

UNEARTHED ARCANA 2021

VIAJANTES DO MULTIVERSO

Por Christopher Perkins e Jeremy Crawford

Este documento apresenta uma coleção de raças para serem testadas em DUNGEONS & DRAGONS:

Autônomo: Um gnomo mecânico dotado de vontade própria.

Elfo Astral: Um elfo que habita o Plano Astral e que normalmente possui milhares de anos.

Giff: um antropomorfo com cabeça de hipopótamo de tamanho impressionante.

Gosmóide: Um ser similar a uma ameba.

Hadozee: Um símio adaptável e que usa membranas similares a asas para planar.

Thri-kreen: Um insectóide telepata de seis membros.

Ao criar um personagem usando uma destas raças, use as regras descritas em "Criando Seu Personagem", abaixo, para preencher os detalhes de seu personagem.

ESTE É UM MATERIAL DE TESTE

O material deste artigo é apresentado para ser testado e iluminar sua imaginação. Essas mecânicas de jogo são rascunhos, que podem ser usados em sua campanha, mas ainda não refinadas nos processos de desenvolvimento de jogos e edição. Elas não são parte do jogo oficialmente e não são permitidas em eventos da *Adventurer's League*.

Feedback. A melhor forma de você opinar sobre este material é através da pesquisa que disponibilizaremos em breve em nosso site oficial. Se nós decidirmos transformar esse material em algo oficial, ele será refinado baseado no feedback do público, para então figurar em um livro de D&D.

Nível de Poder. As opções de personagens a seguir podem ser mais fortes ou mais fracas que as opções do *Player's Handbook - Livro do Jogador*. Se o protótipo for aprovado após o período de testes, nós ajustaremos seu poder para um nível adequado antes da publicação oficial. Isso significa que uma opção pode se tornar mais ou menos poderosa em sua versão final.

CRIANDO SEU PERSONAGEM

Ao criar seu personagem de D&D, você decide se o seu personagem é um membro da raça humana ou de uma das mais diversas raças fantásticas do jogo, o que inclui as raças presentes neste artigo. Se você criar um personagem usando uma opção de raça

presente neste artigo, siga estes procedimentos adicionais durante a criação do personagem.

AUMENTO NO VALOR DE ATRIBUTO

Ao determinar os valores de atributo de seu personagem, aumente um de seus valores de atributo em 2 e um atributo diferente em 1, ou aumente três diferentes atributos em 1. Siga esta regra independente do método utilizado para determinar seus valores de atributo, como por exemplo, rolagem de dados ou compra de pontos de atributo.

A seção "Criação Rápida", disponível em sua classe de personagem, oferece sugestões de quais valores aumentar. Você é livre para segui-las ou ignorá-las. Independente dos valores aumentados, nenhum deles pode ser elevado para além de 20.

IDIOMAS

Seu personagem pode falar, ler e escrever Comum e outro idioma que você e seu DM concordarem serem apropriados para seu personagem. O *Player's Handbook: Livro do Jogador* oferece uma ampla lista de idiomas para escolher. O DM é livre para adicionar ou remover idiomas desta lista para uma campanha em particular.

TIPO DE CRIATURA

Cada criatura em D&D, incluindo os personagens dos jogadores, possui uma etiqueta especial nas regras que identifica o tipo de criatura que ela é. Muitos dos personagens dos jogadores são do tipo Humanoide. As opções de raça apresentadas aqui informam qual tipo de criatura seu personagem é.

Abaixo, há uma lista com todos os tipos de criaturas, organizadas em ordem alfabética: Aberração, Celestial, Constructo, Dragão, Elemental, Feérico, Fera, Gigante, Gosma, Humanoide, Ífero, Monstruosidade, Morto-Vivo e Planta. Não há regras específicas para tipos de criaturas, mas algumas das regras do jogo afetam criaturas de certos tipos de formas diferentes. Por exemplo: o texto da magia *curar ferimentos* especifica que a magia não surte efeito em uma criatura que possui o tipo Constructo (o autônomo, descrito abaixo, é uma notável exceção devido a sua característica Vida Verdadeira).

EXPECTATIVA DE VIDA

A expectativa de vida típica de um personagem do jogador no multiverso de D&D é de cerca de um século, assumindo que o personagem não



encontrará um fim violento em suas aventuras. Membros de algumas raças, como os anões e elfos, podem viver por séculos - fatos estes notados na descrição destas raças.

ALTURA E PESO

Os personagens dos jogadores, independente da raça, costumemente possuem a mesma média de altura e peso dos humanos em nosso mundo. Se você quiser determinar a altura ou peso de seu personagem de forma aleatória, consulte a tabela Altura e Peso Aleatório no *Player's Handbook: Livro do Jogador*, e escolha a coluna na tabela que melhor representa a estrutura física que você imaginou para o seu personagem.

AUTOGNOMO

Autognomos são seres mecânicos criados por gnomos das rochas usando seu semblante, usualmente com um propósito em mente. Por exemplo: um gnomo pode construir um autogno para ser um colega inabalável ou um leal companheiro. Às vezes, devido a falhas ou circunstâncias únicas, um autogno se separa de seu criador e foge por conta própria.

Um autogno possui semelhanças com seu criador, e muitos autognomos são programados para falar e entender Gnômico. Os componentes internos usados para a manufatura de um autogno pode variar radicalmente: um autogno pode possuir um real coração pulsante em sua cavidade peitoral, enquanto outros podem ser energizados por poeira estelar ou por complexas redes de engrenagens.

Role na tabela Histórias de Autogno ou escolha uma linha para determinar qual evento determinou que seu autogno se tornasse um aventureiro. Se nada na tabela for de seu agrado, trabalhe em conjunto com seu DM para criar a origem de seu autogno.

Assim como gnomos, autognomos podem viver por até meio milênio.

Histórias de Autogno

d8	História
1	Seu criador lhe deu autonomia e o estimulou a seguir seus sonhos.
2	Seu criador faleceu, o que lhe obrigou a se defender por conta própria.
3	Um defeito temporário fez com que você ferisse seu criador, e você fugiu em vez de encarar uma represália.
4	Uma falha fez com que você se esquecesse de sua programação original. Você não se lembra quem o fez e de onde veio.
5	Você foi roubado de seu criador e pretende retornar a ele.
6	Você não gostava de como era tratado por seu criador, então decidiu fugir de casa.

7 Seu criador lhe fez para concluir uma missão especial.

8 Você se sentia preso ao propósito no qual foi construído e, por isso, abandonou seu criador, determinado a encontrar seu papel no mundo.

CARACTERÍSTICAS DO AUTOGNOMO

Você possui as seguintes características raciais.

Tipo de Criatura. Você é um Constructo.

Tamanho. Você é Pequeno.

Deslocamento. Seu deslocamento de caminhada é de 9 metros.

Construído para o Sucesso. Você pode adicionar um d4 em uma jogada de ataque, teste de atributo ou salvaguarda que você realizar, podendo fazê-lo após ver o resultado do d20, mas antes de saber as consequências da jogada. Você pode usar esta característica um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, recuperando todos os usos gastos ao finalizar um descanso longo.

Design Especializado. Você recebe duas proficiências em ferramentas de sua escolha.

Natureza Mecânica. Você é resistente a dano venenoso e é imune a doenças. Você também tem vantagem em salvaguardas contra ficar paralisado ou envenenado. Você não precisa beber, comer ou respirar.

Repouso da Sentinela. Ao realizar um descanso longo, você precisa consumir, no mínimo, 6 horas em um estado inativo e imóvel em vez de dormir. Neste estado, você aparenta estar inanimado, mas você não está inconsciente.

Revestimento Blindado. Você foi revestido com finas camadas de metal ou outro material durável. Enquanto não estiver usando armadura, sua Classe de Armadura base é 13 + seu modificador de Destreza.

Vida Verdadeira. Se a magia *reparar* for conjurada em você, você poderá consumir um Dado de Vida, rolá-lo e recuperar um número de pontos de vida igual ao resultado do dado, acrescido de seu modificador de Constituição (mínimo de 1 ponto de vida).

Além disso, seu criador lhe projetou para se beneficiar de magias convencionais que preservam à vida, mas normalmente não afetam Constructos: *acudir os moribundos*, *curar ferimentos* e *palavra curativa*.

ELFO ASTRAL

Há muito tempo atrás, grupos de elfos se aventuraram para além de Faéria para ficarem próximos de seus deuses, chegando assim ao Plano Astral. A vida no Vazio Prateado imbuíu suas almas com uma fagulha de luz divina. Essa luz se manifesta como um brilho estrelado nos olhos de um elfo astral.



Como nada envelhece no Plano Astral, elfos astrais que vivem no plano possuem milhares de anos de vida, e sua longevidade lhes concede uma perspectiva incomum sobre o tempo. Alguns se aproximam da melancolia, enquanto outros apresentam total ausência de sentimentos. Muitos buscam formas criativas de se ocuparem. Estejam eles buscando viver em uma contemplação silenciosa ou partir para explorar o limiar do multiverso, eles tendem a ver as coisas através das lentes do tempo como se este tivesse pouco ou nenhum significado.

Elfos astrais que não habitam o Plano Astral podem viver por até 750 anos.

CARACTERÍSTICAS DO ELFO ASTRAL

Você possui as seguintes características raciais.

Tipo de Criatura. Você é um Humanoide.

Tamanho. Você é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento de caminhada é de 9 metros.

Alma Radiante. Quando você for bem sucedido em uma salvaguarda contra a morte, você pode recuperar um número de pontos de vida igual ao seu bônus de proficiência, acrescido do seu modificador de Inteligência, Sabedoria ou Carisma (escolha qual deles ao selecionar esta raça). Você não poderá usar esta característica novamente até que finalize um descanso longo.

Ancestralidade Feérica. Você tem vantagem em salvaguardas realizadas para evitar ou encerrar a condição enfeitiçado em si mesmo.

Chama Astral. Você conhece um dos truques a seguir de sua escolha: *chama sagrada*, *luz* ou *luzes dançantes*.

Inteligência, Sabedoria ou Carisma é o seu atributo de conjuração (escolha qual deles ao selecionar esta raça).

Sentidos Aguçados. Você é proficiente na perícia Percepção.

Transe. Você não precisa dormir e magia não pode fazê-lo dormir. Você pode finalizar um descanso longo em 4 horas se você gastar essas horas meditando em transe - durante o qual você permanece consciente.

Proficiências de Transe. Quando você finalizar um descanso longo usando sua característica Transe, você recebe duas proficiências, cada uma delas em uma arma ou ferramenta de sua escolha (listadas no capítulo "Equipamento" no *Player's Handbook: Livro do Jogador*). Você magicamente obtém estas proficiências ao extraí-las das memórias élficas compartilhadas, e você as mantém até que finalize um descanso longo.

Visão no Escuro. Você pode enxergar em meia-luz a até 18 metros de você como se fosse luz plena e na escuridão como se fosse meia-luz. Você discerne cores na escuridão apenas como tons de cinza.

©2021 Wizards of the Coast LLC

GIFF

O povo Giff é conhecido por ser alto, de ombros largos e possuir características semelhantes a um hipopótamo. Alguns possuem a pele lisa, enquanto outros têm pequenos pelos em seus rostos e no topo de suas cabeças. Como seres de tamanho impressionante e aparência inesquecível, os giff são notados onde quer que estejam.

A arte de contar histórias é uma rica tradição entre os giff, e não é incomum ver um giff recontando suas façanhas para uma multidão encantada. Ter um amigo giff próximo quando uma briga de taverna emergir também pode ser útil, já que um giff normalmente se mantém são quando uma celebração agradável se transforma em uma briga.

Os giff se separam em dois espectros quando o assunto é a pronúncia de seus nomes. Metade deles o falam com um "g" forte, enquanto a outra metade pronunciam com um "g" suave. As desavenças sobre a pronúncia correta frequentemente desabrocham em sentimentos ruins, argumentos ruidosos e embates de cabeçadas, mas raramente escala para além disso.

CARACTERÍSTICAS DO GIFF

Você possui as seguintes características raciais.

Tipo de Criatura. Você é um Humanoide.

Tamanho. Você é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento de caminhada é de 9 metros, e você possui deslocamento de natação igual ao seu deslocamento de caminhada.

Causador de Dano. Tal como um hipopótamo em uma fina loja de cristais, você é naturalmente adepto a danificar coisas. Quando você rolar um 1 em um dado de dano para um ataque corpo a corpo, você pode rolar o dado novamente e usar o novo resultado. Você não pode fazer isso mais que uma vez por turno.

Estrutura Hippo. Você tem vantagem em testes de atributo baseados em Força e em salvaguardas de Força. Além disso, você conta como uma categoria de tamanho maior para determinar a sua capacidade de carga e o peso máximo que você consegue arrastar, empurrar ou levantar.

HADOZZE

Os Hadozees são pessoas com características símias, há muito tempo adaptados à vida entre as árvores altas de sua terra natal. Eles são escaladores natos, com pés tão hábeis quanto suas mãos, ao ponto de terem polegares que se movem de forma independente dos demais dedos. Membranas feitas de pele se penduram em seus braços e pernas: quando esticadas, estas membranas permitem a um Hadozee planar.



Os primeiros hadozees foram caçados por grandes predadores naturais. Para sobreviver neste ambiente hostil, eles desenvolveram um instintivo senso de comunidade. Hoje, este mesmo instinto compele muitos dos hadozees a cultivar amizades, sabendo que isso significa, em números, segurança.

CARACTERÍSTICAS DO HADOZEE

Você possui as seguintes características raciais.

Tipo de Criatura. Você é um Humanoide.

Tamanho. Você é Pequeno ou Médio. Você escolhe o tamanho ao selecionar esta raça.

Deslocamento. Seu deslocamento de caminhada é de 9 metros, e você possui deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento de caminhada.

Pés Hábeis. Você pode usar a ação Usar Objeto como uma ação bônus.

Planar. Se você não estiver incapacitado ou vestindo armadura pesada, você pode estender suas membranas de pele para planar. Quando fizer isto, você pode realizar as seguintes manobras aéreas:

- Ao cair, você pode se mover até 1,5 metro horizontalmente para cada 30 centímetros que você descer.
- Quando você deveria receber dano de uma queda, você pode usar sua reação para reduzir o dano de queda para 0.

GOSMÓIDE (PLASMÓIDE)

Gosmóides são seres amorfos sem formato determinado. Na presença de outros povos, eles frequentemente adotam formas similares a deles, mas há pouca chance de confundir um gosmóide com qualquer outra coisa. Eles consomem comida por osmose, da forma como uma ameba faria, realizando excreções através de pequenos poros. Eles respiram ao absorver oxigênio através de outro conjunto de poros, e seus membros são fortes e flexíveis o suficiente para pegar e manipular armas e ferramentas. Apesar de muitos gosmóides serem translúcidos de tom cinza, eles podem alterar suas cores e translucidez ao absorver pigmentos através de seus poros.

Gosmóides não possuem órgãos internos usuais. Seus corpos são compostos de células, fibras, gosmas e um ramo de nervos chamado gânglios. Estes nervos permitem a um gosmóide detectar luz, calor, textura, som, dor e vibrações. Gosmóides podem enrijecer sua estrutura corpórea para manter uma forma humanoide: dessa forma, eles podem vestir roupas e acessórios. Eles falam ao forçar o ar para fora de suas cavidades tubulares, que se constroem para produzir som.

Quando gosmóides dormem, eles perdem sua rigidez e incham, sendo confundidos com

frequência com rochas e outras características do ambiente.

CARACTERÍSTICAS DO GOSMÓIDE

Você possui as seguintes características raciais.

Tipo de Criatura. Você é uma Gosma.

Tamanho. Você é Pequeno ou Médio. Você escolhe o tamanho ao selecionar esta raça.

Deslocamento. Seu deslocamento de caminhada é de 9 metros.

Amorfo. Você pode se espremer através de um espaço tão estreito quanto 2,5 centímetros de largura, desde que você não esteja vestindo ou carregando coisas. Você também tem vantagem em testes de atributo para iniciar ou escapar de um agarrão.

Moldar-se. Se você não estiver incapacitado, você pode remodelar seu corpo para lhe conceder uma cabeça, um ou dois braços, uma ou duas pernas e mãos e pernas improvisadas. Você também pode reverter para uma bolha sem membros (nenhuma ação requerida).

Com uma ação bônus, você pode expelir um pseudópode que possui até 15 centímetros de largura e 3 metros de comprimento ou absorvê-la em seu corpo. Você pode usar este pseudópode para manipular um objeto, abrir uma porta ou baú destrancado, guardar ou reaver um item em um compartimento aberto ou derramar os conteúdos de um compartimento. O pseudópode não pode atacar, ativar itens mágicos ou carregar itens que pesam mais de 4,5 quilos.

Prender a Respiração. Você pode prender sua respiração por 1 hora.

Resiliência Natural. Você é resistente a dano ácido e venenoso, e você tem vantagem em salvaguardas contra ser envenenado.

Visão no Escuro. Você pode enxergar em meia-luz a até 18 metros de você como se fosse luz plena e na escuridão como se fosse meia-luz. Você discerne cores na escuridão apenas como tons de cinza.

THRI-KREEN

Thri-kreen possuem características de insetos e dois pares de braços. Seus corpos são revestidos de uma quitina protetora. Eles podem alterar a coloração desta carapaça para se mesclar com o ambiente natural ao seu redor.

Apesar dos thri-kreen não dormirem, eles precisam de períodos de inatividade para revitalizarem-se. Durante este período, eles estão totalmente conscientes e cientes do que está ocorrendo nos arredores.

Thri-kreen falam ao estalar suas mandíbulas e balançar suas antenas, indicando aos outros thri-kreen o que pensam e sentem. Outras criaturas



descobrem, cedo ou tarde, que este método de comunicação é difícil de interpretar e impossível de duplicar. Para interagir com outros povos, thri-kreen dependem de uma forma de telepatia.

CARACTERÍSTICAS DO THRI-KREEN

Você possui as seguintes características raciais.

Tipo de Criatura. Você é uma Monstruosidade.

Tamanho. Você é Pequeno ou Médio. Você escolhe o tamanho ao selecionar esta raça.

Deslocamento. Seu deslocamento de caminhada é de 9 metros.

Braços Secundários. Você possui dois braços ligeiramente menores, imediatamente abaixo de seu par de braços primário. Estes braços secundários funcionam como seus braços primários, com as exceções a seguir:

- Você pode usar um braço secundário para manejar uma arma que possua a propriedade leve, mas você não pode usar um braço secundário para manejar outros tipos de armas.
- Você não pode usar um escudo com um braço secundário.

Carapaça de Camaleão. Enquanto não estiver vestindo armadura, sua carapaça lhe concede Classe de Armadura base de 13 + seu modificador de Destreza.

Com uma ação, você pode alterar a cor de sua carapaça para se assemelhar com as cores e texturas de seus arredores, lhe concedendo vantagem em testes de Furtividade (Destreza) realizados para se esconder nestes ambientes.

Prender a Respiração. Você pode prender sua respiração por 1 hora.

Revitalização Insona. Você não precisa dormir e pode escolher manter-se consciente durante um descanso longo. Apesar disso, você não pode realizar qualquer atividade extenuante para receber os benefícios do descanso.

Telepatia Thri-kreen. Você tem a habilidade mágica de comunicar-se mentalmente com qualquer número de criaturas voluntárias à sua vista e até 36 metros de você. Uma criatura contatada não precisa compartilhar um idioma com você, mas ela deve ser capaz de entender, no mínimo, um idioma. Seu elo telepático com uma criatura é quebrado se você e a criatura moverem-se para além de 36 metros de distância, se qualquer um de vocês estiver incapacitado ou se qualquer um de vocês mentalmente quebrar este contato (nenhuma ação requerida).

Visão no Escuro. Você pode enxergar em meia-luz a até 18 metros de você como se fosse luz plena e na escuridão como se fosse meia-luz. Você discerne cores na escuridão apenas como tons de cinza.

