UNEARTHED ARCANA 2026

OPÇÕES DA UMBRAETERNA 2

Este documento de playtest faz parte da série de artigos Unearthed Arcana, apresentando materiais para futuros produtos. Este material utiliza as regras do 2024 *Player's Handbook*.

O QUE ESTÁ CONTIDO AQUI

Este documento introduz três novas subclasses:

- Clérigo (Domínio da Liberdade)
- Druida (Círculo dos Esporos)
- Feiticeiro (Feitiçaria de Faerzress)

Este documento também inclui cinco novas espécies

ALERTA DE CONTEÚDO

Este material contém descrições de horrores corporais e controle da mente. Alguns leitores podem achar este conteúdo perturbador.

ESTE É UM MATERIAL DE TESTE

Este artigo lhe é disponibilizado para que você o teste e dê o seu parecer. As opções aqui presentes são apenas experimentos na forma de rascunhos. Elas não são oficialmente parte do jogo. Sua opinião nos ajudará a determinar se iremos adotá-la como oficial.

Como testar essa UA. Convidamos você a experimentar este material em jogo. Para jogar com este material, você pode incorporá-lo em sua campanha ou realizar uma ou mais sessões especiais de playtest. Para tal sessão, você pode criar uma aventura por conta própria ou utilizar uma aventura curta de um livro como *Dragon Delves*

Nível de Poder. As opções de personagens presentes aqui podem ser mais ou menos poderosas do que as apresentadas no 2024 *Player's Handbook*. Se um projeto sobreviver aos testes, nós ajustaremos seu poder para um nível adequado antes de sua publicação. Isso significa que uma opção pode ser mais ou menos poderosa em sua fase final.

Avaliação. A melhor forma de você nos contar sua opinião acerca deste material é através da pesquisa que nós disponibilizaremos através do D&D Beyond. Se tornarmos este material oficial, ele será refinado baseado em sua opinião e então figurará em um livro de D&D.

Fornecer sua opinião sobre este documento é uma das formas de você ajudar a forjar o futuro de D&D!

SUBCLASSES

Essa seção apresenta as seguintes subclasses: Domínio da Liberdade, Círculo dos Esporos e Feitiçaria de Faerzress.

DOMÍNIO DA LIBERDADE (CLÉRIGO)

Espalhe a Liberdade e Quebre Correntes

O Domínio da Liberdade fornece magias de libertação, movimento e pensamento irrestrito. Clérigos usam estas magias para inspirar esperança entre os oprimidos, para ajudar prisioneiros a se libertarem de suas jaulas e para liderar revoluções, nas quais trabalhadores braçais se livram das correntes de normas opressivas.

Deuses da liberdade encarnam a liberdade de pensamento, escolha e revolta contra governos tirânicos ou tradições sufocantes. Estas divindades protegem os direitos de todos de escolherem seus próprios destinos. Na Umbraeterna, Eilistraee e Selanine Arco Lunar são divindades favoráveis à liberdade. Exploradores da superfície devotos às causas de liberdade podem cultuar, em vez disso, Ilmater ou Meilikki.

O SIGNIFICADO DE LIBERDADE

"Liberdade" possui diferentes significados para diferentes pessoas. Quando Clérigos da Liberdade se reúnem, eles frequentemente debatem qual aspecto da liberdade é o mais importante. Você pode rolar ou escolher na tabela Liberdade Fundamental para inspirar a posição de seu personagem acerca de liberdade.

LIBERDADE FUNDAMENTAL

1d6	A Liberdade Mais Importante É...
1	Liberdade da fome e da pobreza.
2	Liberdade em traçar o próprio destino.
3	Liberdade da tirania e opressão.
4	Liberdade para controlar seu corpo e mente.
5	Liberdade das leis da física e natureza.
6	Liberdade de qualquer código moral.

NÍVEL 3: MAGIAS DO DOMÍNIO DA LIBERDADE

Sua conexão com este domínio divino garante que você sempre possua determinadas magias preparadas. Ao alcançar os níveis de Clérigo especificados na tabela Magias do Domínio da Liberdade, você sempre terá as magias listadas daquele nível preparadas.

©2026 Wizards of the Coast LLC

MAGIAS DO DOMÍNIO DA LIBERDADE

Nível de Clérigo	Magias Preparadas
3	*Arrombar, Passo Nebuloso, Retirada Acelerada, Salto*
5	*Forma Gasosa, Voo*
7	*Movimentação Livre, Porta Dimensional*
9	*Criar Passagem, Passo Arbóreo*

NÍVEL 3: INVOCAR À LIBERDADE

Com a Ação Magia, você ergue seu Símbolo Sagrado, consumindo um uso de seu Canalizar Divindade. Cada criatura aliada em uma área de Emanação de 9 metros a partir de você pode encerrar um dos efeitos a seguir que a afete (ela escolhe): Amedrontado, Agarrado, Contido ou Paralisado. A criatura então pode usar a Reação dela para mover-se até o máximo do Deslocamento dela, sem provocar Ataques de Oportunidade.

Ao alcançar o 9º nível de Clérigo, a lista de condições que seus aliados podem escolher encerrar também inclui Enfeitiçado e Petrificado.

NÍVEL 3: ELEGÂNCIA DESIMPEDIDA

Enquanto não estiver vestindo armadura, sua Classe de Armadura base é igual a 10, acrescido de seus modificadores de Destreza e Sabedoria. Você pode usar um Escudo e ainda assim usufruir deste benefício.

Além disso, você recebe Proficiência em Acrobacia. Caso já a possua, você recebe Especialização em vez disso.

NÍVEL 6: IMPARÁVEL

Sua conexão mística com a liberdade lhe permite navegar rapidamente por obstáculos. Seu movimento não é afetado por Terreno Difícil.

Além disso, você recebe proficiência em salvaguardas de Destreza. Caso já a possua, você recebe proficiência em outra salvaguarda que ainda não possua.

NÍVEL 17: AVATAR DA LIBERDADE

Com uma Ação Bônus, você pode manifestar uma área de Emanação de 9 metros a partir de você, por 10 minutos. Ela encerra prematuramente se você a dispensar (não requer ação), ou caso possua a condição Incapacitado. A Emanação possui os seguintes efeitos:

- Sempre que um aliado entrar na área de Emanação pela primeira vez em um turno ou ao começar o turno dele na área, o Deslocamento do aliado aumenta em 9 metros até o final do turno do aliado.
- O movimento do aliado dentro da Emanação não pode ser reduzido por Terreno Difícil.
- Aliados dentro da Emanação possuem Vantagem na salvaguarda de Destreza.

Uma vez que usar esta característica, você não pode usá-la novamente até que conclua um Descanso Curto ou Longo

CÍRCULO DOS ESPOROS (DRUIDA)

Defensor do Ciclo da Vida, Morte e Decadência

Druidas do Círculo dos Esporos veem beleza na decadência. Eles reverenciam a habilidade de mofos e outros fungos de prosperar e transformar-se em meio a materiais desprovidos de vida. Estes druidas acreditam que vida e morte são partes de um grande ciclo, onde cada estágio alimenta-se do estágio que o precede.

Druidas do Círculo dos Esporos também enxergam o pós-morte como parte deste grande ciclo, portanto que temporário. Mas todas as coisas devem, eventualmente, se decompor para dar lugar a uma nova vida. Mortos-Vivos que buscam substituir todas as formas de vida por mortos-vivos ou que buscam por meios de evitar a morte violam este ciclo, e devem ser impedidos.

NOTAS DE DESIGN: ATUALIZAÇÕES NO CÍRCULO DOS ESPOROS

Aqui listamos as principais atualizações nesta subclasse desde sua aparição em *Tasha's Cauldron of Everything (2020).*

Halo de Esporos. Halo de Esporos é uma Emanação que fornece telepatia. Ele também possui um efeito menor em criaturas que sejam sucedidas em suas salvaguardas, em vez de não apresentar efeitos.

Entidade Simbiótica. Aperfeiçoar seus esporos com Entidade Simbiótica usa uma Ação Bônus (tal como Forma Selvagem).

Infestação Fúngica. Ao erguer zumbis com Infestação Fúngica, você pode conceder a eles alguns de seus Pontos de Vida Temporários (já que você terá muitos deles!).

Explosão. Explosão é uma nova característica que substitui Espalhar Esporos, que faz seus zumbis explodirem ao morrerem, espalhando esporos entre eles e causando dano aos inimigos.

Corpo Fúngico. Corpo Fúngico agora permite que você se conecte com a rede micelial que cultivou para controlar seu corpo, caso possua a condição Inconsciente.

SIMBIOSE FÚNGICA

Druidas deste círculo desenvolvem uma relação simbiótica com um tipo especial de esporo fúngico. Em troca da propagação dos esporos, eles protegem o druida e aperfeiçoam suas magias. Você pode rolar ou escolher um resultado da tabela Origens

©2026 Wizards of the Coast LLC

dos Esporos do Druida para inspirar seu primeiro encontro com seus esporos.

Origem dos Esporos do Druida

1d6	Você Encontrou Seus Esporos Pela Primeira Vez Ao...
1	Ingerir um cogumelo que você definitivamente não deveria.
2	Analisar um corpo apodrecido e inalar a rajada de esporos de gás que irromperam do peito dele.
3	Um arquidruida ancião passou os esporos dele (e a missão de propagar tais esporos) para você.
4	Você participou de uma cerimônia de fusão de miconídeos.
5	Você morreu, e um poderoso miconídeo soberano teve piedade de você, reanimando-o.
6	Psilofyr, o Lorde dos Esporos, visitou seus sonhos para despertar suas habilidades.

Nível 3: Magias de Círculo

Ao alcançar os níveis de Druida especificados na tabela Magias do Círculo dos Esporos, você sempre terá as magias listadas daquele nível preparadas.

Magias do Círculo dos Esporos

Nível de Druida	Magias Preparadas
3	*Cegueira/Surdez, Enfeitiçar Pessoa, Toque Necrótico*
5	*Animar Mortos*
7	*Confusão*
9	*Contágio*

Nível 3: Halo de Esporos

Esporos invisíveis preenchem uma área de Emanação de 3 metros a partir de você, criando um elo telepático com aqueles que a adentrarem. Você possui telepatia com alcance de 3 metros. Se você já possuir telepatia, o alcance aumenta em 3 metros.

Além disso, quando uma criatura à sua vista se mover para sua área de Emanação ou iniciar seu turno ali, você pode usar sua Reação para infectar a criatura com seus esporos. O alvo realiza uma salvaguarda de Constituição contra a CD de suas magias. Em uma falha, o alvo sofre 1d4 de dano Necrótico. Em um sucesso, o alvo recebe Desvantagem na próxima jogada de ataque que realizar antes do fim do próximo turno dele.

O dano Necrótico aumenta para 1d6 no 6º nível, 1d8 no 10º nível, e 1d10 no 14º nível.

Nível 3: Entidade Simbiótica

Com uma Ação Bônus, você pode consumir um uso de sua característica Forma Selvagem para despertar seus esporos, em vez de se transformar. Ao despertar seus esporos, você recebe uma quantia de Pontos de Vida Temporários igual a quatro vezes seu nível de Druida. Este despertar dura por 10 minutos. Ele se encerra prematuramente ao dispensá-lo (não requer ação), receber a condição Incapacitado ou usar esta característica novamente. Enquanto seus esporos estiverem despertos, você recebe os benefícios a seguir.

Halo Mortal. Ao causar dano com seu Halo de Esporos, role o dado de dano mais uma vez, adicionando o valor rolado ao dano causado.

Melhoria Entrópica. Uma vez por turno, você pode causar 1d6 de dano Necrótico adicional a um alvo que atingir com um ataque corpo a corpo usando uma arma ou Ataque Desarmado.

Nível 6: Infestação Fúngica

Seus esporos podem infestar um corpo e animá-lo. Se uma Fera ou Humanoide que for Pequeno ou Médio morrer a até 3 metros de você, você pode usar uma Reação para reanimá-lo, erguendo-se imediatamente com 1 Ponto de Vida. Se sua característica Entidade Simbiótica estiver ativa, você pode transferir qualquer quantia de Pontos de Vida Temporários que possua para a criatura reanimada, como parte dessa mesma Reação.

A criatura usa o bloco de estatísticas do **Zumbi**, presente no *Livro do Jogador.* Ela permanece animada por 1 hora, morrendo logo em seguida. A animação se encerra prematuramente caso decida terminá-la com uma Ação Bônus ou caso os Pontos de Vida do zumbi sejam reduzidos a 0.

O zumbi é um aliado para você e seus aliados. Em combate, o zumbi compartilha de seu valor de Iniciativa, mas ele realiza o turno dele imediatamente após o seu. Ele obedece a seus comandos mentais (não requer ação). Se você não o comandar, ele realizará a ação Esquivar e usará o movimento dele para evitar o perigo.

Você pode usar esta característica um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de uma vez), recuperando todos os usos gastos ao concluir um Descanso Longo.

Nível 10: Explosão

Quando uma criatura Morta-Viva criada por você morrer, ela explode em uma rajada de esporos. Cada criatura de sua escolha a até 3 metros da criatura morta realiza uma salvaguarda de Constituição contra a CD de suas magias, sofrendo 2d8 de dano Necrótico em uma falha ou metade desta quantia em um sucesso.

Nível 14: Corpo Fúngico

Você possui Imunidade às condições Amedrontado, Cego, Envenenado e Surdo. Qualquer Acerto Crítico desferido contra você torna-se um acerto convencional, a menos que possua a condição Incapacitado.

Além disso, se você possuir a condição Inconsciente, seus esporos tomam o controle das

©2026 Wizards of the Coast LLC

funções motoras do seu corpo para deixá-lo em segurança. A condição Inconsciente não reduz seu Deslocamento a 0. Em seu turno, seus esporos conduzem seu movimento, mantendo você próximo de aliados e longe do perigo.

Feitiçaria de Faerzress (Feiticeiro)

Empunhe a Estranha Radiação da Umbraeterna

Você sofreu uma mutação a partir da faerzress, a radiação sobrenatural usada por Lolth para forjar a Umbraeterna eras atrás. Talvez você ou um de seus ancestrais nasceu dentro de uma região da Umbraeterna saturada por faerzress, ou você pode tenha vivido por muitos anos nestes locais.

Independente da origem dos seus poderes, seu corpo agora está adaptado ao faerzress, que gera crepitações em seu corpo tal como eletricidade fluída. Seus sentidos penetram a estática mágica que o faerzress produz: você sempre encontra maneiras para ignorar os efeitos do faerzress para realizar adivinhações ou teleportar-se. Você não é restrito de forma alguma pelos efeitos adversos do faerzress, e você pode atirar essa energia em inimigos ou preencher uma câmara inteira com radiação duradoura.

Efeitos do Faerzress

Faerzress é uma radiação mágica que molda e protege a Umbraeterna. Faerzress causa uma série de efeitos mágicos, incluindo:

- Criaturas dentro de uma área afetada por faerzress são automaticamente bem-sucedidas em salvaguardas contra efeitos de Adivinhação. Sensores mágicos e olhos invisíveis, tais como aqueles criados pelas magias *Clarividência* e *Olho Arcano*, não podem adentrar uma área afetada por faerzress.
- Uma criatura que esteja se teleportando por uma distância superior a 1,6 quilômetros não pode se teleportar para dentro ou para fora de uma área afetada por faerzress.
- Uma área afetada por faerzress está iluminada por Penumbra, mas criaturas usando Visão no Escuro dentro de tal área conseguem enxergar cores e possuem Vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que dependam da visão.

Efeitos Adversos do Faerzress

A exposição ao faerzress lhe transformou, e você continua a emitir traços dessa radiação estranha, invisível e mágica. Isso pode gerar efeitos imprevisíveis no ambiente ou em criaturas ao seu redor. Você pode rolar um dado ou escolher um resultado na tabela Efeitos Adversos do Faerzress para inspirar seu personagem.

Efeitos Adversos do Faerzress

1d6	Você Emite Radiação do Faerzress que...
1	Azeda o vinho e deixa o leite coalhado.
2	Causa ansiedade em animais.
3	Estimula o crescimento de plantas da Umbraeterna.
4	Tinge cores para tons de azul e violeta.
5	Às vezes lhe dá uma dor de cabeça severa.
6	Pode ser ouvido como um zumbido débil, mas agudo.

Nível 3: Magias de Faerzress

Ao alcançar os níveis de Feiticeiro especificados na tabela Magias de Faerzress, você sempre terá as magias listadas daquele nível preparadas.

Magias do Círculo dos Esporos

Nível de Feiticeiro	Magias Preparadas
3	*Arma Mágica, Fogo das Fadas, Passo Nebuloso, Raio de Bruxa*
5	*Indetectável, Remeter*
7	*Moldar Rochas, Olho Arcano*
9	*Criar Passagem, Vidência*

Nível 3: Zona de Faerzress

Com uma ação Magia, você pode consumir 3 Pontos de Feitiçaria para preencher uma área a até 36 metros de você e que não seja maior do que um Cubo de 12 metros com faerzress. O faerzress perdura por 24 horas e produz os efeitos descritos em "Efeitos do Faerzress". Se você preencher a mesma área com faerzress por 365 dias, o faerzress torna-se permanente naquele ambiente.

Nível 3: Imunidade a Faerzress

Você ignora os efeitos adversos do faerzress (veja "Efeitos do Faerzress").

Criaturas dentro de uma área afetada por faerzress não são automaticamente bem-sucedidas em salvaguardas contra suas magias de Adivinhação. Sensores mágicos e olhos invisíveis criados por magias que conjurar — como *Clarividência* e *Olho Arcano* — podem adentrar uma área afetada por faerzress.

Ao teleportar a si ou outras criaturas, as criaturas teleportadas podem teleportar-se para dentro ou para fora de uma área afetada por faerzress, independente da distância teleportada.

Nível 6: Afinidade a Faerzress

Você recebe Resistência a dano Elétrico. Você também ganha Visão no Escuro com alcance de 18 metros. Se você já possuir Visão no Escuro, o alcance aumenta em 9 metros. Diferente da Visão no Escuro padrão, você é capaz de discernir cores.

Além disso, você possui Vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) para enxergar na Penumbra ou Escuridão.

©2026 Wizards of the Coast LLC

Por fim, sua característica Imunidade a Faerzress também se aplica aos seus aliados que estiverem a até 9 metros de você.

Nível 14: Magias de Faerzress

Quando uma ou mais criaturas falharem em uma salvaguarda contra uma magia que conjurar, você pode consumir 1 Ponto de Feitiçaria para atar um alvo que falhou na salvaguarda com faerzress. O alvo está sob os seguintes efeitos por 1 minuto:

- A criatura não pode se teleportar.
- A criatura não pode conjurar magias de Adivinhação.
- A criatura possui Desvantagem em salvaguardas contra magias de Adivinhação.

Nível 14: Passo de Faerzress

Você sempre possui a magia *Teleporte* preparada, podendo conjurá-la uma vez sem consumir um espaço de magia. Você recupera a capacidade de conjurá-la desta forma ao concluir um Descanso Longo.

Além disso, sempre que você rolar na tabela Resultado do Teleporte, você pode escolher qualquer resultado disponível para seu grau de familiaridade.

Nível 18: Forma de Faerzress

Ao usar sua Feitiçaria Inata, você pode se transformar em pura energia de faerzress. Enquanto nesta forma, você mantém sua forma, personalidade e memórias, bem como a capacidade de falar. Qualquer equipamento que esteja vestindo ou carregando não se transforma com você, mas você pode continuar usando estes equipamentos enquanto nesta forma. Suas estatísticas de jogo permanecem as mesmas, exceto pelas mudanças a seguir:

Imunidade à Condição. Você possui Imunidade às condições Agarrado, Caído, Contido, Envenenado, Paralisado e Petrificado.

Resistência à Dano. Você possui Resistência a todos os tipos de dano, exceto Energético e Psíquico.

Movimento. Você possui Deslocamento de Voo igual ao seu Deslocamento e pode pairar. Você pode mover-se através de outras criaturas e objetos como se fossem Terreno Difícil, mas você sofre 5 (1d10) de dano Energético caso encerre seu turno dentro de um objeto.

Você reverte para sua verdadeira forma após 1 minuto, caso escolha encerrar a transformação prematuramente (não requer ação) ou caso morra.

Uma vez que usar esta característica, você não poderá usá-la novamente até que conclua um Descanso Longo ou consuma 7 Pontos de Feitiçaria (não requer ação) para restaurar seu uso.

©2026 Wizards of the Coast LLC

Espécies

Esta seção apresenta cinco novas espécies.

Imaskaris das Profundezas

Milênios atrás, remanescentes do império humano de Imaskar fugiram para as profundezas da Umbraeterna, selando-se ali. Para sobreviver na escuridão completa, eles manipularam o poder da Antiluz para criar seu Grande Selo, que atua como um sol sintético. Seus descendentes, os Imaskaris das Profundezas, passaram milênios estendendo-se sob a radiação solar, agora infundidos com sua magia.

Os corpos dos Imaskaris das Profundezas sofreram alterações graças a exposição à Antiluz. Cristais brilhantes e desnutridos de cor irrompem de suas peles. Seus olhos brilham com tons de branco e dourado e seus cabelos variam entre branco, cinza e preto. Imaskaris das Profundezas vivem tanto quanto humanos.

Traços dos Imaskaris das Profundezas

Tipo de Criatura: Humanoide
Tamanho: Médio (entre 1,20 e 1,80 metros) ou Pequeno (entre 60 centímetros e 1,20 metros), escolha ao selecionar esta espécie
Deslocamento: 9 metros

Como um Imaskari das Profundezas, você possui estas características especiais.

Fotoresistência. Você possui Resistência a dano Radiante.

Recursivo. Você recebe Inspiração Heroica sempre que conclui um Descanso Longo.

Luminescente. Com uma ação, você pode fazer com que os cristais protuberantes do seu corpo brilhem com Antiluz. Você emite Luz Plena em um raio de 1,5 metros, até que use uma ação para encerrar o efeito. Seus cristais deixam de brilhar ao morrer ou receber a condição Inconsciente.

Aura de Antiluz. Ao alcançar o 3º nível de personagem, você pode usar uma Ação Bônus para criar uma Aura de Antiluz que emite Luz Plena em uma área de Emanação de 3 metros a partir de você.

Escolha uma das opções abaixo sempre que criar a aura: a aura perdura por 1 minuto ou até que a encerre (não exige ação). Uma vez que criar a aura, não poderá criá-la novamente até que conclua um Descanso Longo.

Antiluz Abjurante. Você e seus aliados na aura recebem um bônus na CA igual à metade do seu Bônus de Proficiência (arredondado para baixo).

Antiluz Brilhante. Criaturas que não sejam seus aliados que iniciarem seus turnos dentro da Emanação devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Constituição (CD 8 + seu modificador de Carisma + seu Bônus de Proficiência) ou receberão a condição Cego até o fim de seu próximo turno.

Antiluz Corrupta. Ao causar dano em uma criatura com um ataque ou magia, você pode alterar o tipo de dano para Radiante. Além disso, você pode rolar um Dado de Vida não consumido para causar dano Radiante igual ao valor rolado. O dado é, então, consumido.

Draider

Navegando por cavernas da Umbraeterna com suas oito pernas, draiders portam a maldição da Rainha Aranha. Elas possuem a cabeça e o torso de um drow, mas o corpo de uma aranha gigante. Algumas draiders possuem mais características aracnídeas — oito olhos ou garras, por exemplo.

Draiders são caçadoras poderosas, capazes de escalar através de teias e paredes, criando teias e atirando ácido cáustico. Draiders vivem tanto quanto elfos — cerca de 750 anos.

Traços do Draider

Tipo de Criatura: Monstruosidade
Tamanho: Médio (entre 1,80 e 2,40 metros)
Deslocamento: 9 metros

Como um Draider, você possui estas características especiais.

Corpo Aracnídeo. Você conta como uma categoria de tamanho maior ao determinar sua capacidade de carga.

Visão no Escuro. Você possui Visão no Escuro, com alcance de 36 metros.

Magias da Rainha Aranha. Você conhece o truque *Luzes Dançantes*. Ao alcançar o 3º nível de personagem, você sempre possui a magia *Fogo das Fadas* preparada. E ao alcançar o 5º nível de personagem, você sempre possui a magia *Teia* preparada. Você pode conjurar cada uma dessas magias uma vez sem consumir um espaço de magia. Uma vez que conjurar uma destas magias por meio desta característica, você não poderá conjurá-la novamente até que conclua um Descanso Longo. Você também pode conjurá-las através de quaisquer espaços de magias de círculos apropriados que possua.

Inteligência, Sabedoria ou Carisma é o seu atributo de conjuração para as magias que conjurar através desta característica (decida o atributo ao escolher esta espécie).

Escalada de Aranha. Você possui Deslocamento de Caminhada igual ao seu Deslocamento. Ao

©2026 Wizards of the Coast LLC

alcançar o 3º nível de personagem, você pode andar para cima e para baixo em superfícies verticais, bem como de cabeça para baixo, sem usar suas mãos.

Andar na Teia. Você ignora restrições de movimento causado por teias, e você sabe a localização de qualquer criatura em contato com a mesma teia.

Povo Illitíde

O Povo Illitíde é o resultado dos lamentáveis experimentos dos devoradores de mentes em humanoides. Estas criaturas híbridas são bípedes, mantendo algumas das características de sua forma original, bem como recebem algumas características dos devoradores de mentes — pele púrpura, tentáculos que se contorcem e um broto de aptidão psiônica.

O Povo Illitíde tipicamente possui a mesma expectativa de vida de sua espécie original, mas em alguns casos, a transformação adiciona ou reduz anos — ou mesmo décadas — de sua expectativa de vida.

Traços do Povo Illitíde

Tipo de Criatura: Humanoide
Tamanho: Médio (entre 1,50 e 1,80 metros) ou Pequeno (entre 60 centímetros e 1,20 metros), escolha ao selecionar esta espécie
Deslocamento: 9 metros

Como um membro do Povo Illitíde, você possui estas características especiais.

Visão no Escuro. Você possui Visão no Escuro, com alcance de 36 metros.

Aptidão Psiônica. Você conhece o truque *Mãos Mágicas*. Ao alcançar o 3º nível de personagem, você sempre possui a magia *Comando* preparada. E ao alcançar o 5º nível de personagem, você sempre possui a magia *Levitação* preparada. Você pode conjurar cada uma dessas magias uma vez sem consumir um espaço de magia. Uma vez que conjurar uma destas magias por meio desta característica, você não poderá conjurá-la novamente até que conclua um Descanso Longo. Você também pode conjurá-las através de quaisquer espaços de magias de círculos apropriados que possua.

Inteligência, Sabedoria ou Carisma é o seu atributo de conjuração para as magias que conjurar através desta característica (decida o atributo ao escolher esta espécie).

Mente Aguçada. Você possui Resistência a dano Psíquico. Você também possui Vantagem em salvaguardas para evitar ou encerrar a condição Enfeitiçado.

Telepatia. Você possui telepatia, com alcance de 9 metros.

Kuo-Toa

A origem dos Kuo-toas é um debate quente, mesmo entre os próprios Kuo-toas. Eles declaram que seus impérios uma vez regiram terra e mar em vários mundos, apesar de discordarem sobre o motivo pelo qual seus impérios caíram de joelhos — o que guiou muitos Kuo-toas para a Umbraeterna. Por este motivo, se ressentem de todas as forças que podem ter derrubado o império: civilizações que andam na luz, desastres naturais e qualquer divindade que não atenda suas preces.

O Kuo-toa é um humanoide com características de peixes, com corpos pegajosos e escamas que mudam de cor baseado em emoções extremas, como raiva e terror. Eles frequentemente exalam o cheiro de peixe podre, um aroma exótico que exaltam com perfumes finos de criação própria. Possuem a expectativa de vida de 60 anos.

Divindades Misteriosas

Muito do conhecimento sobre o panteão dos kuo-toa se perderam. Não há um consenso entre os kuo-toas sobre seus nomes, suas formas e seus desejos. Sem uma autoridade religiosa principal, alguns arquissacerdotes criam ídolos baseados nos presságios que leem. Eles frequentemente lideram a população a venerar krakens, aboletes ou lordes demoníacos como avatares de suas divindades, ou como divindades próprias. A devoção a tais seres frequentemente resulta na servidão prolongada a um poder malévolo ou à ruína completa deles.

Para apaziguar suas divindades, os kuo-toas produzem ídolos bizarros usando peças discrepantes, inspirados em caranguejos, enguias, camarões ou mesmo kuo-toas, frequentemente adornando-os com tentáculos que se contorcem. Através de um processo que poucos kuo-toas entendem, estes ídolos atraem poderes sobrenaturais. Às vezes, eles até ganham vida.

Traços do Kuo-toa

Tipo de Criatura: Humanoide
Tamanho: Médio (entre 1,50 e 1,80 metros)
Deslocamento: 9 metros

Como um Kuo-toa, você possui estas características especiais.

Anfíbio. Você respira água e ar. Você também possui Deslocamento de Natação igual ao seu Deslocamento.

Escorregadio. Você possui Vantagem em salvaguardas para evitar ou encerrar às condições Agarrado e Contido.

©2026 Wizards of the Coast LLC

Manifestação Divina. Você sempre possui a magia *Convocar Familiar* preparada, e você pode conjurá-la sem consumir componentes materiais. Você pode conjurá-la uma vez sem consumir espaços de magia, recuperando a capacidade de conjurá-la desta forma ao concluir um Descanso Longo.

Ao conjurar a magia, escolha uma das formas listas para seu familiar. Você também pode escolher uma das seguintes formas especiais para seu familiar: **Homúnculo** ou **Broto Miconídeo**. Celestial é o tipo da criatura.

Além disso, a forma do seu familiar é uma mescla divina de múltiplas criaturas. Ao conjurar a magia, escolha uma segunda forma dentre as opções disponíveis. Seu familiar ganha uma ação, Reação ou característica da segunda forma.

MICONÍDEO

O Miconídeo é um povo fungo e bípede que vive em círculos provincianos unidos. Assim como os cogumelos, eles possuem tamanhos, formatos e cores variados. Alguns miconídeos cujos círculos tiveram contato com outras civilizações desenvolveram características que se assemelham a estas espécies, como bocas para falar, chapéus de cores vivas e babados que se assemelham a roupas.

Um miconídeo possuí expectativa de vida relativamente baixa. Eles podem viver por até 25 anos antes de retornarem para o solo para fertilizar a próxima geração de seus círculos.

TRAÇOS DO MICONÍDEO

Tipo de Criatura: Planta
Tamanho: Médio (entre 1,20 e 2,10 metros) ou Pequeno (entre 60 centímetros e 1,20 metros), escolha ao selecionar esta espécie
Deslocamento: 9 metros

Como um Miconídeo, você possui estas características especiais.

Visão no Escuro. Você possui Visão no Escuro, com alcance de 36 metros.

Telepatia. Você possui telepatia, com alcance de 9 metros.

Esporos Conectores. Com uma ação, você expele esporos em uma área de Emanação de 9 metros a partir de você. Criaturas na área com o valor de Inteligência 2 ou maior que não sejam Constructos, Elementais ou Mortos-Vivos recebem telepatia com alcance de 9 metros por 1 hora. Uma vez que usar esta característica, você não poderá expeli-los novamente até que finalize um Descanso Longo.

Mesclar Habilidade. Ao concluir um Descanso longo, você pode realizar um ritual para combinar conhecimentos e experiências. Ao fazê-los, escolha até seis aliados (você pode se incluir) a até 9 metros de você para participarem do ritual e uma proficiência em perícia que, ao menos, um dos participantes possua. As criaturas escolhidas recebem proficiência em tal perícia até que finalizem um Descanso Longo.

©2026 Wizards of the Coast LLC