

# Unearthed Arcana: Talentos para Perícias

## Material de Playtest

O material apresentado aqui é para testes e para acender a sua imaginação. Essas mecânicas de jogo estão na forma de rascunho, podendo ser utilizadas nas suas campanhas, mas não foram refinados por iterações de design ou desenvolvimento total de games. Elas não são, oficialmente, parte do jogo e não são permitidas em eventos da *D&D Adventurers League*.

Como é típico na *Unearthed Arcana*, as opções aqui não foram ajustadas para multiclasse.

Se nós decidirmos oficializar esse material, ele será aprimorado de acordo com os seus comentários e, então, aparecerá em um livro do D&D.

Este documento apresenta novos talentos para playtest. Cada um deles é associado a uma perícia como mostrado abaixo.

Perícia	Talento
Acrobacia	Acrobata
Adestrar Animais	Domador de Animais
Arcanismo	Arcanista
Atletismo	Musculoso
Atuação	Artista
Enganação	Língua de Prata
Furtividade	Furtivo
História	Historiador
Intimidação	Ameaçador
Intuição	Empático
Investigação	Investigador
Medicina	Médico
Natureza	Naturalista
Percepção	Perceptivo
Persuasão	Diplomata
Prestidigitação	Mão Leve
Religião	Teólogo
Sobrevivência	Sobrevivente

## Acrobata

Você se torna mais ágil, ganhando os seguintes benefícios:

- Seu valor de Destreza aumenta em 1 para um máximo de 20.
- Você ganha proficiência na perícia Acrobacia. Se você já é proficiente na perícia, você soma o dobro do seu bônus de proficiência em testes que você faz com ela.
- Como uma ação bônus, você pode fazer um teste de Destreza (Acrobacia) CD 15. Se você for bem-sucedido, terreno difícil não custa movimento extra para você até o final do seu turno atual.

## Ameaçador

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

- Seu valor de Carisma aumenta em 1 para um máximo de 20.
- Você ganha proficiência na perícia Intimidação. Se você já é proficiente na perícia, você soma o dobro do seu bônus de proficiência em testes que você faz com ela.
- Quando você faz a ação Atacar no seu turno, você pode substituir um ataque por uma tentativa de desmoralizar um humanoide que você consiga ver até 9 metros de você e que consiga te ouvir. Faça um teste de Carisma (Intimidação) contra 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 ficar assustado por você dessa maneira por 1 hora.

## Arcanista

Você estuda as artes arcanas, ganhando os seguintes benefícios:

- Seu valor de Inteligência aumenta em 1 para um máximo de 20.
- Você ganha proficiência na perícia Arcanismo. Se você já é proficiente na perícia, você soma o dobro do seu bônus de proficiência em testes que você faz com ela.
- Você aprende as magias *prestidigitação* e *detectar magia*. Você pode lançar *detectar magia* uma vez sem gastar um espaço de magia e você recupera essa habilidade quando termina um descanso longo.

## Artista

Você domina a atuação de maneira que você comanda qualquer palco. Você ganha os seguintes benefícios:

- Seu valor de Carisma aumenta em 1 para um máximo de 20.
- Você ganha proficiência na perícia Atuação. Se você já é proficiente na perícia, você soma o dobro do seu bônus de proficiência em testes que você faz com ela.

- Enquanto estiver atuando, você pode tentar distrair um humanoide que possa te ver e ouvir. Faça um teste de Carisma (Atuação) contra um teste de Sabedoria (Intuição) do humanoide. Se o seu teste for bem-sucedido, você chama a atenção do humanoide o suficiente para ele fazer testes de Sabedoria (Percepção) e Inteligência (Investigação) com desvantagem até você parar de atuar.

## **Diplomata**

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

- Seu valor de Carisma aumenta em 1 para um máximo de 20.
- Você ganha proficiência na perícia Diplomacia. Se você já é proficiente na perícia, você soma o dobro do seu bônus de proficiência em testes que você faz com ela.
- Se você passar 1 minuto conversando com alguém que pode entender o que você fala, você pode fazer um teste de Carisma (Diplomacia) contra um teste de Sabedoria (Intuição) do alvo. Se você ou seus companheiros estiverem lutando com a criatura o teste falha automaticamente. Se o seu teste for bem-sucedido, o alvo está enfeitiçado enquanto estiver até 18 metros de você e por 1 minuto depois disso.

## **Domador de Animais**

Você dominou as técnicas necessárias para treinar e domar animais. Você ganha os seguintes benefícios:

- Seu valor de Sabedoria aumenta em 1 para um máximo de 20.
- Você ganha proficiência na perícia Adestrar Animais. Se você já é proficiente na perícia, você soma o dobro do seu bônus de proficiência em testes que você faz com ela.
- Você pode usar uma ação bônus no seu turno para comandar uma besta amigável que esteja até 18 metros de você, que possa te ouvir e que não esteja sob comando de alguém. Você agora decide qual ação a besta tomará e para onde ela se moverá durante seu próximo turno, ou você dá um comando genérico que dure por 1 minuto, como guardar uma área específica.

## **Empático**

Você percebe muito bem como as outras pessoas pensam e se sentem. Você ganha os seguintes benefícios:

- Seu valor de Sabedoria aumenta em 1 para um máximo de 20.
- Você ganha proficiência na perícia Intuição. Se você já é proficiente na perícia, você soma o dobro do seu bônus de proficiência em testes que você faz com ela.
- Você pode usar sua ação para tentar compreender um humanoide que você possa ver até 9 metros de você. Faça um teste de Sabedoria (Intuição) contra um teste de Carisma (Enganação) do alvo. Se o seu teste for bem-sucedido, você tem vantagem em jogadas de ataque e testes de atributo contra o alvo até o final do seu próximo turno.

## **Furtivo**

Você sabe a melhor maneira de se esconder. Você ganha os seguintes benefícios:

- Seu valor de Destreza aumenta em 1 para um máximo de 20.
- Você ganha proficiência na perícia Furtividade. Se você já é proficiente na perícia, você soma o dobro do seu bônus de proficiência em testes que você faz com ela.
- Se você está escondido, você pode mover até 3 metros em campo aberto sem ser percebido, contanto que você acabe seu movimento numa posição que você não esteja claramente visível.

## **Historiador**

Seus estudos sobre história recompensaram-no com os seguintes benefícios:

- Seu valor de Inteligência aumenta em 1 para um máximo de 20.
- Você ganha proficiência na perícia História. Se você já é proficiente na perícia, você soma o dobro do seu bônus de proficiência em testes que você faz com ela.
- Quando você fizer a ação Ajudar para auxiliar um teste de atributo de outra criatura, você pode fazer um teste de Inteligência (História) CD 15. Se for bem-sucedido, o teste da criatura ganha um bônus igual ao seu bônus de proficiência, já

que você compartilha conselhos e exemplos históricos. Para receber esse bônus, a criatura deve ser capaz de entender o que você está falando.

## **Investigador**

Você tem um olhar para detalhes e consegue perceber a menor das pistas. Você ganha os seguintes benefícios:

- Seu valor de Inteligência aumenta em 1 para um máximo de 20.
- Você ganha proficiência na perícia Investigação. Se você já é proficiente na perícia, você soma o dobro do seu bônus de proficiência em testes que você faz com ela.
- Você pode fazer a ação Procurar como uma ação bônus.

## **Língua de Prata**

Você desenvolve sua perícia conversacional para melhor enganar os outros. Você ganha os seguintes benefícios:

- Seu valor de Carisma aumenta em 1 para um máximo de 20.
- Você ganha proficiência na perícia Enganação. Se você já é proficiente na perícia, você soma o dobro do seu bônus de proficiência em testes que você faz com ela.
- Quando você faz a ação Atacar no seu turno, você pode substituir um ataque por uma tentativa de enganar um humanoide que você possa ver até 9 metros e que possa te ver e ouvir. Faça um teste de Carisma (Enganação) contra um teste de Sabedoria (Intuição) do alvo. Se o seu teste for bem-sucedido, seu movimento não provoca ataques de oportunidade desse alvo e seus ataques contra o mesmo têm vantagem; ambos benefícios duram até o final do seu próximo turno ou até que você use essa habilidade num alvo diferente. Se o seu teste falhar, o alvo não pode ser enganado por você dessa maneira por 1 hora.

## **Mão Leve**

Seus dedos rápidos e sua agilidade te permitem fazer truques com as mãos. Você ganha os seguintes benefícios:

- Seu valor de Destreza aumenta em 1 para um máximo de 20.

- Você ganha proficiência na perícia Prestidigitação. Se você já é proficiente na perícia, você soma o dobro do seu bônus de proficiência em testes que você faz com ela.
- Como uma ação bônus você pode fazer um teste de Destreza (Prestidigitação) para plantar algo em alguém, esconder um objeto numa criatura, roubar uma bolsa ou pegar algo de um bolso.

## **Médico**

Você domina as artes da medicina, ganhando os seguintes benefícios:

- Seu valor de Sabedoria aumenta em 1 para um máximo de 20.
- Você ganha proficiência na perícia Medicina. Se você já é proficiente na perícia, você soma o dobro do seu bônus de proficiência em testes que você faz com ela.
- Durante um descanso curto, você pode limpar e suturar ferimentos de até 6 bestas e humanoides que aceitem essa ajuda. Faça um teste de Sabedoria (Medicina) CD 15 para cada criatura. Se for bem-sucedido e a criatura gastar um dado de vida durante esse descanso, essa criatura pode renunciar à jogada do dado de vida e recuperar o número máximo de pontos de vida que o dado pode recuperar. Uma criatura só pode fazer isso uma vez por descanso, independente de quantos dados gastar.

## **Musculoso**

Você se torna mais forte, ganhando os seguintes benefícios:

- Seu valor de Força aumenta em 1 para um máximo de 20.
- Você ganha proficiência na perícia Atletismo. Se você já é proficiente na perícia, você soma o dobro do seu bônus de proficiência em testes que você faz com ela.
- Você conta como se fosse de uma categoria maior de tamanho para determinar sua capacidade de carga.

## **Naturalista**

Seus extensos estudos sobre a natureza recompensaram-no com os seguintes benefícios:

- Seu valor de Inteligência aumenta em 1 para um máximo de 20.

- Você ganha proficiência na perícia Natureza. Se você já é proficiente na perícia, você soma o dobro do seu bônus de proficiência em testes que você faz com ela.
- Você aprende as magias *arte dos druidas* e *detectar venenos e doenças*. Você pode lançar *detectar venenos e doenças* uma vez sem gastar um espaço de magia e você recupera essa habilidade quando termina um descanso longo.

## **Perceptivo**

Você aguça seus sentidos até eles ficarem afiadíssimos. Você ganha os seguintes benefícios:

- Seu valor de Sabedoria aumenta em 1 para um máximo de 20.
- Você ganha proficiência na perícia Percepção. Se você já é proficiente na perícia, você soma o dobro do seu bônus de proficiência em testes que você faz com ela.
- Estar em áreas levemente obscurecidas não impõe desvantagem nos seus testes de Sabedoria (Percepção) caso você consiga tanto ver quanto escutar.

## **Sobrevivente**

Você domina o conhecimento das regiões selvagens, ganhando os seguintes benefícios:

- Seu valor de Sabedoria aumenta em 1 para um máximo de 20.
- Você ganha proficiência na perícia Sobrevivência. Se você já é proficiente na perícia, você soma o dobro do seu bônus de proficiência em testes que você faz com ela.
- Você aprende a magia *alarme*. Você pode lançar essa magia uma vez sem gastar espaços de magia e você recupera essa habilidade quando termina um descanso longo.

## **Teólogo**

Seus estudos extensos sobre religião recompensaram-no com os seguintes benefícios:

- Seu valor de Inteligência aumenta em 1 para um máximo de 20.
- Você ganha proficiência na perícia Religião. Se você já é proficiente na perícia, você soma o dobro do seu bônus de proficiência em testes que você faz com ela.

- Você aprende as magias *taumaturgia* e *detectar o bem e o mal*. Você pode lançar *detectar o bem e o mal* uma vez sem gastar espaços de magia e você recupera essa habilidade quando termina um descanso longo.

**Tradução:** Felipe Savino Dias

**Revisão e editoração:** Marcelo Telles

Equipe REDERPG

**Artigo original:**

<http://dnd.wizards.com/articles/unearthed-arcana/feats-skills>