

Unearthed Arcana: Talentos Raciais

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*.

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 testes. Como explicado no capítulo 6 do *Player's Handbook*, talentos, assim como multiclasse, são uma parte opcional do jogo, utilizáveis apenas se o seu Mestre de Jogo permitir. Estes talentos não assumem que multiclasse está sendo usada na campanha e eles não assumem a existência dos talentos para perícias da edição anterior da *Unearthed Arcana*.

Cada talento está associado com uma das raças do *Player's Handbook*, como sumarizados abaixo:

Raça	Talento
Anão	Agilidade Pequena
Anão	Rancoroso
Anão	Resiliência Anã
Draconato	Asas de Dragão
Draconato	Couro de Dragão
Draconato	Medo Dracônico
Elfo	Precisão Élfica
Elfo (alto elfo)	Teleporte Feérico
Elfo (drow)	Alta Magia Drow
Elfo (da floresta)	Magia de Elfo da Floresta
Gnomo	Agilidade Pequena
Gnomo	Desaparecer
Gnomo (da floresta)	Amigo dos Animais
Gnomo (das rochas)	Criador de Maravilhas
Halfling	Agilidade Pequena
Halfling	Segunda Chance
Halfling	Sorte Generosa
Humano	Determinação Humana
Humano	Prodígio
Meio-Elfo	Amigo de Todos
Meio-Elfo	Precisão Élfica
Meio-Elfo	Prodígio
Meio-Orc	Agressividade Orc
Meio-Orc	Fúria Orc
Tiefling	Chamas de Phlegethos
Tiefling	Constituição Infernal
Tiefling	Pele Farpada

Agilidade Pequena

Pré-requisito: Anão, gnomo, ou halfling

Você é incrivelmente ágil para a sua raça. Você recebe os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Força ou de Destreza em 1, até o máximo de 20.
- Aumente o seu deslocamento de caminhada em 1,5 metro.
- Você ganha proficiência em Acrobacia e Atletismo. Se você já é proficiente em alguma delas, você soma o dobro do seu bônus de proficiência em testes que fizer com a perícia.

Agressividade Orc

Pré-requisito: Meio-orc

Como uma ação bônus, você pode se mover, até a distância do seu deslocamento, em direção a um inimigo de sua escolha que você possa ver ou ouvir. Você deve terminar esse movimento o mais próximo desse inimigo.

Alta Magia Drow

Pré-requisito: Elfo (drow)

Você aprende mais das magias típicas de seu povo. Você aprende *detectar magia* e pode lançá-la à vontade, sem gastar espaços de magia. Você também aprende *levitação* e *dissipar magia*, cada uma podendo ser lançada uma vez sem gastar espaços de magia. Você reganha o uso dessas magias após terminar um descanso longo. Carisma é o seu atributo para lançar essas magias.

Amigo de Todos

Pré-requisito: Meio-elfo

Você desenvolveu uma personalidade magnética. Você recebe os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Carisma em 1, até o máximo de 20.
- Você ganha proficiência em Enganação e Persuasão. Se você já é proficiente em alguma delas, você soma o dobro do seu bônus de proficiência em testes que fizer com a perícia.

Amigo dos Animais

Pré-requisito: Gnomo (da floresta)

Sua amizade com os animais é misticamente profunda. Você recebe os seguintes benefícios:

- Você ganha proficiência na perícia Adestrar Animais. Se você já é proficiente nela, você soma o dobro do seu bônus de proficiência em testes que fizer com essa perícia.
- Você aprende a magia *falar com animais* e pode lançá-la à vontade, sem gastar espaços de magia. Você também aprende a magia *amizade animal* e pode lançá-la uma vez com este talento. Você reganha a habilidade de conjurar essa magia através deste talento após um descanso longo. Inteligência é o seu atributo para lançar essas magias.

Asas de Dragão

Pré-requisito: Draconato

Asas dracônicas brotam das suas costas. Com suas asas, você tem deslocamento de voo de 6 metros se você não estiver usando armadura pesada ou excedendo sua capacidade máxima de carga.

Chamas de Phlegethos

Pré-requisito: Tiefling

Você aprendeu a chamar o fogo do inferno para lhe servir. Você recebe os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Inteligência ou de Carisma em 1, até um máximo de 20.
- Quando você jogar o dano flamejante para uma magia que você lançou, você pode jogar novamente qualquer resultado 1 dos dados de dano flamejante, mas deve usar a nova jogada, mesmo se for outro 1.
- Sempre que você lançar uma magia que inflija dano flamejante, você pode se envolver em chamas até o final do seu próximo turno. As chamas não queimam você ou qualquer objeto que você esteja carregando e irradia luz plena por 9 metros e penumbra em mais 9 metros. Enquanto as chamas durarem, qualquer criatura até 1,5 metro que lhe atingir com um ataque corpo a corpo sofre 1d4 de dano flamejante.

Constituição Infernal

Pré-requisito: Tiefling

Sangue demoníaco corre em suas veias. Você recebe os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Constituição em 1, até um máximo de 20.
- Você tem resistência a dano congelante e venenoso.
- Você tem vantagem em testes de resistência contra ser envenenado.

Couro de Dragão

Pré-requisito: Draconato

Você herdou o poder e a majestade dos seus ancestrais dracônicos. Você recebe os seguintes benefícios:

- Aumente o seu valor de Força ou Carisma em 1, até um total de 20.
- Crescem em suas mãos garras retráteis. Mostrá-las ou guardá-las não requer ação. As garras são armas naturais que você pode usar para fazer ataques desarmados. Em um acerto, elas causam dano cortante de 1d4 + seu modificador de Força, ao invés do dano de concussão de um ataque desarmado comum.
- Suas escamas são mais duras. Você ganha um bônus de +1 em sua CA enquanto não estiver usando armaduras.

Criador de Maravilhas

Pré-requisito: Gnomo (das rochas)

Você é um mestre nas técnicas de funilaria de seu povo. Você recebe os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Destreza ou Inteligência em 1, até um máximo de 20.
- Quando você fizer um teste de atributo usando suas ferramentas de funileiro, você soma o dobro do seu bônus de proficiência.
- Quando você for criar um dispositivo com o seu traço Funileiro, você recebe as seguintes opções:

Alarme: Este dispositivo detecta quando uma criatura se move até 4,5 metros dele sem falar em voz alta uma senha escolhida quando você a cria. Uma rodada depois, o alarme emite um toque estridente que dura 1 minuto e pode ser ouvido até 90 metros de distância.

Calculadora: Este dispositivo torna mais fácil realizar grandes somas.

Suspensor: Este dispositivo permite que o usuário eleve cinco vezes o peso que o usuário normalmente pode levantar.

Cronômetro: Este dispositivo marca o tempo com precisão.

Sensor de Clima: Utilizado com uma ação, este dispositivo prevê as condições climáticas em um raio de 1,5 km pelas próximas 4 horas, mostrando um símbolo (nuvens, sol/lua, chuva ou neve) para cada hora.

Desaparecer

Pré-requisito: Gnomo

Você pode usar sua herança mágica para escapar do perigo. Você recebe os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Inteligência em 1, até um máximo de 20.
- Quando sofrer dano, você pode usar sua reação para se tornar invisível até o seu próximo turno ou até você atacar, causar dano ou forçar alguém a fazer um teste de resistência. Uma vez que você utilize esta habilidade, você não pode usá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

Determinação Humana

Pré-requisito: Humano

Você tem uma determinação implacável, que alcança feitos incríveis. Você recebe os seguintes benefícios:

- Aumente um dos seus valores de habilidade em 1, até um máximo de 20.
- Quando você fizer uma jogada de ataque, teste de atributo ou teste de resistência, você pode escolher fazê-lo com vantagem. Uma vez que você use essa habilidade, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la novamente.

Fúria Orc

Pré-requisito: Meio-orc

Sua fúria arde incansavelmente. Você recebe os seguintes benefícios:

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

- Quando você atingir um ataque com uma arma simples ou comum, você pode jogar um dos dados de dano da arma mais uma vez e adicionar esse dano extra do tipo de dano causado pela arma. Uma vez que você use essa habilidade, você precisa de um descanso curto ou longo para usá-la novamente.
- Imediatamente após você usar o seu traço Resistência Implacável, você pode usar sua reação para fazer um ataque com arma.

Magia de Elfo da Floresta

Pré-requisito: Elfo (da floresta)

Você aprende um truque de druida à sua escolha. Você também aprende *passos longos e passos sem pegadas*, podendo conjurá-las uma vez cada uma sem gastar espaços de magia. Você ganha os usos dessa habilidade após um descanso longo. Sabedoria é o seu atributo para lançar essas magias.

Medo Dracônico

Pré-requisito: Draconato

Quando está com raiva, você se torna ameaçador. Você recebe 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 gastar o uso de seu sopro para forçar cada criatura à sua escolha até 9 metros de você fazer um teste de resistência de Sabedoria (CD 8 + seu bônus de proficiência + modificador de Carisma). Um alvo é automaticamente bem-sucedido se não puder ver ou ouvir você. Em caso de falha, o alvo ficará amedrontado por 1 minuto. Se o alvo amedrontado sofrer qualquer dano, ele pode refazer o teste, encerrando o efeito sobre ele com um sucesso.

Pele Farpada

Pré-requisito: Tiefling

Um dos seus ancestrais era um diabo barbado ou outro corruptor pontiagudo. Farpas proeminentes brotam de sua cabeça. Você recebe os seguintes benefícios:

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

- Com uma ação bônus, você pode fazer com que pequenas farpas brotem ou retraiam de todo o seu corpo. No início de cada um dos seus turnos, enquanto os espinhos estiverem para fora, você causa 1d6 de dano perfurante a qualquer criatura que lhe agarrou ou que você esteja agarrando.
- Você ganha proficiência na perícia Intimidação. Se você já é proficiente nela, você soma o dobro do seu bônus de proficiência em testes que fizer com essa perícia.

Precisão Élfica

Pré-requisito: Elfo ou meio-elfo

Você tem uma precisão sobrenatural. Você recebe os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Destreza em 1, até um máximo de 20.
- Sempre que você tiver vantagem em uma jogada de ataque, você pode jogar novamente um dos dados.

Prodígio

Pré-requisito: Meio-elfo ou humano.

Você é rápido para aprender coisas novas. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente um dos seus valores de 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 um idioma de sua escolha.

Rancoroso

Pré-requisito: Anão

Você tem um ódio profundo contra um tipo de criatura. Escolha seu inimigo, um tipo de criatura para descarregar o fardo de sua ira: aberrações, bestas, celestiais, constructos, dragões, elementais, fadas, demônios, gigantes, monstruosidades, limos, plantas ou mortos-vivos. Alternativamente, você pode escolher duas raças humanoides (como as gnolls e orcs). Você recebe os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Força, Constituição ou Sabedoria em 1, até o máximo de 20.
- Durante a primeira rodada de qualquer combate contra seus inimigos escolhidos, suas

jogadas de ataque contra qualquer um deles têm vantagem.

- Quando qualquer um de seus inimigos escolhidos fizer um ataque de oportunidade contra você, esse ataque tem desvantagem.
- Sempre que você fizer um teste de Inteligência (Arcanismo, História, Natureza, ou Religião) para lembrar de informações sobre seus inimigos, você dobra o seu bônus de proficiência no teste, mesmo que você não seja normalmente proficiente.

Resiliência Anã

Pré-requisito: Anão

Você tem o sangue dos heróis anões correndo em suas veias. Você recebe os seguintes benefícios:

- Aumente o seu valor de Constituição em 1, até um máximo de 20.
- Sempre que você tomar a ação Esquivar em combate, você pode gastar um Dado de Vida para se curar. Jogue o dado, adicione seu modificador de Constituição e recupere pontos de vida igual ao total (mínimo de 1).

Segunda Chance

Pré-requisito: Halfling

A sorte lhe favorece. Você recebe 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 lhe atingir com uma jogada de ataque, você pode usar sua reação para forçar a criatura a refazer a jogada de ataque. Uma vez que você utilize essa habilidade, você precisa de um descanso curto ou longo pra utilizá-la novamente.

Sorte Generosa

Pré-requisito: Halfling

Sempre que um aliado até 9 metros de você tirar um resultado um 1 em um d20 em uma jogada de ataque, teste de atributo ou teste de resistência, você pode usar sua reação para permitir que ele jogue o dado novamente. O aliado deve utilizar o novo resultado.

Teleporte Feérico

Pré-requisito: Elfo (Alto)

Graças à sua ancestralidade, você aprendeu a se teleportar. Você recebe os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Inteligência em 1, até um máximo de 20.
- Você aprende *passo nebuloso* e pode lançá-la uma vez sem gastar espaços de magia. Você reganha o uso dessa habilidade após um descanso curto ou longo. Inteligência é a sua habilidade de conjuração para essa magia.

Tradução: Fernando “Floor Jansen” Santana

Revisão: Leidiane “Lady” Campos e Marcelo Telles

Editoração: Marcelo Telles

Equipe **REDERPG**

Artigo original:

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