

Unearthed Arcana

Raças de Ravnica

Este documento apresenta versões de várias raças do mundo de Ravnica: loxodontes, híbridos simic, vedalken e viashino.

Material de Playtest

O material apresentado aqui é para teste e para acender a sua imaginação. Essas mecânicas de jogo são um rascunho, para serem jogadas em sua campanha mas ainda sem terem sido propriamente testadas. Elas não são, oficialmente, parte do jogo e não são permitidas em eventos da *D&D Adventurers League*.

Se for decidido oficializar esse material, o mesmo será refinado baseado nas suas sugestões, e então será incorporado em um livro do *D&D*.

Loxodonte

Humanoides elefantes, loxodontes são, frequentemente, oásis de calma nas ruas movimentadas de Ravnica. Eles zunem e cantam em seus tons sonoros e se movem lentamente, ou até mesmo se sentam em perfeita quietude. Caso sejam provocados a tomar uma ação, os loxodontes se tornam terrores sagrados – berrando com raiva, trompetando seus urros e batendo suas orelhas enormes. Sua sabedoria quieta e sua força furiosa, assim como sua feroz lealdade e inabalável convicção, são um tremendo recurso para as suas guildas.

Gigantes Pesados

Loxodontes elevam-se acima da maioria dos outros humanoides, medindo mais de 2,10 metros de altura. Eles têm as cabeças – trombas, presas, orelhas e rostos – de elefantes, e corpos humanoides volumosos cobertos pela pele grossa e coriácea. Suas mãos possuem quatro dedos grossos, e os seus pés são achatados, ovais e similares à de um elefante.

Assim como a de um elefante, a tromba de um loxodonte é um apêndice útil que complementa as mãos. Além de prover um olfato afiado, a tromba pode ser utilizado para levantar e carregar objetos pesados, e duas protuberâncias que ela possui na ponta, com formato de dedo, podem ser utilizados para manipulações delicadas. A tromba pode ser utilizada para carregar tanto alimentos quanto líquidos para a sua boca, além de poder ser usada como tubo respiratório quando nadando.

Talentosos Artesãos da Pedra

Loxodontes são artesãos pacientes e incansáveis, com uma intuição incomparável sobre o seu ofício. Embora eles criem líderes espirituais, o seu talento com criações em pedra é tão natural que eles frequentemente se perdem quando tentam transmitir os seus conhecimentos para outros. Dentre os membros da Selesnya, é primariamente dos loxodontes a missão de construir as magníficas estruturas arborícolas da guilda, semelhantes a catedrais.

Lealdade Implacável

Loxodontes acreditam nos valores da vida e da convivência em comunidade, portanto são frequentemente encontrados no Conclave Selesnya. Alguns, que enfatizam os benefícios da ordem, são conhecidos por se juntar ao Sindicato Orzhov ou ao Senado Azorius.

Loxodontes acreditam que os membros de um grupo têm a responsabilidade de cuidar uns dos outros. Uma vez que tenham se juntado a uma guilda ou criado laços com outros indivíduos em alguma capacidade, eles se devotam a manter esse vínculo. Eles coordenam os seus esforços e muitas vezes estão dispostos a sacrificar-se pelo bem do grupo. Eles esperam a mesma lealdade e comprometimento dos outros membros de sua comunidade, e podem ser severos em sua decepção quando sua confiança é traída.

A principal diferença entre os loxodonte que juntam-se à guildas diferentes é a sua percepção do tamanho da comunidade a qual pertencem. Para os loxodonte no Conclave Selesnya, a comunidade é o mundo e todos os seus seres vivos, todos valiosos, todos destinados a viver em harmonia e de forma interdependente. Para os loxodonte de Azorius, a comunidade significa, principalmente, a junção de todas as sociedades de raças sencientes, que necessitam de lei e ordem para que funcionem em conjunto. Já para aqueles no Sindicato Orzhov, a comunidade significa o sindicato, com os seus interesses tomando prioridade em relação aos interesses de qualquer outro grupo.

Nomes de Loxodonte

O nome de um loxodonte inclui sons harmônicos produzidos pelas câmaras nasais ressonantes de um loxodonte, que indica a posição social, conexões da família e papel na comunidade. Como a maioria dos membros de outras raças não podem ouvir ou distinguir esses sobretons, muito menos produzi-los, loxodonte frequentemente traduzem esses nomes em títulos, como Hierarca, Reverendo, Avó, Curandeiro, ou Santo.

Nomes Masculinos: Bayul, Berov, Brooj, Chedumov, Dobrun, Droozh, Golomov, Heruj, Ilromov, Kel, Nikoom, Ondros, Radomov, Svetel, Tamuj, Throom, Vasool.

Nomes Femininos: Ajj, Boja, Dancu, Dooja, Elyuja, Fanoor, Irij, Jasoo, Katrun, Lyooda, Mayja, Radu, Shuja, Soofya, Totoor, Verij, Vesmova, Yoolna, Zarij, Zoorja.

Traços dos Loxodonte

O seu personagem loxodonte possui os seguintes traços.

Aprimoramento de Atributo. A sua Constituição aumenta em 2, e a sua Sabedoria aumenta em 1.

Idade. Loxodonte amadurecem na mesma velocidade que humanos, mas eles vivem aproximadamente 450 anos. Eles valorizam muito o peso da sabedoria e da experiência, e são considerados jovens até atingirem a idade de 60 anos.

Tendência. A maioria dos loxodonte são ordeiros, acreditam no valor de uma vida pacífica e ordeira. Eles também tendem para o bem.

Tamanho. Loxodonte possuem entre 2,10 metros e 2,40 metros de altura. Os seus corpos massivos variam entre o peso de 136 e 180 quilos. Seu tamanho é Médio.

Forma Poderosa. Você conta como uma categoria de tamanho maior quando for determinar a sua capacidade de carga e o peso que você pode puxar, arrastar ou levantar

Deslocamento. O seu deslocamento base de caminhada é de 9 metros.

Bravura Loxodonte. Você tem vantagem nos testes de resistência contra medo.

Armadura Natural. Você possui uma pele grossa e encouraçada. Quando não estiver utilizando armadura, sua CA é 13 + seu modificador de Destreza. Você pode utilizar sua armadura natural para determinar sua CA ao invés da armadura, caso a armadura que você estiver vestindo te deixe com uma CA menor do que a sua armadura natural. Os benefícios de escudo são aplicados normalmente enquanto você utiliza sua armadura natural.

Dica: Os cálculos de CA não acumulam

Quando o jogo fornecer mais de uma forma de calcular sua Classe de Armadura, você só pode utilizar uma delas. Você escolhe qual será utilizada. Por exemplo, se você tem o traço Armadura Natural do loxodonte e a característica de classe Defesa sem Armadura do monge, você não pode misturar ambos. Ao invés disso, você escolhe qual das opções determina sua CA.

Proficiência de Pedreiro. Você ganha proficiência com as ferramentas de pedreiro.

Especialização em Rochas. Sempre que você realizar um teste de Inteligência (História) relacionado à origem de um trabalho em pedra, você é considerado proficiente na perícia História e adiciona o dobro do seu bônus de proficiência ao teste, ao invés do seu bônus de proficiência normal.

Olfato Apurado. Graças à sua tromba sensível, você possui vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) e Inteligência (Investigação) que dependam de olfato

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Comum.

Híbrido Simic

O Combinado Simic é uma guilda que costuma utilizar magia para fundir diferentes formas de vida conjuntamente. Em tempos recentes, eles estenderam esta pesquisa para indivíduos humanoides, transferindo magicamente as características de vários animais para humanos, elfos e vedalken. O objetivo do chamado Projeto Guardião é construir um exército Simic de soldados superiores, perfeitamente adaptados a uma variedade de situações de combate. Esses espécimes hiperevoluídos são chamados de híbridos simic, embora eles às vezes se chamem de guardiões.

Adaptação Extensiva

Os híbridos simic compartilham muitas das características de sua raça original, incluindo sua forma física básica. Híbridos humanos são os mais versáteis, preenchendo uma variedade de funções. Os ágeis híbridos de elfos mantêm a capacidade de enxergar na escuridão, tornando-os ideais como espiões, batedores e infiltradores. E os híbridos vedalken possuem o mesmo intelecto calculista de sua raça original, tornando-os superiores em tática, estratégia e lançamento de magia.

Os aprimoramentos biológicos dos híbridos podem mudar sua aparência drasticamente.

Todos os híbridos possuem algumas características físicas dos animais, principalmente criaturas aquáticas e reptilianas. Dessas características algumas são: garras de caranguejo, tentáculos de lula, asas que parecem barbatanas de arraias, pele translúcida ou com camuflagem, ou mandíbulas semelhantes à de um tubarão, preenchida de dentes afiados.

Híbridos simic são produto da magia Simic. Não é impossível que um híbrido abandone o Combinado Simic e junte-se a outra guilda, mas os Simic considerarão esses híbridos como desertores e a nova guilda pode nunca acolher por completo um híbrido que poderia facilmente ser um espião Simic.

Nomes de Híbrido

Um híbrido geralmente carrega o nome dado por seus pais de sua raça base, sejam humanos, elfos, ou vedalken. No entanto, alguns híbridos assumem um novo nome após a sua transformação, um nome escolhido por eles mesmos ou por aqueles responsáveis por sua transformação.

Traços dos Híbridos Simic

O seu personagem híbrido possui os seguintes traços.

Aprimoramento de Atributo. A sua Constituição aumenta em 2, e um outro atributo de sua escolha aumenta em 1.

Idade. Híbridos simic começam suas vidas como indivíduos adultos de sua raça base, seja humano, elfo ou vedalken. Eles mostram sinais de um singelo envelhecimento acelerado, então a sua longevidade máxima é provavelmente reduzida de alguma forma, mas o Projeto Guardião não está operando a tempo suficiente para observar os efeitos totais desse fenômeno.

Tendência. A maioria dos híbridos compartilha geralmente uma visão neutra da existência, que tem origens no Combinado Simic. Eles estão mais interessados em pesquisas científicas e na posição de sua

guilda do que em questões morais ou éticas. No entanto, aqueles que deixam o Combinado Simic para trás muitas vezes fazem isso justamente para encontrar outra guilda que esteja de acordo com sua perspectiva filosófica e alinhamento.

Tamanho. Seu tamanho é Médio, dentro do normal do esperado de sua raça humanoide base.

Deslocamento. O seu deslocamento base de caminhada é de 9 metros.

Visão no Escuro. Você consegue ver na penumbra até 18 metros, como se fosse em luz plena, e na escuridão como se fosse penumbra. Você não consegue discernir cores na escuridão, somente tons de cinza.

Aprimoramento Animal. Seu corpo foi alterado para incorporar certas características animais. Você escolhe um aprimoramento na criação do personagem e um segundo aprimoramento no 5º nível.

No 1º nível, escolha uma das seguintes opções:

Pairar da Arraia. Suas asas, que se assemelham às de uma arraia, podem diminuir a velocidade da sua queda e permitir com que você plane. Quando você estiver em queda e não estiver incapacitado, você pode subtrair até 30 metros de sua queda ao calcular o dano que receberia, além disso, você pode se mover horizontalmente 60 cm para cada 30 cm de queda.

Alpinista Ágil. Você tem o deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento de caminhada.

Adaptação Subaquática. Você pode respirar ar e água, e você tem o seu deslocamento de natação igual ao seu deslocamento de caminhada.

No 5º nível, escolha uma das seguintes opções, ou escolha uma das opções anteriores que você não tenha escolhido no 1º nível:

Membros Agarradores. Você tem dois membros adicionais crescendo ao lado dos seus braços. Escolha se são garras ou tentáculos. Cada um desses membros é uma arma natural, que você pode usar para fazer ataques desarmados. Se você acertar esses ataques, o alvo recebe dano de concussão igual a 1d6 + seu Modificador de Força, ao invés do dano de concussão normal para um ataque desarmado. Imediatamente após acertar, você pode tentar agarrar o alvo como uma ação bônus. Esses membros adicionais não podem manipular precisamente qualquer objeto e não podem empunhar armas, itens mágicos ou outros equipamentos especializados.

Carapaça. Sua pele é coberta por uma casca grossa em alguns lugares. Você ganha um bônus de +1 de CA enquanto não estiver utilizando uma armadura pesada.

Cuspir Ácido. Como uma ação, você pode lançar um jato de ácido de suas glândulas em sua boca, escolhendo como alvo uma criatura ou objeto que você possa ver dentro de um raio de 9 metros. O alvo recebe 2d10 de dano ácido caso não obtenha sucesso em um teste de resistência de Destreza contra a dificuldade de 8 + seu modificador de Constituição + seu bônus de proficiência. Esse dano aumenta em 1d10 quando você alcança o 11º nível (3d10) e o 17º nível (4d10).

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Comum e Élfico.

Vedalken

Nada é perfeito – os vedalken acreditam nisso e desfrutam dessa visão. Toda imperfeição é uma chance para melhoria, seja na lei ou na ciência, e o progresso é uma marcha sem fim em direção a um estado de perfeição que nunca pode ser alcançado. Isso leva os vedalken a progredir com o seu trabalho com muito entusiasmo, nunca dissuadidos por

contratempos e sempre animados frente a uma oportunidade de melhoria.

Racionalidade Serena

Vedalken são altos e magros, medindo em média quase uma cabeça mais alta que os humanos, mas com peso similar. Sua pele sem pelos abrange uma gama de tons de azul, do azul-celeste pálido ao azul brilhante, até o índigo profundo, quase roxo. Seus olhos são tons mais escuros de azul e violeta. Eles não possuem ouvidos externos e seu nariz é largo e achatado.

De modo geral, os vedalken são sociáveis e gostam de conversar. No entanto, eles mantêm suas vidas pessoais como segredos privados, e eles tendem a se envolver mais com ideias do que com pessoas. Eles formam amizades próximas se baseando em interesses mútuos ou discordâncias alarmantes, e suas interações focam em seus pensamentos sobre essas questões em vez de seus sentimentos sobre elas. Para os membros de outras raças, os vedalken parecem frios, e até mesmo sem emoções. Esse julgamento não é correto – eles sentem emoção tão vividamente como outras raças, mas eles são habilidosos o suficiente para não as exibirem. A racionalidade serena guia suas ações, eles fazem e seguem planos cuidadosos, e eles são pacientes o suficiente para não fazerem absolutamente nada quando o resultado ideal depende da ausência de ações.

Raciocinando para a Perfeição

Seus intelectos curiosos e mentes racionais fazem os vedalken se inclinarem fortemente para a adesão ao Senado de Azorius, ao Combinado Simic e (com menos frequência) à Liga Izzet. Seja qual for a sua guilda, eles colocam sua inteligência em uso para elaborar e melhorar coisas: leis, procedimentos, e ciências mágicas.

Vedalken acreditam que o caminho para o objetivo inatingível da perfeição é construído

com tijolos de educação, deliberação cuidadosa e experimentação controlada. (Seu desejo por controle total para prevenir erros desastrosos explica a inclinação com frequência menor em relação à Liga Izzet, onde erros explosivos são celebrados.) Alguns vedalken direcionam suas energias para o aperfeiçoamento pessoal, incluindo o uso de bioengenharia Simic ou através de estudos extensivos, enquanto outros se concentram em aperfeiçoar a sociedade através da cuidadosa elaboração e aplicação de leis.

Nomes Vedalken

Vedalken recebem nomes no nascimento, mas geralmente escolhem um nome novo para si mesmo como parte de sua transição para a vida adulta. Eles raramente usam nomes de família.

Nomes Masculinos: Aglar, Bellin, Dallid, Firellan, Kavin, Koplony, Lomar, Mathvan, Modar, Nebun, Nhillosh, Nitt, Otrovac, Ovlan, Pelener, Rill, Trivaz, Uldin, Yolov, Zataz.

Nomes Femininos: Azi, Barvisa, Brazia, Direll, Fainn, Griya, Hallia, Katrille, Kovel, Lilla, Mirela, Morai, Nedress, Ossya, Pierenn, Roya, Sestri, Triel, Uzana, Yaraghiya, Zlovol.

Traços dos Vedalken

O seu personagem vedalken possui os seguintes traços.

Aprimoramento de Atributo. A sua Inteligência aumenta em 2, e a sua Sabedoria aumenta em 1.

Idade. Vedalken amadurecem na mesma velocidade que humanos, e a maioria costuma se estabelecer na vida adulta por volta dos 40 anos. Sua expectativa de vida é normalmente entre 350 e 500 anos.

Tendência. Vedalken são, na maioria das vezes, leais e raramente malignos.

Tamanho. Vedalken são mais altos que os humanos, mas são mais magros. Eles são de tamanho entre 1,80 e 2 metros em média, e

geralmente pesam menos de 90 quilogramas. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. O seu deslocamento base de caminhada é de 9 metros.

Desapego Vedalken. Você tem vantagem em todos os testes de resistência de Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Precisão Incansável. Você é proficiente em uma das seguintes perícias de sua escolha: Arcanismo, Atuação, História, Investigação, Medicina, ou Prestidigitação. Você também é proficiente com uma ferramenta de sua escolha.

Sempre que você realizar um teste de perícia com a perícia ou ferramenta escolhida, jogue um d4 e adicione o resultado no total do teste.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Comum.

Viashino

Muitos répteis retiram seu calor e energia corporal do sol, mas os humanoides viashino são alimentados por um fogo interior de zelo. Entregues às suas emoções, os viashino podem ser temperamentais, mas também são rápidos para mostrar o seu bom humor. E eles podem facilmente formar fortes laços de amizade. Eles são guerreiros ferozes, e também apaixonados defensores de suas guildas e causas.

Pele Escamosa e Cauda Laminada

Viashino assemelham-se a lagartos humanoides cobertos por uma pele verde e escamosa, com protuberâncias pontiagudas. Suas cabeças projetam-se para a frente em seus pescoços finos e carregam uma enorme boca cheia de dentes afiados. Uma cauda longa e semelhante a um chicote se estende de sua espinha, realizando chicotadas para trás – e se tornam mais rápidas conforme ficam mais agitadas. Suas caudas possuem pontas com lâminas de ossos, que eles podem usar como armas.

Fervente e Impetuoso

Os viashino são ferozmente emocionais e muitas vezes violentos, e seus magos e feiticeiros preferem feitiços de fogo, os quais refletem a sua chama interior. Eles são mais frequentes entre os Clãs Gruul, especialmente o Clã Slizt. Ocasionalmente eles colocam seu zelo em uso para o serviço de ideais maiores, juntando-se à Legião de Boros. Outros viashino, em vez disso, perseguem ganhos pessoais na Liga Izzet, onde eles encontram um papel especial empunhando itens de jatos de fogo e destruição, projetados pela Liga Izzet.

Como o próprio fogo, os viashino são voláteis e podem se alterar rapidamente, e frequentemente em um processo destrutivo. Eles gostam de brigar e, muitas vezes, causam mais lesões do que o planejado, graças aos seus dentes e cauda laminada.

Eles também são facilmente distraídos, mudando de uma ideia para outra em um instante. Da mesma forma, facilmente ficam entediados, e se nada capturar sua atenção, procurarão algo que seja interessante

Nomes de Viashino

Os viashino aceitam, coletam, e descartam nomes livremente, escolhendo nomes que se ajustem ao seu atual senso de existência ou vontade. Às vezes eles vão juntar dois ou mais nomes, porque eles gostam do som ou porque todos os nomes são significativos e relevantes na época. Como resultado, membros de outras raças muitas vezes têm dificuldade de acompanhar o nome de um viashino.

Nomes Viashino: Aun, Bay, Bassisk, Cresh, Din, Essek, Fiksh, Gyan, Hsiska, Illati, Izka, Kyri, Liszik, Maush, Nyoser, Ossanash, Shekess, Skellek, Szil, Tenk, Tzia, Vilosidades, Wyoryn, Yom, Ztash.

Traços dos Viashino

O seu personagem viashino possui os seguintes traços.

Aprimoramento de Atributo. A sua Destreza aumenta em 2, e a sua Força aumenta em 1.

Idade. Os viashino amadurecem rapidamente, alcançando a idade adulta no início de sua adolescência. A sua vida é violenta e, por conta disso, raramente morrem de velhice, mas eles podem viver até aproximadamente 60 anos.

Tendência. Os viashino tendem fortemente para alinhamentos caóticos. No entanto, não há uma inclinação em particular para o bem ou para o mal.

Tamanho. Os viashinos são tão altos quanto humanos, mas eles têm músculos rígidos e bem definidos. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. O seu deslocamento base de caminhada é de 9 metros.

Mordida. Sua mandíbula cheia de presas é uma arma natural, que você pode realizar ataques desarmados. Se você atingiu esse ataque, você causa um dano perfurante igual a 1d4 + seu modificador de Força, ao invés do dano de concussão que é o normal para ataques desarmados.

Cauda de Chicote. Sua cauda sempre está na ponta uma lâmina óssea. Imediatamente após uma criatura a 1,5 metro de você te causar dano com um ataque corpo a corpo, você pode utilizar a sua reação para realizar um ataque desarmado contra a mesma criatura utilizando a sua cauda. Se você acertar, inflige dano cortante é igual a 1d4 + seu modificador de Força, ao invés do dano de concussão que é o normal para ataques desarmados.

Musculatura Rígida. Você ganha proficiência na perícia Acrobacia ou em Furtividade (sua escolha).

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever em Comum e Dracônico.

Tradução: Gabriel Nascimento Novaes

Revisão e edição: Marcelo Telles
Equipe REDERPG

Artigo original:

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