

UNEARTHED ARCANA 2021

Linhagens Góticas

By F. Wesley Schneider, Ben Petrisor, and Jeremy Crawford, with input from the rest of the D&D design team

Isto é Material de Teste

O material presente neste artigo é para ser testado e para ativar sua imaginação. Estas mecânicas de jogo estão em versão preliminar, podendo ser utilizada em sua campanha, mas ainda não foram completamente refinadas pelo desenvolvimento do jogo. Elas não fazem parte do jogo oficialmente e, portanto, não são permitidas nos eventos de D&D Adventure League.

A melhor forma de nos dar sua opinião é por meio de um questionário que publicaremos no site de D&D em breve. Se decidirmos tornar este material oficial, ele será refinado com base nas suas opiniões, e então aparecerá em um livro de D&D.

As opções de personagem que você lê aqui podem ser mais ou menos poderosas do que as opções presentes no Livro do Jogador. Se o desenvolvimento passar pela fase de teste, nós ajustaremos seu poder ao nível desejável antes da publicação oficial. Isso significa que uma opção pode ser mais ou menos poderosa em sua versão final.

Este documento apresenta três novas opções de teste para a raça dos personagens dos jogadores em D&D:

- **Dampiro**
- **Embruxado**
- **Renascido**

Essas opções são especiais: você pode escolher uma no momento da criação do personagem ou em outro momento ao longo da campanha, transformando seu personagem.

Criando seu Personagem

No 1º nível, você decide se o seu personagem é um membro da raça humana ou de uma das raças fantásticas do jogo. De forma alternativa, você pode escolher uma das

seguintes linhagens. Se você escolher uma linhagem, você pode ter sido membro de outra raça, mas não é mais. Você agora possui apenas as características raciais de sua linhagem.

Quando você criar um personagem usando uma opção de linhagem apresentada aqui, siga estas regras adicionais durante a criação do personagem.

Aumento de valor de Atributo

Quando você determina os valores de atributo do seu personagem, aumente um destes valores em 2 e aumente um valor diferente em 1. Esse aumento não pode elevar nenhum dos valores acima de 20. Siga esta regra independentemente do método que você usa para determinar as pontuações, como sorteio nos dados ou compra de pontos. Se você está substituindo sua raça por uma linhagem, substitua qualquer Aumento de Pontuação de Atributo que você tenha feito previamente por esse.

Idiomas

Seu personagem pode falar, ler e escrever Comum e um outro idioma que você e seu Mestre concordem ser apropriado para o personagem. O *Livro do Jogador* oferece uma lista de idiomas disponíveis para você escolher. O Mestre é livre para adicionar ou remover idiomas dessa lista para uma campanha específica. Se você está substituindo sua raça por uma linhagem, você mantém qualquer idioma que tenha e não ganha nenhum novo.

Tipo de Criatura

Cada criatura em D&D, incluindo cada personagem do jogador, possui um marcador especial nas regras que identifica o seu tipo

de criatura. A maioria dos personagens dos jogadores é do tipo Humanoide. As opções de raças apresentadas aqui informam qual é o tipo de criatura do seu personagem.

Lista de Tipos: Segue a relação dos tipos de criatura do jogo em ordem alfabética: Aberração, Celestial, Constructo, Dragão, Elemental, Feérico, Fera, Gigante, Gosma, Humanoide, Ífero, Monstruosidade, Morto-Vivo, Planta. Esses tipos não possuem regras em si, mas algumas regras do jogo afetam certos tipos criaturas de maneiras diferentes. Por exemplo, o texto da magia *curar ferimentos* especifica que a magia não funciona em criaturas do tipo Constructo ou Morto-Vivo.

Mais de um Tipo: Algumas criaturas pertencem a mais de um tipo de criatura. Se um efeito funciona em, ao menos, um dos tipos de criatura, esse efeito pode afetar aquela criatura. Por exemplo, se você é uma criatura que pertence ao tipo Humanoide e Morto-Vivo, *curar ferimentos* funciona em você, uma vez que afeta criaturas do tipo Humanoide.

Observação de Desenvolvimento: Mudanças nas Características de Raça

Em 2020, o livro o Caldeirão Incomensurável da Tasha apresenta a opção de personalizar diversas de suas características raciais, especificamente Aumento de Valor de Atributo, Idioma e características que concedem proficiência em perícia, armadura, arma ou ferramenta.

Seguindo os caminhos daquele livro, as opções de raça nesse artigo e em futuros livros de D&D não apresentam as características Aumento de Valor de Atributo, Idioma, Alinhamento e qualquer outra característica que seja puramente cultural. Características de raça daqui em diante refletirão apenas as realidades físicas e mágicas de ser um personagem do jogador que é membro de uma linhagem em particular. Tais características incluem coisas como visão no escuro, arma de sopro (como a dos draconatos) ou habilidades mágicas inatas (como a dos gnomos das florestas). Tais características não incluem características culturais, como idioma ou treinamento com uma arma ou ferramenta, e as características também não incluem sugestão de

alinhamento, uma vez que alinhamento é uma escolha para cada indivíduo, não uma característica compartilhada por uma linhagem.

Finalmente, indo além, o termo “raça” em D&D se refere apenas ao conjunto de características de jogo utilizadas pelos personagens dos jogadores. Essas características não são impostas a monstros e PdMs que são membros da mesma espécie ou linhagem, uma vez que os monstros e PdMs não dependem de raças e classes para funcionarem. Além do mais, os Mestres possuem a autoridade para personalizar as características das criaturas de seu jogo da forma como desejar.

Dampiro

Situado entre o mundo dos vivos e dos mortos, os dampiros se mantêm agarrados à vida ainda que sejam tentados o tempo todo por uma fome sinistra. Sua ligação com os mortos-vivos garante aos dampiros um gosto das capacidades imortais de um vampiro na forma de deslocamento aprimorado, visão no escuro e uma mordida que drena vida. Possuindo uma compreensão especial da natureza dos mortos-vivos, muitos dampiros se tornam aventureiros ou caçadores de monstros. Suas motivações geralmente são profundamente pessoais. Alguns procuram o perigo, imaginando os monstros como personificações de sua própria fome. Outros buscam vingança contra o que quer que tenha lhe transformado em um dampiro. Ainda outros abraçam a solidão da caçada, mantendo distância daqueles que podem tentar sua fome.

Fome do Dampiro

Cada dampiro sente um anseio que só pode ser sanado pelos vivos. Esse desejo é como um sussurro em sua mente, uma cor em sua visão, um reflexo que constantemente precisa ser suprimido. Aqueles que são indulgentes com a sua fome correm o risco de perder o controle e passar considerar os outros como apenas como presas. Aqueles que resistem podem descobrir formas excepcionais para controlar seu anseio ou suprimi-lo por meio de um autocontrole constante. De qualquer

forma, as tentações assombram os dâmpiros e as circunstâncias conspiram para lhes dar infinitas razões para se entregar. Enquanto muitos dâmpiros possuem uma sede de sangue, seu personagem pode ter outra forma de tirar seu sustento dos vivos. Jogue o dado ou escolha uma das opções apresentadas na tabela Anseios de Dâmpiro para determinar o que tenta seu personagem a se alimentar.

Anseios de Dâmpiro

d8	Fome
1	Sangue
2	Carne crua ou humana
3	Fluido cerebral
4	Sentimento específico
5	Energia psíquica
6	Uma cor da aparência de alguém
7	Sonhos
8	Energia vital

Origem do Dâmpiro

Os dâmpiros geralmente surgem de encontros com vampiros, mas todas as formas macabras de barganha, influência necromântica e encontros com misteriosos imortais podem transformar seu personagem. A Tabela Origens de Dâmpiro apresenta sugestões para a forma como o seu personagem ganhou essa linhagem.

Origens de Dâmpiro

d8	Origem
1	Você é a reencarnação de um ancestral que foi um vampiro tirânico.
2	Você fez um pacto com uma divindade, ífero, fada ou espírito predatório que faz com que você compartilhe de seu anseio.
3	Você sobreviveu ao ataque de um vampiro, mas foi transformado para sempre.
4	Um parasita habita seu corpo. Você é indulgente com seu anseio para saciá-lo.
5	Você se apaixonou por um imortal e voluntariamente se ofereceu para se

6	transformar em vampiro, mas uma tragédia interrompeu a transformação. Você é uma manifestação menor de um ser sobrenatural. Saciar sua fome significa acelerar a sua manifestação completa.
7	Você não sabe sua origem, mas você vivia com vampiros ou outros monstros. Um experimento radical mudou seu corpo, fazendo com que você ficasse dependente dos fluidos vitais dos outros.
8	

Característica de Dâmpiro

Tipo: Humanoide e Morto-Vivo

Tamanho: Médio ou Pequeno (escolha quando ganhar essa linhagem)

Deslocamento: 10,5 metros

Visão no Escuro. Você pode ver na meia-luz a 18 metros de você como se você luz plena e na escuridão como se fosse meia-luz.

Escalada de Aranha. Você possui deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento. Além disso, a partir do 3º nível você pode se mover para cima, baixo e lateralmente em superfícies verticais e tetos sem precisar usar as mãos, deixando-as livres.

Mordida Vampírica. Sua mordida com as presas é considerada uma arma natural, o que conta como uma arma simples de combate corpo-a-corpo a qual você possui proficiência. Você adiciona seu modificador de Constituição às jogadas de ataque e dano quando você ataca com sua mordida. Você causa 1d4 pontos de dano perfurante em um acerto. Enquanto você estiver com metade ou menos pontos de vida, você tem vantagem nas jogadas de ataque com sua mordida.

Quando você usa sua mordida e acerta uma criatura que não é do tipo Constructo ou Morto-Vivo, você pode aprimorar suas capacidades de uma das seguintes formas a sua escolha:

- Recupere pontos de vida igual ao dano causado pela mordida
- Receba um bônus na sua próxima jogada de

ataque ou de um teste de habilidade; esse bônus é igual ao dano causado por sua mordida.

Você pode aprimorar suas capacidades com sua mordida um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência e você recupera todos os usos gastos quando termina um descanso longo.

Embruxado

Quando fazer um pedido não funciona, a magia ancestral pode oferecer o que o coração deseja – ao menos por um tempo. Os embruxados são indivíduos imbuídos com magia mística, energia feérica ou bruxaria obscura. Alguém que entra em uma negociação com megeras pode obter seu mais profundo desejo, mas eventualmente descobrirá que está transformado. Essas mudanças evidenciam a influência da megera: orelhas que se dividem em pontas bifurcadas, pele em tons silvestres, cabelos compridos que crescem novamente se cortados e uma coroa viva irremovível. Junto com essas marcas, os embruxados manifestam traços de megera, como vida longa, visão no escuro e uma variedade de métodos mágicos para enganar e evitar os sentidos.

Enquanto muitos embruxados ganham essa linhagem ao fazer um acordo com uma megera, outros revelam sua verdadeira natureza quando envelhecem – particularmente se a influência de uma megera aconteceu durante a infância ou mesmo antes do nascimento. Muitos embruxados se voltam para uma vida de aventuras, procurando descobrir os mistérios de sua magia, para forjar uma conexão com sua natureza feérica ou para evitar uma megera obcecada.

Herdeiros das Megeras

Uma das maneiras usadas pelas megeras para criar outras é por meio da criação de embruxados. Cada embruxado apresenta características sugestivas da megera cuja magia imbuíu seus poderes. Isso inclui uma

coroa incomum, geralmente chamada de “cruz anciã” ou “aréola de bruxa”. Essa parte viva parecida com uma guirlanda brota do corpo do embruxado e se enrola atrás da sua cabeça, servindo como uma marca visível da barganha entre a megera e o embruxado, um débito devido ou uma mudança que vai acontecer.

Tornando-se uma Megera

Megeras podem realizar um ritual para transformar irreversivelmente um embruxado que elas próprias criaram em uma nova megera, seja do seu próprio tipo ou do tipo que incorpora a natureza do embruxado. Isso requer que tanto a megera quanto o embruxado estejam no mesmo local e concordem com a realização do ritual – circunstâncias que a maioria dos embruxados evita, mas que podem vir a aceitar ao longo dos séculos. Uma vez que o embruxado passar por esse ritual irreversível, ele emerge como uma megera PdM e não está mais sobre o controle do jogador do embruxado, a menos que o Mestre decida de outra forma.

Origem do Embruxado

Uma barganha com uma megera ou outra entidade misteriosa transformou seu personagem e um ser mágico. Jogue o dado ou escolha uma das opções da tabela Origens de Embruxado para determinar como seu personagem ganhou essa linhagem.

Origem do Embruxado

d8 Origem

- | | |
|---|--|
| 1 | Querendo um filho, seus pais fizeram um acordo com uma megera. Você é o resultado desse acordo. |
| 2 | Sequestradores feéricos trocaram você pelo filho dos seus pais. |
| 3 | Uma laia de megeras perdeu um de seus membros. Você foi criado para substituir a megera perdida. |
| 4 | Você foi amaldiçoado quando criança. Um acordo com os espíritos da floresta lhe transformaram em um embruxado, agora se liberte da maldição. |
| 5 | Você começou sua vida como uma criatura feérica, mas um acidente ou um crime transformou você e o forçou a sair de casa. |

- 6 Um druida insultado lhe transformou e determinou que seu tempo de vida dure somente enquanto uma árvore sagrada portar frutas.
- 7 Você fez um acordo com uma megera, mas ela distorceu suas palavras e lhe transformou.
- 8 Você é uma criança silvestre. Animais e sussurros misteriosos são a única família que você conhece.

Traços de Embruxado

Tipo: Feérico e Humanoide.

Tamanho: Médio ou Pequeno (escolha quando ganhar essa linhagem)

Deslocamento: 9 metros

Visão no Escuro. Você pode ver na meia-luz a 18 metros de você como se você luz plena e na escuridão como se fosse meia-luz.

Resiliência Feérica. Você tem vantagem em salvaguardas que tenha que fazer para evitar ou finalizar a condição enfeitiçado em você.

Magia de Megera. Você pode conjurar as magias *disfarçar-se* e *danação* com essa característica. Inteligência, Sabedoria ou Carisma é seu atributo de conjuração para essas magias (escolha um quando ganhar essa linhagem). Uma vez que você conjure uma dessas magias com essa característica, você não pode conjurar essa magia novamente com essa característica até finalizar um descanso longo. Você também pode conjurar essas magias utilizando qualquer espaço de magia que possua.

Insígnia Mágica. Com uma ação, você pode arrancar uma de suas unhas, dente ou mecha de cabelo sem se ferir. Essa insígnia é imbuída com magia até você finalizar um descanso longo. Enquanto a insígnia estiver imbuída dessa forma, você pode usar uma ação para mandar uma mensagem telepática para a criatura que estiver carregando a insígnia, contanto que vocês estejam no mesmo plano de existência até uma distância de 16 quilômetros. A mensagem pode conter até vinte cinco palavras.

Além disso, enquanto você estiver até 16

quilômetros de distância da insígnia, você pode usar uma ação para entrar em um transe por 1 minuto, durante esse tempo você pode ver e ouvir a partir da insígnia como se estivesse presente no local. Enquanto estiver usando seus sentidos no local da insígnia, você está cego e surdo em relação aos arredores de sua própria localização. Após isso, a insígnia é destruída de maneira inofensiva.

Uma vez que você crie uma insígnia usando essa característica, você não pode fazer isso novamente até terminar um descanso longo, o que faz com que a parte perdida cresça novamente.

Renascido

A morte nem sempre é o fim. O renascido exemplifica isso, sendo indivíduos que morreram e, ainda sim, de alguma forma estão vivos. Alguns renascidos exibem as cicatrizes do seu destino cruel, sua pele carbonizada, membros faltantes ou veias sem sangue, deixando claro que eles foram tocados pela morte. Outros renascidos são maravilhas da magia ou ciência, sendo criado a partir das partes costuradas de seres diferentes ou portando mentes misteriosas em corpos manufaturados.

Qualquer que seja sua origem, renascidos experimentam uma nova vida e procuram por sentimentos e respostas para seu novo eu.

Memórias Desaparecidas

Os renascidos sofrem de uma forma de descontinuidade, uma interrupção de suas vidas ou estado físico que suas mentes não conseguem lidar bem. Suas memórias ou eventos antes dessa interrupção geralmente são vagas ou inexistentes. Ocasionalmente, uma experiência inesperada pode fazer com que sensações ou visões do passado surjam de forma arrebatadora.

Ao invés de dormir, geralmente os renascidos se sentam e pensam sobre o passado, esperando por alguma revelação do que veio antes. A maior parte das vezes, estes são longos momentos silenciosos no escuro.

No entanto, às vezes, em um momento de paz, estresse ou excitação, um renascido tem um vislumbre do que veio antes. Quando desejar ter tal vislumbre, consulte a tabela Memórias Perdidas para inspirar os detalhes.

Memórias Perdidas

Origem do Dragão Ascendente

d8 Memória

- 1 Você se lembra de um momento doloroso. Qual marca ou cicatriz em seu corpo está relacionada a isso?
Uma memória lhe faz derramar uma lágrima. É uma memória amarga ou alegre? Recordá-la lhe faz sentir do mesmo jeito?
- 2 Você se lembra de uma memória de infância. O que deste evento ou quem você era ainda te influencia?
Uma memória trás a voz de alguém outrora próximo a você. O que ela lhe aconselha?
- 3 Você se lembra de gostar de algo que não gosta de fazer agora. O que é isso? Por que você não gosta disso agora?
Uma memória carrega um cheiro ou sensação vívida. O que você vai fazer para recriar essa experiência?
- 4 Você se lembra vagamente de um lugar que não é possível existir. O que é essa visão? Como ela faz você se sentir?
Você experimenta uma memória que tem certeza que não é sua. Como ela se parece sobrenatural? Ela pode ser um vislumbre de um pesadelo antigo ou algo pior?
- 5
- 6
- 7
- 8

Origem do Renascido

O renascido pode ter se originado a partir de circunstâncias similares a de vários mortos-vivos ou constructos. Jogue o dado ou escolha uma das opções da tabela Origens de Renascido para determinar como seu personagem ganhou essa linhagem.

Origem do Dragão Ascendente

d8 Origem

- 1 Você foi ressuscitado magicamente, mas alguma coisa deu errado.
Linhas prendem as peças incompatíveis do seu corpo e suas memórias vêm de várias vidas diferentes.
- 2 Após cavar para se libertar de seu túmulo, você percebe que não possui nenhuma memória além de um único nome.
- 3 Você foi o servo morto-vivo de um necromante durante muitos anos. Um dia, sua consciência retornou.
- 4 Você acordou em um laboratório abandonado junto a desenhos complexos de órgãos em formato de engrenagens.
- 5 Você foi libertado após ficar petrificado durante gerações. No entanto, suas memórias desapareceram e seu corpo não é mais o mesmo que um dia foi.
- 6 Seu corpo está possuído por um espírito que compartilha suas memórias e substitui suas partes faltantes por membros fantasmagóricos.
- 7 Em público, você passa como um indivíduo normal, mas você consegue sentir a coceira causada pela palha usada para estofar seu corpo.
- 8

Traços de Renascido

Tipo: Humanoide e Morto-Vivo ou Constructo (escolha no momento em que ganhar essa linhagem).

Tamanho: Médio ou Pequeno (escolha quando ganhar essa linhagem)

Deslocamento: 9 metros

Visão no Escuro. Você pode ver na meia-luz a 18 metros de você como se você luz plena e na escuridão como se fosse meia-luz.

Natureza Imortal. Você escapou da morte, um fato representado pelos seguintes benefícios:

- Você tem vantagem em salvaguardas contra doenças e ser envenenado, e você tem resistência contra dano venenoso.
- Você tem vantagem em salvaguardas contra morte.
- Você não precisa comer, beber ou respirar.
- Você não precisa dormir e magia não pode lhe colocar para dormir. Você pode terminar um descanso longo em 4 horas se você passar essas horas em um estado de inatividade e parado, período em que você se mantém consciente.

Conhecimento de uma Vida Passada.

Você se lembra temporariamente de vislumbres do passado, talvez memórias perdidas de anos atrás ou de sua vida anterior. Quando você fizer um teste de atributo que usa uma perícia, você pode rolar um d6 e adicionar o valor sorteado ao teste. Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência e recupera todos os usos quando termina um descanso longo.

Tradução: Rafael Viana Silva

Revisão: Gervasio da Silva Filho

Editoração: Sérgio “O Alquimista” Gomes

Equipe REDERPG

Artigo original:

<https://dnd.wizards.com/articles/unearthed-arcana/gothic-lineages>