

# UNEARTHED ARCANA 2021

## Povos da Faéria

By Taymoor Rehman, Ari Levitch, 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 quatro novas opções de teste para raças de personagens dos jogadores em D&D:

- Fada
- Hobgoblin
- Povo Coruja
- Povo Coelho

### Criando seu Personagem

Quando você cria seu personagem de D&D, você decide se seu personagem é um membro da raça humana ou de uma das raças fantásticas do jogo, que incluem as raças apresentadas neste artigo. Se você criar um personagem usando uma opção de raça apresentada aqui, siga estas regras adicionais durante a criação do personagem.

### Aumento de Pontuação de

### Atributo

Ao determinar os valores de atributo do seu personagem, aumente uma dessas pontuações em 2 e aumente uma pontuação diferente em 1 ou aumente três pontuações diferentes em 1. Siga esta regra independentemente do método que você usa para determinar as pontuações, como sorteio nos dados ou compra de pontos.

A seção "Construção Rápida" para a classe do seu personagem oferece sugestões sobre quais pontuações aumentar. Você é livre para seguir essas sugestões ou ignorá-las. Qualquer que seja a pontuação que você decida aumentar, nenhuma das pontuações pode ser aumentada acima de 20.

### 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.

### 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 raça apresentadas aqui informam qual é o tipo de criatura do seu personagem.

Segue a relação dos tipos de criatura do jogo em ordem alfabética: Aberração, Celestial, Constructo, Dragão, Elemental, Feérico, Fera, Gigante, Gosma, Humanoide, Infero, 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 (o autógeno, descrito abaixo, sendo uma exceção notável em virtude de sua característica Vida Verdadeira).

## Observação de Desenvolvimento

A seção “Criando seu Personagem” apresenta regras especiais de criação de personagem para as opções de raça neste artigo. As raças que usam essas regras podem coexistir perfeitamente com raças que usam outras regras. Por exemplo, as opções de raça no Livro do Jogador possuem aumentos na pontuação de atributos embutidos, enquanto as raças neste artigo não. As opções de raça de ambas as fontes podem se aventurar juntas.

Se você quiser que uma raça que não apareça neste artigo, como um elfo ou um anão, tenha flexibilidade semelhante na sua pontuação de atributo, o livro Caldeirão Incomensurável da Tasha apresenta uma regra, chamada Personalizando Sua Origem, que lhe dá tal flexibilidade. Esse livro também lhe dá a opção de construir sua própria raça, ao invés de selecionar uma existente. Essa opção é chamada de Linhagem Personalizada. Não importa qual opção você escolha para o seu personagem – uma raça neste artigo, uma raça do Livro do Jogador, uma raça modificada pela regra Personalizando Sua Origem ou uma Linhagem Personalizada – você pode se aventurar com personagens que são construídos com uma opção diferente.

Esta observação se baseia na Observação de Desenvolvimento do nosso Unearthed Arcana anterior, "Linhagens Góticas".

## FADAS

A Faéria é o lar de muitos povos fantásticos, incluindo fadas. As fadas são um povo pequenino, mas não tanto quanto seus amigos pixie e sprite.

Imbuídas com a magia de Faéria, as fadas compartilham algumas semelhanças umas com as outras, mas podem diferir amplamente em aparência, comportamento e atitude. Muitas fadas possuem uma característica física especial que as diferencia

de outras criaturas de sua espécie. Para sua fada, consulte a tabela Características de Fada ou escolha uma das opções. A Faéria é um lugar selvagem, então invente suas próprias características se nenhuma delas se encaixar em seu personagem.

### Característica de Fada

#### d8 Característica

- 1 Você tem asas pequenas como as de um inseto.
- 2 Você tem uma pele brilhante e multicolorida.
- 3 Você tem orelhas excepcionalmente grandes.
- 4 Uma névoa constante e cintilante envolve você.
- 5 Você tem um chifre espectral pequeno em sua testa, como um chifre pequeno de unicórnio.
- 6 Suas mãos nunca se parecem sujas.
- 7 Você cheira a brownie recém-assado.
- 8 Um frio perceptível e inofensivo o envolve.

### Traços Raciais de Fada

Você tem os seguintes traços raciais.

**Tipo de Criatura.** Você é um Feérico.

**Tamanho.** Você é pequeno.

**Deslocamento.** Seu deslocamento básico é de 9 metros.

**Voo de Fada.** Você tem um deslocamento de voo igual ao seu deslocamento básico e pode pairar. Este voo é mágico e não requer o uso de suas asas (se você as tiver).

**Magia de Fada.** Você conhece as magias arte de druida e fogo das fadas. Você pode conjurar fogo de fada sem gastar um espaço de magia e deve terminar um descanso longo antes de poder conjura-la dessa forma novamente. Você também pode conjurar esta magia usando qualquer espaço de magia que você tenha. Você escolhe entre Inteligência, Sabedoria ou Carisma para ser seu atributo de conjurar magias para essas magias.

**Travessia de Fada.** Você pode se espremer por um espaço estreito com até 2,5 centímetros de largura.

## HOBGOBLIN DE FAÉRIA

---

Hobgoblins traçam suas origens até Faéria, onde apareceram pela primeira vez com seus parentes goblins e bugursos. Esta procedência deixou sua marca, pois embora os hobgoblins sejam encontrados em todo o Plano Material, eles continuam a canalizar um aspecto da regra de reciprocidade de Faéria, que cria um vínculo místico entre o conessor e o recebedor de um presente.

Em alguns mundos, esses vínculos levam os hobgoblins a formar comunidades com laços profundos entre si. Em *Forgotten Realms* (Os Reinos Esquecidos) surgiram vastas legiões de hobgoblins, com fileiras e mais fileiras de soldados devotados, famosos por serem muito eficazes combatendo como uma unidade.

Os hobgoblins geralmente são mais altos que seus primos goblins, mas não tão grandes quanto os bugursos. Eles têm orelhas curvas e pontudas e narizes que ficam vermelhos ou azuis durante as demonstrações de emoção.

### Traços Raciais de Hobgoblin

Você tem as seguintes características raciais.

**Tipo de Criatura.** Você é um Humanoide.

**Tamanho.** Você é médio.

**Deslocamento.** Seu deslocamento básico é de 9 metros.

**Visão no Escuro.** Você pode ver na meia-luz em um raio de 18 metros de você como se fosse luz plena e na escuridão como se fosse meia-luz. Na escuridão você distingue as cores apenas como tons de cinza.

**Ancestralidade Feérica.** Você tem vantagem nas salvaguardas que faz para evitar ou encerrar a condição Enfeitiçado em você mesmo.

**Dom Feérico.** Você pode usar esse traço para realizar a ação Ajudar como uma ação bônus, e você pode fazer isso um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência. Você recupera todos os usos gastos quando termina um descanso longo.

A partir do 3º nível, escolha uma das opções abaixo cada vez que você realizar a ação Ajudar, seja como uma ação bônus ou

uma ação:

**Hospitalidade.** Você e o alvo de sua ação Ajudar ganham, cada um, um número de pontos de vida temporários igual a 1d6 mais seu bônus de proficiência.

**Travessia.** Você e o alvo de sua ação Ajudar aumentam, cada um, seu deslocamento básico em 3 metros até o início do seu próximo turno.

**Ressentimento.** Até o início do seu próximo turno, a primeira vez que você ou o alvo de sua ação Ajudar atingir uma criatura com uma jogada de ataque, a criatura terá desvantagem na próxima jogada de ataque que fizer no minuto seguinte.

**Sorte de Muitos.** Se você errar uma jogada de ataque ou falhar em um teste de atributo ou salvaguarda, você pode contar com seus laços de reciprocidade para ganhar um bônus na jogada igual ao número de aliados que você consegue ver a até 9 metros de você (bônus máximo de +5). Você pode usar este traço um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, e você recupera todos os usos gastos ao terminar um descanso longo.

## POVO CORUJA

---

Parentes distantes das corujas gigantes, o povo coruja tem muitas formas e tamanhos, desde os pequenos e fofos até os de asas largas e majestosos. O povo coruja tem braços e pernas como outros humanoides, assim como asas que se estendem das suas costas e ombros.

Por causa de sua ligação ancestral com a Faéria, o povo coruja pode, de maneira inata, enxergar a magia nos arredores. Como as corujas, o povo coruja é agraciado com penas que não emitem nenhum som quando se movem ou voam, tornando mais fácil para eles se aproximarem furtivamente de você em uma biblioteca.

Seu personagem povo coruja pode ter hábitos noturnos. Ou talvez seu personagem seja simplesmente propenso a levantar mais tarde, incorporando literalmente o apelido de coruja.

## Traços Raciais do Povo Coruja

Você tem as seguintes características raciais.

**Tipo de Criatura.** Você é um Humanoide.

**Tamanho.** Você é médio ou pequeno. Você escolhe o tamanho quando seleciona esta raça.

**Deslocamento.** Seu deslocamento básico é de 9 metros.

**Visão no Escuro.** Você pode ver na meia-luz em um raio de 18 metros de você como se fosse luz plena e na escuridão como se fosse meia-luz. Na escuridão você distingue as cores apenas como tons de cinza.

**Visão Mágica.** Seus sentidos podem ser aguçados para detectar a presença de magia. Você ganha a habilidade de conjurar a magia detectar magia, mas apenas como um ritual. Você escolhe entre Inteligência, Sabedoria ou Carisma para ser seu atributo de conjurar magias para essa magia. Você também pode conjurar esta magia normalmente usando qualquer espaço de magia que possua.

**Voo Ágil.** Graças às suas asas, você possui deslocamento de voo igual ao seu deslocamento básico. Quando você cai, você pode usar sua reação para fazer uma salvaguarda de Destreza (CD 10) para parar de cair e pairar até o início de seu próximo turno.

**Penas Silenciosas.** Você tem proficiência na perícia Furtividade.

## POVO COELHO

---

Saltando pelas regiões selvagens, o povo coelho de Faéria incorpora um espírito de liberdade e de viajar.

O povo coelho é bípede, com pés longos característicos do animal a quem se assemelham, e coberto por pelos que podem ser várias cores. Eles compartilham os sentidos aguçados e as pernas poderosas das criaturas leporinas e são cheios de energia, como uma mola encolhida. O povo coelho é abençoado com um pouco da sorte dos feéricos e frequentemente se livram por pouco de algum tipo de perigo durante as aventuras.

## Traços Raciais do Povo Coelho

Você tem as seguintes características raciais.

**Tipo de Criatura.** Você é um Humanoide.

**Tamanho.** Você é médio ou pequeno. Você escolhe o tamanho quando seleciona esta raça.

**Deslocamento.** Seu deslocamento básico é de 9 metros.

**Reflexos de Lebre.** Você adiciona seu bônus de proficiência aos seus testes de iniciativa.

**Sentidos Leporinos.** Você tem proficiência na perícia Percepção.

**Pé de Coelho.** Quando você falha em uma salvaguarda de Destreza, você pode usar sua reação para jogar um d4 e adicionar o resultado ao teste, potencialmente transformando a falha em um sucesso.

**Salto de Coelho.** Uma vez durante cada um de seus turnos, quando você anda pelo menos 1,5 metros, você pode pular, jogando um d4 e movendo-se essa distância em metros na direção de sua escolha. Essa distância extra não custa deslocamento, mas você só pode pular se o seu deslocamento não for 0.

**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/folk\\_feywild](https://dnd.wizards.com/articles/unearthed/arcana/folk_feywild)