

UNEARTHED ARCANA 2021

Viajantes do Multiverso

Por Christopher Perkins e Jeremy Crawford.

Este documento playtest apresenta uma coleção de raças para playtest para DUNGEONS & DRAGONS:

Elfo Astral: Um elfo habitante do Plano Astral que provavelmente milhares de anos.

Autônomo: Um gnomo mecânico dotado de livre arbítrio.

Giff: Um ser com cabeça de hipopótamo de tamanho impressionante.

Hadozee: Um ser símio altamente adaptável que usa membranas semelhantes a asas para deslizar.

Plasmóide: Um ser semelhante a uma ameba.

Thri-kreen: Um insetóide telepático de seis membros.

Quando você está fazendo um personagem usando um dessas raças, use as regras em “Criando seu personagem” abaixo para preencher os detalhes do seu personagem.

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 utilizadas 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.

Comentários. A melhor maneira de você nos dar feedback sobre este material é na pesquisa que divulgaremos no site de D&D em breve. Se decidirmos tornar este material oficial, ele será melhorado com base em seu feedback e aparecerá em um livro de D&D.

Nível de poder. As opções para personagens que você encontra aqui podem ser mais ou menos poderosas do que as opções do *Livro do Jogador*. Se um novo design sobrevive a sua fase de teste então

ajustamos seu poder ao nível desejável antes da publicação oficial. Isso significa que uma opção nesse documento pode ser mais ou menos poderosa em sua forma final após publicado.

Criando seu Personagem

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

Aumento de Pontuação de Habilidade

Ao determinar as pontuações de habilidade 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 rolagem 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 outro idioma que você e seu Mestre concordem ser apropriado para o personagem. O Livro do Jogador oferece uma lista de idiomas generalizados para você escolher. O DM 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, tem uma etiqueta especial nas regras que identifica o tipo de criatura que eles são. A maioria dos personagens dos jogadores são do tipo Humanoide. Uma opção de raça apresentada aqui informa qual é o tipo de criatura do seu personagem.

Aqui está uma lista dos tipos de criaturas do jogo em ordem alfabética: Aberração, Besta, Celestial, Construto, Dragão, Elemental, Fada, Infero, Gigante, Humanoide, Monstrosidade, Gelatinoso, Planta, Morto-Vivo. Esses tipos não têm regras em si, mas algumas regras do jogo afetam criaturas de certos tipos de maneiras diferentes. Por exemplo, o texto da magia curar ferimentos especifica que a magia não funciona em uma criatura que tenha o tipo Constructo (o autônomo, descrito abaixo, sendo uma exceção notável em virtude de sua característica Vida Verdadeira).

Vida útil

A expectativa de vida típica de um personagem de jogador no multiverso de D&D é de cerca de um século, assumindo que o personagem não encontre um final violento em uma aventura. Membros de algumas raças, como anões e elfos, podem viver por séculos – um fato observado na descrição da raça.

Altura e Peso

Os personagens dos jogadores, independentemente da raça, normalmente se enquadram nas mesmas faixas de altura e peso que os humanos têm em nosso mundo. Se você quiser determinar a altura ou o peso do seu personagem aleatoriamente, consulte a tabela de Altura e Peso Aleatórios no Livro do Jogador e escolha a linha na tabela que melhor representa a construção que você imagina para seu personagem.

Elfo Astral

Há muito tempo, grupos de elfos se aventuraram de Faéria ao Plano Astral para ficarem mais próximos de seus deuses. A vida no Vazio Prateado imbuíu suas almas com uma centelha de luz divina. Essa luz se manifesta como um brilho estrelado nos olhos de um elfo astral.

Como nada envelhece no Plano Astral, os elfos astrais desse plano têm milhares de anos, e sua longevidade lhes dá uma perspectiva incomum sobre o tempo. Alguns são propensos à melancolia, enquanto outros exibem uma ausência de sentimento. Muitos procuram maneiras criativas de se ocupar. Se eles escolhem viver em contemplação silenciosa ou explorar os limites do multiverso, eles tendem a ver as coisas através das lentes do tempo como tendo pouco ou nenhum significado para eles. Elfos astrais que não moram no Plano Astral podem viver mais de 750 anos.

Traços raciais do Elfo Astral

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.

Fogo Astral. Você conhece um dos seguintes truques de sua escolha: Luzes Dançantes, Luz ou Chama Sagrada. Inteligência, Sabedoria ou Carisma é sua habilidade de conjuração para isso (escolha ao selecionar esta raça).

Visão no Escuro. Você pode ver na penumbra a até 18 metros de você como se fosse luz brilhante e na escuridão como se fosse penumbra. Você discerne cores nessa escuridão apenas como tons de cinza.

Ancestralidade Feérica. Você tem vantagem nas salvaguardas que fizer para evitar ou acabar com a condição enfeitiçado em si mesmo.

Sentidos Aguçados. Você tem proficiência na perícia Percepção.

Alma Radiante. Quando você for bem sucedido em uma salvaguarda contra morte, você pode recuperar um número de pontos de vida igual ao seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência, Sabedoria ou Carisma (escolha ao selecionar esta raça). Você não pode usar esta característica novamente até terminar um descanso longo.

Transe. Você não precisa dormir, e a magia não pode fazer você dormir. Você pode terminar um descanso longo em 4 horas se passar essas horas em uma meditação de transe, durante a qual permanece consciente.

Proficiências do Transe. Sempre que você terminar um descanso longo usando seu Transe, você ganha duas proficiências, cada uma com uma arma ou ferramenta de sua escolha (selecionada no capítulo “Equipamento” do Livro do Jogador). Você adquire misticamente essas proficiências extraindo-as da memória élfica compartilhada e as retém até terminar seu próximo descanso longo.

Autogno

Autognomos são seres mecânicos construídos por gnomos das rochas à sua imagem, geralmente com um propósito específico em mente. Por exemplo, um gnomo pode construir um autogno para ser um colega firme ou um companheiro leal. Às vezes, por causa de um mau funcionamento ou de uma circunstância única, um autogno se separa de seu criador e ataca por conta própria.

Um autogno tem uma semelhança com seu criador, e a maioria dos autognomos são programados para falar e entender Gnômico. Os componentes internos usados na fabricação de um autogno podem variar muito; um autogno pode ter um coração batendo de verdade em sua cavidade torácica, enquanto outro pode ser alimentado por poeira estelar ou engrenagens intrincadas de um relógio.

Role na tabela de histórico do Autogno ou escolha uma entrada para determinar qual evento colocou seu autogno no caminho da aventura. Se nada na mesa lhe agrada,

trabalhe com seu Mestre para criar uma história de origem para seu autogno.

Como os gnomos, os autognomos podem viver por séculos, até 500 anos.

HISTÓRIA DO AUTOGNOMO

d8 História do Autogno

- | | |
|---|---|
| 1 | Seu criador lhe deu autonomia e encorajou você a seguir seus sonhos. |
| 2 | Seu criador morreu, deixando você se virar sozinho. |
| 3 | Um mau funcionamento temporário fez com que você prejudicasse seu criador, e você fugiu em vez de sofrer represálias. |
| 4 | Uma falha fez com que você esquecesse sua programação original. Você não se lembra de quem te fez ou de onde você veio. |
| 5 | Você foi roubado de seu criador e deseja retornar a eles. |
| 6 | Você não gostou de como estava sendo tratado por seu criador, então fugiu de casa. |
| 7 | Seu criador construiu você para completar uma missão especial. |

Traços raciais do Elfo Astral

Você tem as seguintes características raciais.

Tipo de Criatura. Você é um Construtor.

Tamanho. Você é pequeno.

Deslocamento. Seu deslocamento básico é de 9 metros.

Invólucro Blindado. Você está envolto em metal fino ou algum outro material durável. Enquanto você não estiver usando armadura, sua Classe de Armadura básica é 13 + seu modificador de Destreza.

Construído para o Sucesso. Você pode adicionar um d4 a uma jogada de ataque, teste de atributo ou salvaguarda que fizer, e pode fazê-lo depois de ver o d20, mas antes que os efeitos da jogada sejam resolvidos. Você pode usar esta característica um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência e recupera todos os usos gastos quando terminar um descanso longo.

Natureza Mecânica. Você tem resistência

a dano venenoso e imunidade a doenças, e você tem vantagem em salvaguarda contra ser paralisado ou envenenado. Você não precisa comer, beber ou respirar.

Descanso da Sentinela. Quando você faz um descanso longo, você passa pelo menos 6 horas em um estado inativo e imóvel, em vez de dormir. Nesse estado, você parece inerte, mas não está inconsciente.

Projeto Especializado. Você ganha duas proficiências em ferramentas à sua escolha.

Vida Verdadeira. Se a magia Consertar for lançado em você, você pode gastar um Dado de Vida e recuperar um número de pontos de vida igual ao resultado da rolagem mais seu modificador de Constituição (mínimo de 1 ponto de vida). Além disso, seu criador projetou você para se beneficiar de feitiços comuns que preservam a vida, mas que normalmente não afetam os Construtos: Curar Ferimentos, Palavra Curativa e Poupar os Moribundos.

Giff

Giff são pessoas altas e de ombros largos com características semelhantes a hipopótamos. Alguns têm pele lisa, enquanto outros têm cerdas curtas em seus rostos e no topo de suas cabeças. Como seres de tamanho impressionante e aparência inesquecível, os giffs são notados por onde passam.

Contar histórias é uma rica tradição entre os giffs, e não é incomum ver um giff contando suas façanhas passadas para uma multidão extasiada. Ter um giff amigável por perto quando uma briga de taverna estoura também pode ser útil, pois um giff geralmente pode mais do que se manter quando uma folia agradável se transforma em socos.

Os giffs são divididos em dois campos sobre como seu nome é pronunciado. Metade deles diz com um g forte, metade com um g suave. Desentendimentos sobre a pronúncia correta muitas vezes se transformam em ressentimentos, discussões barulhentas e disputas de cabeçadas, mas raramente vão, além disso.

Traços raciais do Giff

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 e você tem um deslocamento de natação igual ao seu deslocamento básico.

Causador de Dano. Como um hipopótamo em uma loja de cristal, você é naturalmente adepto de danificar coisas. Quando você rolar um 1 em um dado de dano para um ataque corpo a corpo, você pode rolar novamente o dado e usar a nova rolagem. Você não pode fazer isso mais de uma vez por turno.

Constituição de Hipopótamo. Você tem vantagem em testes de perícia baseados em Força e salvaguardas de Força. Além disso, você conta como um tamanho maior ao determinar sua capacidade de carga e o peso que pode empurrar, arrastar ou levantar.

Hadozee

Hadozees são pessoas com características símias que há muito tempo se adaptaram a viver entre as árvores altas de seu mundo natal. São escaladores naturais, com pés tão hábeis quanto às mãos, chegando a ter polegares opositores. Membranas de pele pendem frouxamente de seus braços e pernas. Quando esticadas, essas membranas permitem que um hadozee deslize.

Os primeiros hadozees foram caçados por grandes predadores naturais. Para sobreviver nesse ambiente hostil, eles desenvolveram um senso instintivo de comunidade. Hoje, esse mesmo instinto obriga muitos hadozees a cultivar amizades, sabendo que há segurança nos números.

Traços raciais do Hadozee

Você tem as seguintes características raciais.

Tipo de Criatura. Você é um Humanoide.

Tamanho. Você é Médio ou Pequeno. Você escolhe o tamanho ao selecionar esta raça.

Deslocamento. Seu deslocamento básico é de 9 metros e você tem um deslocamento de

escalada igual ao seu deslocamento básico.

Pés Destros. Você pode usar a ação Usar um Objeto como uma ação bônus.

Deslizar. Se você não estiver incapacitado ou usando armadura pesada, você pode estender as membranas da pele e deslizar. Ao fazer isso, você pode realizar as seguintes manobras aéreas:

- Ao cair, você pode se mover até 1,5 metros horizontalmente para cada 30 cm que você desce.
- Quando você sofreria dano de uma queda, você pode usar sua reação para reduzir o dano da queda para 0.

Plasmóide

Plasmóides são seres amorfos sem forma típica. Na presença de outras pessoas, eles geralmente adotam uma forma semelhante, mas há pouca chance de confundir um plasmóide com qualquer outra coisa. Eles consomem alimentos por osmose, como uma ameba faz, e excretam resíduos através de poros minúsculos. Eles respiram absorvendo oxigênio através de outro conjunto de poros, e seus membros são fortes e flexíveis o suficiente para segurar e manipular armas e ferramentas. Embora a maioria dos plasmóides seja cinza translúcida, eles podem alterar sua cor e translucidez absorvendo corantes através de seus poros.

Os plasmóides não possuem órgãos internos do tipo usual. Seus corpos são compostos de células, fibras, lodo semelhante ao plasma e grupos de nervos chamados gânglios. Esses nervos permitem que um plasmóide detecte luz, calor, textura, som, dor e vibrações. Os plasmóides podem endurecer as camadas externas de seus corpos para manter uma forma humana, para que possam usar roupas e acessórios. Eles falam forçando o ar para fora das cavidades tubulares que se contraem para produzir som. Quando os plasmóides dormem, eles perdem sua rigidez e se espalham e às vezes são confundidos com uma rocha ou alguma outra característica do ambiente.

Traços raciais do Plasmóide

Você tem as seguintes características raciais.

Tipo de Criatura. Você é um Limo.

Tamanho. Você é Médio ou Pequeno. Você escolhe o tamanho quando ganha esta raça.

Deslocamento. Seu deslocamento básico é de 9 metros.

Amorfo. Você pode se espremer em um espaço tão estreito quanto 2,5 cm de largura, desde que não esteja vestindo e carregando nada. Você também tem vantagem em testes de atributo que você faz para iniciar ou escapar de um agarrão.

Visão no Escuro. Você pode ver na penumbra a até 18 metros de você como se fosse luz brilhante e na escuridão como se fosse luz fraca. Você discerne cores nessa escuridão apenas como tons de cinza.

Prender a Respiração. Você pode prender a respiração por 1 hora.

Resiliência Natural. Você tem resistência a dano de ácido e venenoso, e tem vantagem em salvaguarda contra ser envenenado.

Automoldar. Se você não estiver incapacitado, você pode remodelar seu corpo para dar a si mesmo uma cabeça, um ou dois braços, uma ou duas pernas e mãos e pés improvisados, ou você pode reverter para uma bolha sem membros (nenhuma ação necessária). Como uma ação bônus, você pode extrudar um pseudópode com até 15 cm de largura e 3 metros de comprimento ou reabsorvê-lo em seu corpo. Você pode usar esse pseudópode para manipular um objeto, abrir uma porta ou contêiner destrancado, guardar ou recuperar um item de um contêiner aberto ou despejar o conteúdo de um contêiner. O pseudópode não pode atacar, ativar itens mágicos ou carregar mais de 5 quilos.

Thri-Kreen

Thri-kreen têm características de insetos e dois pares de braços. Seus corpos são envoltos em quitina protetora. Eles podem alterar a coloração desta carapaça para se misturar com o ambiente natural.

Embora os thri-kreens não durmam, eles exigem períodos de inatividade para se revitalizarem. Durante esses períodos, eles estão totalmente conscientes e cientes do que está acontecendo ao seu redor.

Thri-kreens falam estalando suas mandíbulas e agitando suas antenas, indicando a outros thri-kreens o que estão pensando e sentindo. Outras criaturas acham esse método de comunicação difícil de interpretar e impossível de duplicar. Para interagir com outras pessoas, os thrikreen contam com uma forma de telepatia.

Traços raciais Thri-Kreen

Você tem as seguintes características raciais.

Tipo de Criatura. Você é uma Monstruosidade.

Tamanho. Você é Médio ou Pequeno. Você escolhe o tamanho ao selecionar esta raça.

Deslocamento. Seu deslocamento básico é de 9 metros.

Carapaça de Camaleão. Enquanto você não estiver usando armadura, sua carapaça lhe dará uma Classe de Armadura básica de 13 + seu modificador de Destreza. Com uma ação, você pode mudar a cor de sua carapaça para combinar com a cor e textura do ambiente, dando a você vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos para se esconder naquele ambiente.

Visão no Escuro. Você pode ver na penumbra a até 18 metros de você como se fosse luz brilhante e na escuridão como se fosse luz fraca. Você discerne cores nessa escuridão apenas como tons de cinza.

Armas Secundárias. Você tem dois braços secundários ligeiramente menores abaixo de seu par de braços primários. Os braços secundários funcionam como seus braços primários, com as seguintes exceções:

- Você pode usar um braço secundário para empunhar uma arma que tenha a propriedade leve, mas não pode usar um braço secundário para empunhar outros tipos de armas.

- Você não pode usar um escudo com um braço secundário.

Revitalização sem Dormir. Você não precisa dormir e pode optar por permanecer consciente durante um descanso longo, embora ainda deva se abster de atividades extenuantes para obter o benefício do descanso.

Telepatia Thri-kreen. Você tem a habilidade mágica de se comunicar mentalmente com qualquer número de criaturas voluntárias que você possa ver a até 36 metros de você. Uma criatura contatada não precisa compartilhar um idioma com você, mas deve ser capaz de entender pelo menos um idioma. Seu vínculo telepático com uma criatura é quebrado se você e a criatura se afastarem mais de 36 metros, se algum de vocês estiver incapacitado ou se qualquer um de vocês quebrar mentalmente o contato (nenhuma ação é necessária).

Tradução: Bruno Nascimento

Revisão: Gervasio da Silva Filho

Editoração: Sérgio “O Alquimista” Gomes
Equipe REDERPG

Artigo original:

<https://dnd.wizards.com/unearthed-arcana/travelers-multiverse>