



UNEARTHED ARCANA



DUNGEONS & DRAGONS

Talentos

Unearthed Arcana introduz novos talentos para a quinta edição de D&D.

Unearthed Arcana: Talentos

Baseado no feedback das últimas pesquisas e devido ao grande número de solicitações no Twitter (se você quiser me dar um toque, meu Twitter é @mikemearls), este mês a Unearthed Arcana introduz novos talentos para a quinta edição de D&D. Antes de nós entrarmos em detalhes, vamos conversar um pouco sobre como são pensados os talentos e o seu lugar no jogo.

Para começar, devido ao fato dos talentos serem uma regra opcional, é importante deixarmos claro que nenhum talento em particular fará parte do jogo. Logo, uma classe nunca pode se referir a um talento, nem tão pouco os talentos podem ser adquiridos como uma característica de classe. Além disso, nós não podemos permitir que talentos abarquem mecânicas de ações e habilidades que já estão contidas nas regras básicas. Por exemplo, um talento que torna você um hábil apostador não pode assumir que o Mestre de Jogo use alguma regra específica para apostas que já não esteja descrita nas regras básicas. Ao invés disso, este talento deve garantir a você um bônus nos testes de Sabedoria para refletir a sua habilidade em ler os outros, bem como garantir vantagem em qualquer teste de atributo feito para jogos de azar.

Tão importante quanto, talentos não devem adicionar mecânicas em qualquer nível do jogo, seja onde nós esperamos que o Mestre julgue ou que estejam definidas de forma clara. Por exemplo, um talento que permite a você adotar uma identidade falsa deve ser escrito de tal forma que os personagens sem este talento ainda possam tentar esse engodo. O talento deve conceder a você proficiência em uma ou mais perícias, um bônus no Carisma e um benefício específico (como jogar novamente o dado) quando adotar um álter ego que você tenha praticado. Mas isto não deve servir como uma barreira que previna um personagem sem este talento de assumir a identidade de outro, mediante testes de atributos e uma boa interpretação.

Mecanicamente, talentos também pretendem ser opções “tudo em uma coisa só”. Nós evitamos árvores de talentos, da mesma forma que evitamos traçar parâmetros ou presunções de proficiências ou classe de personagens (a não ser que seja inevitável). Um talento é um pacote que cobre todas as bases, concedendo benefícios para qualquer personagem.

Por último, talentos devem servir para dar vida à identidade do seu personagem. Ao criar talentos com nomes como Brigão da Taverna e Atirador Preciso, nós estamos usando uma linguagem que permite a você imaginar os personagens usando estes talentos para descrevê-los. Ao ter um lugar no mundo – uma essência tangível que as pessoas podem reconhecer – talentos podem adicionar uma nova dimensão ao seu personagem, sem deixar as características de classe que definem seu personagem mais poderosas.

Talentos de Maestria em Armas

Vamos dar uma olhada no design de talentos para exemplificar. Eu penso que seria muito legal criar uma gama de talentos que pudessem garantir aos personagens alguma competência com armas específicas, similar ao talento Mestre em Armas de Haste. Como isso ficaria?

Mestre em Martelo de Guerra

Quando você acertar uma criatura com um martelo de guerra, a criatura deve passar em um teste de resistência de Força (CD 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Força) ou será derrubada.

Além disso, você pode usar seu martelo de guerra para derrubar o escudo de um inimigo. Se você acertar uma criatura que está usando um escudo, você pode escolher não causar dano com o ataque e forçar a criatura a derrubar o seu escudo.

Porque Eu Odeio Este Talento

A primeira tentativa em criar um talento para personagens que utilizem um martelo de guerra tem grandes problemas. Para começar, ele desencadeia jogadas de dados adicionais toda vez que um personagem acertar. Isso é bastante irritante em níveis baixos, mas em níveis altos com múltiplos ataques, isso fica rapidamente fora de controle.

A habilidade de derrubar o escudo de um oponente é estilosa, mas é algo que qualquer outro personagem deve facilmente conseguir. Olhando com mais cuidado este talento, percebemos que ele pode mexer com o limite da flexibilidade do jogo. Você pode argumentar que qualquer um pode tentar realizar esta artimanha, mas por outro lado o talento soa como se somente os personagens que possuem este talento podem obter sucesso. Esta opção está em uma

área que eu gostaria de deixar à cargo do Mestre decidir, ao invés de inchar o jogo com regras complexas.

Finalmente, este efeito é bastante limitado. Ele é aplicado somente à uma arma quando, provavelmente, poderia ser aplicado em quase todas as armas de dano de concussão.

Aqui está um novo olhar sobre este talento.

Mãos Destruidoras

Você se tornou um mestre da machadinha, machado de batalha, machado grande, martelo de guerra e malho. Você ganha os seguintes benefícios quando estiver usando uma destas armas:

- Você ganha +1 de bônus nas jogadas de ataque que fizer com a arma.
- Toda vez que você tiver vantagem nas jogadas de ataque corpo a corpo feitas com a arma e acertar, você pode derrubar o oponente se o resultado menor dentre os dois d20 ainda acertar o oponente.
- Toda vez que você sofrer desvantagem em uma jogada de ataque corpo a corpo feita com a arma, o alvo sofre dano de concussão igual ao seu modificador de Força (mínimo de 0) se o ataque errar, mas se o maior resultado de um dos d20 acertar o oponente.
- Se você usar a ação Ajudar para prestar auxílio a um ataque corpo a corpo de um aliado, enquanto você estiver empunhando a arma, você pode empurrar o escudo do oponente momentaneamente. Além do aliado ganhar vantagem na jogada de ataque, o aliado também ganha +2 de bônus na jogada de ataque se o alvo estiver usando um escudo.

Porque Eu Gosto Deste Talento

Existe um número de coisas que aprimoram esta versão do talento que me deixa feliz. Para começar, ele pode ser aplicado a uma grande variedade de personagens. Ele brinca com a ideia de ser aplicado somente às armas pesadas, mas eu gosto da sensação de que o talento capta as diversas armas que geralmente são associadas aos anões.

O bônus no ataque é um apropriado que é aplicado em qualquer ataque feito, sem requerer qualquer manipulação desagradável ou interrupções.

O benefício concedido na vantagem e desvantagem dá a você uma vantagem adicional bacana em uma luta. Ele reflete a ideia de que, como um mestre das armas com mãos de ferro, você pode transformar uma

vantagem em uma margem esmagadora, bem como resgatar uma pequena chance de sucesso de uma desvantagem.

Finalmente, o benefício adicional à ação Ajudar garante uma estreita, porém útil opção sem sobrepujar a improvisação. Este tipo de benefício aprimora uma ação padrão que você fizer, enquanto dá uma nova cor à ação com um benefício especial aplicável à sua especialidade. Ele não previne outro personagem de tentar algo similar usando a ação Ajudar. Ele simplesmente deixa a cargo do Mestre decidir que tipo de teste o personagem precisa realizar para obter o mesmo resultado que você consegue automaticamente após muito treino.

É claro que os resultados da coletânea de testes têm a palavra final sobre este talento. Mas espero que ele providencie a você uma boa ideia da direção do design que nós estaremos seguindo nos próximos talentos que serão adicionados ao jogo.

O resto deste artigo apresenta uma série de novos talentos, descrevendo os conceitos que tínhamos em mente quando foram concebidos. Cada talento inclui um breve comentário para dar a você algumas dicas sobre como foram pensados. Ao dar a você mais conhecimento sobre os talentos, esperamos que o seu feedback nos ajude a aguçar nossos sentidos sobre o que funciona e o que você gostaria de ver.

Mestre da Lâmina

Você se tornou um mestre da espada curta, espada longa, cimitarra, rapieira e espada larga. Você ganha os seguintes benefícios quando estiver empunhando alguma destas armas:

- Você ganha +1 nas jogadas de ataque que fizer com a arma.
- No seu turno, você pode usar sua reação para assumir uma postura de aparar, desde que você esteja empunhando a arma. Ao fazê-lo, você ganha +1 de bônus na sua CA até o começo do seu próximo turno ou até você não estiver mais empunhando a arma.
- Quando fizer um ataque de oportunidade com a arma, você possui vantagem nas jogadas de ataque.

Porque Eu Gosto Deste Talento

Este talento é simples, mas provê uma melhora significativa tanto na defesa quanto no ataque.

O bônus nas jogadas de ataque capta a ideia de que seu foco faz com que você seja melhor com armas de lâmina do que com outras. A matemática é simples o suficiente para não empacar o jogo.

O segundo benefício tenta capturar a ideia de que uma espada é uma arma defensiva superior, se comparada com machados, martelos e outras. Concentrando-se na defesa, ao invés de manter seus olhos abertos para a oportunidade de contra-atacar, você fica mais difícil de ser acertado.

O último benefício é um contraste à postura de aparar. Se você lançar mão de suas capacidades defensivas com a espada, você pode acertar mais rapidamente e eficientemente ao ganhar vantagem da distração do inimigo.

Mestre do Mangual

O mangual é uma arma capciosa, a qual você deve gastar incontáveis horas para dominá-la. Você ganha os seguintes benefícios:

- Você ganha +1 de bônus nas jogadas de ataques realizados com um mangual.
- Como uma ação bônus em seu turno, você pode se preparar para estender seu mangual e sobrepujar o escudo do alvo. Até o final de seu próximo turno, suas jogadas de ataque com o mangual ganham +2 de bônus contra qualquer alvo que estiver usando um escudo.
- Quando você acertar um ataque de oportunidade usando um mangual, o alvo deve passar em um teste de resistência de Força (CD 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Força) ou será derrubado.

Porque Eu Gosto Deste Talento

Eu abordei primeiro os talentos de maestria em armas e gostaria de ter certeza que cada um deles possui uma identidade ímpar. A versão deste talento para espadas possui um design bastante genérico, pois precisa apelar para uma ampla variedade de jogadores. Isto significa que outros talentos podem recorrer aos jogadores que procuram por algo um pouco mais esotérico. O Mestre do Mangual é um talento que se especializa em neutralizar escudos e derrubar oponentes, jogando com a ideia da habilidade do mangual em chicotear um objeto ou enredar as pernas de um inimigo.

Maestria com Lança

Embora a lança seja uma arma simples de se aprender, ela recompensa todo o tempo que você leva para dominá-la. Você ganha os seguintes benefícios:

- Você ganha +1 de bônus nas jogadas de ataque realizados com a lança.
- Quando você usar uma lança, o dado de dano da lança muda de d6 para d8 e de d8 para d10 quando você a estiver empunhando com as duas mãos. (Este benefício não possui efeito se outra característica já tiver aprimorado o dado de dano da arma).
- Você pode ajustar sua lança para receber uma investida. Como uma ação bônus, escolha uma criatura que você possa ver a até 6 m de você. Se esta criatura se mover para dentro do alcance de sua lança em seu próximo turno, você pode fazer um ataque corpo a corpo com sua lança como uma reação. Se o ataque acertar, o alvo sofre um dano adicional de 1d8 perfurante, ou um dano adicional de 1d10 perfurante se você estiver empunhando a lança com as duas mãos. Você não pode usar esta habilidade se a criatura usar a ação Desengajar antes de se mover.
- Como uma ação bônus no seu turno, você pode aumentar seu alcance com a lança em 1,5 metro pelo resto do seu turno.

Porque Eu Gosto Deste Talento

Este talento se parece um pouco diferente dos outros talentos da família de maestria com armas porque foca-se em uma arma simples. Ele garante o mesmo +1 de bônus nas jogadas de ataque como os demais, porém aumenta o dano da lança, tornando-a equiparável às armas marciais.

O terceiro benefício foca em tornar a lança uma arma defensiva útil. Considerando que a 5ª Edição de D&D não possui uma regra de ação específica para investida, a habilidade de espetar um inimigo que se aproxima demanda um pouco de acuidade. Este talento estabelece uma situação que requer que o oponente se mova a uma distância perceptível em sua direção. Ao renunciar sua ação para atacar usando Desengajar, uma criatura pode se aproximar de você cuidadosamente e ainda anular seu ataque concedido pelo terceiro benefício. Mesmo ao forçar você a focar em um adversário específico, esta situação torna o benefício fácil de se resolver. Desta maneira, o Mestre não precisa verificar se você quer atacar toda criatura que se mover em sua direção.

O alcance adicional é uma habilidade menor, mas que reflete de uma forma bastante simples a natureza da lança.

Talentos de Ferramentas

Armas são divertidas, mas talentos devem fornecer suporte para todas as partes do jogo. Para o final, aqui estão alguns talentos que concedem proficiência com ferramentas e alguns benefícios temáticos.

Alquimista

Você tem estudado os segredos da alquimia, tornando-se um mestre em sua prática, ganhando os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Inteligência em 1, para no máximo 20.
- Você ganha proficiência com os suprimentos de alquimista. Se você já for proficiente, dobre o seu bônus de proficiência nos testes que você fizer com estes suprimentos.
- Como uma ação, você pode identificar uma poção a até 1,5 metros de você, como se você a tivesse provado. Você deve poder ver o líquido para este benefício funcionar.
- Durante o seu descanso curto, você pode aprimorar temporariamente a potência de uma poção de cura de qualquer raridade. Para usar este benefício, você deve ter os suprimentos de alquimista com você, e uma poção ao seu alcance. Se a poção for utilizada a até 1 hora após o término do descanso curto, a criatura que bebeu a poção pode desistir de jogar os dados da poção e recuperar o número máximo de pontos de vida que a poção pode restaurar.

Arrombador

Você se orgulha de sua velocidade e estudos minuciosos de certas atividades clandestinas. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Destreza em 1, para no máximo 20.
- Você ganha proficiência com as ferramentas de ladrão. Se você já é proficiente, dobre o seu bônus de proficiência nos testes feitos com estas ferramentas.

Gourmand

Você dominou uma variedade de receitas especiais, permitindo que você prepare pratos exóticos com diversos efeitos úteis. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Constituição em 1, para no máximo 20.
- Você ganha proficiência com os utensílios de cozinheiro. Se você já for proficiente, dobre o seu bônus de proficiência nos testes realizados com estes utensílios.
- Como uma ação, você pode inspecionar uma bebida ou um prato de comida a até 1,5 metros de você e determinar se algum deles está envenenado, desde que você possa ver e cheirar.
- Durante um descanso longo, você pode preparar e servir uma refeição que ajuda você e seus aliados a recuperarem-se das mazelas de suas aventuras, desde que você possua comida adequada, os utensílios de cozinheiros e outros suprimentos à mão. A refeição alimenta até 6 pessoas e cada uma delas recupera 2 Dados de Vida adicionais ao final de seus respectivos descansos longo. Além disso, aqueles que compartilharam da refeição possuem vantagem nos testes de resistência de Constituição realizados contra doenças pelas próximas 24 horas.

Mestre do Disfarce

Você tem aperfeiçoado sua habilidade em moldar sua personalidade e ler a personalidade dos outros. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente o seu valor de Carisma em 1, para no máximo 20.
- Você ganha proficiência com o kit de disfarce. Se você já for proficiente, dobre o seu bônus de proficiência nos testes realizados com este kit.
- Se você gastar 1 hora observando uma criatura, você pode, então, dedicar 8 horas de seu tempo para criar um disfarce que você possa rapidamente vestir e imitar aquela criatura. Fazer o disfarce requer um kit de disfarce. Você deve realizar um teste normalmente para disfarçar-se, mas pode assumir o disfarce como uma ação.

Porque Eu Gosto Destes Talentos

Ferramentas são uma parte divertida do jogo, mas algumas vezes demandam muito trabalho do Mestre

afim de trazê-los para dentro da campanha. Por exemplo, os utensílios de cozinha são úteis somente se a aventura ou campanha assim permitirem, pois não possui um papel claro dentro dos três pilares básicos do jogo: combate, interação e exploração. Afim de tornar o bônus numérico proporcionado pelas ferramentas significativamente alto, os talentos acima tentam adicionar benefícios concretos àquelas ferramentas. Contudo, as Ferramenta de Ladino são uma exceção. Considerando que armadilhas e fechaduras são uma parte comum do jogo, o bônus adicional que o talento concede é poderoso o bastante e suficiente.

