



UNEARTHED ARCANA



DUNGEONS & DRAGONS

Aventuras Aquáticas

Novas opções de personagens com uma abordagem simples para aventuras em alto mar, além de regras para administrar navios no mar, junto com tabelas de encontros, regras para o clima e outras ferramentas úteis.

Unearthed Arcana: Aventuras Aquáticas

“Acredite em mim, meu jovem amigo, não há nada – absolutamente nada – que valha tanto a pena fazer quanto simplesmente mexer em barcos.”

– Kenneth Grahame, *O Vento nos Salgueiros*

As novas opções de personagem a seguir apresentam uma abordagem simples de design para aventuras em alto mar. Criadas para serem especificamente úteis em campanhas náuticas de D&D, estas regras são, contudo, genéricas o bastante para serem usadas em qualquer campanha.

O *Dungeon Master's Guide* contém regras para administrar navios no mar, junto com tabelas de encontros, regras para o clima e outras ferramentas úteis. Combinando aquelas regras com essas novas opções, sua campanha estará pronta para zarpar.

O que é Unearthed Arcana? Você pode pensar no material desta série da mesma forma que os primeiros testes da quinta edição. Estas mecânicas de jogo ainda estão em forma bruta, utilizáveis em suas campanhas, mais ainda não estão lapidadas e temperadas por testes e iterações de design. Elas estão extremamente voláteis e podem ser instáveis. Caso você as utilize, esteja pronto para lidar com qualquer situação. Essas regras estão escritas a lápis, não a caneta. Por essas razões, o material nessa coluna não é legal para os eventos de D&D Organized Play.

Minotauro (Krynn)

No mundo de Krynn, o cenário da saga *Dragonlance*, minotauros vivem em uma sociedade baseada na honra, onde a força determina o poder, tanto nas arenas de gladiadores, quanto na vida diária. À vontade tanto em terra quanto no mar, os minotauros de Krynn são ferozes corsários que figuram entre os mais hábeis e mais perigosos marujos no mundo.

Conquistadores Arrogantes

Minotauros abraçam a noção de que o fraco deve perecer e o forte deve governar – e de que eles mesmos são a mais forte e mais poderosa

mraça de Krynn. Eles acreditam que seu destino seja governar o mundo, e que seu domínio será de conquista e poder militar. Para esse fim, todos os minotauros são treinados em armas, armaduras e táticas desde muito jovens.

A arrogância dos minotauros baseia-se em uma combinação de força, astúcia e intelecto – três virtudes preciosas para eles, sobre as quais eles acreditam serem a base de sua grandeza. Eles acreditam que essa combinação de traços é o que os distingue de seus rivais.

Julgamento por Combate

A sociedade dos minotauros é edificada sobre o princípio de que o poder faz o direito, e de que considerações de justiça são desnecessárias. Os minotauros são liderados por um imperador, servido por um conselho de oito minotauros, chamado de Círculo Supremo. Todos os cargos no governo, incluindo o de imperador, são conquistados pelos mais fortes e astutos minotauros, conforme provado pelo combate no Circus.

O Circus é a única maneira pela qual um minotauro pode ascender na sociedade. É uma importante e anual exibição de combate individual na qual os minotauros batalham uns contra os outros por supremacia. Minotauros jovens devem se provar no Circus para merecer sua passagem para a maioria.

A participação no Circus é ainda outra razão pela qual minotauros desprezam outros povos. Para os minotauros, morte e glória em batalha são um processo natural. Combate é a chave para garantir que o forte sobreviva, e que o fraco seja colocado de lado antes que possam minar os grandes esquemas de conquista de seus superiores.

Honra Acima de Tudo

Por toda a sua crueldade, minotauros são sujeitos a um poderoso senso de honra. Cada vitória traz maior honra tanto para os minotauros individualmente, quanto para suas famílias. A derrota invoca uma mancha que somente a morte pode apagar completamente.

A honra exige que os minotauros mantenham sua palavra uma vez que tenha sido empenhada, e cada minotauro permanece fiel aos amigos e ao clã acima de tudo o mais. Minotauros raramente favorecem criaturas de outras raças, já que os encontram normalmente apenas em batalha. Se um minotauro inicia uma amizade, será tipicamente com outras criaturas que exibem as virtudes dos minotauros e seu amor pela batalha. Para esses amigos, um minotauro se torna um aliado de quem a ajuda nunca hesitará.

Salteadores Marítimos

No mundo de Krynn, os minotauros governam uma cadeia de ilhas dominada pelas ilhas de Mythas e Kothas. Cercados pelo mar por todos os lados, os minotauros focam sua tenacidade, força e astúcia em se tornarem alguns dos mais especializados e ferozes marinheiros no mundo. Eles vagueiam pelas águas em seus navios, invadindo e pilhando conforme desejam. Algumas vezes minotauros se envolvem em comércio, mas eles preferem mesmo tomar o que eles querem pela força. Afinal de contas, como os mais fortes de todos os povos, eles merecem os tesouros e bens que criaturas inferiores tenham acumulado.

Nomes de Minotauros

Nomes de clãs de minotauros originam-se em um grande herói de quem os descendentes herdaram o nome como seu, fazendo o seu melhor para viver os ideais de seu ancestral. Em Krynn, nomes de clãs são sempre precedidos pelo prefixo “es-”, para minotauros de terras controladas pela ilha de Mythas, ou “de-”, para minotauros de áreas sob o domínio de Kothas.

Nomes Masculinos: Beliminorgath, Cinmac, Dastrun, Edder, Galdar, Ganthiorgani, Hecariverani, Kyris, Tosher, Zurgas

Nomes Femininos: Ayasha, Calina, Fliara, Helati, Keeli, Kyri, Mogara, Sekra, Tariki, Telia

Nomes de Clãs: Athak, Bregan, Entragath, Kaziganthi, Lagrangli, Mascun, Orilg, Sumarr, Teskos, Zhakan

Traços Raciais dos Minotauros

Seu personagem minotauro possui um número de traços que refletem o poder e a superioridade de sua espécie.

Aprimoramento de Atributo: Seu valor de Força aumenta em 1.

Virtude do Conquistador: Desde muito jovem você foca em uma das três virtudes: força, astúcia, intelecto. Você escolhe entre Força, Inteligência ou Sabedoria e esse valor aumenta em 1.

Idade: Minotauros chegam à maioridade por volta da idade de 17 e podem viver até 150 anos.

Tendência: Minotauros acreditam em um estrito código de honra, e assim tendem à lei. Eles são leais até a morte e se tornam implacáveis inimigos, ainda que a sua cultura brutal e desdém pela fraqueza os impulsione em direção ao mal.

Tamanho: Minotauros tipicamente se encaixam bem acima de 1,80 metros, e pesam em média 135 kg. Seu tamanho é médio.

Deslocamento: Seu deslocamento base de caminhada é de 9 metros.

Chifres: Você nunca está desarmado. Você é proficiente com seus chifres, que são uma arma corpo a corpo que causa 1d10 de dano perfurante. Seus chifres garantem a você vantagem em todos os testes feitos para empurrar uma criatura, mas não para evitar de ser empurrado.

Arremeter com Chifres: Quando você usa a ação Correr durante o seu turno, você pode fazer um ataque corpo a corpo com seus chifres como uma ação bônus.

Pancada com Chifres: Quando você usa a ação Atacar durante o seu turno para fazer um ataque corpo a corpo, você pode tentar dar um encontrão na criatura com os seus chifres como uma ação bônus. Você não pode usar essa tentativa de encontrão para derrubar a criatura.

Recordação Labiríntica: Você pode lembrar-se perfeitamente de qualquer caminho por onde tenha viajado.

Salteador Marítimo: Você ganha proficiência com ferramentas de navegador e veículos (água).

Idiomas: Você pode falar, ler e escrever Comum.

Vínculos de Minotauro

Quando estiver criando um personagem minotauro com raízes em Krynn (ou em qualquer campanha que se baseie no pano de fundo apresentado aqui), você pode usar a tabela de vínculos a seguir para ajudar a dar vida ao seu personagem. Use essa tabela acrescentando ou no lugar de seu vínculo de antecedentes ou de um vínculo criado por você.

d6 Vínculo

- 1 Meu oponente no Circus para a minha conquista da maioria foi escolhido anos atrás. Embora tenhamos lutado apenas uma vez, eu me apaixonei profundamente. Em vez de lutar com o meu amado até a morte, eu fugi de casa e fui marcado como covarde.
- 2 Eu sou o último do meu clã. Se eu morrer antes de realizar grandes feitos, o herói que é o patrono do meu clã será esquecido.
- 3 Eu era membro de um grupo de assalto que foi derrotado e escravizado. Eu escapei e jurei vingança.
- 4 Eu nunca partilhei o amor do meu povo pela violência. Eu sou parte de uma conspiração para derrubar o regime violento do imperador.
- 5 Eu digo que fui exilado pelo meu povo, mas na verdade fui enviado para servir como espião. Esperam que eu deixe mensagens secretas avisando ao meu povo sobre vilas e cidades que sejam alvos prontos para serem conquistados.
- 6 Eu sou o último sobrevivente de um navio destruído em uma tempestade. Ocasionalmente, os espíritos de meus companheiros aparecem em meus sonhos e me pedem para completar tarefas que eles deixaram inacabadas em vida.

Minotauros em Sua Campanha

Nós escolhemos os minotauros de Krynn como modelo para a nossa representação dessa raça por uma razão muito específica. Amarrando-os ao mar e a uma cultura distinta ajuda a dar aos minotauros mais significado além de servirem apenas como mais uma grande e brutal raça de monstro. Afinal de contas, nós já temos meio-orcs no Player's Handbook e o golias em nosso Elemental Evil Player's Companion. Como um bônus, esses minotauros são Médios (ao contrário da versão monstruosa, que é Grande) e, sendo assim, são mais fáceis de equilibrar com as demais raças do Player's Handbook.

Definir minotauros como piratas honrados focados em conquista, dá a eles um diferencial, enquanto oferece muitos ganchos interpretativos para os jogadores. Quando adicionar uma nova raça para sua campanha é sempre uma boa ideia pensar sobre a sua cultura, seu relacionamento com outros povos, e como ambos podem combinar para dar a ela um lugar único em seu mundo. Criar uma tabela de vínculos como a apresentada para os minotauros pode ser um bom lugar para começar.

Definir minotauros como marinheiros tem algumas implicações interessantes para o cenário. A habilidade Recordação Labiríntica faz dos minotauros marujos perfeitos, uma vez que podem viajar pelos mares com pouca preocupação de se perderem ou perderem sua rota. Um navegador minotauro é um mestre do mar incomparável. Ao adaptar raças para a sua campanha, procure por ganchos similares que possam estar escondidos em habilidades especiais ou em elementos da história de uma criatura, e que podem passar despercebidos.

Lembre-se que a história que oferecemos é apenas um ponto de partida. Modificar esse minotauro para liberá-lo de suas raízes em Krynn é tão fácil quanto trocar as proficiências oferecidas por Salteador Marítimo por outras opções que reflitam melhor o seu cenário. Como uma orientação, considere trocar a proficiência em ferramentas por proficiência em qualquer outra perícia, por proficiência com ferramentas de ladrão ou por proficiência com duas outras ferramentas que não as de ladrão.

Estilo de Combate: Marinheiro

A seguinte opção pode ser selecionada por guerreiros, paladinos e patrulheiros, por meio da característica de classe Estilo de Combate.

Seja um pirata, um marujo experiente ou um marítimo especialmente treinado, um marinheiro pode escalar um navio pelo cordame e nadar por águas agitadas com facilidade. Adaptado com armaduras leves e médias, marinheiros podem se defender sem depender de uma armadura pesada ou escudos. A maioria dos marinheiros empunham uma arma de duas mãos ou lutam com um par de lâminas.

Marinheiro

Contanto que você não esteja usando uma armadura pesada ou um escudo, seu deslocamento de natação e escalada é igual ao seu deslocamento normal de caminhada, e além disso você ganha +1 na sua CA.

Notas de Projeto ao Marinheiro

Estilo de Combate é uma boa maneira de introduzir uma opção específica de estilo de jogo para diversos personagens de uma vez. Em uma campanha marítima, você pode esperar muitas batalhas na água ou a bordo de navios. Os deslocamentos de natação e escalada são bastante apropriados neste tipo de ambiente, mas também podem ser bastante úteis em outras áreas.

O bônus na CA de um marinheiro traz algumas condições, mas também vale a pena observar que essas restrições trazem um ganho significativo no deslocamento de natação e escalada. Adicionalmente, uma campanha marítima sempre inspira guerreiros que lutam com cimitarra (representando um alfange) e adaga, além de vestirem uma armadura leve. Este bônus específico na CA visa dar um suporte à esta opção de personagem.

Arquétipo Ladino: Espadachim

Você foca seu treinamento na arte da lâmina, confiando igualmente na velocidade, elegância e carisma. Enquanto outros combatentes são

brutamontes em armaduras pesadas, seu estilo de luta se parece mais como uma performance. Libertinos, duelistas e piratas, geralmente seguem este arquétipo.

Um espadachim se sobressai em combate singular, e pode lutar com duas armas enquanto salta para longe de seus oponentes com segurança. Espadachins são especialmente talentosos em realizar manobras difíceis para escapar de inimigos ou realizar um ataque de uma direção inesperada.

Mover-se com Estilo

Começando no 3º nível, você se move tão rapidamente em combate que pode avançar, atacar e recuar em segurança. Durante o seu turno, se você fizer um ataque corpo a corpo contra uma criatura, essa criatura não pode realizar ataques de oportunidade contra você pelo resto de seu turno.

Sempre Ousado

No 3º nível, sua confiança inconfundível o leva para o combate. Você adiciona o seu modificador de Carisma nas suas jogadas de iniciativa.

Além disso, você usa o seu Ataque Furtivo em um ataque corpo a corpo contra qualquer alvo, mesmo que o alvo não possua nenhum aliado seu adjacente a ele.

Panache

No 9º nível, seu charme se torna afiado e perigoso como sua lâmina. Como uma ação, você pode fazer um teste de Carisma (Persuasão) contra a Sabedoria (Intuição) de uma criatura. A criatura deve ser capaz de ouvir você e ambos devem compartilhar um idioma.

Se você passar no teste e a criatura for hostil a você, ela direcionará todos os seus ataques a você e não poderá se afastar de você. Este efeito dura 1 minuto ou até você se mover mais do que 18 m da criatura.

Se você passar no teste e a criatura não for hostil, ela estará enfeitiçada por você por 1 minuto. Enquanto estiver enfeitiçada, a criatura considera você como uma pessoa amigável.

Manobra Elegante

Você realizar manobras difíceis com certa facilidade. Começando no 13º nível, você pode usar uma ação bônus para ganhar vantagem no próximo teste de Destreza

(Acrobacia) ou Força (Atletismo) que fizer em seu turno.

Mestre Duelista

No 17º nível, sua maestria da lâmina permite você tornar suas falhas em acertos em combate. Se você errar um ataque, você pode fazer novamente a jogada de ataque, mas com vantagem. Uma vez usada esta habilidade, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la novamente.

Espadachins e Luta com Duas Armas

O espadachim depende de uma boa compreensão das regras de D&D para atingir todo o seu potencial, especialmente quando ele luta com duas armas. Outros personagens devem usar uma ação bônus para Desengajar se quiserem escapar de um combate corpo a corpo, mas a característica Mover-se com Estilo do espadachim combina uma versão um tanto limitada da ação Desengajar com um ataque. Isso permite você usar sua ação bônus para lutar com duas armas e, então, evadir com segurança do inimigo que você atacou.

Origem de Feitiçaria: Tempestade

Sua magia inata advém do poder elemental do ar. Talvez você tenha nascido durante uma ventania uivante tão forte que até hoje o povo conta essa história. Sua descendência pode incluir a influência de poderosas criaturas do ar, como os vaati ou os djins. Seja qual for o caso, a magia da tempestade permeia sua alma. Feiticeiros da Tempestade são valiosos membros da tripulação de um navio. Sua magia os permite controlar o vento e o clima em seus arredores. Suas habilidades provêm grande ajuda para repelir ataques de sahuagin, piratas e outros perigo aquáticos.

Nascido da Tempestade

A magia arcana que você comanda está imbuída de ar elemental. Você pode falar, ler e escrever em Primordial. Além disso, você ganha as seguintes magias, conforme mostra a tabela Magias Adicionais do Feiticeiro da Tempestade. Essas magias não contam no número de magias que o feiticeiro conhece.

Magias Adicionais do Feiticeiro da Tempestade

Nível de

Feiticeiro

Magias

1°	<i>Névoa, Onda Trovejante</i>
3°	<i>Levitação, Lufada de Vento</i>
5°	<i>Convocar Relâmpagos, Nevasca</i>
7°	<i>Invocar Elementais Menores*, Tempestade Glacial</i>
9°	<i>Invocar Elemental**</i>

* A não ser que você ganhe essa magia de outra fonte, você pode invocar com essa magia somente mephits da fumaça, mephits do vapor, mephits do gelo ou mephits da poeira.

** A não ser que você ganhe essa magia de outra fonte, você pode invocar com essa magia somente elementais do ar.

Magia Tempestuosa

No 1º nível, você está fortemente ligado à magia elemental do ar. Sempre que você lançar uma magia de 1º nível ou superior em seu turno, rajadas de ar elemental cercam você. Você pode usar uma ação bônus para voar 3m sem provocar ataques de oportunidade.

Coração da Tempestade

No 6º nível, você ganha resistência a dano elétrico e trovejante. Sempre que você lançar uma magia de 1º nível ou superior que cause dano elétrico ou trovejante, uma aura tempestuosa cerca você. Além dos efeitos normais da magia, criaturas à sua escolha dentro de 3 metros de você sofrem dano elétrico ou trovejante (escolha cada vez que usar essa característica) igual à metade de seu nível de feiticeiro.

Guia da Tempestade

No 6º nível, você ganha a habilidade de controlar sutilmente o clima ao seu redor.

Se estiver chovendo, você pode usar uma ação para cessar a chuva em um raio de 6 metros centrado em você. Você pode encerrar esse efeito como uma ação bônus.

Se estiver ventando, você pode usar uma ação bônus a cada turno para escolher a direção que o vento sopra num raio de 30 metros centrado em você. O vento sopra naquela direção até o final de seu próximo turno. Você não consegue alterar a velocidade do vento.

Enfeites

No time de Pesquisa & Desenvolvimento, qualquer característica que signifique dar mais valor à descrição interpretativa do que à mecânica é referida como um enfeite – algo que é mais para ser mostrado.

A característica Gírias de Ladrão é um excelente exemplo de enfeite, e o Guia da Tempestade também se encaixa nessa categoria. Nós não levamos em consideração os enfeites no equilíbrio de uma classe ou na escolha entre uma ou outra opção. Por exemplo, Coração da Tempestade consegue nivelar o poder de um feiticeiro de 6º nível, enquanto Guia da Tempestade está ali somente para mostrar como esses feiticeiros podem ser excelentes marujos. Essa característica não ajuda necessariamente em combate, mas possui um potencial bastante útil em manobrar um navio, por exemplo.

Fúria da Tempestade

No 14º nível, a energia da tempestade que você canaliza através de sua magia se agita em sua alma. Quando você for acertado por um ataque corpo a corpo, você pode usar sua reação para causar dano elétrico ao atacante igual ao seu nível de feiticeiro. O atacante deve fazer um teste de resistência de Força, com a CD igual a 8 + seu modificador de Carisma + seu bônus de proficiência. Se falhar, o atacante é empurrado 6 metros em linha reta para longe de você.

Alma de Vento

No 18º nível, você ganha deslocamento de voo igual a 18 metros e imunidade a dano elétrico e trovejante.

Como uma ação, você pode reduzir seu deslocamento de voo para 9 metros por uma hora e escolher um número de criaturas igual a 3 + seu modificador de Carisma que estejam a até 9 metros. As criaturas escolhidas ganham deslocamento de voo de 9 metros por 1 hora.

