



UNEARTHED ARCANA



DUNGEONS & DRAGONS

Kits de Antigamente

Unearthed Arcana converte alguns dos kits mais populares da época como novas opções para o bardo (Colégio das Espadas e Colégio da Sátira) e o guerreiro (Cavaleiro e Batedor).

Unearthed Arcana: Kits de Antigamente

Se você jogou AD&D (segunda edição) nos anos 1990, você provavelmente lembrará dos kits. Estas opções de personagem foram introduzidas no *The Complete Fighter's Handbook* e se tornaram o esteio do resto dos livros *Player's Handbook* de suplementos de regras. Apesar dos kits serem notórios por prover benefícios demasiadamente desiguais (alguns ofereceram nada além de inoticiáveis melhorias, enquanto outros transformaram personagens em máquinas andantes de destruição), eles adicionaram profundidade e personalização em um jogo que antes oferecia poucas opções para o personagem após o 1º nível.

Este mês, a *Unearthed Arcana* converte alguns dos kits mais populares da época como novas opções para o bardo e o guerreiro. Se você jogou AD&D segunda edição, quais eram seus kits favoritos que você gostaria de ver convertidos para a quinta edição? Me informe (em inglês) no Twitter (@mikemearls). Durante este ano, os kits que inspirarem as maiores discussões podem muito bem terminar aqui.

Bardo: Colégio das Espadas

Bardos do Colégio das Espadas são chamados de lâminas, e eles entretêm através de façanhas ousadas e corajosas com armas. Lâminas executam acrobacias como engolimento de espadas, arremesso de facas, malabarismo e combate simulado. Mas apesar deles usarem suas armas para entreter, eles também são guerreiros altamente treinados e habilidosos por mérito.

O talento deles com armas inspiram muitos lâminas a ter vidas duplas. Um lâmina pode usar um grupo circense como cobertura para feitos nefastos como assassinato, roubo e chantagem. Outros lâminas atacam os malignos, levando justiça contra os cruéis e poderosos. A maioria dos grupos ficam felizes por aceitar um lâmina, devido ao seu talento e o entusiasmo que são adicionais à performance, mas poucos confiam totalmente neles.

Lâminas que abandonam suas vidas como artistas frequentemente se deparam com problemas que impossibilitam eles de manterem suas atividades de uma forma secreta. Um lâmina pego roubando ou aplicando sua justiça vigilante é uma responsabilidade muito grande para a maioria dos grupos artísticos. Com suas

habilidades com armas como seu maior recurso, esses lâminas aceitam trabalho como executores em guildas de ladrões ou partem em suas próprias aventuras.

Proficiências Bônus

Quando você se junta ao Colégio dos Lâminas no 3º nível, você ganha proficiência em armadura média e em cimitarras.

Estilo de Luta

O Colégio dos Lâminas enfatiza o domínio das armas, concedendo a você acesso à opção de luta com duas armas para a característica de classe Estilo de Luta.

Combater com Duas Armas. Quando você luta com duas armas, você pode adicionar seu modificador de atributo ao dano do segundo ataque.

Floreio da Lâmina

No 3º nível, você aprende a conduzir exibições de habilidade impressionantes com suas armas. Quando você usa a ação Atacar no seu turno e ataca com uma adaga, espada longa, rapieira, cimitarra ou espada curta, você pode tentar um dos seguintes floreios.

Floreio Defensivo. Você gira sua arma ao seu redor em círculos rápidos, criando uma exibição hipnótica. Como uma ação bônus, você gasta um uso da Inspiração Bárdica, jogando um dado de Inspiração Bárdica e aplicando o número como bônus na sua CA até o início do seu próximo turno.

Floreio do Truque de Atirador. O truque favorito dos atiradores de facas permite que você gaste um uso da Inspiração Bárdica como uma ação bônus. Jogue o dado de Inspiração Bárdica e aplique o resultado como bônus no próximo ataque à distância que você fizer com uma adaga neste turno. Se o alvo do ataque é um objeto inanimado que não está sendo portado por ninguém, o bônus é equivalente ao dobro da jogada do dado.

Floreio Enervante. Sua mortal e corajosa performance de combate enerva seus oponentes, levando-os a encolherem-se de medo, à sua mercê. Sempre que você reduzir os pontos de vida de uma criatura a 0 com um ataque corpo a corpo, você pode usar uma ação bônus para gastar um uso da Inspiração Bárdica e deixar a criatura com 1 ponto de vida.

A criatura está amedrontada em relação a você por um número de minutos igual ao seu modificador de Carisma. Ela

também precisa realizar um teste de resistência com CD igual à sua CD para lançar magias + um bônus igual à jogada da Inspiração Bárdica. Se a criatura falhar no teste de resistência, ela responde verdadeiramente qualquer pergunta que você fizer e obedece suas ordens diretas enquanto estiver amedrontada por esse efeito.

Ataque Extra

A partir do 6º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, sempre que você realizar a ação Atacar no seu turno.

Magia de Batalha

No 14º nível, você dominou a arte de conjuração e o uso de arma em um ato único e harmonioso. Quando você usa sua ação para lançar uma magia de bardo, você pode realizar um ataque com arma como uma ação bônus.

Bardo: Colégio da Sátira

Bardos do Colégio da Sátira são chamados de bufões. Eles usam histórias incultas, manobras audaciosas e piadas provocantes para entreter públicos, variando entre multidões em tavernas de baixo nível nas docas a nobres de uma corte real. Onde outros bardos buscam conhecimento esquecido ou contos de bravura épica, bufões investigam histórias embaraçosas e hilárias de todos os tipos. Quer seja o irreverente conto de um caso entre o musculoso ajudante de estábulo com uma duquesa madura, ou uma sátira zombeteira sobre um paladino do deus Helm cheio de inocência, um bufão nunca deixa gosto, decoro social ou vergonha ficar no caminho de uma boa gargalhada.

Enquanto bufões são mestres dos trocadilhos, piadas e farpas verbais, eles são muito mais do que um alívio cômico. Espera-se que eles provoquem e zombem, tirando vantagem até mesmo dos mais poderosos por se esperar que pela tradição eles suportem as farpas com bom humor. Esta expectativa permite que o bufão sirva como um crítico ou a voz da razão quando outros estão muito intimidados para falar a verdade.

Para a duquesa com uma queda pelos jovens trabalhadores robustos, estes contos podem servir para avisar aos alvos sobre as suas afeições e forçá-la a mudar o seu jeito devido à falta de parceiros dispostos. Retaliar contra o bufão só arruína sua já danificada reputação e pode prover a melhor prova de que as sátiras do bufão acertaram o alvo. Mas se ela é generosa e amável com os seus conquistados, as

piadas e histórias a transformam num tipo de heroína do povo, trazendo ainda mais potenciais parceiros para ela.

Bufões são leais a apenas uma causa: a busca e propagação da verdade. Eles usam sua comédia e aparência inócua para quebrar barreiras sociais e expor corrupção, incompetência e estupidez dos ricos e poderosos. Quer seja revelar a traição de um trapaceiro ou expor os planos de um barão para provocar uma guerra por ganância e sede de sangue, um bufão serve como a consciência de um reino.

Bufões se aventuram para proteger o povo e para sabotar os planos dos ricos, poderosos e arrogantes. Sua magia apoia os espíritos dos aliados enquanto lançam dúvidas nas mentes dos inimigos. Dentre os bardos, bufões são acrobatas sem igual e sua habilidade para dar cambalhotas, esquivar, saltar e escalar os tornam oponentes escorregadios em batalha.

Proficiências Bônus

Quando você entra no Colégio da Sátira no 3º nível, você ganha proficiência com ferramentas de ladrão. Você também ganha proficiência em Prestidigitação e uma perícia adicional à sua escolha. Se você já é proficiente com as ferramentas de ladrão ou em Prestidigitação, escolha outra proficiência para cada uma que já tiver.

Cambalhota de Tolo

No 3º nível, você domina uma variedade de técnicas acrobáticas que permitem que você evite o perigo. Como uma ação bônus, você pode dar uma cambalhota. Quando você dá uma cambalhota, você ganha os seguintes benefícios durante o resto do seu turno.

- Você ganha os benefícios das ações Correr e Desengajar.
- Você ganha velocidade de escalada igual à sua velocidade atual.
- Você sofre metade do dano por queda.

Intuição do Tolo

No 6º nível, sua habilidade de contar histórias e contos ganham um toque sobrenatural. Você pode lançar detectar pensamentos até um número de vezes igual ao seu modificador de Carisma. Você recupera os usos desta habilidade após completar um descanso longo.

Se uma criatura resiste à sua tentativa de sondagem e é bem sucedida no teste de resistência

contra seu detectar pensamentos, ela imediatamente comete uma gafe. Pode ser soltar gases alto, dar um tremendo arroto, tropeçar e cair, ou ser compelida a contar uma piada sem graça.

Sorte do Tolo

Bufões parecem ter a habilidade para saírem de situações complicadas, transformando o que parece ser uma falha certa num sucesso embaraçoso, porém efetivo.

No 14º nível, você pode gastar um uso da Inspiração Bárdica depois de falhar em um teste de atributo, falhar num teste de resistência ou errar um ataque. Jogue a Inspiração Bárdica e adicione o resultado ao seu ataque, teste de resistência ou teste de atributo, usando esse novo resultado no lugar do que falhou.

Se essa habilidade fez você ser bem sucedido em ataque, teste de resistência ou teste de atributo, anote o resultado do dado de Inspiração Bárdica. O Mestre de Jogo pode então aplicar esse resultado como uma penalidade para um ataque ou teste que você faça, e você não pode usar esta habilidade de novo até que você sofra esta contrapartida. Quando o Mestre invoca essa penalidade, descreva uma gafe embaraçosa ou erro que você cometeu como parte do que afetou a jogada.

Guerreiro: Cavaleiro

O arquétipo Cavaleiro se sobressai em combate montado. Normalmente nascido na nobreza e criado em uma corte real, um Cavaleiro está igualmente em casa seja liderando uma investida de cavalaria ou trocando réplicas espirituosas em um jantar de estado.

Proficiências Bônus

Quando você escolhe este arquétipo no 3º nível, você ganha proficiência em duas das seguintes perícias a sua escolha: Adestrar Animais, Intuição, Atuação ou Persuasão. Você pode escolher ganhar proficiência em um tipo de ferramentas no lugar de uma perícia.

Nascido para a Sela

No 3º nível, você tem vantagem em testes de resistência feitos para evitar cair da sua montaria. Se você cair da montaria, você sempre cai em pé se for capaz de realizar ações. Montar ou desmontar de uma criatura custa apenas 1,5 metro de movimento, ao invés de metade do seu movimento.

Superioridade de Combate

No 3º nível, você ganha um conjunto de habilidades que são abastecidas pelo dado especial chamado dado de superioridade.

Dado de Superioridade. Você possui quatro dados de superioridade, que são d8. Um dado de superioridade é gasto quando você o usa. Você recupera todos os dados de superioridade gastos quando você termina um descanso curto ou longo.

Você ganha outro dado de superioridade no 7º nível e mais outro no 15º nível.

Usando o Dado de Superioridade. Você pode gastar um dado de superioridade para ganhar um dos seguintes benefícios:

- Quando você realiza um teste para influenciar ou controlar uma criatura que você está montado, você pode gastar um dado de superioridade e adicioná-lo ao teste. Você aplica este bônus depois de realizar o teste, mas antes de saber se ele foi bem sucedido.
- Quando você realiza um ataque com arma contra uma criatura, você pode gastar um dado de superioridade para adicionar o resultado na jogada de ataque. Você pode usar essa habilidade antes ou depois de realizar a jogada de ataque, porém antes de qualquer um dos efeitos do ataque serem aplicados.
- Quando você executa um ataque com uma lança enquanto montado, você pode gastar um dado de superioridade para adicioná-lo ao dano. Além disso, o alvo do ataque precisa realizar um teste de resistência de Força (CD 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Força) ou será derrubado.
- Se você ou sua montaria são acertados por um ataque enquanto você está montado, você pode gastar um dado de superioridade como uma reação, adicionando o resultado para a sua CA ou a da sua montaria. Mesmo que o ataque acerte, você ou sua montaria sofrem apenas metade do dano.

Investida Feroz

Ao 7º nível, você ganha benefícios adicionais quando usa seus dados de superioridade para aumentar o dano quando você ataca com uma lança. Você pode gastar até dois dados de superioridade no ataque, adicionando ambos ao dano. Se você gastar dois dados, o alvo tem desvantagem no seu teste de resistência de Força para evitar ser derrubado.

Superioridade de Combate Aprimorada

Ao 10º nível, seus dados de superioridade tornam-se d10. Ao 18º nível, eles tornam-se d12.

Implacável

A partir do 15º nível, quando você joga a iniciativa e não tem dado de superioridade sobrando, você recupera um dado de superioridade.

Guerreiro: Batedor

O arquetípico Batedor se destaca em encontrar passagem segura através de regiões perigosas. Batedores normalmente preferem armadura leve e armas à distância, mas eles ficam confortáveis usando um equipamento mais pesado quando enfrentam um combate intenso.

Proficiências Bônus

Quando você escolhe este arquétipo no 3º nível, você ganha proficiência em três das seguintes habilidades à sua escolha: Acrobacia, Atletismo, Investigação, Medicina, Natureza, Percepção, Furtividade ou Sobrevivência. Você pode escolher ganhar proficiência com ferramentas de ladrão no lugar de uma habilidade.

Superioridade de Combate

No 3º nível, você ganha um conjunto de habilidades que são abastecidas pelo dado especial chamado dado de superioridade.

Dado de Superioridade. Você possui quatro dados de superioridade, que são d8. Um dado de superioridade é gasto quando você o usa. Você recupera todos os dados de superioridade gastos quando você termina um descanso curto ou longo.

Você ganha outro dado de superioridade no 7º nível e mais outro no 15º nível.

Usando o Dado de Superioridade. Você pode gastar um dado de superioridade para ganhar um dos seguintes benefícios:

- Quando você realiza um teste que permite que você aplique sua proficiência em Atletismo, Natureza, Percepção, Furtividade ou Sobrevivência, você pode gastar um dado de superioridade para melhorar o teste. Adicione metade do resultado do dado de superioridade (arredondando para cima) ao teste. Você aplica este bônus depois de fazer o teste, mas antes de saber se ele foi bem sucedido.
- Quando você realiza um ataque com arma contra uma criatura, você pode gastar um dado de superioridade para adicionar o resultado na jogada de ataque. Você pode usar essa habilidade antes ou depois de realizar a jogada de ataque, porém antes de qualquer um dos efeitos do ataque serem aplicados.

- Se você é atingido por um ataque enquanto está usando armadura leve ou média, você pode gastar um dado de superioridade como reação, adicionando o resultado na sua CA. Se mesmo assim o ataque acertar, você sofre apenas metade do dano.

Explorador Natural

No 3º nível, você ganha a característica de classe homônima do ranger, com a seguinte alteração: você escolhe um tipo adicional de terreno predileto no 7º nível e no 15º nível.

Superioridade de Combate Aprimorada

Ao 10º nível, seus dados de superioridade tornam-se d10. Ao 18º nível, eles tornam-se d12.

Implacável

A partir do 15º nível, quando você joga a iniciativa e não tem dado de superioridade sobrando, você recupera um dado de superioridade.

