



TRADUÇÕES

UNEARTHED ARCANA

DUNGEONS & DRAGONS

Heróis Góticos

Unearthed Arcana analisa em algumas novas opções de personagens apropriadas para o horror gótico. A sub-raça Revenant e os arquétipos Caçador de Monstros e Inquisitivo.

Unearthed Arcana: Heróis Góticos

Este mês, a Unearthed Arcana analisa algumas novas opções de personagens apropriados para o horror gótico. A sub-raça revenant fornece uma forma interessante de trazer um personagem de volta à vida – uma opção útil se você perdeu um personagem nas brumas de Barovia. O Caçador de Monstros e O Inquisitivo são dois novos arquétipos para o guerreiro e o ladino, respectivamente, bem preparados para os desafios de Ravenloft ou qualquer outra campanha de horror gótico.

Se existe algum detalhe específico que você gostaria de ver nas próximas edições de Unearthed Arcana, deixe-me saber pelo Twitter (@mikemearls).

Nova Sub-Raça: Revenant

Após ter encontrado uma cruel e não merecida morte, você retornou ao mundo dos vivos. Como um revenant, você tem sede de vingança contra aqueles que lhe causaram mal em vida, ou busca completar uma tarefa crítica e final que você deixou inacabada.

A sub-raça do revenant pode ser aplicada à qualquer raça que tenha uma sub-raça, substituindo as opções existentes da mesma. De uma forma alternativa, é possível aplicar essa nova sub-raça em uma raça sem opções de sub-raça, usando as opções de modificação fornecidas abaixo.

O seu Mestre de Jogo pode, também, permitir utilizar essa sub-raça para um personagem morto. Neste caso, o personagem volta à vida com sua sub-raça original substituída (ou com as modificações necessárias nos traços raciais), determinado a buscar vingança ou a completar sua missão.

Ajustes Raciais

Para raças sem opções de sub-raças, utilizar a sub-raça de revenant significa fazer mudanças nos traços raciais de seu personagem, como se segue. (Este artigo fornece opções somente para personagens humanos e draconatos. Como meio-elfos e meio-orcs não possuem opções de sub-raça, não devem ser utilizados com estas regras da sub-raça revenant.)

Revenant Humano: Caso queira jogar como um revenant humano, modifique o traço de Aprimoramento de Atributo para o seguinte: Dois valores de atributos diferentes de sua escolha

aumentam em 1. Se você utilizar a opção de traços raciais alternativos, remova os traços de Perícias e Talentos.

Revenant Draconato: Caso queira jogar como um revenant draconato, modifique o traço de Aprimoramento de Atributo para o seguinte: Sua Força aumenta em 1, e seu Carisma aumenta em 1. Adicionalmente, a sua Ascendência Draconata usa dano necrótico como tipo de dano, substituindo o tipo de dano aplicado ao seu ataque de sopro e à sua resistência a dano.

Revenant Tiefling: Uma edição anterior da Unearthed Arcana destacou duas variações de tiefling que fazem uso de sub-raças. Utilize aquele artigo para criar um revenant tiefling, substituindo as opções da sub-raça pelas opções da sub-raça revenant.

Aprimoramento de Atributo

Sua Constituição aumenta em 1.

Natureza Implacável

O seu Mestre de Jogo atribui um objetivo para você – tipicamente, algo relacionado com a morte do seu personagem. O objetivo deve ser uma tarefa específica que você consiga completar, como matar um inimigo ou libertar uma região e seus moradores. Até que você complete tal objetivo, você ganha os seguintes benefícios:

- Se você estiver abaixo da metade do total de seus pontos de vida no começo do seu turno, você recupera 1 ponto de vida.
- Se você morrer, você retorna à vida 24 horas após a sua morte. Caso seu corpo seja destruído, você regenera em um raio de 1 milha de distância do local da sua morte, em um ponto determinado pelo Mestre. Caso seu equipamento tenha sido destruído, você não o recupera.
- Você sabe a distância e a direção entre você e qualquer criatura envolvida em seu objetivo, como uma pessoa que você busca vingança ou alguém que você prometeu proteger. Esta consciência some caso a criatura esteja em um outro plano de existência.

Quando seu objetivo for cumprido, você pode finalmente descansar. Você morre e não pode ser restaurado à vida.

Guerreiro: Caçador de Monstros

Como um arquétipo Caçador de Monstros, você é um perito em derrotar ameaças sobrenaturais. Tipicamente orientado por um caçador de monstros mais velho e experiente, você aprende a superar uma variedade de defesas e ataque não-naturais, incluindo os de mortos-vivos, licantropos, e outras criaturas tenebrosas.

Bônus em Proficiência

Quando você escolhe este arquétipo no 3º nível, você ganha proficiência em duas das seguintes perícias de sua escolha: Arcanismo, História, Intuição, Investigação, Natureza, ou Percepção. Você pode ganhar proficiência com uma ferramenta de sua escolha no lugar de uma perícia.

Superioridade em Combate

Quando você escolhe este arquétipo no 3º nível, você ganha um conjunto de habilidades, que é alimentado por dados especiais, chamados dados de superioridade.

Dado de Superioridade: Você tem quatro dados de superioridade, os quais são d8s. Um dado de superioridade é gasto quando você o utiliza. Você recupera todos os dados gastos ao terminar um descanso curto ou longo.

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

Usando Dados de Superioridade: Você pode gastar dados de superioridade para ganhar diferentes benefícios.

- Quando você realizar um ataque com arma contra uma criatura, você pode gastar um dado de superioridade para adicioná-lo à sua jogada de ataque. Você pode usar esta habilidade antes ou depois de fazer a jogada de ataque, mas somente antes de qualquer efeito do ataque ser aplicado.
- Quando você causar dano a uma criatura com um ataque com arma, você pode gastar um dado de superioridade para adicioná-lo à sua jogada de dano. Você pode usar esta habilidade após jogar o dano. Se o ataque fizer com que o alvo realize um teste de resistência de Constituição para manter concentração, o mesmo possui desvantagem neste teste.
- Quando você realizar um teste de resistência de Inteligência, Sabedoria, ou de Carisma, você pode gastar um dado de superioridade para adicioná-lo à sua jogada. Você só pode utilizar esta habilidade

antes de ter conhecimento se o teste foi bem sucedido ou não.

- Quando você fizer um teste de Sabedoria (Percepção) para detectar uma criatura ou objeto escondido, ou um teste de Sabedoria (Intuição) para determinar se alguém está mentindo para você, você pode gastar um dado de superioridade para adicioná-lo à sua jogada. Você pode usar esta habilidade após ver o resultado total da jogada, mas somente antes de saber se você foi bem sucedido ou não.

Misticismo do Caçador

No 3º nível, o seu estudo do sobrenatural lhe fornece uma habilidade limitada para usar magias. Você pode lançar detectar magia como um ritual. Você pode lançar proteção contra o mal e o bem, mas não pode lançá-la novamente com esta habilidade até finalizar um descanso longo. Sabedoria é o seu atributo usado para lançar suas magias.

Além disso, você ganha a habilidade de falar uma das seguintes línguas à sua escolha: Abissal, Celestial, ou Infernal.

Matador de Monstros

No 7º nível, quando você gastar um dado de superioridade para adicioná-lo à sua jogada de dano, você pode gastar até dois dados ao invés de somente um, adicionando ambos à jogada. Ambos os dados são gastos normalmente. Se o alvo do seu ataque é uma aberração, fada, ser demoníaco, ou um morto-vivo, você causa dano máximo com ambos os dados, ao invés de jogá-los.

Superioridade em Combate Aprimorada

No 10º nível, seus dados de superioridade se transformam em d10s. No 18º nível, eles se transformam em d12s.

Implacável

Começando no 15º nível, quando você jogar a iniciativa e não tiver nenhum dado de superioridade sobrando, você recupera um dado de superioridade.

Ladino: Inquisitivo

Como um arquétipo de Inquisitivo, você se sobressai em erradicar segredos e descobrir mistérios. Você confia em seus olhos afiados para detalhes, mas também em sua capacidade finamente trabalhada para compreender as palavras e os atos de outras criaturas, com o intuito de determinar sua verdadeira intenção. Você se sobressai derrotando criaturas que se escondem e se aproveitam de pessoas comuns, e o seu

domínio sobre o conhecimento e seus olhos afiados te tornam bem preparado para expor e destruir males ocultos.

Ouvido para Mentiras

Quando você escolhe este arquétipo no 3º nível, você desenvolve um ouvido aguçado para pegar mentiras. Sempre que você realizar um teste de Sabedoria (Intuição) para descobrir se uma criatura está mentindo, você pode usar o total da sua jogada ou 8 + o seu modificador de Sabedoria, o que for mais alto. Se você tiver proficiência em Intuição, você adiciona o seu bônus de proficiência ao resultado final. Se você tiver escolhido Intuição como uma das perícias da característica Especialização, adicione o seu bônus de proficiência dobrado.

Olho para Detalhes

Começando no 3º nível, você pode utilizar a ação bônus de sua Ação Astuta para realizar um teste de Sabedoria (Percepção) para encontrar uma criatura ou objeto escondido, para realizar um teste de Inteligência (Investigação) para descobrir ou decifrar pistas, ou para usar Combate Perspicaz (veja abaixo).

Combate Perspicaz

No 3º nível, você ganha a habilidade de compreender as táticas de seu oponente e desenvolver um contragolpe apropriado. Como uma ação (ou uma ação bônus usando Olho para Detalhes), você pode fazer um teste de Sabedoria (Intuição) contra o Carisma (Enganação) de uma criatura que você consiga ver e que não esteja incapacitada. Se for bem sucedido, você pode utilizar o Ataque Furtivo contra esta criatura mesmo se você não tiver vantagem contra ela ou se não tiver nenhum inimigo da mesma a até 1,5 m de distância. Você pode usar o Ataque Furtivo desta forma, mesmo se tiver desvantagem contra o seu alvo.

Este benefício dura 1 minuto ou até você usar Combate Perspicaz de forma bem sucedida contra um alvo diferente.

Olhar Fixo

No 9º nível, você ganha vantagem em qualquer teste de Sabedoria (Percepção) feito no seu turno para encontrar uma criatura ou objeto escondido, caso você não tenha se movido durante este turno. Se você utilizar esta habilidade antes de se mover, você não poderá se movimentar ou preparar qualquer movimento durante o seu turno.

Olhar Infalível

No 13º nível, você ganha a habilidade de detectar enganações mágicas. Como uma ação, você consegue sentir a presença, dentro de até 9 metros de distância, de ilusões, criaturas que mudam de forma fora de sua forma natural, e outras magias designadas para enganar os sentidos. Apesar de você saber que algum efeito está tentando lhe enganar, você não ganha nenhum bônus especial para saber o que está sendo escondido.

Olho para Fraquezas

No 17º nível, você aprende a explorar as fraquezas de uma criatura através de um estudo cuidadoso de suas táticas e movimentos. Enquanto estiver usando Combate Perspicaz em uma criatura, o dano de seu Ataque Furtivo contra tal criatura aumenta em 2d6.

