

UNEARTHED ARCANA

Ajudantes

Este artigo fornece uma maneira simples de jogar e subir de nível com um ajudante em DUNGEONS & DRAGONS. As regras apresentadas aqui abordam uma criatura com baixo nível de desafio (ND) e que receberá níveis conforme você ganha níveis.

Em suas aventuras, às vezes você conhecerá um cidadão, um animal ou outra criatura e criará um relacionamento especial com eles. Essa criatura pode até se juntar a você em suas aventuras, que geralmente gera a pergunta: como este ajudante evolui quando você ganha níveis? Assim que você tornar-se mais poderoso, os inimigos que você enfrentará possivelmente ficarão muito perigosos para Vera, o guarda; Biscoito, o mastim; ou outro companheiro que você fez amizade nos primeiros dias de sua carreira de aventureiro. Este artigo responde à pergunta, dando a seu companheiro um caminho claro de desenvolvimento.

Este é um Material de Playtest

O material apresentado aqui é para testes e para acender a sua imaginação. Essas mecânicas de jogo estão na forma de rascunho, podendo ser utilizadas nas suas campanhas, mas não foram refinados por iterações de design ou desenvolvimento total de games. Elas não são, oficialmente, parte do jogo e não são permitidas em eventos da *D&D Adventurers League*.

Se nós decidirmos oficializar esse material, ele será aprimorado de acordo com os seus comentários e, então, aparecerá em um livro do D&D.

Estatísticas dos Ajudantes

Nestas regras, um ajudante é uma criatura que é seu amigo e que te acompanha nas aventuras. É essencialmente um segundo personagem com o qual você joga. (O Mestre de Jogo, em vez disso, pode decidir jogá-lo, ou você pode jogá-lo em conjunto com outros jogadores na mesa.)

O ajudante pode ser qualquer tipo de criatura com um bloco de estatísticas no *Livro dos*

Monstros ou outro livro de D&D, mas deve atender a esses pré-requisitos:

- Seu nível de desafio deve ser 1 ou menor.
- Vocês dois devem ser amigos.

Customização para qualquer ND

O Livro do Mestre oferece orientações sobre customização de um monstro, incluindo dar níveis de classe. Essa abordagem funciona com qualquer monstro no jogo, mas pode ser complicado, pois requer que o nível de desafio do monstro seja recalculado. A abordagem para ajudantes neste artigo concentra-se em dar níveis para uma criatura de baixo ND, sem ter nunca que recalcular seu ND.

Ganhando uma Classe de Ajudante

Quando seu ajudante se junta a você, ele ganha uma classe de ajudante. Escolha qual classe ele terá para o resto de sua carreira: combatente, especialista ou conjurador. Essas classes de ajudantes são detalhadas abaixo. Elas são reminiscentes das classes disponíveis para os personagens dos jogadores, mas são mais simples.

Para ganhar a classe especialista ou conjurador, uma criatura deve ter, pelo menos, um idioma em seu bloco de estatísticas que possa falar.

Evoluindo um Ajudante

Sempre que você ganhar um nível, seu ajudante também ganhará um nível. Não importa o quanto de suas últimas aventuras o companheiro tenha participado; o ajudante ganha níveis por conta de uma combinação de aventuras que compartilha com você e de seu próprio treinamento.

Pontos de Vida

Sempre que o ajudante ganha um nível, ele ganha um Dado de Vida, e seu máximo de pontos de vida aumenta. Para determinar o total a ser aumentado, jogue o Dado de Vida (o tipo de dado aparece no bloco de estatísticas do ajudante) e adicione o modificador de Constituição do

ajudante. Ele ganha, no mínimo, 1 ponto de vida por nível.

Bônus de Proficiência

Uma vez que seu companheiro tenha uma classe de ajudante, o bônus de proficiência do ajudante é determinado pelo nível dele nessa classe, conforme mostrado na tabela da classe.

Sempre que o bônus de proficiência do ajudante aumentar em 1, adicione 1 ao modificador de acerto de todos os ataques e aumente em 1 as CDs no bloco de estatísticas dele.

Aumento de Pontos de Atributo

Sempre que o ajudante ganhar a característica de classe Aprimoramento de Atributo, lembre-se de ajustar tudo em seu bloco de estatísticas que dependa de um modificador de atributo que você aumentar com esta característica. Por exemplo, se o ajudante tiver um ataque que use Força, aumente os modificadores do ataque para acertar e causar dano se o modificador de Força do ajudante aumentar.

Se não está claro se um ataque corpo a corpo no bloco de estatísticas usa Força ou Destreza, o ataque pode usar qualquer um ou outro.

Ataques Múltiplos vs. Ataque Extra

Seu ajudante pode ter a ação Ataques Múltiplos no bloco de estatísticas dele. Se for o caso e ele ganhar a característica de classe Ataque Extra, lembre-se que o Ataque Extra funciona com a ação Atacar, não com a ação Ataque Múltiplo. Resumindo, você não pode usar o Ataque Extra com Ataques Múltiplos.

Combatente

Um ajudante combatente aprimora sua maestria em combate conforme luta a seu lado. Pode ser um soldado, um guarda da cidade, uma fera treinada para batalha, ou qualquer outra criatura afiada para combate.

Um ajudante ganha as seguintes características de classe conforme ganha níveis nesta classe, como mostrado na tabela O Combatente.

O Combatente

Nível	Proficiência	Características
1º	+2	Proficiências Bônus, Retomar Fôlego (1 uso)
2º	+2	Senso de Perigo
3º	+2	Acerto Crítico Aprimorado
4º	+2	Aprimoramento de Atributo
5º	+3	Ataque Extra (1 extra)
6º	+3	Aprimoramento de Atributo
7º	+3	Prontidão de Combate
8º	+3	Aprimoramento de Atributo
9º	+4	Indomável (1 uso)
10º	+4	Defesa Aprimorada
11º	+4	Ataque Extra (2 extras)
12º	+4	Aprimoramento de Atributo
13º	+5	Indomável (2 usos)
14º	+5	Aprimoramento de Atributo
15º	+5	Acerto Crítico Superior
16º	+5	Aprimoramento de Atributo
17º	+6	Indomável (3 usos)
18º	+6	Retomar Fôlego (2 usos)
19º	+6	Aprimoramento de Atributo
20º	+6	Ataque Extra (3 extras)

Proficiências Bônus

No 1º nível, o ajudante ganha proficiência em um teste de salvaguarda de sua escolha: Força, Destreza ou Constituição.

Adicionalmente, o ajudante ganha proficiência em três perícias de sua escolha da lista a seguir: Acrobacia, Adestrar Animais, Atletismo, Intimidação, Natureza, Percepção e Sobrevivência. Se o ajudante for um humanoide, ele também ganha proficiência com todas as armaduras, escudos, armas simples e comuns.

Retomar Fôlego

A partir do 1º nível, o ajudante pode usar uma ação bônus no turno dele para recuperar pontos de vida iguais a 1d10 + o nível nesta classe. Depois de usar essa característica, deve-se terminar um descanso curto ou longo antes de poder usá-la novamente.

O ajudante pode usar essa característica duas vezes entre os descansos a partir do 18º nível.

Senso de Perigo

A partir do 2º nível, o ajudante tem vantagem Testes de Salvaguarda de Destreza contra efeitos

que ele possa ver, como armadilhas e magias. Esta característica não funciona se o ajudante estiver incapacitado.

Acerto Crítico Aprimorado

A partir do 3º nível, as jogadas de ataque do ajudante adquirem uma margem de acerto crítico de 19 a 20.

Aprimoramento de Atributo

No 4º nível, e novamente no 6º, 8º, 12º, 14º, 16º e 19º, o ajudante aumenta um atributo de sua escolha em 2, ou aumenta dois atributos de sua escolha em 1. O ajudante não pode aumentar um atributo acima de 20 usando esta característica.

Ataque Extra

A partir do 5º nível, o ajudante pode atacar duas vezes, em vez de uma vez, sempre que usar a ação Atacar no turno dele.

O número de ataques aumenta para três quando o ajudante alcança o 11º nível e para quatro quando alcança o 20º nível.

Prontidão de Combate

Depois que o ajudante alcançar o 7º nível, ele tem vantagem nas jogadas de iniciativa.

Indomável

A partir do 9º nível, o ajudante pode jogar de novo um teste de salvaguarda que falhou, mas deve usar o novo resultado. Quando usar essa característica, ele não pode usá-la novamente até que termine um descanso longo.

O ajudante pode usar essa característica duas vezes entre descansos longos a partir do 13º nível e três vezes entre descansos longos a partir do dia 17º nível.

Defesa Aprimorada

No 10º nível, a Classe de Armadura do ajudante aumenta em 1.

Acerto Crítico Superior

A partir do 15º nível, as jogadas de ataque do ajudante adquirem uma margem de acerto crítico de 18 a 20.

Especialista

O especialista é um mestre em certas tarefas ou conhecimentos. Este ajudante segue um caminho que favorece a astúcia em vez de força bruta ou magia. Ele pode ser um batedor, um músico, um bibliotecário, um garoto de rua esperto, um comerciante astuto ou um ladrão.

Para ganhar a classe especialista, uma criatura deve ter, pelo menos, um idioma em seu bloco de estatísticas que possa falar.

Um ajudante ganha as seguintes características de classe conforme ganha níveis nesta classe, como mostrado na tabela O Especialista.

O Especialista

Nível	Proficiência	Características
1º	+2	Proficiências Bônus, Especialização, Prestativo
2º	+2	Ação Astuta
3º	+2	Faz Tudo
4º	+2	Aprimoramento de Atributo
5º	+3	Ataque Extra
6º	+3	Especialização
7º	+3	Evasão
8º	+3	Aprimoramento de Atributo
9º	+4	Ajuda Inspiradora (1d6)
10º	+4	Aprimoramento de Atributo
11º	+4	Talento Confiável
12º	+4	Aprimoramento de Atributo
13º	+5	Proficiências Bônus
14º	+5	Aprimoramento de Atributo
15º	+5	Mente Afiada
16º	+5	Aprimoramento de Atributo
17º	+6	Especialização
18º	+6	Ajuda Inspiradora (2d6)
19º	+6	Aprimoramento de Atributo
20º	+6	Golpe de Sorte

Proficiências Bônus

No 1º nível, o ajudante ganha proficiência em um teste de salvaguarda de sua escolha: Destreza, Inteligência ou Carisma.

Adicionalmente, o ajudante ganha proficiência em cinco perícias de sua escolha. Se o ajudante for um humanoide, ele também ganha proficiência com armaduras leves, armas simples e duas ferramentas a sua escolha.

No 13º nível, o ajudante ganha proficiência em uma perícia de sua escolha. Se o ajudante for um humanoide, também ganha proficiência com uma ferramenta de sua escolha.

Especialização

No 1º nível, escolha duas das perícias que o ajudante seja proficiente. O bônus de proficiência do ajudante é dobrado em qualquer teste de atributo que fizer usando qualquer uma das perícias escolhidas.

No 6º nível e novamente no 17º nível, escolha duas outras perícias do ajudante para ganhar este benefício.

Prestativo

O ajudante é experiente em te ajudar em momentos oportunos; o ajudante pode usar a ação Ajudar como uma ação de bônus.

Ação Astuta

A partir do 2º nível, a agilidade ou pensamento rápido do ajudante permite que ele aja rapidamente. No turno de combate dele, ele pode usar a ação Correr, Desengajar ou Esconder-se como uma ação de bônus.

Faz Tudo

A partir do 3º nível, o ajudante pode adicionar metade do bônus de proficiência dele em qualquer teste de atributo que fizer que use uma perícia, mas que ainda não inclua seu bônus de proficiência

Aprimoramento de Atributo

No 4º nível, e novamente no 6º, 8º, 12º, 14º, 16º e 19º, o ajudante aumenta um atributo de sua escolha em 2, ou aumenta dois atributos de sua escolha em 1. O ajudante não pode aumentar um atributo acima de 20 usando esta característica.

Ataque Extra

A partir do 5º nível, o ajudante pode atacar duas vezes, em vez de uma vez, sempre que usar a ação Atacar no turno dele.

Evasão

Começando no 7º nível, devido à extraordinária boa sorte, o ajudante é hábil em evitar certos perigos. Quando o ajudante for alvo de um efeito que exige um teste de salvaguarda de Destreza para sofrer apenas metade do dano, ao invés disso, ele não leva dano se tiver êxito no teste de salvaguarda, e apenas metade do dano se falhar. O ajudante não se beneficia dessa característica enquanto estiver incapacitado.

Ajuda Inspiradora

A partir do 9º nível, o auxílio do ajudante torna-se especialmente inspirador. Quando o ajudante usa sua ação bônus Prestativo, a criatura que recebe a ajuda também ganha um bônus de 1d6 para a jogada de um d20. Se essa for uma jogada de ataque, a criatura pode renunciar a adicionar o bônus e, se o ataque acertar, a criatura pode adicionar o bônus ao dano do ataque contra um alvo.

No 18º nível, o bônus aumenta para 2d6.

Talento Confiável

No 11º nível, o ajudante refinou suas habilidades a um grau excepcional. Sempre que o ajudante fizer um teste de habilidade que inclua todo o seu bônus de proficiência, ele pode tratar uma jogada de d20 que resulte em 9 ou menos como um resultado 10.

Mente Afiada

No 15º nível, o ajudante ganha proficiência em testes de salvaguarda de Inteligência, Sabedoria ou Carisma (à sua escolha).

Golpe de sorte

No 20º nível, o ajudante tem um talento incomum para transformar falhas em sucessos.

Se o ataque do ajudante errar um alvo dentro do alcance, ele pode transformar o erro num acerto. Alternativamente, se ele falhar em um teste de atributo, ele pode tratar a jogada de d20 como um resultado 20.

Depois de usar essa característica, o ajudante não pode usá-la novamente até que termine um descanso curto ou longo.

Conjurador

Um ajudante que se torna um conjurador trilhará os caminhos da magia. O ajudante pode ser um mago restrito, um sacerdote, um adivinho, um artista que usa magias ou uma pessoa com magia em suas veias.

Para ganhar a classe conjurador, uma criatura deve ter, pelo menos, um idioma em seu bloco de estatísticas que possa falar.

Um ajudante ganha as seguintes características de classe conforme ganha níveis nesta classe, como mostrado na tabela O Conjurador.

O Conjurador

Nível	Proficiência	Características	Truques Conhecidos	Magias Conhecidas	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	+2	Proficiência Bônus, Conjuração	3	3	2	–	–	–	–	–	–	–	–
2º	+2	Recuperação Mágica	3	3	3	–	–	–	–	–	–	–	–
3º	+2	–	3	4	4	2	–	–	–	–	–	–	–
4º	+2	Aprimoramento de Atributo	4	5	4	3	–	–	–	–	–	–	–
5º	+3	–	4	6	4	3	2	–	–	–	–	–	–
6º	+3	Truques Potentes	4	7	4	3	3	–	–	–	–	–	–
7º	+3	–	4	8	4	3	3	–	–	–	–	–	–
8º	+3	Aprimoramento de Atributo	4	9	4	3	3	–	–	–	–	–	–
9º	+4	–	4	10	4	3	3	–	1	–	–	–	–
10º	+4	Magia Potencializada	5	11	4	3	3	–	2	–	–	–	–
11º	+4	–	5	12	4	3	3	–	2	1	–	–	–
12º	+4	Aprimoramento de Atributo	5	12	4	3	3	–	2	1	–	–	–
13º	+5	–	5	13	4	3	3	–	2	1	1	–	–
14º	+5	Conjuração Concentrada	5	13	4	3	3	–	2	1	1	–	–
15º	+5	–	5	14	4	3	3	–	2	1	1	1	–
16º	+5	Aprimoramento de Atributo	5	14	4	3	3	–	2	1	1	1	–
17º	+6	–	5	15	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18º	+6	Aprimoramento de Atributo	5	15	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19º	+6	–	5	16	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20º	+6	Assinatura Mágica	5	16	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Proficiência Bônus

Quando o ajudante se junta a essa classe, o ajudante ganha proficiência em um teste de salvaguarda a sua escolha: Sabedoria, Inteligência ou Carisma.

Além disso, o ajudante ganha proficiência em três perícias de sua escolha da lista a seguir: Arcanismo, História, Intuição, Investigação, Medicina, Atuação, Persuasão e Religião. Se o ajudante for um humanoide, ele também ganha proficiência com armas simples e armaduras leves.

Conjuração

No 1º nível, o ajudante ganha a habilidade de conjurar magias (se a criatura já tiver o traço Conjuração, essa característica substitui esse traço). Escolha uma classe: bardo, clérigo, druida, feiticeiro, bruxo ou mago. Esta escolha determina a lista de magias, o atributo de conjuração e o

foco arcano usado pelo ajudante, como mostrado na tabela Conjuração.

Conjuração

Lista de Magias	Atributo	Foco
Bardo	Carisma	Instrumento Musical
Clérigo	Sabedoria	Símbolo Sagrado
Druída	Sabedoria	Foco Druídico
Feiticeiro	Carisma	Foco Arcano
Bruxo	Carisma	Foco Arcano
Mago	Inteligência	Foco Arcano

Truques

No 1º nível, o ajudante conhece três truques à sua escolha da lista de magias. O ajudante aprende truques adicionais à sua escolha em níveis mais altos, como mostrado na coluna de Truques Conhecidos da tabela O Conjurador.

Espaços de Magia

A tabela O Conjurador mostra quantos espaços de magia o ajudante tem para conjurar suas magias de 1º círculo e superior. Para conjurar uma dessas magias, o ajudante precisa gastar um espaço do nível da magia ou superior. O ajudante recupera todos os espaços de magia gastos quando termina um descanso longo.

Por exemplo, se o ajudante conhece a magia de 1º círculo *curar ferimentos* e tem um espaço de magia de 1º círculo e um de 2º círculo disponíveis, ele pode conjurar a magia usando qualquer um destes espaços.

Magias Conhecidas

O ajudante conhece três magias de 1º círculo à sua escolha da lista de magias.

A coluna Magias Conhecidas da tabela O Conjurador mostra quando o ajudante aprende mais magias à sua escolha. Cada uma dessas magias deve ser de um círculo para o qual o ajudante possua espaços de magia, como mostrado na tabela. Por exemplo, quando o ajudante atinge o 3º nível nesta classe, ele pode aprender uma nova magia de 1º ou 2º círculo.

Adicionalmente, quando o ajudante ganhar um nível nesta classe, você pode escolher uma das magias que já conhece nesta classe e

substituí-la por outra magia da lista de magias, que também deverá ser de um círculo para o qual ele tenha espaços de magia.

Atributo de Conjuração

O atributo de conjurar magias do ajudante para essas magias depende da escolha que você fez na tabela Conjuração.

O ajudante usa o atributo de lançar magia dele sempre que uma magia se referir a essa habilidade. Adicionalmente, ele usa o modificador do atributo de conjuração ao definir a CD do teste de salvaguarda para uma magia que ele lançar e ao fazer uma jogada de ataque.

CD para suas magias = 8 + bônus de proficiência do ajudante + modificador do atributo de conjuração

Modificador de ataque para suas magias = bônus de proficiência do ajudante + modificador do atributo de conjuração

Foco Mágico

O ajudante pode usar um foco para suas magias dependendo da escolha que você fez na tabela Conjuração.

Recuperação Mágica

A partir do 2º nível, quando o ajudante termina um descanso curto, ele pode recuperar espaços de magia gastos. Os espaços de magia podem ter uma combinação de círculos que seja igual ou inferior a metade do nível dele nesta classe (arredondado para cima), e nenhuma dos espaços de magia podem ser de 6º círculo ou superior.

Depois que o ajudante usar essa característica, ele não pode usá-la novamente até que termine um descanso longo.

Aprimoramento de Atributo

No 4º nível, e novamente no 6º, 8º, 12º, 14º, 16º e 19º, o ajudante aumenta um atributo de sua escolha em 2, ou aumenta dois atributos de sua escolha em 1. O ajudante não pode aumentar um atributo acima de 20 usando esta característica.

Truques Potentes

A partir do 6º nível, o ajudante pode adicionar seu modificador do atributo conjuração ao dano que causar com qualquer truque.

Magia Potencializada

No 10º nível, escolha uma escola de magia. Sempre que o ajudante conjura uma magia dessa escola gastando um espaço de magia, ele pode adicionar o modificador de seu atributo de conjuração nas jogadas de dano ou de cura da magia, se houver.

Conjuração Concentrada

A partir do 14º nível, o ajudante tem vantagem em qualquer teste de salvaguarda de Constituição para manter a concentração em uma magia.

Assinatura Mágica

No 20º nível, escolha duas magias que o ajudante sabe desta classe. Podem ser escolhidas magias de 1º, 2º e 3º círculo. O ajudante pode conjurar cada uma das magias escolhidas uma vez no 3º círculo sem gastar um espaço de magia. Depois que o ajudante conjurar uma magia desta maneira, ele recupera a habilidade para conjuração com essa característica quando terminar um descanso curto ou longo.

Tradução: Wellington Rodrigues de Lima

Revisão: Marcelo Telles

Editoração: Sérgio “O Alquimista” Gomes
Equipe REDERPG

Artigo original:

<http://dnd.wizards.com/articles/unearthed-arcana/sidekicks>