

O BÁSICO DO LADINO

UM GUIA PARA O INICIANTE À FURTIVIDADE E AO SUBTERFÚGIO

Por James Haeck, publicado originalmente em 11 de abril de 2018 (<https://www.dndbeyond.com/posts/199-rogue-101-a-beginners-guide-to-stealth-and>)

Traduzido por Daniel Bartolomei Vieira; diagramado por Daniel Bartolomei Vieira



LADINO ENGOLIU O AR ENQUANTO CORRRIA PELO corredor da masmorra, o restante de seu grupo em pânico uns quatro metros atrás dele. Os berros e gritos de guerra do bando de guerra orc que os perseguia ecoou por aqueles corredores antigos. Apenas uns trinta metros de túneis esculpados pelos anões e mais algumas curvas bruscas separavam os exaustos exploradores de masmorras da horda uivante — e da morte certa.

O ladino derrapou ao parar de súbito assim que virou um outro canto. Ele sorriu de esgueio e limpou uma gota de suor de seus olhos — a porta de ferro para qual estava olhando não havia sido fechada quando entraram na masmorra. Em algum momento entre o início de suas explorações e agora, os orcs haviam fechado a porta para seu covil, a passado em correntes e a trancado com um cadeado bruto. O ladino deu alguns passos para trás para examinar a fechadura... e grunhiu de dor quando foi atingido pelas costas. Ele bateu a cara contra a porta e sua visão turvou de dor.

"Olha pra frente, sua gorila!", o ladino gemeu, recuperando o equilíbrio. Ele se virou e olhou para a guerreira do grupo com um olhar homicida. O restante do grupo havia contornado o canto, e ele agradeceu a Tymora por ao menos o mago e a clériga terem um pingo de postura.

"Estamos encurralados, jovem", a guerreira disse ofegante entre a voz trêmula. Sangue pingava lentamente das escamas de sua armadura, manchando sua tabarda com um vermelho profundo. O ladino sentiu um fio de remorso e seu olhar suavizou.

"Estou sem truques aqui", o gnomo mago disse com a cara fechada. Ele cofiou a barba ansiosamente enquanto ficava lado a lado com a guerreira, a ponta de seu chapéu pontudo mal alcançando a cintura dela. "Olha, eu admito que a situação parece sem saída".

"Eu acho que tenho mais uma cura e um raio guia como recurso", a clériga suspirou, instintivamente correndo seus dedos pelo colar e de contas de oração. "Mas acho que isso não vai servir muito contra..."

As palavras dela morreram na garganta assim que outro coro de gritos de guerra irrompeu pelo corredor.

Como se para acalmar seus companheiros em pânico, o ladino tirou um estojo de ferramentas de ladrão com um floreio dramático de uma de sua dúzia de bolsinhos escondidos pelo corpo. Ele virou o pescoço para encontrar os olhos da guerreira e deu-lhe um sorriso tão torto quanto o cadeado. "Não se preocupe, docinho. Eu nunca me meto numa briga da qual não posso fugir."

Você é um ladino, um trapaceiro, um charlatão. Talvez você consiga ouro ao bater carteiras, ou talvez você o consiga como um praticante da sórdida arte do assassinato, como um assassino para um rico contratante. Você pode ter conexões no submundo com os Zhentarim ou com a Guilda de Xanathar, ou você pode simplesmente ser uma criança de rua que aprendeu a sobreviver roubando os outros.

O ladino apresentado na quinta edição do *Player's Handbook: Livro do Jogador* é um ágil combatente que causa danos incríveis em combate — mas que também possui valiosas habilidades fora do combate, como abrir fechaduras, desarmar armadilhas e se comunicar em código. Dependendo de como escolher seu Arquétipo de Ladino, você pode ganhar habilidades como a de manifestar ilusões mágicas, criar disfarces impecáveis e realizar incríveis feitos acrobáticos.

Este guia cobre as noções básicas de se ser um ladino, e irá acompanhá-lo através dos 5 primeiros níveis nesta classe, focando em quais equipamentos um ladino precisa, como improvisar como um trapaceiro e em como fazer um melhor uso das suas características de classe.

CRIAÇÃO RÁPIDA EXPANDIDA: CRIANDO O SEU LADINO

Este não é um guia de otimização de personagem, porém o primeiro passo para se jogar com sua classe com eficiência é construí-la de forma eficaz. As diretrizes de Criação Rápida no *Player's Handbook - Livro do Jogador* são um bom começo, mas elas não se aprofundam o suficiente para a maioria dos novos jogadores. Aqui é apresentado um guia

expandido de Criação Rápida.

- Escolha a sua Raça. Embora qualquer raça pode ser um bom ladino, talvez você queira escolher uma raça que melhore o seu valor de Destreza.

Os pequeninos são excelentes ladinos porque eles garantem um bônus racial na Destreza, o valor de atributo mais valioso para um ladino. Os pequeninos pés-ligeiros também ganham o traço racial Furtividade Natural, que permite que você se esconda atrás de criaturas que sejam maiores do que você, como os membros humanos do seu grupo!

Os elfos também são excepcionais ladinos por razões bem parecidas. Eles ganham um bônus racial na Destreza e os elfos silvestres também ganham o traço racial Máscara da Natureza, que os permite se esconder facilmente no mundo natural.

Os gnomos do bosque são uma escolha mais rara, mas podem ser excepcionais ladinos Trapaceiros Arcanos, graças ao seu bônus na Destreza e à sua habilidade de manifestar ilusões simples graças ao seu traço racial Ilusionista Nato.

Os tiferinos também possuem traços raciais que favorecem a carreira de ladino. Não precisar de luz para enxergar os torna mais fáceis de se esconder, e *taumaturgia* é uma ferramenta perfeita para se criar uma distração... possivelmente permitindo que você se esgueire até um local protegido.

- Escolha ladino como sua classe (obviamente).
- Escolha perícias que se encaixem no personagem que você quer jogar. Um trapaceiro charmoso no estilo Han Solo, de Guerra nas Estrelas, seria proficiente na perícia Enganação, enquanto um investigador sagaz como Sherlock Holmes seria proficiente na perícia Investigação. Os ladinos podem ter diferentes perícias, portanto sinta-se livre para escolher algumas que sejam incomuns e que deem suporte para você criar um personagem único!

Contudo, duas perícias que quase todos os ladinos querem são Percepção e Furtividade. Já que todos os ladinos são proficientes em ferramentas de ladrão, provavelmente espera-se que você desarme armadilhas em baús de tesouros e portas. Você precisará de um bom

bônus nos testes de Sabedoria (Percepção) de modo a notar estas armadilhas. Além disso, você provavelmente estará se esgueirando como um ladino, e ter um bom bônus para os testes de Destreza (Furtividade) tornarão sua vida muito mais fácil.

- Coloque seu valor de atributo mais alto na Destreza. O melhor lugar para colocar seu segundo maior valor de atributo depende de qual Arquétipo de Ladino você vai escolher no 3º nível, mas você pode colocar facilmente onde quiser.

- Se você quer jogar com um Ladrão ou com um Assassino (ou com o Scout [Rastreador] do *Guia de Xanathar Para Todas as Coisas*), coloque o segundo maior valor de atributo na Sabedoria. Escolha Inteligência se você estiver pensando em jogar com um Trapaceiro Arcano ou com um Inquisitive (Investigador) do *Guia de Xanathar Para Todas as Coisas*. Por fim, escolha Carisma se você planeja jogar com o Swashbuckler (Espadachim) do *Guia de Xanathar Para Todas as Coisas*.

- Escolha qualquer antecedente que se encaixe no seu conceito de personagem.
 - Por fim, escolha o seu equipamento inicial. Escolha:

- Uma rapieira se você quer lutar com uma arma de uma mão ou uma espada curta se você quer ser ambidestro.

- Um arco curto se você também quer ser capaz de combater à distância, ou outra espada curta se você quer ser ambidestro.

- Um kit de assaltante se você está pensando em passar algum tempo em cidades, um kit de explorador de masmorras se você está pensando em explorar ruínas antigas ou um kit de aventureiro se você está pensando em passar algum tempo viajando.

- Armadura de couro, duas adagas e ferramentas de ladrão (nenhuma escolha a ser feita aqui).



Imagem da Wizards of the Coast

QUE TIPO DE LADINO VOCÊ É?

Como um ladino, seu conjunto de habilidades é um misto incomum de incríveis poderes ofensivos e utilidades fora de combate. Como observado pelo criador da quinta edição de D&D, Mike Mearls, os ladinos são definidos mais por suas características de classe principais dos que por suas características de subclasse

("Arquétipo de Ladino"). Ladinos de todas as subclasses ocupam um papel que é um misto de Ataque e Suporte. Se você for capaz de fazer um ataque furtivo em todo turno (seja através de táticas inteligentes ou através de trabalho em equipe), provavelmente você tem a melhor taxa de dano por rodada que qualquer outro personagem no grupo.

Você provavelmente vai precisar da proteção dos outros personagens no grupo para sobreviver após saltar inconsequentemente para dentro da briga, mas ainda tem outras maneiras de mitigar o dano se o seu grupo não estiver lá para fazer o papel de tanque para você. Embora você não possa usar armadura pesada, um conjunto de armadura de couro batido e um valor alto de Destreza lhe garantirão uma respeitável CA 15 no 1º nível (assumindo que você tenha um modificador de +3 na Destreza), e suas características Ação Arditosa e Esquiva Sobrenatural (que você ganha no 2º e no 5º níveis, respectivamente) garantem a você mais poder defensivo pessoal.

Embora todos os ladinos sejam uma mistura razoavelmente uniforme de Ataque e Suporte, sua escolha de Arquétipo de Ladino no 3º nível afetará seu papel de alguma forma. Os ladinos com o arquétipo Ladrão e Trapaceiro Arcano são mais orientados para o Suporte (embora nenhum deles ganhe proteções ou habilidades de cura, como um clérigo), enquanto ladinos com o arquétipo Assassino são mais voltados para o Ataque.

(Note que eu estou usando Ataque, Tanque e Suporte como uma referência. Nenhum trecho das regras de D&D se refere a personagens desta forma, mas é uma maneira fácil de discutir os diferentes papéis que os personagens ocupam dentro do grupo).

LUTANDO COMO UM LADINO

A maioria dos ladinos são mais ou menos parecidos nos dois primeiros níveis, e começam apenas a ficar diferentes assim que escolhem um Arquétipo de Ladino no 3º nível. No entanto, sua escolha de armas e preferências quanto a Ataque ou Suporte exercerão um papel significativo naquilo em que seu ladino será excelente, tanto dentro quanto fora do combate.

No 1º nível você ganha um dos recursos ladinos mais importantes, o Ataque Furtivo. Esta característica é formulada de um jeito um tanto confuso, portanto aqui segue uma simplificação do Ataque Furtivo:

"Sempre que você tem vantagem em uma jogada de ataque, você causa dano com Ataque Furtivo. Você também causa dano com o Ataque Furtivo quando um aliado está adjacente a uma criatura que você está atacando. No entanto, você nunca causa dano com o Ataque Furtivo quando tem desvantagem na sua jogada

de ataque. Seu dano de Ataque Furtivo está listado na coluna "Ataque Furtivo" da tabela de sua classe."

Também no 1º nível, você ganha a característica Especialista, que permite que você duplique seu bônus de proficiência em duas perícias ou ferramentas de sua escolha. Ganhar especialização na perícia Furtividade e em ferramentas de ladrão é sempre uma boa escolha, porém é sua escolha determinar quais são suas perícias favoritas.

Também no 1º nível, você aprende gíria de ladrão, um idioma secreto falado apenas por ladinos e outras pessoas de passado criminoso. Esta característica é útil apenas se você e o seu DM (ou outros jogadores ladinos de seu grupo!) a tornarem útil. Poderia ser crucial decifrar um código secreto em um arco da história destinado ao ladino... ou isso poderia jamais aparecer no jogo. Se você quer tornar esta habilidade útil e seu DM não está lhe dando a oportunidade de usá-la, você deveria falar com seu DM para criarem juntos um arco de história relevante para o seu ladino.

No 2º nível você ganha uma característica que frequentemente é subestimada pelos jogadores novos, a Ação Arditosa. Esta característica permite que você use sua ação bônus para Correr, Desengajar ou Esconder. Você pode usar essa ação bônus todo turno se assim o desejar, o que lhe garante uma utilidade incrível em combate.

- Ao correr, você pode percorrer até 27 metros em uma única rodada se usar seu deslocamento normal, Correr com uma ação e então Correr novamente com uma ação bônus (presumindo que você tenha um deslocamento de caminhada de 9 metros).
- Ao desengajar, você pode correr diretamente através uma sala cheia de inimigos em direção à porta ao Correr com uma ação e Desengajar com uma ação bônus. Você também poderia avançar, Atacar com uma ação e então Desengajar para escapar com uma ação bônus (caso tenha deslocamento suficiente para chegar a ir tão longe).
- Ao esconder-se, você pode sair de sua cobertura, atacar furtivamente um oponente (lembre-se que você tem vantagem em ataques contra oponentes que não estão cientes de você) e então se agachar de volta para a cobertura e esconder-se novamente.

No 3º nível, você pode escolher seu Arquétipo de Ladino. Há três deles no *Player's Handbook: Livro do Jogador* (Ladrão, Assassino e Trapaceiro Arcano) e quatro no *Guia de Xanathar Para Todas as Coisas* (Inquisidor [Inquisitivo], Mente Criminosa [Mastermind], Batedor [Scout] e Espadachim [Swashbuckler]). Todas estas subclasses apresentam um misto de opções de Ataque e Suporte, mas algumas estão mais inclinadas na direção de uma ou outra.



Imagem da Wizards of the Coast

ATAQUE

Como um ladino que quer aumentar seu dano, você deve escolher um dos seguintes arquétipos: **Assassino** (do *Player's Handbook: Livro do Jogador*) e **Inquisidor** [Inquisitive], **Batedor** [Scout] ou **Espadachim** [Swashbuckler] (do *Guia de Xanathar Para Todas as Coisas*).

No 3º nível como um **Assassino**, você ganha a característica Assassinar, o que torna mais fácil atacar as criaturas furtivamente na primeira rodada de combate, e que permite que cause dano crítico nas criaturas que são surpreendidas por você. Note que surpreender uma criatura é diferente de ter um ataque furtivo ou de ter vantagem. Você não pode surpreender uma criatura se ela estiver de alguma forma ciente da sua presença.

No 3º nível, como um **Inquisidor** [Inquisitive], você ganha as características Ouvido para Mentira e Olho para Detalhe. Ouvido para Mentira torna você mais confiável em situações sociais, e Olho para Detalhe permite que você note rapidamente criaturas escondidas, armadilhas e pistas em situações de combate. Você também ganha a característica Intuição de Combate, que permite que você ataque furtivamente qualquer criatura, contanto que seja bem-sucedido em um teste resistido de Sabedoria (Intuição).

No 3º nível como um **Batedor** [Scout], você ganha a característica Escaramuçador, que lhe permite manter a mobilidade no campo de batalha. Isto torna você mais agressivo em situações de combate, liberando sua ação bônus para Correr em vez de contar com Desengajar para sair dos pontos mais visados. Você também ganha a característica Sobrevivente, que lhe garante algumas poderosas proficiências em perícia para sobreviver nos ermos.

No 3º nível como um **Espadachim** [Swashbuckler], você ganha as características Jogo com as Pernas e Audácia Jovial, que lhe permite ser um destaque em combate. Jogo com as Pernas permite que você se desloque ao redor de criaturas contra as quais está fazendo ataques corpo a corpo (até mesmo se errar!)

sem provocar ataques de oportunidade, e Audácia Jovial lhe garante dano de Ataque Furtivo quando está atacando criaturas que não têm aliados ou inimigos ao redor. Embora alguns ladinos contam com seu grupo para auxiliá-los nas situações que permitam realizar um ataque furtivo, com esta característica você é livre para andar pelo campo de batalha (ou corredores de masmorras), abatendo alvos com facilidade.

SUPORTE

Como um ladino que quer ajudar o grupo ou fazer alguma travessura, você deveria escolher um dos arquétipos a seguir: **Ladrão**, **Trapaceiro Arcano** ou **Mente Criminosa** [Mastermind] (do *Guia de Xanathar Para Todas as Coisas*).

No 3º nível como **Ladrão**, você ganha Mão Leve e Andarilho de Telhados, duas habilidades ágeis que tornam mais fácil que você se infiltre rapidamente nos locais. Mão Leve permite até mesmo que você vire goela abaixo uma poção (realizando a ação Usar um Objeto) com uma ação bônus, o que ainda permite que você faça um ataque no mesmo turno!

No 3º nível como um **Trapaceiro Arcano**, você ganha a capacidade de conjurar magias. Você deveria aprender os truques amigos e ilusão menor e as magias *disfarçar-se, gargalhada nefasta de Tasha* e *leque cromático*. *Disfarçar-se* torna mais fácil para você se infiltrar em locais e a enganar outros, *leque cromático* é uma distração útil quando você precisa escapulir do combate e *gargalhada nefasta de Tasha* é uma maneira simples de ganhar vantagem (e, portanto, ataque furtivo) contra os inimigos mais problemáticos.

No 3º nível como um **Mente Criminosa** [Mastermind], você ganha a característica Mestre da Intriga, que lhe permite imitar outras criaturas e lhe garantir várias proficiências adicionais. Você também ganha a característica Mestre das Táticas, que lhe permite Ajudar seus aliados à distância com uma ação bônus. Isto permite que você use sua ação bônus de maneira ofensiva para ajudar sua equipe em vez defensivamente para salvar somente a sua própria pele.

No 4º nível você ganha um Aumento no Valor de Atributo. Você deveria aumentar seu valor de Destreza em 2. Se em vez disso você decidir escolher um talento, Sortudo é uma excelente escolha para ladinos. O talento Sortudo aumenta a probabilidade de uma jogada individual ser bem-sucedida, e já que você pode



Imagem da Wizards of the Coast



Imagem da Wizards of the Coast

fazer apenas um ataque por turno, realmente vai querer fazer ela valer a pena.

Combatente Montado é um talento particularmente simplório, já que garante a você vantagem sobre criaturas não montadas que são menores que sua montaria, enquanto você está montado. Um ladino montado em um cavalo (ou montado em um dragão) sempre terá uma ataque furtivo contra outros humanos que não estejam montados! É um talento situacional, claro, mas bem poderoso em uma situação específica.

Também no 4º nível como um **Trapaceiro Arcano**, você deveria aprender as magias *imagem silenciosa* ou

sono. Escolha *imagem silenciosa* se você quer se concentrar no papel de Suporte, ou *sono* se você quer ser melhor no Ataque.

No 5º nível você ganha a característica *Esquiva Sobrenatural*, que lhe permite usar sua reação para reduzir o dano pela metade de um ataque feito contra você por uma criatura que você possa ver! Embora esta característica não tenha efeito sobre magias e habilidades que não façam jogadas de ataque (este é o papel da característica *Evasão*, no 17º nível), ela é uma enorme melhoria para suas capacidades defensivas. Você pode usá-la apenas uma vez por rodada, já que exige sua reação, mas você deveria fazer isso frequentemente. Como esta característica pode ser essencialmente usada todo turno de combate, você vai preferir usar ela logo para não "desperdiçá-la".

IMPROVISANDO COMO UM LADINO

Características de classe, talentos e valores de atributo são apenas uma pequena parte do que torna um ladino — para falar a verdade, qualquer classe de D&D — divertida de se jogar. Regras são importantes porque elas estabelecem um limite para as expectativas, mas o D&D ganha vida quando você passe a ter controle sobre a vida de seu personagem e começa a improvisar as ações no momento em que elas acontecem. Ladinos são particularmente perfeitos para este tipo de improvisação corajosa por vários motivos. Ali na ficção do jogo, os ladinos não jogam de acordo com as regras. Eles jogam sujo. E mais importante, eles têm a ousadia

de saltar antes de olharem, normalmente sobrevivendo a situações impossíveis por um triz.

A identidade narrativa de um ladino que não está nem aí é modelada no D&D ao garantir-lhes várias proficiências em perícias e garantindo, além de tudo, a característica *Especialista*. Eu recomendaria pegar o talento *Sortudo* para complementar todos esses bônus, em caso dos dados resolverem arruinar suas ambições criativas. O problema é que o perigo desse sistema é justamente o DM. O bom DM sabe muito bem que é melhor deixar você assumir esses riscos loucos, mesmo que haja chances mínimas de sucesso, pois uma falha espetacular é normalmente tão divertida quanto um resultado contra todas as expectativas.

Se o seu DM estiver hesitante em permitir ações improvisadas, a única maneira de fazer isso funcionar é conversar francamente com ele. Não há regras mais peculiares ou truques ladinos mais astutos e mais eficientes do que a simples conversa. Se você está jogando na *D&D Adventurer's League*, que segue estritamente as regras oficiais de D&D, pode ser que você tenha menos sorte com isso.

IMPROVISANDO ACROBACIAS

Armas improvisadas são apresentadas nas regras de D&D, mas usar uma é quase sempre tão pouco eficiente quanto usar uma arma da qual você não é proficiente. Embora as armas improvisadas sejam de uso limitado para o ladino cheio de ideias, improvisar um truque sujo ou uma acrobacia ousada no meio do combate é outro assunto!

REGRA DA CASA: ACROBACIA DE COMBATE

Com uma ação (ou no lugar de um único ataque se você pode atacar várias vezes quando realiza a ação *Atacar*), você pode fazer um teste de atributo com CD 15. Você deve propor para o DM qual atributo e proficiência em perícia usar para fazer este teste antes de jogar os dados, e pode realizar este teste somente com a aprovação do DM.

Em caso de sucesso, você pode fazer um único ataque armado ou um teste de Destreza (*Furtividade*) com vantagem. Se falhar neste teste, você desperdiça a ação. Por exemplo, enquanto está na selva, você pode fazer um teste de Destreza (*Acrobacia*) para balançar em um cipó e atacar uma criatura do outro lado de um abismo. No deserto, você pode fazer um teste de Força (*Atletismo*) para chutar uma nuvem de poeira e se agachar atrás de uma cobertura enquanto o inimigo está cego por causa da areia nos olhos. Ou, enquanto está dentro de uma caverna ecoante, você pode fazer um teste de Carisma (*Enganação*) para usar sua voz e convencer um inimigo de que está se aproximando para atacar de uma direção diferente.

As melhores acrobacias são usadas apenas uma vez e descartadas. Do ponto de vista de um universo, usar um

ataque improvisado como uma tática padrão desfaz o propósito de usar a situação que se apresenta para conseguir uma vantagem. De uma perspectiva de jogo, usar a mesma tática repetidamente apenas vai entediar os seus amigos. Você deveria tentar e apresentar sua próprias acrobacias de supetão (este é exatamente o argumento de se improvisar e pensar rápido!).

TORNANDO O SEU LADINO SÓ SEU

A maior parte deste guia se concentra nas regras de D&D e em como usá-las para seu máximo proveito. Com todo esse bate-papo sobre regras e bônus, não se esqueça que o seu personagem é mais do que um punhado de ações descritas. Seu personagem tem uma personalidade que deveria impactar a forma como você joga. Se causar a maior quantidade de dano não é o que te deixa feliz sobre o que é jogar D&D, decida o que é e tente. Usar piadas, descrever momentos cinemáticos e fazer seu jogadores comemorem quando você é bem-sucedido em uma ação, são todos objetivos valiosos para o jogador de D&D. Você pode até mesmo ser fatal ao usar alquimia e venenos... embora esteja mais para um Ladino Avançado.

Este guia é um pouco mais vago do que o de outras classes porque a personalidade e a improvisação são o âmago da identidade de um ladino. Abrace esse lado fora-da-lei e não tenha medo de quebrar algumas regras (se você e seu DM estiverem de acordo, claro). Dessa forma, mesmo que você faça o ladino mais genérico possível, ainda terá personalidade e pompa o suficiente para fazer ele se destacar na multidão.

James Haeck é o principal escritor do *D&D Beyond*, o co-autor do *Cenário de Campanha de Tal'Dorei*, da *Critical Role*, e um escritor freelancer para *Wizards of the Coast*, para a *D&D Adventurers League* e para a *Kobold Press*. Ele mora em Seattle, Washington, com suas felpudas atacantes furtivas, Mei e Marzipan. Você normalmente pode encontrá-lo perdendo tempo no Twitter em @jamesjhaeck.

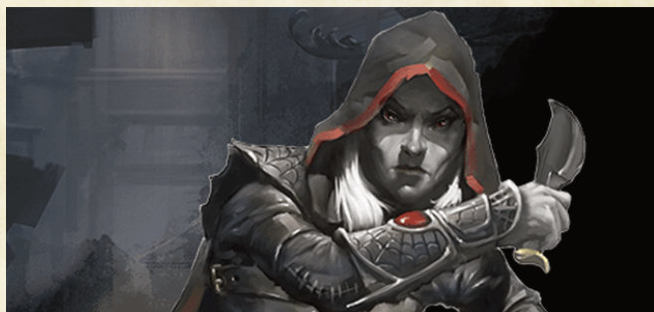


Imagem da Wizards of the Coast



www.aventureirosdosreinos.com