

Unearthed Arcana: Patrulheiro & Ladino

Material de Playtest

O material apresentado aqui é para teste e para acender a sua imaginação. Essas mecânicas de jogo estão em forma de rascunho para serem jogadas em sua campanha ainda sem terem sido testadas propriamente. Elas não são, oficialmente, parte do jogo. Devido a essas razões, todo material nessa coluna não é permitido nos eventos da *Adventurers League* do D&D.

Arquétipos de Patrulheiro

No 3º nível, um patrulheiro ganha a característica Arquétipo do Patrulheiro. Aqui estão novas opções para essa característica: o Andarilho do Horizonte e o Guardião Primordial.

O Patrulheiro Revisado

Se você estiver fazendo playtest do patrulheiro revisado do *Unearthed Arcana*, você pode usar essas subclasses com ele se fizer uma adição: dê a cada sub-classe a característica Ataque Extra.

Ataque Extra. A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, em vez de uma, quando você fizer a ação de Atacar no seu turno.

Andarilho do Horizonte

Patrulheiros do Conclave do Horizonte protegem o mundo contra ameaças que se originam de outros planos. Eles procuram portais planares e os vigiam, aventurando-se nos planos exteriores e interiores conforme necessário para derrotar essas ameaças.

Magia Planar

A partir do 3º nível, você aprende magias adicionais quando alcança certos níveis

nessa classe, como mostrado na tabela Magias do Andarilho do Horizonte. As magias contam como magias de patrulheiro para você e não contam no número de magias que você conhece.

Magias do Andarilho do Horizonte

Nível de Patrulheiro	Magias
3º	<i>proteção contra o bem e o mal</i>
5º	<i>alterar-se</i>
9º	<i>proteção contra energia</i>
13º	<i>banimento</i>
17º	<i>círculo de teleporte</i>

Guerreiro Planar

No 3º nível, você aprende a absorver a energia dos planos, para melhorar seus ataques.

Como uma ação bônus, escolha uma criatura que você possa ver a até 9 metros de você. Até o final desse turno, seus ataques contra essa criatura ignoram resistências a dano que ela possua, e a próxima vez que você acertá-la nesse turno, ela receberá 1d6 de dano adicional de força.

Conhecimento de Portal

No 3º nível, você ganha a habilidade de detectar a presença de portais planares. Como uma ação, você detecta a distância e direção de qualquer portal planar a 300 metros de você. Você também percebe para qual plano de existência cada portal se abre. No entanto, se magia obscurecer algum detalhe sobre um portal, essa característica não os revela.

Quando você usar essa característica, você não pode usá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo. Alternativamente, você pode usar

essa característica novamente se gastar um espaço de magia de 2º nível ou superior.

Veja a seção “Viagem Planar” no capítulo 2 do *Dungeon Master’s Guide* para exemplos de portais planares.

Passo Etéreo

No 7º nível, você aprende a passar pelo Plano Etéreo. Como uma ação bônus no seu turno, você pode lançar a magia *forma etérea* com essa característica, mas a magia acaba no final do seu turno atual. Uma vez usada, essa habilidade não pode ser usada novamente até você terminar um descanso curto ou longo.

Ataque Distante

No 11º nível, você ganha a habilidade de passar entre os planos num piscar de olhos. Quando você usa a ação Atacar, você pode teleportar a até 3 metros antes de cada ataque. Você deve ser capaz de ver o destino do teleporte.

Se você atacar pelo menos duas criaturas diferentes com a ação, você pode fazer um ataque adicional contra uma terceira criatura.

Defesa Espectral

No 15º nível, sua habilidade de se mover entre os planos se torna ainda mais precisa. Como uma reação quando você sofre dano, você pode reduzir esse dano contra você pela metade. Por um momento você passa para a fronteira planar para se ferir menos.

Guardião Primordial

Patrolheiros do Conclave do Guardião Primordial seguem uma tradição antiga enraizada em poderosa magia druídica. Esses patrolheiros aprendem a se tornar unos com a natureza, permitindo que eles canalizem os aspectos de vários animais e plantas para superar seus inimigos.

Esses patrolheiros habitam as florestas mais antigas do mundo. Eles se aventuram para fora delas muito raramente, já que eles consideram seu dever sagrado proteger os bosques druídicos e árvores ancestrais que viram os primeiros dias do mundo.

Magia Guardiã

A partir do 3º nível, você aprende magias adicionais quando alcança certos níveis nessa classe, como mostrado na tabela Magias do Guardião Primordial. As magias contam como magias de patrolheiro para você e não contam no número de magias que você conhece.

Magias do Guardião Primordial

Nível de Patrolheiro	Magias
3º	<i>construção</i>
5º	<i>aumentar atributo</i>
9º	<i>conjurar animais</i>
13º	<i>inseto gigante</i>
17º	<i>praga de insetos</i>

Alma Guardiã

A partir do 3º nível, você ganha temporariamente a habilidade de crescer e ter a aparência de uma pessoa semelhante a uma árvore, coberta de folhas e casca. Como uma ação bônus, você assume essa forma guardiã, que dura até que você termine com uma ação bônus ou até você ficar incapacitado.

Você passa pelas seguintes mudanças enquanto está na forma guardiã:

- Seu tamanho se torna Grande, a não ser que você seja maior.
- Qualquer deslocamento que você tenha se torna 1,5 metro, a não ser que o seu deslocamento seja menor.
- Seu alcance aumenta em 1,5 metro.
- Você ganha um número de pontos de vida temporários no começo de cada um de

seus turnos. Esse número é igual à metade do seu nível de patrulheiro. Quando a forma termina, você perde qualquer ponto de vida temporário que você tenha dela.

Espinhos Perfurantes

No 3º nível, seu controle sobre a magia primitiva permite que você melhore seus ataques com espinhos. Uma vez durante cada um dos seus turnos, você pode dar 1d6 adicional de dano perfurante em uma criatura que você acerte com um ataque de arma.

Fortitude Ancestral

No 7º nível você ganha a resistência das florestas ancestrais. Quando você assume sua forma guardiã, seu máximo de pontos de vida e os pontos de vida no momento aumentam em 2 por nível de patrulheiro. Esse aumento dura até você deixar a forma; seu máximo de pontos de vida então retorna ao normal, mas seus pontos de vida nesse momento continuarão o mesmo, a não ser que eles tenham que diminuir para ficarem compatíveis com o seu máximo de pontos de vida normal.

Defesa Enraizada

No 11º nível, você ganha a habilidade de modificar o solo sob você. Enquanto estiver na sua forma guardiã, o solo a até 9 metros de você é terreno difícil para os seus inimigos.

Aura Guardiã

A partir do 15º nível, sua forma guardiã emana uma aura mágica que fortifica seus aliados feridos. Quando um aliado começar o turno dele a até 9 metros de distância da sua forma guardiã, esse aliado recupera um número de pontos de vida igual à metade de seu nível de patrulheiro. Essa aura não tem efeito em criaturas que ainda tenham a

metade ou mais de seus pontos de vida, e não tem efeito em mortos-vivos e construtos.

Arquétipo de Ladino

No 3º nível, um patrulheiro ganha a característica Arquétipo do Patrulheiro. Aqui está uma nova opção para essa característica: o Batedor.

Batedor

Você é perito em fazer reconhecimento e em furtividade, permitindo que você vá à frente de seus companheiros durante suas viagens. Ladinos que adotam esse arquétipo se sentem em casa quando estão em lugares selvagens e entre bárbaros e guerreiros, já que servem como olhos e ouvidos em grupos de guerra ao redor do mundo. Comparado com outros ladinos, você é perito em sobreviver nesses lugares selvagens.

Sobrevivente

Quando você escolhe esse arquétipo no 3º nível, você ganha proficiência nas perícias Natureza e Sobrevivência. Sua proficiência é dobrada para qualquer teste de atributo que você faça que use alguma dessas proficiências.

Escaramuçador

A partir do 3º nível, você é difícil de ser encurralado num combate. Você pode mover-se em até metade do seu deslocamento como uma reação quando um inimigo acabar o turno dele a até 1,5 metro de você. Esse deslocamento não causa ataques de oportunidades.

Mobilidade Superior

Seu deslocamento aumenta em 3 metros. Se você tem um deslocamento de escalada

ou natação, esse deslocamento também aumenta.

Mestre da Emboscada

A partir do 13º nível, você se destaca em liderar emboscadas. Se algum dos seus inimigos estiver surpreso, você pode usar uma ação bônus no seu turno, na primeira rodada de combate, para conceder a cada aliado que possa te ver um bônus de +5 na iniciativa, que dura até o combate terminar. Se o bônus na iniciativa for aumentar a iniciativa de um aliado acima da sua, em vez disso, a iniciativa do aliado se iguala a sua.

Cada um dos aliados também recebe um aumento de 3 metros em seus deslocamentos que dura até o fim do próximo turno de cada aliado.

Ataque Súbito

A partir do 17º nível, você consegue atacar com velocidade mortífera. Se você fizer a ação Atacar no seu turno, você pode fazer um ataque adicional como uma ação bônus. Esse ataque adicional pode se beneficiar do seu Ataque Furtivo, mesmo se você já o tiver usado nesse turno, mas somente se o ataque adicional for o único a ser desferido por você contra o alvo nesse mesmo turno.

Tradução: Felipe Savino Dias

Revisão: Marcelo Telles

Equipe **REDERPG**

Artigo original:

<http://dnd.wizards.com/articles/unearthed-arcana/ranger-and-rogue>