

# Unearthed Arcana: O Patrulheiro, Revisado

Ao longo do último ano, vocês nos viram tentar inúmeras mudanças para o patrulheiro, todas com o foco no alto índice de insatisfação dos jogadores com a classe e na sua classificação como, de longe, a mais fraca do D&D.

Esses dois fatores nos levaram a fazer essa revisão. Nós temos classes consideradas fracas, mas, mesmo assim, com altos níveis de satisfação entre os jogadores. Isso nos mostra que as pessoas que jogam com essas classes estão contentes com a forma com a qual as habilidades dos seus personagens funcionam e com suas próprias experiências durante o jogo, mesmo que essas classes não sejam as mais fortes. Afinal, nem todas as classes podem ser as melhores.

Além disso, a maioria dos problemas que vemos com uma classe são restritos às habilidades específicas que não possuem um papel fundamental em determinar se os jogadores gostam da classe de uma forma geral. Em outras palavras, nenhuma classe é perfeita, mas todas estão bem ajustadas, à sua própria maneira, de forma que os jogadores estão felizes.

Por isso, essa situação incômoda do patrulheiro para os jogadores já é uma causa de preocupação há algum tempo. Então, hoje nós apresentamos uma nova revisão do patrulheiro. Apesar de manter diversos elementos da classe existente, muito foi mudado, logo a melhor coisa a se fazer é mergulhar de cabeça no novo material para se ter uma ideia de como ele está, mas o que eu gostaria de mencionar aqui é como o D&D vai evoluir no futuro.

Qualquer mudança tão dramática quanto reconstruir a classe de um personagem requer planejamento, verificação e uma clara e fácil implementação.

A fase de planejamento remete à nossa revisão dos comentários dos *playtests*. Nós revisamos dados e lemos piadas no *Reddit*, nos fóruns, e mídias sociais. Nós tentamos decidir se abordar o problema é válido, frente às potenciais perturbações ao jogo.

Nesse caso, nós achamos que alguns fatores convergiram para uma mudança. Diversos jogadores querem jogar como patrulheiros, mas poucos estão contentes com a classe, a qual mantinha a posição de mais fraca de todas as classes, por uma margem considerável. As características individuais da classe também se faziam presente entre as dez primeiras da lista de características mais fracas dos personagens.

Com o nosso objetivo de fazer uma revisão, nós passamos o último ano experimentando e colhendo informação. Nós acreditamos que se algo não funciona de primeira, nós precisamos ter calma e certeza de que estamos no caminho certo para a solução. Então, os nossos ajustes com o patrulheiro nos trouxeram aqui, para essa última atualização.

Nosso próximo passo, que começa agora, é: verificação. Essas melhorias estão corretas? Elas resolveram os problemas na sua mesa? Vocês, como a comunidade de jogadores e Mestres de Jogo de D&D as aceitam? Eu acredito que uma revisão ou outra ainda será feita na classe, mas estou confiante que o escopo e a direção dessas

mudanças se enquadram no que a comunidade está procurando.

Finalmente, nós chegaremos à fase de implementação. Se essa edição do patrulheiro, ou uma futura revisão da mesma, ficar boa o suficiente, nosso plano é lançá-la como um patrulheiro revisado em um livro futuro de referência do D&D. Os jogadores podem escolher usar o patrulheiro original ou a versão revisada, no entanto, os Mestres de Jogo sempre terão liberdade para usar somente uma ou ambas as versões. Ambas serão válidas para jogos da *Adventurers League* do D&D, e jogadores com a classe atual do patrulheiro irão ter a opção de mudar para a versão revisada. Como vocês perceberão, à medida que forem lendo, o patrulheiro original e o revisado utilizam tabelas de progressão quase que idênticas, mesmo que alguns detalhes de algumas características sejam diferentes. Com algum esforço da nossa parte, nós podemos garantir que qualquer nova opção futura para o patrulheiro funcione em ambas as classes.

Por fim, essa abordagem captura a nossa ideia – consertar o que precisa ser consertado quando se faz necessário, mas de uma forma a minimizar perturbações e maximizar a satisfação dos jogadores. Com isso em mente, dê uma olhada no nosso novo patrulheiro e fique atento para a pesquisa de satisfação a seguir (*N.E.: A pesquisa já foi realizada*).

## Características da Classe

Como um patrulheiro, você terá as seguintes características:

### Pontos de Vida

**Dado de Vida:** 1d10 por nível de patrulheiro

**Pontos de vida no 1º nível:** 10 + seu modificador de Constituição

**Pontos de vida em níveis mais altos:** 1d10 (ou 6) + seu modificador de Constituição por nível de patrulheiro depois do 1º.

### Proficiências

**Armaduras:** Armaduras leves, armaduras médias, escudos

**Armas:** Armas simples, armas comuns

**Ferramentas:** Nenhuma

**Testes de resistência:** Força, Destreza

**Perícias:** Escolha três entre Adestrar Animais, Atletismo, Intuição, Investigação, Natureza, Percepção, Furtividade e Sobrevivência

### Equipamento

Você começa com o seguinte equipamento, adicional ao equipamento fornecido pelo seu antecedente:

- (a) uma brunea ou (b) um corselete de couro
- (a) duas espadas curtas ou (b) duas armas simples de corpo a corpo
- um kit de aventureiro ou (b) um kit de explorador
- um arco longo e uma aljava com 20 flechas

### Inimigo Predileto

A partir do 1º nível, você tem uma experiência significativa em estudar, rastrear, caçar, e até falar com um certo tipo de inimigo comumente encontrado na natureza.

Escolha um tipo de inimigo predileto: bestas, fadas, humanoides, monstrosidades, ou mortos-vivos. Você ganha um bônus de +2 nas jogadas de dano em ataques com armas contra criaturas do tipo escolhido. Adicionalmente, você tem vantagem em testes de Sabedoria

(Sobrevivência) para rastrear os seus inimigos prediletos, assim como em testes de Inteligência para recordar informações sobre eles.

Quando você ganha essa característica, você também aprende um

idioma a sua escolha, tipicamente um falado pelo seu inimigo predileto ou criaturas associadas a ele. Entretanto, você pode escolher qualquer idioma que você quiser.

## O Patrulheiro

Nível	Proficiência	Características	Magias Conhecidas	Espaços de Magia por Nível de Magia				
				1°	2°	3°	4°	5°
1°	+2	Inimigo Predileto, Explorador Nato	-	-	-	-	-	-
2°	+2	Estilo de Combate, Magias	2	2	-	-	-	-
3°	+2	Consciência Primordial, Conclave de Patrulheiros	3	3	-	-	-	-
4°	+2	Aprimoramento de Atributo	3	3	-	-	-	-
5°	+3	Característica do Conclave de Patrulheiros	4	4	2	-	-	-
6°	+3	Inimigo Mortal Predileto	4	4	2	-	-	-
7°	+3	Característica do Conclave de Patrulheiros	5	4	3	-	-	-
8°	+3	Aprimoramento de Atributo, Passada Ligeira	5	4	3	-	-	-
9°	+4	-	6	4	3	2	-	-
10°	+4	Esconder em Plena Vista	6	4	3	2	-	-
11°	+4	Característica do Conclave de Patrulheiros	7	4	3	3	-	-
12°	+4	Aprimoramento de Atributo	7	4	3	3	-	-
13°	+5	-	8	4	3	3	1	-
14°	+5	Desaparecer	8	4	3	3	1	-
15°	+5	Característica do Conclave de Patrulheiros	9	4	3	3	2	-
16°	+5	Aprimoramento de Atributo	9	4	3	3	2	-
17°	+6	-	10	4	3	3	3	1
18°	+6	Sentidos Selvagens	10	4	3	3	3	1
19°	+6	Aprimoramento de Atributo	11	4	3	3	3	2
20°	+6	Matador de Inimigos	11	4	3	3	3	2

## **Explorador Nato**

Você é um mestre em navegar pela natureza, e você reage de forma rápida e decisiva quando atacado. Esta característica lhe fornece os seguintes benefícios:

- Você ignora terrenos acidentados.
- Você tem vantagem em jogadas de iniciativa.
- No seu primeiro turno de combate, você tem vantagem em jogadas de ataque contra criaturas que ainda não fizeram nenhuma ação.

Além disso, você é habilidoso em navegar pelo mundo selvagem. Você ganha os seguintes benefícios quando estiver viajando por uma hora ou mais:

- Terrenos acidentados não dificultam a movimentação do seu grupo.
- O seu grupo não se perde, a não ser por algum efeito mágico.
- Mesmo quando você estiver engajado com alguma outra atividade (como procurando por comida, guiando, ou rastreando), você permanece alerta ao perigo.
- Se você estiver viajando sozinho, você pode se mover furtivamente em um ritmo normal.
- Quando você estiver procurando por comida, você consegue achar o dobro do que encontraria normalmente.
- Enquanto você estiver rastreando outra criatura, você descobre o exato número de criaturas, seu tamanho, e a quanto tempo atrás ela passou por essa área.

## **Estilo de Combate**

No 2º nível, você adota um estilo de combate particular que será sua especialidade. Escolha uma das opções a seguir. Você não pode escolher o mesmo

Estilo de Combate mais de uma vez mesmo se puder escolher de novo.

### **Arquearia**

Você ganha +2 de bônus nas jogadas de ataque realizadas com uma arma de ataque à distância.

### **Defesa**

Enquanto estiver usando armadura, você ganha +1 de bônus em sua CA.

### **Duelo**

Quando você empunhar uma arma de ataque corpo a corpo em uma mão e nenhuma outra arma, você ganha +2 de bônus nas jogadas de dano com essa arma.

### **Luta com Duas Armas**

Quando você estiver engajado em uma luta com duas armas, você pode adicionar o seu modificador de atributo de dano na jogada de dano de seu segundo ataque.

## **Magias**

Quando você alcançar o 2º nível, você já aprendeu a utilizar a essência mágica da natureza para lançar magias, de forma semelhante à de um druida. Consulte o capítulo 10 para as regras gerais sobre lançar magias e o capítulo 11 para conferir a lista de magias do patrulheiro.

### **Espaços de Magia**

A tabela O Patrulheiro mostra quantos espaços de magia você possui para lançar suas magias de 1º nível e superiores. Para lançar uma dessas magias, você precisa usar um espaço do nível da magia ou superior. Você recupera todos os espaços gastos quando termina um descanso longo.

Por exemplo, se você sabe a magia de 1º nível *amizade animal* e possui um

espaço de magia de 1º ou 2º nível disponíveis, você pode lançar essa magia utilizando qualquer um dos dois.

### **Aprendendo Magias do 1º Nível ou Superior**

Você conhece duas magias de 1º nível a sua escolha da lista de magias do patrulheiro.

A coluna de Magias Conhecidas da tabela O Patrulheiro mostra quando você aprende mais magias do patrulheiro a sua escolha. Cada uma dessas magias deve ser de um nível que você possua espaços de magia. Por exemplo, quando você alcançar o 5º nível nessa classe, você poderá aprender uma nova magia de 1º ou 2º nível.

Adicionalmente, quando você sobe de nível nessa classe, você pode escolher uma das magias de patrulheiro que você conhece e substituí-la por outra magia da lista do patrulheiro, a qual também deve ser de um nível que você possua espaços de magia.

### **Atributo para Lançar Magias**

Sabedoria é o seu atributo para lançar suas magias de patrulheiro, uma vez que a sua magia vem da sua conexão com a natureza. Você usa seu valor de Sabedoria quando uma magia fizer referência ao seu atributo para lançar magias. Adicionalmente, você usa seu modificador de Sabedoria para definir a CD dos testes de resistência para as magias de patrulheiro que você lança e quando você realiza uma jogada de ataque com uma magia.

**CD para suas magias** = 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria

**Modificador de ataque para suas magias** = seu bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria.

### **Consciência Primordial**

A partir do 3º nível, o seu domínio sobre os conhecimentos dos patrulheiros lhe permite estabelecer uma forte ligação com os animais e com o terreno em torno de você.

Você tem uma habilidade inata de se comunicar com animais e eles lhe reconhecem como um espírito familiar. Através de sons e gestos, você pode comunicar ideias simples para um animal como uma ação e você consegue entender seu humor e intenções. Você compreende o seu estado emocional, se ele foi afetado por algum tipo de magia, suas necessidades básicas (como comida e segurança), e atitudes que você pode tomar (se existir) para que ele não lhe ataque.

Você não pode usar essa habilidade contra criaturas que você tenha atacado nos últimos 10 minutos.

Adicionalmente, você pode focar os seus sentidos para determinar se algum dos seus inimigos prediletos se encontra por perto. Ao gastar 1 minuto ininterrupto em concentração (como se você estivesse se concentrando em uma magia), você consegue sentir se algum dos seus inimigos prediletos se encontra em até 8 quilômetros de você. Essa característica lhe revela qual dos seus inimigos prediletos está presente, a sua quantidade, e a direção e distância (em quilômetros) de você.

Se diversos grupos dos seus inimigos prediletos estiverem no seu alcance, você descobre essas informações para cada um dos grupos.

## **Conclave de Patrulheiros**

No 3º nível, você decide emular os ideais e o treinamento de um dos conclaves de patrulheiros: O Conclave da Besta, o Conclave do Caçador ou o Conclave do Perseguidor, todos detalhados no final da descrição da classe. Seu conclave confere a você características especiais no 3º nível e de novo nos 5º, 7º, 11º e 15º níveis.

## **Aprimoramento de Atributo**

Ao chegar no 4º nível, e de novo no 6º, 8º, 12º, 16º, e 19º níveis, você pode aumentar um atributo da sua escolha em 2, ou dois atributos da sua escolha em 1. Como de costume, você não pode aumentar um atributo acima de 20 usando essa característica.

## **Inimigo Mortal Predileto**

No 6º nível, você está pronto para caçar monstros mais perigosos. Escolha um tipo mais forte de inimigo predileto: aberrações, abissais, celestiais, constructos, dragões, elementais, ou gigantes. Você ganha todos os benefícios contra esse tipo de inimigo da mesma forma que você normalmente ganha contra o seu inimigo predileto, incluindo um idioma adicional. O seu bônus para jogadas de dano contra todos os seus inimigos prediletos aumenta para + 4.

Adicionalmente, você tem vantagem em testes de resistência contra magias e habilidades usadas por um inimigo mortal predileto.

## **Passada Ligeira**

A partir do 8º nível, você pode usar a ação Correr como uma ação bônus no seu turno.

## **Esconder em Plena Vista**

A partir do 10º nível, você consegue permanecer imóvel por um longo período de tempo para preparar uma emboscada.

Quando você tentar se esconder no seu turno, você pode optar por não se mover neste turno. Se você fizer isso, qualquer criatura que tente lhe detectar sofre uma penalidade de -10 no seu teste de Sabedoria (Percepção) até o começo do seu próximo turno. Você perde esse benefício se você se mover ou cair, seja de forma voluntária ou devido a algum efeito externo. Você também é detectado automaticamente se algum efeito ou ação fizer com que você não fique mais escondido.

Se você ainda estiver escondido no seu próximo turno, você pode continuar imóvel e manter esse benefício até que você seja detectado.

## **Desaparecer**

A partir do 14º nível, você pode usar a ação Esconder como uma ação bônus no seu turno. Adicionalmente, você não pode ser rastreado por meios não mágicos, a não ser que você decida deixar rastros.

## **Sentidos Selvagens**

No 18º nível, você ganha sentidos sobrenaturais que lhe ajudam a enfrentar criaturas que você não consegue ver. Quando você atacar uma criatura que você não consiga ver, você não recebe desvantagem em suas jogadas de ataque devido ao fato dela não estar no seu campo visual.

Você também sabe a localização de qualquer criatura invisível em até 9 metros de distância de você, desde que a criatura não esteja se escondendo de você e você não esteja cego ou surdo.

## **Matador de Inimigos**

No 20º nível, você se transforma em um caçador sem igual. Uma vez por turno, você pode adicionar o seu modificador de Sabedoria na jogada de ataque ou de dano que você tenha realizado. Você pode escolher utilizar essa característica antes ou depois de jogar os dados, mas somente antes dos efeitos da jogada serem aplicados.

## **Conclaves de Patrulheiros**

Através do mundo, patrulheiros se unem para formar conclaves – associações cujos membros compartilham uma visão semelhante sobre a melhor forma de proteger a natureza daqueles que querem destruí-la.

### **Conclave da Besta**

Diversos patrulheiros se sentem mais confortáveis na natureza do que no mundo civilizado, ao ponto em que outros animais os consideram como família. Patrulheiros do Conclave da Besta desenvolvem uma grande ligação com um animal, e posteriormente, fortalecem esse laço através do uso de magias.

### **Companheiro Animal**

No 3º nível, você aprende a usar a sua magia para criar um poderoso laço com uma criatura da natureza.

Com 8 horas de trabalho e gastando 50 PO em ervas raras e boa comida, você chama um animal selvagem para servir como seu fiel companheiro. Normalmente, você seleciona o seu companheiro da seguinte lista de animais: **um macaco, um urso negro, um javali, um texugo gigante, uma doninha gigante, uma mula, uma pantera, ou um lobo**. Entretanto, o seu Mestre de Jogo pode

escolher um desses animais para você, baseado no terreno em volta e em que tipo de criaturas poderiam estar presentes nesta região.

No final das 8 horas, o seu companheiro animal aparece e ganha todos os benefícios da sua habilidade Vínculo do Companheiro. Você só pode ter um companheiro animal por vez.

Caso o seu companheiro animal seja morto, o vínculo mágico entre vocês permite que você o traga de volta à vida. Com 8 horas de trabalho e um custo de 25 PO em ervas raras e boa comida, você chama o espírito do seu companheiro e usa sua magia para criar um novo corpo para ele. Você pode trazer um companheiro animal de volta à vida desta forma, mesmo se você não tiver nenhuma parte do seu antigo corpo.

Se você utilizar essa habilidade de retornar um antigo companheiro animal à vida enquanto você já tiver um atual companheiro animal, o seu companheiro mais recente desaparece e é substituído pelo seu companheiro restaurado.

### **Vínculo do Companheiro**

O seu companheiro animal ganha uma série de benefícios enquanto estiver conectado a você.

O companheiro animal perde a sua ação de Ataques Múltiplos, caso ele tenha essa habilidade.

O companheiro obedece aos seus comandos da melhor forma possível. Ele joga iniciativa como qualquer outra criatura, mas você determina suas ações, decisões, atitudes, e outros. Se você estiver incapacitado ou ausente, o seu companheiro age por conta própria.

Quando você estiver usando a sua característica de Explorador Nato, você e o seu companheiro animal conseguem se

movimentar furtivamente em um ritmo normal.

### **Mantendo a Proficiência Sob Controle**

Quando você ganha o seu companheiro animal no 3º nível, o bônus de proficiência dele é igual ao seu +2 de bônus. A medida que você sobe de nível e aumenta o seu bônus de proficiência, lembre-se que o bônus do seu companheiro aumenta da mesma forma, e deve ser aplicado às seguintes áreas: Classe de Armadura, perícias, testes de resistência, bônus de ataque, e jogadas de dano.

O seu companheiro animal possui habilidades e outras informações no jogo que são determinados, em parte, pelo seu nível. O seu companheiro usa o seu bônus de proficiência no lugar do dele. Além das áreas onde ele normalmente utilizaria o seu bônus de proficiência, ele também adiciona tal bônus para a sua CA e suas jogadas de dano.

O seu companheiro animal ganha proficiência em duas perícias de sua escolha. Ele também se torna proficiente em todos os testes de resistência.

Para cada nível que você suba depois do 3º, o seu companheiro animal ganha um dado de vida adicional e aumenta os seus pontos de vida de acordo.

Sempre que você ganhar a habilidade de Aprimoramento de Atributo da sua classe, os atributos do seu companheiro também melhoram. O seu companheiro pode aumentar um atributo da sua escolha em 2, ou dois atributos da sua escolha em 1. Como de costume, o seu companheiro não pode aumentar um atributo acima de 20 usando essa característica, a não ser que a sua descrição especifique o contrário.

O seu companheiro compartilha a sua tendência, e possui um traço de personalidade e uma fraqueza que você pode rolar aleatoriamente ou escolher das tabelas abaixo. O seu companheiro compartilha o seu ideal, e o seu vínculo é sempre, “O patrulheiro que caminha comigo é um companheiro amado, pelo qual eu daria a minha vida de bom grado.”

### **Sem Ataques Múltiplos, por que?**

Ataques Múltiplos é uma ferramenta útil que simplificam os monstros para o Mestre de Jogo. Ela fornece um maior poder ofensivo, mas essa força tem como objetivo fazer com que um animal seja ameaçador para uma batalha – uma noção que não se mistura muito bem quando um animal está lutando ao lado do grupo, em vez de contra ele. Mantenha o Ataques Múltiplos em uma aventura e o seu companheiro animal corre o risco de superar os guerreiros e bárbaros do grupo.

Então, em termos de história, o seu companheiro animal trocou parte da sua ferocidade (na forma dos Ataques Múltiplos) por uma consciência expandida e a habilidade de lutar de forma mais eficaz ao seu lado.

### **Expandindo as Opções de Companheiros**

A depender da natureza da sua campanha, o Mestre de Jogo pode escolher expandir as opções para o seu companheiro animal. De forma geral, um animal pode servir como companheiro se for de tamanho Médio ou menor, se tiver 15 ou menos pontos de vida, e não pode dar mais que 8 pontos de dano em um único ataque. Geralmente, isso se aplica a criatura com um nível de desafio de ¼ ou menor, mas existem exceções.



O seu companheiro animal também ganha os benefícios da sua habilidade de Inimigo Predileto, e da sua habilidade de Inimigo Mortal Predileto, quando você chegar no 6º nível. Ele possui os mesmos inimigos que você escolheu.

d6	Traço
1	Eu sou destemido diante da adversidade.
2	Se você ameaça os meus amigos, você está ameaçando a mim.
3	Eu fico sempre alerta para que os outros possam descansar.
4	As pessoas veem um animal e me subestimam. Eu uso isso a meu favor.
5	Eu tenho o costume de aparecer no momento certo.
6	Eu coloco as necessidades dos meus amigos antes das minhas em todas as coisas.

d6	Fraqueza
1	Se tiver alimento deixado sem supervisão, eu vou comê-lo.
2	Eu rosno para estranhos, e todas as pessoas, com a exceção do meu patrulheiro, são estranhos para mim.
3	Qualquer momento é um bom momento para uma coçadinha na barriga.
4	Eu tenho pânico de água.
5	A minha noção de cumprimento é uma série de lambidas no rosto.
6	Eu pulo em outras criaturas para mostrar o quanto eu amo elas.

### Ataque Coordenado

A partir do 5º nível, você e o seu companheiro animal formam uma equipe de batalha mais feroz. Quando você usar a sua ação de Ataque no seu turno, se o seu companheiro conseguir lhe ver, ele pode usar a reação dele para fazer um ataque corpo a corpo.

### Defesa da Besta

No 7º nível, enquanto o seu companheiro conseguir lhe ver, ele tem vantagem em todos os testes de resistência.

### Tempestade de Garras e Presas

No 11º nível, o seu companheiro pode usar a ação dele para fazer um ataque corpo a corpo contra cada criatura de sua escolha que esteja em até 1,5 metro de distância, com uma jogada de ataque separada para cada alvo.

### Defesa Superior da Besta

No 15º nível, quando um oponente que o seu companheiro consiga ver o acertar com um ataque, ele pode usar a reação dele para diminuir pela metade o dano causado.

### Conclave do Caçador

Alguns patrulheiros buscam dominar as armas para poder proteger a civilização da melhor forma possível contra os terrores do mundo selvagem. Membros do Conclave do Caçador aprendem técnicas especializadas de combate para usar contra as mais perigosas ameaças, de ogros furiosos e hordas de orcs até poderosos gigantes e dragões aterrorizantes.

### Presas do Caçador

No 3º nível, você ganha uma das seguintes características de sua escolha.

**Matador Colossal.** A sua tenacidade consegue exaurir o mais forte

dos oponentes. Quando você acertar uma criatura com um ataque com arma, a criatura toma um dano extra de 1d8 se ela estiver com menos pontos de vida do que o máximo que ela possui. Você só pode dar esse dano extra uma vez por turno.

**Assassino de Gigantes.** Quando uma criatura grande ou maior, em até 1,5 metro de distância de você lhe acertar ou errar um ataque, você pode usar a sua reação para contra-atacar imediatamente a criatura após o ataque dela, desde que você consiga vê-la.

**Destruidor de Hordas.** Uma vez por turno quando você realizar um ataque com uma arma, você pode realizar um outro ataque com a mesma arma contra uma criatura diferente que esteja a até 1,5 metro de distância do alvo original e dentro do alcance da sua arma.

### Ataque Adicional

A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, em vez de uma, quando usar a ação Atacar durante o seu turno.

### Táticas Defensivas

No 7º nível, você ganha uma das seguintes características de sua escolha.

**Fuga da Horda.** Ataques de oportunidade contra você são feitos com desvantagem.

**Defesa Contra Ataques Múltiplos.** Quando uma criatura lhe acerta com um ataque, você ganha um bônus de +4 para a sua CA contra todos os ataques subsequentes feitos por aquela criatura durante o resto do turno.

**Vontade de Aço.** Você tem vantagem em testes de resistência contra ficar amedrontado.

### Ataques Múltiplos

No 11º nível, você ganha uma das seguintes características à sua escolha.

**Saraivada.** Você pode usar a sua ação para fazer um ataque a distância contra um número qualquer de criaturas dentro de um alcance de 3 metros de um ponto que você consiga ver dentro do alcance da sua arma. Você precisa ter munição para cada alvo, como de costume, e deve fazer uma jogada de ataque separada para cada alvo.

**Redemoinho de Lâminas.** Você pode usar a sua ação para fazer um ataque corpo a corpo contra um número qualquer de criaturas que estejam em uma distância de até 1,5 metro de você, fazendo uma jogada de ataque separada para cada alvo.

### Defesa Superior do Caçador

No 15º nível, você ganha uma das seguintes características de sua escolha.

**Evasão.** Quando você for alvo de um efeito, como o sopro flamejante de um dragão vermelho ou a magia *relâmpago*, que permite você fazer um teste de resistência de Destreza para sofrer metade do dano, você não sofre dano algum se passar, e somente metade do dano se falhar.

**Enfrentar a Maré.** Quando uma criatura hostil erra um ataque corpo a corpo contra você, você pode usar sua reação para forçar essa mesma criatura a repetir o mesmo ataque contra uma outra criatura (que não ela mesma) de sua escolha.

**Esquiva Aprimorada.** Quando um inimigo que você possa ver o acerta com um ataque, você pode usar sua reação para reduzir pela metade o dano sofrido.

## **Conclave do Perseguidor das Profundezas**

A maioria das pessoas desce para as profundezas do Subterrâneo apenas sob a mais urgente das condições, em alguma missão desesperada ou atrás da promessa de vastas riquezas. Com demasiada frequência, o mal prospera debaixo da terra despercebido, e os patrulheiros do Conclave do Perseguidor das Profundezas se esforçam para descobrir e derrotar essas criaturas antes que elas possam chegar à superfície.

### **Batedor Subterrâneo**

No 3º nível, você é um mestre em armar emboscadas. No seu primeiro turno durante um combate, você ganha um bônus de + 10 para a sua velocidade, e se você usar a sua ação Atacar, você pode fazer um ataque adicional.

Você também é um perito em escapar de criaturas que utilizam visão no escuro. Tais criaturas não ganham nenhum benefício quando tentam lhe detectar em locais escuros ou com pouca luz. Adicionalmente, quando o Mestre de Jogo determinar que você consegue se esconder de uma criatura, aquela criatura não ganha benefícios da sua visão no escuro.

### **Magia do Perseguidor das Profundezas**

No 3º nível, você ganha visão no escuro em um alcance de até 27 metros. Se você já possui visão no escuro, você aumenta o seu alcance em 9 metros.

Você também ganha acesso às magias adicionais no 3º, 5º, 9º, 13º e 15º níveis. Quando você ganhar uma magia do perseguidor das profundezas, ela conta como uma magia de patrulheiro para você,

mas não conta no número de magias do patrulheiro que você conhece.

### **Magias do Perseguidor das Profundezas**

<b>Nível de Patrulheiro</b>	<b>Magias</b>
3º	<i>transformação momentânea</i>
5º	<i>truque de corda</i>
9º	<i>símbolo de proteção</i>
13º	<i>invisibilidade maior</i>
15º	<i>aparência ilusória</i>

### **Ataque Adicional**

A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, em vez de uma, quando usar a ação Atacar durante o seu turno.

### **Mente de Ferro**

No 7º nível, você ganha proficiência em testes de resistência de Sabedoria.

### **Ataque do Perseguidor**

A partir do 11º nível, uma vez por turno quando você errar um ataque, você pode fazer um outro ataque.

### **Esquiva do Perseguidor**

No 15º nível, sempre que uma criatura lhe atacar e ela não tiver vantagem, você pode usar a sua reação para impor uma desvantagem na jogada de ataque da criatura. Você pode usar essa característica antes ou depois da jogada de ataque, mas ela deve ser utilizada antes do resultado da jogada ser determinado.

**Tradução:** Raphael Santos

**Revisão:** Luciana Fortuna

Equipe **REDERPG**