

# Unearthed Arcana: Guerreiro

## Arquétipos Marciais

No terceiro nível, os guerreiros ganham a característica Arquétipo Marcial. Aqui você encontrará novas opções para essa característica: Arqueiro Arcano, Cavaleiro, Samurai e Atirador.

### 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.

## Arqueiro Arcano

Um Arqueiro Arcano estuda um método élfico único de arquearia que tece magia nos ataques para produzir efeitos sobrenaturais. Entre os elfos, Arqueiros Arcanos são os seus guerreiros de elite. Esses arqueiros patrulham os limites dos territórios élficos, mantendo um olho afiado para intrusos e utilizando flechas imbuídas de magia para derrotar monstros e invasores antes que eles possam atingir os assentamentos élficos. Através dos séculos, os métodos desses arqueiros élficos foram aprendidos por membros de outras raças que também podem equilibrar aptidão arcana com arquearia.

### Flecha Arcana

Quando você escolhe esse arquétipo no 3º nível, você aprende a canalizar magia em seus ataques com um arco longo ou curto.

**Criar Flecha Mágica.** Como uma ação bônus no seu turno, você pode criar

uma flecha mágica na sua mão. A flecha dura até o final do turno ou até atingir ou errar um alvo. Você pode atirar a flecha de um arco curto ou longo. A flecha é uma arma mágica que causa 2d6 de dano adicional de força em um acerto.

Você tem dois usos dessa característica e recupera todos os usos ao concluir um descanso longo ou curto.

**Tiro Arcano.** Quando você ganha esta característica, você aprende duas opções de Tiro Arcano à sua escolha (veja as opções de Tiro Arcano mais adiante). Sempre que você criar uma flecha mágica com esta característica, você pode aplicar os benefícios de uma de suas opções de Tiro Arcano a essa flecha.

Você ganha uma opção adicional de Tiro Arcano à sua escolha no 7º, 10º, 15º e 18º níveis.

### Conhecimento do Arqueiro

No 3º nível, você aprende algumas perícias ligadas aos deveres típicos de um Arqueiro Arcano. Você aprende a entender a teoria mágica e desenvolve perícias de sobrevivência para desbravar o meio selvagem.

Você ganha proficiência em duas das seguintes perícias: Arcanismo, Atletismo, Furtividade, Natureza, Percepção e Sobrevivência.

### Conjurar Flechas

No 7º nível, você aprende um pequeno, porém, útil truque mágico. Como uma ação, você pode conjurar 20 flechas não mágicas. As flechas aparecem em suas mãos ou em um recipiente, como uma aljava, no seu corpo. As flechas duram 10 minutos ou até que você use esta característica

novamente, quando então elas desaparecem.

### **Flecha Sempre Pronta**

A partir do 15º nível, você pode conjurar flechas imbuídas em magia com mais frequência. Um minuto após utilizar o último uso de Flecha Arcana, você ganha mais um uso dessa característica.

### **Flecha Mortal**

No nível 18º, o seu bônus de dano de Flechas Arcanas aumenta para 4d6 de dano de força.

### **Tiros Arcanos**

A característica Flecha Arcana garante a você a escolha de opções de Tiros Arcanos em certos níveis. As opções abaixo são apresentadas aqui em ordem alfabética. Todos os efeitos a seguir são mágicos.

**Flecha Sedutora.** Sua magia de encantamento faz com que essa flecha temporariamente seduza o seu alvo. Escolha um aliado a até 9 metros do alvo. Se a flecha acertar o seu alvo, o alvo não pode atacar o aliado escolhido ou incluir esse aliado em uma área de um efeito prejudicial até o final do seu próximo turno. O alvo ignora esse efeito se for imune a condição de enfeitiçado. Esse efeito também termina se o aliado escolhido infligir qualquer dano ao alvo.

**Flecha de Banimento da Brutalidade.** Você tece magia necromântica em sua flecha. Se uma criatura for atingida por essa flecha, todo dano concussivo, cortante ou perfurante causado por essa criatura é reduzido pela metade até o final do seu próximo turno.

**Flecha Explosiva.** Você imbui sua flecha com uma explosão de energia de força vinda da escola de evocação. Se uma criatura for atingida por essa flecha, cada

criatura a até 3 m do alvo sofre 2d6 de dano de força.

**Flecha Defensora.** Você usa magia de abjuração para tecer um encanto que atrapalha a magia de seu inimigo. Uma criatura atingida por essa flecha sofre desvantagem na próxima jogada de ataque que ela fizer antes do final do seu próximo turno.

**Flecha Agarradora.** Quando essa flecha atinge seu alvo, a magia de conjuração cria vinhas com espinhos que o agarram e o envolvem. O alvo atingido por essa flecha sofre 3 metros de penalidade em seu deslocamento e toma 2d6 de dano cortante, caso se mova 30 cm ou mais sem teleporte. O alvo ou qualquer criatura que ele toque pode usar sua ação para tentar remover as vinhas, o que requer um teste bem-sucedido de Força, CD 10. Caso contrário, as vinhas duram por 1 minuto.

**Flecha Perfurante.** Você usa magia de transmutação para transformar sua flecha em um dardo etéreo que atravessa os seus alvos. Quando você ataca com essa flecha, ela dispara para a frente em uma linha que tem 30 cm de largura e 9 metros de comprimento. Você faz um ataque usando sua Flecha Arcana contra cada criatura nessa linha.

**Flecha Procuradora.** Usando magia de adivinhação, você concede à sua flecha a capacidade de procurar o seu alvo, permitindo que a flecha curve e torça seu caminho em busca de sua presa. Como uma ação, escolha uma criatura que você viu no último minuto, e faça um ataque à distância contra ela usando Flecha Arcana. A seta voa ao redor dos cantos se necessário, e este ataque ignora três quartos de cobertura, meia cobertura e desvantagem causada pelo alvo estar fora da vista ou em alcance longo. O ataque automaticamente falha se o alvo estiver fora

do alcance da arma ou se não houver nenhum caminho suficientemente grande para a flecha chegar ao alvo. Se a flecha atingir o seu alvo, você saberá, mas você não descobre a localização do alvo a menos que ele esteja dentro de sua linha de visão.

**Flecha de Sombra.** Você tece magia de ilusão em sua flecha, fazendo com que ela oculte a visão de seu inimigo com sombras agarradoras. Até o fim do seu próximo turno, o alvo atingido pela flecha não pode ver a mais de 9 metros de distância.

## **Cavaleiro**

O Cavaleiro é um colosso no campo de batalha que pode ignorar os ataques e proteger os aliados de serem feridos. Cavaleiros lutam da sela quando podem, e no combate se espera que eles busquem e bloqueiem a mais poderosa dentre as forças do inimigo. Em aventuras, eles são os baluartes blindados que se esforçam para manter o resto do grupo seguro.

### **Nascido para a Sela**

A partir do 3º nível, montar ou desmontar uma criatura custa apenas 1,5 m de movimento, em vez da metade do seu deslocamento. Além disso, você tem vantagem em testes de resistência feitos para evitar cair de sua montaria. Se você cair, você pode automaticamente aterrissar de pé se você não estiver incapacitado e se a queda tiver menos de 3 metros.

### **Marca Implacável**

No 3º nível, Você se sobressai em frustrar ataques e proteger seus aliados ameaçando seus inimigos. Quando você acertar uma criatura com um ataque de arma corpo a corpo, o alvo é marcado por você até o final do seu próximo turno. Uma

criatura ignora esse efeito se a criatura não puder ser amedrontada.

O alvo marcado tem desvantagem em qualquer ataque contra uma criatura diferente de você ou de alguém que também o tenha marcado.

Se um alvo marcado por você, no turno dele estiver a até 1,5 m e se mover pelo menos 30 cm ou realizar um ataque que sofra a desvantagem desta característica, você pode fazer um ataque de arma corpo a corpo contra o alvo usando sua reação. Essa jogada de ataque possui vantagem e, se acertar, o ataque da arma causa dano extra ao alvo igual ao seu nível de guerreiro.

Você pode fazer este ataque especial mesmo se você já tiver gasto sua reação nessa rodada, mas não caso você já tenha usado sua reação no seu turno. Você pode fazer esse ataque três vezes, e você recupera todos os usos dispendidos dele quando terminar um descanso curto ou longo.

### **Cavalaria Nobre**

No 7º nível, você ganha proficiência em duas das seguintes perícias à sua escolha: Adestrar Animais, História, Intuição, Persuasão ou Religião. Alternativamente, você aprende um idioma de sua escolha.

### **Manter a Formação**

No 10º nível, você domina a capacidade de acossar e retardar seus inimigos. Como uma reação quando uma criatura a até 1,5 m de você se mover pelo menos 30 cm, você pode fazer um ataque de arma corpo a corpo contra essa criatura. Se você acertar, o ataque da arma causa dano extra ao alvo igual à metade do seu nível de guerreiro, e o deslocamento do alvo é reduzido a 0 até o final desse turno.

## **Ataque Rápido**

A partir do 15º nível, você aprende a trocar precisão por ataques rápidos. Se você tem vantagem em um ataque de arma contra um alvo no seu turno, você pode renunciar a essa vantagem para fazer imediatamente um ataque de arma adicional contra o mesmo alvo como uma ação bônus.

## **Lâmina do Defensor**

No 18º nível, você responde ao perigo com extraordinária vigilância. Você pode usar sua reação para um ataque de oportunidade, mesmo se você já tiver gasto sua reação nessa rodada, mas não caso você já tenha usado sua reação no seu turno.

Além disso, você ganha um bônus de +1 na CA enquanto estiver usando armadura pesada.

## **Samurais, Cavaleiros e História**

Embora samurais e cavaleiros medievais existissem no mundo real, nossa inspiração para ambos os arquétipos de guerreiro foi tirada da cultura popular (filmes e quadrinhos), não da História. Nossa intenção é capturar os elementos cinemáticos e heroicos de ambos os arquétipos no jogo, em vez de uma representação histórica precisa deles.

## **Samurai**

O Samurai é um guerreiro que se baseia em um implacável espírito de luta para superar os inimigos. A força de vontade de um Samurai é quase inquebrável, e os inimigos no caminho de um Samurai têm duas escolhas: ceder ou morrer lutando.

## **Espírito Guerreiro**

A partir do 3º nível, o poder de sua força de vontade pode protegê-lo e ajudá-lo a atacar com precisão. Como uma ação bônus em

seu turno, você pode se dar dois benefícios: vantagem em todas as jogadas de ataque e resistência a dano concussivo, cortante e perfurante. Esses benefícios perduram até o final do seu próximo turno

Você pode usar essa característica três vezes. Você recupera todos os usos dispendidos dela quando terminar um descanso curto ou longo.

## **Cortesão Elegante**

A partir do 7º nível, sua disciplina e atenção aos detalhes permitem que você se sobressaia em situações sociais que exigem uma estrita observância etiqueta. Você pode adicionar o seu modificador de Sabedoria em qualquer teste de Carisma feito para persuadir ou agradar um nobre ou qualquer outra pessoa de alta posição social.

Você também ganha proficiência na perícia História, Intuição ou Persuasão (escolha uma). Alternativamente, você aprende um idioma de sua escolha.

## **Vontade Inquebrável**

No 10º nível, sua força de vontade superior permite a você ignorar os efeitos de assalto à mente. Você ganha proficiência em testes de resistência de Sabedoria. Se você já tiver essa proficiência, você ganha proficiência em testes de Inteligência ou Carisma (escolha um).

## **Ataque Rápido**

A partir do 15º nível, você aprende a trocar precisão por ataques rápidos. Se você tem vantagem em um ataque de arma contra um alvo no seu turno, você pode renunciar a essa vantagem para fazer imediatamente um ataque de arma adicional contra o mesmo alvo como uma ação bônus.

## **Força antes da Morte**

A partir do 18º nível, o seu espírito de luta pode adiar o aperto da morte. Se você receber dano que o reduziria a 0 pontos de vida, você pode atrasar esse dano e imediatamente ter um turno de bônus, interrompendo o turno atual. Você não recebe o dano até o turno de bônus terminar. É possível fazer coisas como ganhar resistência, que muda a quantidade de dano que você receberia.

Depois de usar essa característica, você não pode usá-la novamente até que você termine um descanso longo.

## **Atirador**

O Atirador é um mestre do combate à distância. Um excelente franco-atirador e um batedor com olhos de águia, esse guerreiro é um inimigo perigoso que pode derrotar um bando de guerra inteiro, desde que eles sejam mantidos à distância.

## **Mira Firme**

Começando quando você escolhe este arquétipo no 3º nível, sua mira torna-se mortífera. Como uma ação bônus em seu turno, você pode mirar com cuidado uma criatura que esteja dentro do alcance da arma de ataque à distância que você estiver empunhando. Até o final desse turno, seus ataques à distância com essa arma ganham dois benefícios contra o alvo:

- Os ataques ignoram metade e três quartos de cobertura.
- Em cada acerto, a arma inflige dano adicional ao alvo igual a 2 + metade do seu nível de guerreiro.

Você pode usar essa característica três vezes. Você recupera todos os usos desperdiçados dela quando terminar um descanso curto ou longo.

## **Olhos Meticulosos**

A partir do 7º nível, você se sobressai em escolher inimigos ocultos e outras ameaças. Você pode tomar a ação Procurar como uma ação de bônus.

Você também ganha proficiência na perícia Percepção, Investigação ou Sobrevivência (escolha uma).

## **Tiro em Corpo a Corpo**

No 10º nível, você aprende a se virar sozinho em um combate corpo a corpo. Fazer um ataque à distância enquanto se está a até 1,5 m de um inimigo não impõe mais desvantagem à sua jogada.

Além disso, se você acertar uma criatura a até 1,5 m de você com um ataque à distância em seu turno, essa criatura não pode ter reações até o final desse turno.

## **Ataque Rápido**

A partir do 15º nível, você aprende a trocar precisão por ataques rápidos. Se você tem vantagem em um ataque de arma contra um alvo no seu turno, você pode renunciar a essa vantagem para fazer imediatamente um ataque de arma adicional contra o mesmo alvo como uma ação bônus.

## **Tiro Instantâneo**

A partir do 18º nível, você está sempre pronto para entrar em ação. Se você fizer a ação Ataque no seu primeiro turno em um combate, você pode fazer um ataque de arma de longo alcance adicional como parte dessa ação.

**Tradução:** Eduardo Nobre e Marcelo Telles

**Revisão:** Luciana Fortuna

Equipe **REDERPG**

**Artigo original:**

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