

NÍVEL 1: ESTILO DE LUTA

Você aprimorou suas proezas marciais e tem um talento de Estilo de Luta à sua escolha (veja também o capítulo 5).

Sempre que atinge um nível de Guerreiro, você pode substituir o talento que escolheu por um talento diferente de Estilo de Luta.

COMBATE COM DUAS ARMAS

Talento de Estilo de Luta (Pré-requisito: Característica de Estilo de Luta)

Quando você realiza um ataque adicional como resultado de usar uma arma com a propriedade Leve, você pode adicionar seu modificador de atributo ao dano desse ataque, se já não estiver adicionando-o ao dano.

ACUIDADE

Ao realizar um ataque com uma arma que possui Acuidade, utilize seu modificador de Força ou Destreza, à sua escolha, para as jogadas de ataque e dano. Você deve aplicar o mesmo modificador em ambas as jogadas.

NÍVEL 1: MAESTRIA EM ARMA

Seu treinamento com armas permite que você utilize as propriedades de maestria com três tipos de armas Simples ou Marciais à sua escolha. Sempre que completar um Descanso Longo, você pode praticar movimentos com armas e alterar uma dessas escolhas de armas.

AFLIGIR

Se você atingir uma criatura com esta arma e causar dano a ela, você tem Vantagem em sua próxima jogada de ataque contra essa criatura antes do final do seu próximo turno.

armas simples: dardo, machado de mão.
armas marciais: arco curto, espada curta, pistola, rapieira.

ÁGIL

Ao realizar o ataque adicional da propriedade Leve, você pode fazê-lo como parte da ação Atacar, em vez de uma Ação Bônus. Esse ataque adicional só pode ser realizado uma vez por turno.

armas simples: adaga, foice, martelo leve.
armas marciais: cimitarra.

LENTIDÃO

Se você atingir uma criatura com esta arma e causar dano a ela, você pode reduzir o Deslocamento da criatura atingida em 3 metros até o início do seu próximo turno. Se a criatura for atingida mais de uma vez por armas que tenham essa propriedade, a redução de Deslocamento não excede 3 metros.

armas simples: besta leve, clava, funda, lança
armas marciais: arco longo, chicote, mosquete.

NÍVEL 1: RECUPERAR FÔLEGO

Você tem uma reserva limitada de resistência física e mental que pode usar. Como uma Ação Bônus, você pode usá-la para recuperar Pontos de Vida iguais a 1d10 mais seu nível de Guerreiro.

Você pode usar essa característica duas vezes. Você recupera um uso gasto quando completa um Descanso Curto e restaura todos os usos gastos quando completa um Descanso Longo.

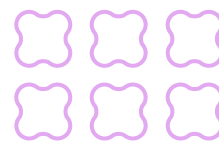
lvl. ≤ 4 = 2 usos.

lvl. ≤ 8 = 3 usos.

lvl. ≤ 12 = 4 usos.

lvl. ≤ 16 = 5 usos.

lvl. ≤ 20 = 6 usos.



NÍVEL 2: MENTE TÁTICA

Você tem uma mente para táticas dentro e fora do campo de batalha. Ao falhar em um teste de atributo, você pode gastar um uso de seu Recuperar Fôlego para tentar alcançar a vitória. Em vez de recuperar Pontos de Vida, você joga 1d10 e adiciona o resultado ao teste de atributo, potencialmente transformando-o em sucesso. Se o teste ainda assim falhar, esse uso do Recuperar Fôlego não é gasto.

NÍVEL 2: SURTO DE AÇÃO

Você pode se esforçar além de seus limites normais por um momento. No seu turno, você pode executar uma ação adicional, exceto a ação Usar Magia.

1x/descanso curto ou longo



NÍVEL 3: SUBCLASSE DE GUERREIRO

Você adquire uma subclasse de Guerreiro à sua escolha. As subclASSES Campeão, Cavaleiro Místico, Com-

CAMPEÃO

Busque a Excelência Física em Combate

NÍVEL 3: ATLETA EXTRAORDINÁRIO

Graças ao seu atletismo, você tem Vantagem em jogadas de Iniciativa e testes de Força (Atletismo).

Além disso, imediatamente após obter um Acerto Crítico, você pode se mover até metade do seu Deslocamento sem provocar Ataques de Oportunidade.

NÍVEL 3: CRÍTICO APRIMORADO

Suas jogadas de ataque com armas e Ataques Desarmados obtêm Acerto Crítico em jogadas com resultados 19 ou 20 no d20.

NÍVEL 4: AUMENTO NO VALOR DE ATRIBUTO

Você adquire o talento Aumento no Valor de Atributo (veja o capítulo 5) ou outro talento à sua escolha para o qual atenda os pré-requisitos. Você adquire essa caracte-

PRECISÃO ÉLFICA

Pré-Requisito: Elfo ou Meio-Elfo

A precisão dos elfos é lendária, especialmente dos arqueiros e conjuradores. Você tem uma mira sobrenatural em ataques que dependem da precisão ao invés do dano bruto. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Destreza, Inteligência, Sabedoria ou Carisma em 1, até o máximo de 20.
- Sempre que tiver vantagem em uma jogada de ataque usando Destreza, Inteligência, Sabedoria ou Carisma, você pode rolar novamente um dos dados do ataque, uma vez.

Guia de Xanathar Para Todas As Coisas

NÍVEL 5: AJUSTE TÁTICO

Sempre que executar uma Ação Bônus para seu Recuperar Fôlego, você pode mover-se até metade do seu Deslocamento sem provocar Ataques de Oportunidade.

NÍVEL 5: ATAQUE EXTRA

Você pode atacar duas vezes, em vez de uma, sempre que executar a ação Atacar no seu turno.

ALERTA

Talento de Origem

Você adquire os seguintes benefícios.

Proficiência em Iniciativa. Quando você joga Iniciativa, pode adicionar seu Bônus de Proficiência à jogada.

Troca de Iniciativa. Imediatamente após jogar Iniciativa, você pode trocar sua Iniciativa com a Iniciativa de um aliado voluntário no mesmo combate. Não é possível fazer a troca se você ou o aliado tem a condição Incapacitado.

lvl. 3 = atleta extraordinário, crítico aprimorado.

lvl. 7 = estilo de luta adicional.

lvl. 10 = combatente heroico.

lvl. 15 = crítico superior.

lvl. 18 = sobrevivente.

LUZES DANÇANTES

Truque de Ilusão (Bardo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, S, M (um pouco de fósforo)

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você cria até quatro luzes do tamanho de tochas no alcance da magia, fazendo com que elas pareçam tochas, lanternas ou esferas brilhantes que pairam pela duração da magia. Como alternativa, você combina as quatro luzes em uma forma Média, brilhante, a qual é vagamente humanoide. Seja qual for a forma que você escolher, cada luz emite Meia-luz em um raio de 3 metros.

Como uma Ação Bônus, você pode mover as luzes até 18 metros para um espaço no alcance da magia. Uma luz deve estar a até 6 metros de outra luz criada por esta magia, e uma luz desaparece se ultrapassar o alcance da magia.

FOGO DAS FADAS

1º Círculo, Evocação (Bardo, Druida)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V

Duração: Concentração, até 1 minuto

Objetos em um Cubo de 6 metros de lado no alcance da magia são delineados por luz azul, verde ou violeta (à sua escolha). Cada criatura no Cubo também é delineada se falhar em uma salvaguarda de Destreza. Pela duração da magia, objetos e criaturas afetadas emitem

Meia-Luz em um raio de 3 metros e não podem se beneficiar da condição Invisível.

Jogadas de ataque contra uma criatura ou objeto afetado têm Vantagem se o atacante puder vê-la.

ESCURIDÃO

2º Círculo, Evocação (Bruxo, Feiticeiro, Mago)

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, M (pelo de morcego e um pedaço de carvão)

Duração: Concentração, até 10 minutos

Pela duração da magia, uma Escuridão mágica se espalha a partir de um ponto no alcance da magia e preenche uma Esfera de 4,5 metros de raio. Visão no escuro não pode ver através dela, e luz não mágica não pode iluminá-la.

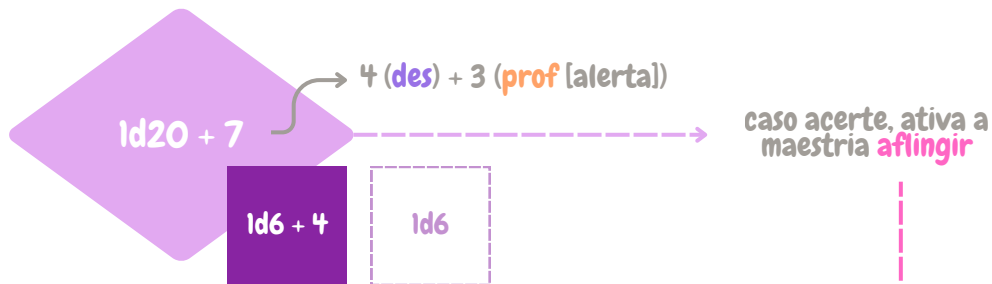
Como alternativa, você conjura a magia em um objeto que não esteja sendo usado ou carregado, fazendo com que a Escuridão preencha uma Emissão de 4,5 metros originada desse objeto. Cobrir esse objeto com algo opaco, como uma tigela ou elmo, bloqueia a Escuridão.

Se qualquer área desta magia se sobrepuser a uma área de Luz Plena ou Meia-luz criada por uma magia de 2º círculo ou inferior, essa outra magia é dissipada.

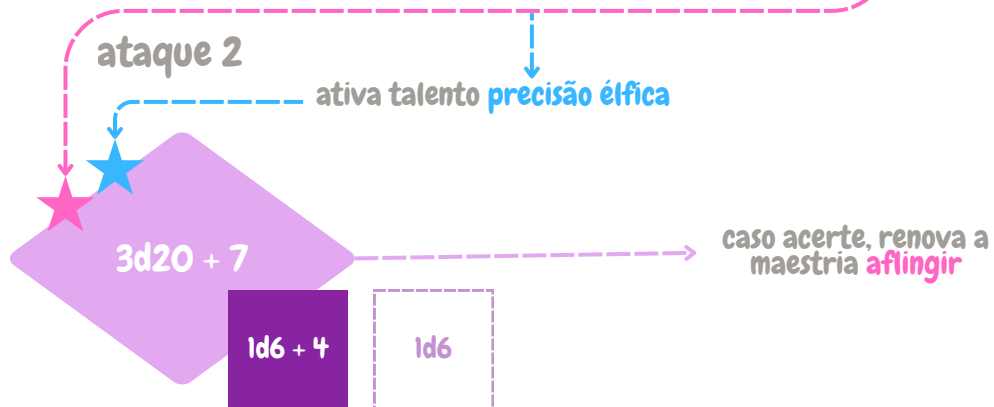
iniciativa



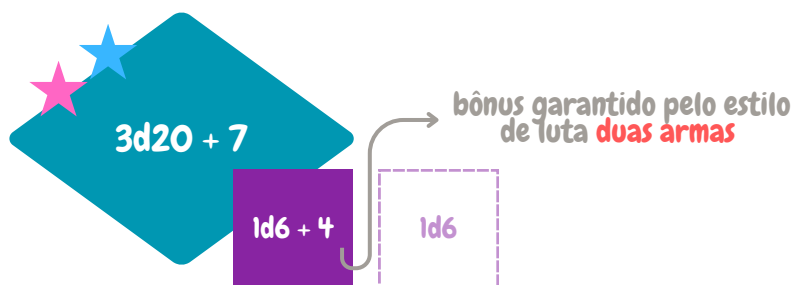
ataque 1



ataque 2



ataque 3



caso haja um crítico, é possível se mover 4,5m sem que haja ataque de oportunidade (ajuste **tático**).

caso **surto de ação** seja utilizado, repetir 2x o **ataque dois** (considerando acertos sequenciais) e finalizar com **ação bônus**.

