



UNEARTHED ARCANA



DUNGEONS & DRAGONS

O Ranger, Revisado

Com novas abordagens para o Ranger, esta atualização pretende atender à insatisfação do jogador como classe mais fraca do D&D. Muita coisa mudou, então, explore o novo material para ter essa percepção.

Arcana Unearthed: O Ranger, Revisado

Ao longo do ano passado, você nos viu experimentar uma série de novas abordagens para o Ranger, todas destinadas a atingir os altos níveis de insatisfação do jogador e sua classificação como classe mais fraca do D&D por uma margem significativa.

Esses dois fatores combinaram para nos colocar no caminho para essa revisão. Nós temos classes que classificam como fraca, mas que contudo têm níveis elevados de satisfação do jogador. Isso nos diz que as pessoas que jogam com essa classe estão felizes com a forma como as habilidades de seus personagens funcionam e com sua própria experiência na mesa, mesmo que essa classe não seja a mais forte. Afinal, nem todas as classes podem se classificar no topo.

Da mesma forma, a maioria das questões que vemos com os estudos estão confinadas a habilidades específicas que não desempenham um papel importante na determinação se os jogadores gostam da classe como um todo. Em outras palavras, nenhuma classe é perfeita, mas cada um está perto o suficiente da marca em sua própria maneira que os jogadores fiquem felizes.

Como tal, o status do Ranger como um problema para os jogadores tem sido motivo de preocupação. E assim, hoje apresentamos uma nova revisão do Ranger. Embora retenha muitos dos elementos da classe existente, muita coisa mudou, então é melhor simplesmente explorar o novo material para ter uma idéia de como se sente. Mas o que eu gostaria de abordar aqui é como o jogo D&D vai evoluir no futuro.

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

A fase de planejamento remonta à nossa revisão do feedback do playtest. Revisamos dados e lemos comentários em reddit, fóruns e mídias. Tentamos decidir se abordar a questão valia a pena como interrupção potencial para o jogo.

Neste caso, sentimos que alguns fatores combinados seguiriam para uma mudança. Muitos jogadores queriam jogar Rangers, mas poucos ficaram felizes com a classe, que mantinha o seu lugar na parte inferior das

classificações de poder de classe por uma margem significativa. As características individuais da classe também preenchia a lista de top 10 dos recursos de personagens individuais de menor pontuação.

Com nosso curso definido para uma revisão, passamos o ano passado experimentando e coletando feedback. Nós acreditamos que se algo não bater a marca a primeira vez, nós precisamos fazer testes com o tempo e certificar-se que nossa maneira a uma solução é certa. Assim, a nossa brincadeira com o Ranger nos trouxe aqui, para esta última atualização.

Nosso próximo passo, que começa agora, é a verificação. Essas correções estão corretas? Elas resolvem problemas em sua mesa? Você, como uma comunidade de Jogadores e Mestres de D&D, aceita? Espero que outra revisão ou duas sejam feitas para a classe, mas estou confiante de que o escopo e a direção dessas mudanças se encaixem no que a comunidade está procurando.

Finalmente, chegamos à implementação. Se essa iteração do Ranger, ou uma revisão futura dele, tiver notas altas o suficiente, nosso plano é apresentá-lo como um Ranger Revisado em um futuro livro oficial de D&D. Os jogadores podem selecionar o Ranger Original ou a Versão Revisada, embora os Mestres sejam sempre livres a usar somente um ou o outro. Ambos serão permitidos em partidas de D&D Adventurers League, e os jogadores com personagens Ranger existentes terão a opção de trocar para a Versão Revisada. Como você verá enquanto lê, o Ranger Original e a Versão Revisada usam tabelas de progressão quase idênticas, mesmo que as especificidades de algumas características sejam diferentes. Com um pouco de trabalho, nós podemos assegurar de que todas as novas opções do Ranger fornecem equilíbrio para ambas as classes.

Em geral, essa abordagem captura nossa intenção - corrigir o que precisa ser corrigido quando é necessário fazê-lo, mas de uma forma que minimiza a interrupção e maximiza a satisfação dos jogadores. Com isso em mente, dê uma olhada no nosso Novo Ranger e mantenha os olhos para pesquisa e feedback a seguir.

Características de Classe

Como um ranger, você ganha as seguintes características de classe.

Ponto de Vida

Dados de vida: 1d10 por nível de ranger

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

Pontos de vida em níveis superiores: 1d10 (ou 6) + seu modificador de constituição por nível de ranger após o 1º

Proficiências

Armadura: Armadura leve, armadura média, escudos

Armas: Armas simples, armas marciais

Ferramentas: nenhuma

Testes de resistência: Força, destreza

Habilidades: Escolha três entre essas perícias empatia com animais, atletismo, Intuição, investigação, natureza, percepção, furtividade e sobrevivência

Equipamentos

Começa com os seguintes equipamentos, além do equipamento concedido pelo seu antecedente:

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

Inimigo Favorito

No 1º nível, você conseguiu experiência suficiente estudando, rastreamento, caçando e mesmo falando com um determinado tipo de inimigo comumente encontrado na selva.

Escolha um tipo de inimigo favorito: feras, feéricos, humanoides, monstruosidades, ou mortos-vivos. Você ganha um bônus + 2 em testes de dano com arma, contra criaturas do tipo escolhido. Além disso, você tem vantagem em testes de Sabedoria (sobrevivência) para rastrear seus inimigos favoritos, também em testes de Inteligência para recordar informações sobre eles.

Quando você ganha essa característica, você também aprende um idioma de sua escolha, normalmente um falado por seu inimigo favorito ou criaturas associadas a ele. No entanto, você está livre para escolher qualquer idioma que você deseja aprender.

O Ranger

Bônus de			Magias — Espaços de Magia por Nível —					
Nível	Proeficiência	Características	Conhecidas	1st	2nd	3rd	4th	5th
1º	+2	Inimigo Favorito, Explorador Natural	—	—	—	—	—	—
2º	+2	Estilo de Luta, Conjuração	2	2	—	—	—	—
3º	+2	Consciência Primitiva, Conclave Ranger	3	3	—	—	—	—
4º	+2	Melhoria de Atributo	3	3	—	—	—	—
5º	+3	Característica do Conclave de Ranger	4	4	2	—	—	—
6º	+3	Inimigo Favorito Maior	4	4	2	—	—	—
7º	+3	Característica do Conclave de Ranger	5	4	3	—	—	—
8º	+3	Melhoria de Atributo, Pés Ágeis	5	4	3	—	—	—
9º	+4	—	6	4	3	2	—	—
10º	+4	Mimetismo	6	4	3	2	—	—
11º	+4	Característica do Conclave Ranger	7	4	3	3	—	—
12º	+4	Melhoria de Atributo	7	4	3	3	—	—
13º	+5	—	8	4	3	3	1	—
14º	+5	Desaparecer	8	4	3	3	1	—
15º	+5	Característica do Conclave Ranger	9	4	3	3	2	—
16º	+5	Melhoria de Atributo	9	4	3	3	2	—
17º	+6	—	10	4	3	3	3	1
18º	+6	Sentidos Selvagens	10	4	3	3	3	1
19º	+6	Melhoria de atributo	11	4	3	3	3	2
20º	+6	Matador de inimigos	11	4	3	3	3	2

Explorador Natural

Você é um mestre de navegação mundo natural e você reage de forma rápida e decisiva, quando atacado. Isso lhe concede os seguintes benefícios:

- Você ignora terreno difícil.
- Você tem vantagem na rolagem de iniciativa.
- No seu primeiro turno durante o combate, você tem vantagem em rolagem de ataque contra criaturas que ainda não agiram.

Além disso, você é hábil na hora de navegar pela ermos. Você obtém os seguintes benefícios quando se viaja por uma hora ou mais:

- Terreno difícil não retarda as viagens do grupo.
- Seu grupo não pode se perder exceto por efeito mágico.
- Mesmo quando está envolvido em outra atividade enquanto viaja (como procurar alimentos, navegando ou rastreando), você permanece alerta ao perigo.
- Se você estiver viajando sozinho, você pode mover furtivamente em ritmo normal.
- Quando você procura alimentos, você encontra o dobro comida do que normalmente encontraria.
- Enquanto o rastreia outras criaturas, você também percebe seu número exato, seus tamanhos e há quanto tempo eles passaram a área.

Estilo de Luta

No 2º nível, você pode adotar um estilo específico de luta como sua especialidade. Escolha uma das opções a seguir. Não pode escolher uma opção de estilo de luta mais de uma vez, mesmo se mais tarde puder escolher novamente.

Arquearia

Você ganha um bônus de + 2 para rolagens de ataque com armas de longo alcance.

Defesa

Enquanto você estiver usando armadura, você ganha um bônus de + 1 a CA.

Duelista

Quando você está empunhando uma arma corpo a corpo em uma mão e sem outras armas, você ganha um + 2 bônus para danificar rolos com aquela arma.

Combate com Duas Armas

Quando você se envolver em um combate e estiver usando duas armas, você pode adicionar seu modificador de atributo no dano do segundo ataque.

Conjuração

Quando que você alcançar o 2º nível, você aprendeu a usar a essência mágica de natureza para lançar magias, assim como um druida. Consulte o capítulo 10 do Livros de Jogador para as regras gerais de Conjuração e capítulo 11 para a lista de magias de ranger.

Espaços de Magia

A tabela O Ranger mostra quantas espaços você tem para lançar magias do 1º nível ou superior. Para lançar uma dessas magias, você deve gastar um espaço do nível da magia ou superior. Você recuperar todos os espaços de magia gastos quando você realiza um descanso longo.

Por exemplo, se você sabe a magia de 1º nível encantar animais e você possui um espaço de magia de 1º nível e de 2º nível disponível, você pode lançá-la usando o espaço de qualquer um dos níveis.

Magias Conhecidas de 1º nível e

Superior

Você conhece duas magias de 1º nível à sua escolha da lista de magias do ranger.

A coluna Magias Conhecidas da tabela O Ranger mostra quando você aprende mais magias à sua escolha. Cada uma dessas magias deve ser do nível que você possui espaços de magia, como mostra a tabela. Por exemplo, quando você atinge o 5º nível nessa classe, você aprende uma nova magia de 1º ou 2º nível.

Além disso, quando você ganha um nível nessa classe, você pode escolher uma magia de patrulheiro que você conhece e trocá-la por outra magia da lista de magias do patrulheiro, que também precisa ser de um nível que você possui espaços de magia.

Capacidade de Conjuração

Sabedoria é o atributo para lançar magias do ranger, já que sua magia vem da sua devoção e sintonia com a natureza. Você usa sua Sabedoria sempre que for referenciado o atributo para lançar magias. Além disso, você usa o seu modificador de Sabedoria para definir a CD dos testes de resistência para as magias de ranger que você lançar 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 Primitiva

Começando no 3º nível, sua mestria de ranger permite estabelecer uma conexão poderosa com animais e o terreno ao redor você.

Você tem uma habilidade inata para se comunicar com animais, e que te reconheçam como uma alma gêmea. Através de gestos e sons, você pode comunicar ideias simples para um animal, como uma ação e pode ler seu humor básico e intenção. Você entende o seu estado emocional, se está afetado por magia de qualquer espécie, suas necessidades de curto prazo (como alimento ou segurança) e você pode usar uma ação (se necessário) para tentar persuadi-lo para não atacar.

Você não pode usar esta habilidade contra uma criatura que você tenha atacado nos últimos 10 minutos.

Além disso, você pode sintonizar seus sentidos para determinar se quaisquer uns dos seus inimigos favoritos espreitam nas proximidades. Gastando 1 minuto ininterrupto em concentração (igual quando você está se concentrando uma magia), você pode sentir-se qualquer um dos seus inimigos favoritos presentes dentro de 8 quilômetros de você. Esta característica revela se seus inimigos favoritos estão presentes, seus números e direção geral e distância das criaturas em quilômetros de você.

Se houver vários grupos de seus inimigos favoritos dentro do alcance, você adquire essa informação para cada grupo.

Conclave de Ranger

No 3º nível, você escolhe emular os ideais e a formação de um conclave de ranger: o Conclave da Fera, o Conclave de Caçador ou o Conclave do Espreitador, tudo detalhado no final da descrição de classe. Sua escolha lhe concede características no 3º nível, e novamente, no 5º, 7º, 11º e 15º andar.

Aprimoramento de Atributo

Quando você atinge o 4º nível e novamente nos níveis 8º, 12º, 16º e 19º, você pode aumentar um atributo de sua escolha por 2, ou você pode aumentar dois atributos de sua escolha por 1. Você não pode aumentar o atributo acima de 20 usando esse recurso.

Inimigo Favorito Maior

No 6º nível, você está pronto para participar de um jogo de caça ainda mais mortal. Escolha um tipo de inimigo maior favorito: aberrações, celestiais, construções, dragões, elementais, demônios ou gigantes. Você obtém todos os benefícios contra este inimigo escolhido como normalmente ganha contra seu inimigo favorito, incluindo um idioma adicional. Seu bônus para testes de dano contra todos seus inimigos favoritos aumenta para + 4.

Além disso, você tem vantagem sobre testes de resistência contra as magias e habilidades utilizadas por um inimigo favorito maior.

Pés Ligeiros

A partir do 8º nível, você pode usar a Disparada como uma ação bônus na sua jogada.

Mimetismo

Começando no nível 10, você pode permanecer imóvel por longos períodos de tempo para preparar uma emboscada.

Quando você tentar se esconder no seu turno, você pode optar por não se mover naquele turno. Se você evitar se mover, criaturas que tentam detectar você recebem um -10 de penalidade em testes de Sabedoria (percepção) até o início de seu próximo turno. Você perde este benefício se você se mover ou cair, voluntariamente ou por causa de algum efeito

externo. Você é automaticamente detectado se qualquer efeito ou ação faça com que você não esteja mais ser escondido.

Se você ainda está escondido em seu próximo turno, você pode continuar permanecendo imóvel e ganhar esse benefício até que seja detectado.

Desaparecer

A partir do 14º nível, você pode usar a ação de esconder-se como uma ação de bônus no seu turno, você não pode ser encontrado por meios não mágicos, a menos que você opte por deixar um rastro.

Sentidos Selvagens

No 18º nível, você ganha sentidos sobrenaturais que o ajudam a lutar contra criaturas que você não possa ver. Quando você ataca uma criatura, que você não possa ver, sua incapacidade de ver impõe desvantagem no seu teste de ataque contra ela.

Você também está ciente da localização de qualquer criatura invisível dentro de 9 metros, desde que a criatura esteja escondida de você e você não esteja cego ou surdo.

Matador de Inimigos

No 20º, você se torna um caçador de inigualável. Uma vez em cada um dos seus turnos, você pode adicionar seu modificador de Sabedoria nos testes de ataque ou dano que você faz. Você pode optar por usar esse recurso antes ou depois do rolo, mas antes de quaisquer efeitos da rolagem sejam aplicadas.

Conclaves Ranger

Pelas selvas, rangers se reúnem em forma de conclaves — Distintas associações cujos membros compartilham uma visão semelhante sobre a melhor forma de proteger a natureza daqueles que se despojam.

Conclave da Fera

Muitos rangers estão mais à vontade nos confins selvagens do que na civilização, até o ponto de os animais considerá-los parentes. Rangers do Conclave da fera desenvolvem uma ligação estreita com um animal e, em seguida, reforçam esse vínculo através do uso do magia.

Companheiro Animal

No 3º nível, você aprende a usar sua magia para criar um vínculo poderoso com uma criatura do mundo natural.

Com 8 horas de trabalho e custo de 50 po algumas ervas raras e boa comida, você atrai um animal selvagem para servir como seu fiel companheiro. Você normalmente seleciona um companheiro entre os seguintes animais: um primata, um urso preto, um javali, um texugo gigante, uma doninha gigante, uma mula, uma pantera ou um lobo. No entanto, seu Mestre pode escolher um destes animais para você, baseado no terreno dos arredores e em que tipos de criaturas que logicamente estariam presentes na área.

Ao final das 8 horas, seu companheiro animal aparece e ganha todos os benefícios da ligação com seu companheiro. Você pode ter apenas um companheiro animal de cada vez.

Se o seu companheiro animal for derrotado, o laço mágico que vocês compartilham permite que você possa trazê-lo a vida. Com 8 horas de trabalho e custo de 25 po em quantidade de ervas raras e boa comida, você pode invocar o espírito do seu companheiro e usa sua magia para criar um novo corpo para ele. Você pode retornar um companheiro animal a vida desta forma, mesmo se você não possui qualquer parte de seu corpo.

Se você usar esta habilidade para retornar um antigo companheiro animal à vida enquanto você tem um companheiro animal atual, seu atual companheiro é substituído pelo companheiro restaurado.

Ligação com Companheiro

Seu companheiro animal ganha uma variedade de benefícios enquanto está ligado a você.

O companheiro animal perde sua ação Múltiplos Ataques, se ele tiver um.

O companheiro obedece a seus comandos da melhor forma possível. Ele rola a iniciativa como qualquer outra criatura, mas você determinar as suas ações, decisões, atitudes e assim por diante. Se você está incapacitado ou ausente, seu companheiro atua por conta própria.

Ao usar sua habilidade Explorador Natural, você e seu companheiro animal podem ambos se mover furtivamente em um ritmo normal.

Manter o Controle de Proficiência

Quando você ganha seu companheiro animal no 3º nível, o bônus de proficiência dele corresponde ao seu +2. Como você, ele ganha níveis e aumenta o seu bônus de proficiência, lembre-se que bônus de proficiência do seu companheiro melhora também, e é aplicado para as seguintes áreas: Classe de Armadura, habilidades, testes de resistência, bônus de ataque e rolagens de dano.

Seu companheiro animal tem habilidades e estatísticas em parte determinadas pelo seu nível de jogo. Seu companheiro usa seu bônus de proficiência ao invés de seus próprios. Para além das áreas onde normalmente usa seu bônus de proficiência, um companheiro animal também adiciona seus bônus de proficiência para sua CA e suas rolagens de dano.

Seu companheiro animal ganha proficiência em duas habilidades de sua escolha. Também torna-se proficiente com todos testes de resistência.

Para cada nível que você ganha após 3º nível, seu companheiro animal ganha um dado de vida adicional e aumenta seus pontos de vida.

Sempre que você ganhar à melhoria de atributo, as habilidades do seu companheiro também melhoram. Seu companheiro pode aumentar um atributo a sua escolha em 2, ou pode aumentar dois atributos a sua escolha em 1. Como é normal, o seu companheiro não pode aumentar um atributo acima de 20 usando esse recurso, a menos que sua descrição especifique o contrário.

Seu companheiro compartilha seu alinhamento e tem um traço de personalidade e um defeito que você pode rolar ou selecionar nas tabelas abaixo. Seu companheiro compartilha seu ideal e seu vínculo sempre: "O ranger que viaja comigo é um companheiro amado para quem eu daria a minha vida com prazer".

Porque Não Múltiplos Ataques?

Múltiplos Ataques é uma ferramenta útil para manter monstros simples para uso do Mestre. Ele fornece uma melhora na ofensiva, mas destina-se tornar um animal ameaçador em uma batalha — uma noção que não combina bem com um animal destinado a lutar como companheiro, e não contra ele. Projete Múltiplos Ataques em uma aventura inteira e um companheiro animal corre o risco de superar guerreiros e bárbaros do grupo.

Então em termos de história, seu companheiro animal abriu mão da sua ferocidade (na forma de Múltiplos Ataques) para melhor conscientização e a capacidade de combater mais eficazmente em conjunto com você.

Expandir Opções de Companheiro

Dependendo da natureza da sua campanha, o Mestre pode escolher expandir as opções para seu companheiro animal. Como regra geral, um animal pode servir como companheiro animal se for médio ou menor, tem 15 ou menos pontos de vida e não mais de 8 dano com um único ataque. Em geral, que se aplica a criaturas com um nível de desafio de 1/4 ou menos, mas há exceções.

Seu companheiro animal ganha os benefícios do sua habilidade Inimigo Favorito e também as características do Inimigo favorito Maior quando você ganha essa característica no 6º nível. Ele usa os inimigos favoritos que você selecionou com o mesmo efeito.

D6 Traço de Personalidade

- 1 Sou destemido cara a cara com a adversidade.
- 2 Ameaçam os meus amigos, me ameçam.
- 3 Fico em alerta para que outros possam descansar.
- 4 Pessoas vêem só um animal e me subestimam. Eu uso isso para minha vantagem.
- 5 Eu tenho um talento especial para aparecer em cima da hora.
- 6 Eu coloco as necessidades dos meus amigos antes das minhas próprias sobre todas as coisas.

D6 Defeito

- 1 Se há comida abandonada, eu vou comer lá
- 2 Eu rosno para estranhos, todas as pessoas exceto meu ranger, são estranhos para mim.
- 3 Qualquer hora é uma boa hora para uma coçada na barriga.
- 4 Tenho um medo mortal de água.
- 5 A minha ideia de olá é uma enxurrada de lambidas no rosto.
- 6 Eu pulo sobre criaturas para lhes dizer o quanto eu amo elas.

Ataque Coordenado

Começando no 5º nível, você e o seu companheiro animal formam uma potente equipe de combate. Quando você usar a ação de ataque no seu turno, se seu companheiro pode vê-lo, ele pode usar sua reação para fazer um ataque corpo-a-corpo.

Defesa da Fera

No 7º nível, enquanto seu companheiro pode vê-lo, ele tem vantagem todos os testes de resistência.

Tempestade de Presas e Garras

No 11º nível, seu companheiro pode usar sua ação para fazer um ataque corpo-a-corpo contra cada criatura da

sua escolha no perímetro de 1,5 metros, com uma rolagem de ataque separado para cada alvo.

Defesa da Fera Superior

No 15° nível, sempre que um atacante que seu companheiro possa ver acerta-lo com um ataque, ele pode usar sua reação para reduzir o dano do ataque contra ele.

Conclave do Caçador

Alguns Rangers procuram se tornar mestre no uso de armas para proteger melhor a civilização do terror dos ermos. Membros do Conclave do Caçador aprendem técnicas de combate para usar contra as mais terríveis ameaças, de ogros enlouquecidos, hordas de orcs, imponentes gigantes e terríveis dragões.

Presas do Caçador

No 3° nível, você ganha um dos seguintes recursos de sua escolha.

Matador de Colossos. Sua tenacidade pode derrubar a maioria dos inimigos mais fortes. Quando você acertar uma criatura com um ataque com arma, a criatura recebe 1d8 de dano extra se está com menos do máximo de pontos de vida. Você pode causar esse dano extra apenas uma vez por turno.

Matador de Gigantes. Quando uma criatura grande ou maior, e que esteja a 1,5 metros de você, o acerta ou erra um ataque, você pode usar sua reação para atacar aquela criatura imediatamente depois desse ataque, contanto que você possa vê-la.

Rompedor de Hordas. Uma vez em cada um dos seus turnos, quando você realizar um ataque com arma, você pode realizar outro ataque com a mesma arma contra uma criatura diferente que esteja a 1,5 metros do alvo original e dentro do alcance da sua arma.

Ataque Extra

No 5° nível, você pode atacar duas vezes, em vez de uma, sempre que você executar a ação de ataque no seu turno.

Táticas Defensivas

No 7° nível você ganha uma das seguintes características à sua escolha.

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

Defesa Contra Múltiplos Ataques. Quando uma criatura acerta você com um ataque, você ganha +4 de bônus da CA contra todos os ataques subsequentes daquela criatura pelo resto do turno.

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

Ataques Múltiplos

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

Saraivada. Você pode usar sua ação para realizar um ataque à distância contra qualquer número de criaturas a até 3 m de um ponto que você possa ver, dentro do alcance da arma. Você precisa ter munição para cada alvo, e você realiza uma jogada de ataque para cada alvo.

Ataque Giratório. Você pode usar sua ação para realizar um ataque corpo-a-corpo contra qualquer número de criaturas a até 1,5 metros de você, realizando uma jogada de ataque para cada alvo.

Defesa Superior do Caçador

No 15° nível, você ganha uma das seguintes características à sua escolha.

Evasão. Você pode esquivar-se agilmente de certos efeitos de área, como o sopro flamejante de um dragão vermelho ou uma magia relâmpago. Quando você é submetido a um efeito que o permita realizar um teste de resistência de Destreza para sofrer metade do dano, você não sofre dano se obtiver sucesso, e apenas metade do dano em caso de fracasso.

Manter-se contra a Maré. Quando uma criatura hostil erra um ataque corpo a corpo contra você, você pode usar sua reação para forçar aquela criatura a repetir o mesmo ataque contra outra criatura (diferente de você) à sua escolha.

Esquiva Sobrenatural. Quando um atacante que você possa ver acerta você com um ataque, você pode usar sua reação para receber apenas metade do dano.

Conclave Espreitor das Profundezas

A maioria das pessoas desce às profundezas de Underdark somente sob as condições mais prementes, empreender uma busca desesperada ou seguindo a promessa de vastas riquezas. Muitas vezes, o mal

apodrece debaixo da terra sem ser notado, e rangers do Conclave Espreitor das Profundezas se esforçam para descobrir e derrotar tais ameaças antes que elas cheguem à superfície.

Batedor do Subterrâneo

No nível 3, você domina a arte da emboscada. Na sua primeira ação durante um combate, você ganha um bônus de +10 na sua iniciativa, e se você usar a ação de ataque, você pode fazer um ataque adicional.

Você também é capaz de evadir de criaturas que se utilizam de visão no escuro. Tais criaturas não ganham nenhum benefício ao tentar detectar você em na escuridão. Além disso, quando o Mestre determina que você pode se esconder de uma criatura, aquela criatura não ganha nenhum benefício da sua visão no escuro.

Magia do Espreitor das Profundezas

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

Você também ganha acesso a magias adicionais nos níveis 3º, 5º, 9º, 13º e 15º. Uma vez que você ganha uma magia de Espreitor das Profundezas, ele conta como uma magia de Ranger para você, mas não subtrai do número de magias de Ranger, que você sabe.

Magias de Espreitor das Profundezas

Nível de Ranger	Magias
3º	<i>Disfarçar-se</i>
5º	<i>Truque de Corda</i>
9º	<i>Glifo da Vigilância</i>
13º	<i>Invisibilidade Maior</i>
17º	<i>Similaridade</i>

Ataque Extra

No 5º nível, você pode atacar duas vezes, em vez de uma, sempre que você executar a ação de ataque no seu turno.

Mente de Ferro

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

Obsessão do Espreitor

No 11º nível, uma vez a cada um dos seus turnos quando você errar um ataque, você pode fazer outro ataque.

Esquiva do Espreitor

No 15º nível, sempre que uma criatura ataca e não tem vantagem, você pode usar sua reação para impor desvantagem no teste de ataque da criatura contra você.

Você pode solicitar uso desta característica determinada antes ou depois que a rolagem de ataque é realizada, mas deve ser usado antes do resultado.

