



UNEARTHED ARCANA



DUNGEONS & DRAGONS

Ranger: Novos Conceitos

Características únicas da classe, criando um novo conjunto de recursos de classe do 1º ao 5º nível. Esses recursos são projetados para fazer o ranger se sentir distinto e interessante, permanecendo ainda fiel à sua identidade dentro do jogo.

Unearthed Arcana: Ranger

O ranger tem feito parte de Dungeons & Dragons desde quase o início, e continua a ser uma das classes mais populares no jogo. No entanto, o feedback sobre a quinta edição do D&D mostrou que o ranger fica atrás das outras classes em termos de poder e satisfação do jogador.

Ao olhar para a história do ranger, a classe acabou sendo uma vítima da mecânica do núcleo de mudança do jogo. Nos primeiros dias, o ranger começou com o pacote básico do guerreiro, adicionou elementos de outras classes, e introduziu seus próprios mecanismos originais. Ao longo do tempo, porém, as regras básicas do jogo tornaram-se mais abrangentes e flexíveis. E como eles têm, vários dos elementos-chave que diferenciam os rangers - incluindo lutar com duas armas, rastreamento e furtividade - tornaram-se disponíveis para qualquer classe de personagem.

Essa mudança deixou o ranger preso a uma seleção estreita de mecânica individual, especialmente aqueles que deram ao personagem um conjunto de benefícios contra um tipo específico de oponente. Esse mecanismo funciona bem se ele aumenta uma base já forte para uma classe de personagens, como a habilidade de um clérigo de transformar mortos-vivos. No entanto, esse tipo de benefício é muito situacional para servir como a capacidade de assinatura da classe.

O ranger também apresentou um companheiro animal em edições anteriores do jogo, mas dar um jogador o que equivale a um segundo personagem para jogar é difícil de equilibrar de uma forma satisfatória. O feedback que recebemos indica que muitos jogadores se sentem muito restritos pelo companheiro do Ranger do Conclave da Besta. Ele não é coerente ou satisfatório tendo um companheiro que tenha ações, a menos que o ranger o comande ativamente.

O projeto revisado a seguir do ranger baseia-se nas características únicas da classe, criando um novo conjunto de recursos de classe do 1º ao 5º nível. Esses recursos são projetados para fazer o ranger se sentir distinto e interessante, permanecendo ainda fiel à sua identidade dentro do jogo. Antes de mergulhar nos detalhes, aqui estão algumas notas sobre como o projeto foi criado.

Notas do Projeto

O ranger aqui apresentado foi construído em torno de um pequeno número de conceitos que definem a classe. Esses conceitos servem para tornar a classe distinta e criar um sentido coeso do lugar do ranger no mundo.

Escaramuçador

Rangers são escaramuçadores. Eles evitam o confronto direto em favor de ataques súbitos e mortíferos que deixam um oponente sem a chance de fazer um contra-ataque eficaz.

Mecânica Chave: Emboscada, Estilo de Luta, Escaramuça Furtiva. Estes mecanismos dão ao ranger uma sensação do guerreiro, ao focalizar nas táticas específicas que envolvem emboscadas, mobilidade, e ataques à distância.

Viajante

Os Rangers são os últimos sobreviventes. Eles podem vagar por um deserto árido sozinhos por meses, vivendo apenas do que encontram. Um grupo com um ranger tem significativamente facilidade em sobreviver por mais tempo nas selvas.

Mecânica Chave: Explorador Natural, 2d6 de Dados de Vida. O Explorador Natural característico do Livro do Jogador faz do ranger o melhor personagem para ter ao longo de aventuras no deserto. Dados de Vida atualizados tornam os rangers tão duráveis quanto os bárbaros, mesmo que eles ganhem um número mais considerável de pontos de vida em comparação com o d12 do bárbaro. Além disso, ter um número total maior de Dados de Vida significa que um ranger pode curar mais eficientemente com descansos curtos, proporcionando um controle mais apurado sobre quanto tem de cura para gastar em Dados de Vida.

Guardiões

Os Rangers são campeões do mundo natural. Eles são geralmente de tendência bondosa, e sua ligação com a natureza lhes dá habilidades sobrenaturais. Eles são os paladinos da floresta.

Mecânica Chave: Caminho do Espírito. O recurso de classe Caminho do Espírito combina o conceito de um companheiro animal com a magia tradicional do ranger. Este ranger tem um companheiro espiritual que pode canalizar efeitos mágicos para o personagem e seus companheiros. O companheiro espiritual pode se manifestar como um animal selvagem e ajudar o ranger por curtos períodos de tempo - o suficiente para fazer um grande impacto em uma luta sem servir como o destaque em todas as lutas.

Companheiros são difíceis de equilibrar em D&D. Se eles são fracos, eles se sentem como um monte de trabalho para uma pequena recompensa. No entanto, mesmo um companheiro moderadamente poderoso pode dar um caráter de uma vantagem maior a longo prazo. Este projeto opta por um companheiro muito poderoso, mas que aparece apenas uma vez por dia.

Este Playtest e o

Manual do Jogador

Será que este playtest significa que estamos mudando o ranger como apresentado no Livro do Jogador? Não. No mínimo. Trata-se apenas de uma tentativa de avaliar o quanto existe interesse em voltar à definição básica do ranger, em seguida, tentar mudá-lo um pouco para torná-lo uma classe mais distinta. Mesmo que esta opção seja extremamente popular, vamos continuar a tratar o ranger no Livro do Jogador como a classe regular e manteremos esta versão como uma opção para jogadores e mestres que querem algo um pouco diferente. Se você está feliz com seu personagem atual ranger, continue jogando!

Antes de considerarmos fazer uma mudança no Livro do Jogador, um ranger alternativo precisaria ser cuidadosamente testado dos níveis 1 a 20. Então precisaríamos ver comentários conclusivos de que vocês - nossos jogadores e mestres - querem substituir a classe de personagens ranger. Mesmo assim, nós simplesmente tornaríamos essa opção uma escolha legal para o jogo da D&D Adventurers League e apresentaremos ela em uma futura expansão como uma nova opção para campanhas domésticas. Nós não temos nenhuma intenção de invalidar personagens atuais ou tirar opções de pessoas que gostam deles.

Características de Classe

As a ranger, you gain the following class features.

Pontos de Vida

Dados de Vida: 2d6 por nível de ranger

Pontos de Vida no 1º Nível: 12 + seu modificador de Constituição

Pontos de Vida nos Níveis Superiores: 2d6 (ou 7) + seu modificador de constituição por nível de artífice após o 1º

Proficiências

Armadura: Armadura leve, escudos

Armas: Armas simples, armas marciais

Ferramentas: Kit de Herbalismo

Testes de Resistência: Destreza, Sabedoria

Perícias: Escolha três entre essas perícias Lidar com Animais, Atletismo, Intuição, Investigação, Natureza, Percepção, Furtividade, e Sobrevivência

Equipamentos

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido por seu antecedente.

- Armadura de couro
- (a) duas espadas curtas (b) duas armas marciais de corpo-a-corpo ou (c) uma arma marcial e um escudo
- (a) um pacote de aventureiro ou (b) um pacote de explorador
- (a) um arco longo com aljava de 20 flechas ou (b) uma arma marcial de distância

O Ranger

Bônus de		
Nível	Proeficiência	Características
1º	+2	Emboscada, Explorador Natural
2º	+2	Estilo de Luta, Escaramuça Furtiva
3º	+2	Consciência Primitiva, Caminho do Espírito
4º	+2	Incremento no Valor de Habilidade
5º	+3	Ataque Extra

Emboscada

Os Rangers atacam primeiro e atacam forte. Quando você rola a iniciativa, você ganha um turno especial que ocorre antes que outras criaturas possam agir. Neste turno, você pode usar sua ação para executar a ação Ataque ou Esconder-se.

Se mais de uma criatura em um encontro tiver esse recurso, todos eles agem primeiro em ordem de iniciativa, então a ordem de iniciativa regular começa.

Se você normalmente seria surpreendido no início de um encontro, você não está surpreso, mas você não ganha este turno extra.

Explorador Natural

Veja a característica de classe no Livro do Jogador.

Estilo de Luta

Veja a característica de classe no Livro do Jogador.

Escaramuça Furtiva

Começando no 2º nível, você combina velocidade e furtividade em combate para tornar-se difícil de encontrar. Você é difícil de detectar mesmo se você atacar ou tomar ações que normalmente revelam sua presença.

No início de seu turno, escolha uma criatura das quais você esteja se escondendo. Você permanece escondido dessa criatura durante seu turno, independentemente de suas ações ou das ações de outras criaturas. Com uma ação bônus no final de seu turno, você pode fazer um teste de Destreza (Furtividade) para se ocultar novamente se você preencher as condições necessárias para se esconder. Caso contrário, as criaturas estão cientes de sua posição no final do seu turno.

Consciência Primitiva

Veja a característica de classe no Livro do Jogador.

Caminho do Espírito

No 3º nível, você forma um vínculo com um espírito da natureza - um companheiro forjado pelo seu elo com a natureza. Este companheiro espiritual protege você como você viajar e assiste suas costas em batalha. Você escolhe um Conclave de Ranger que molda seu companheiro espírito e sua magia: o Guardião, o Explorador ou o Rastreador. Sua escolha lhe concede recursos no 3º nível e novamente no 7º, 11º e 15º nível.

Companheiro Espiritual

Todos os rangers ganham um companheiro espiritual e a capacidade de invocar seu poder mágico. (Seu companheiro espiritual lhe concede um benefício que você pode chamar nesta versão playtest do ranger revisado, com mais benefícios obtidos em níveis mais elevados.) Você recupera a sua capacidade de chamar seu companheiro espiritual desta forma quando você terminar um descanso curto ou longo.

Uma vez por dia como uma ação bônus, você pode comandar seu companheiro espiritual para se materializar como uma criatura viva, determinada pelo caminho ranger que você escolher. Seu companheiro espiritual se manifesta como um animal por 1 minuto ou até que sua concentração esteja quebrada (como se você estivesse se concentrando em uma magia). Você também pode descartá-lo como uma ação bônus.

A criatura manifestada ganha um bônus para os rolos de ataque e lances de salvamento iguais ao seu modificador de Sabedoria. Ele usa os pontos de vida no bloco de estatísticas do animal ou metade do seu ponto de vida máximo, o que for maior.

A criatura manifestada toma sua vez sua iniciativa e age imediatamente depois de você. Você controla suas ações, mesmo se você estiver inconsciente ou incapaz de agir.

Incremento no Valor de Habilidade

Veja a característica de classe no Livro do Jogador.

Ataque Extra

Veja a característica de classe no Livro do Jogador.

Conclaves de Ranger

Sua conexão sobrenatural com a natureza e ambientes selvagens leva você ao longo de um dos três conclaves ranger diferentes: o Guardião, o Rastreador, ou o Rastreador

Guardião

Seguindo o Conclave do Guardião, você protege o mundo natural de criaturas que o destruam, mesmo quando você se envolve com o povo comum que confia na recompensa da natureza para sobreviver. Você patrulha os caminhos através das selvas, mantendo-os livres de bandidos e monstros furiosos, mesmo que

you maintain care of looking like a civilized kingdom interact with the desert. Those who take more than their fair share - clearly - cut forests or hunt for sport instead of survival - risk angering their wrath.

When your spirit companion manifests, it takes the form of a brown bear.

Proteção do Guardião

Your spirit companion helps protect you and the creatures closest to you. With a bonus action, you invoke your spirit companion and choose whether you or an ally that you can see. The creature chosen gains temporary hit points equal to 2d6 + your Wisdom modifier.

Explorador

When you assume the role of the Explorer, you are drawn to the wild unknown far from civilization in search of lost treasures, forgotten magic, and places of primordial magic. You understand that the desert has many secrets. Some of these secrets - like a solitary oasis that provides water to a desert kingdom - must be protected. Others - like an ancient idol infused with the magic of demonic worshippers that they created - must be destroyed before your malice awakens once more.

When your spirit companion manifests, it takes the form of a giant eagle.

Olhos do Explorador

Your spirit companion lends you its senses of combat for you and your companions. With a bonus action, you invoke your spirit companion and choose a creature that you can see. At the end of your next turn, all attacks made against the creature chosen have advantage.

Rastreador

Like a ranger of the Conclave of the Tracker, you wander the desert in search of aberrations, demons, and other monsters that must be killed before they cause havoc in the natural world. You are the power of nature's vengeance manifested, and anything that represents a threat to nature is your target. When a powerful creature

like a dragon threatens a region, a ranger of the Conclave of the Tracker follows the hunt until it is slain. Like others of your species, you do not rest until your prey is dead and the natural world is safe.

When your spirit companion manifests, it takes the form of a terrifying wolf.

Presas do Rastreador

Your spirit companion lends you the power of a deadly bite to you or one of your companions. With a bonus action, you invoke your spirit companion and choose whether you or an ally that you can see. The creature chosen makes an attack with a weapon, the target of the attack takes extra damage equal to 2d6 + your Wisdom modifier.

