



UNEARTHED ARCANA



DUNGEONS & DRAGONS

Ranger e Ladino

O Ranger recebe duas opções de conchaves: O Andarilho do Horizonte e o Guardião Primordial, ambos utilizáveis com o Ranger do Livro do Jogador e o Ranger do Unearthed Arcana. O Ladino recebe uma opção de arquétipo: O Batedor, que se junta as outras opções que ganhou no Unearthed Arcana.

Unearthed Arcana: Ranger & Ladino

Material de Playtest

O material aqui é apresentado para playtesting e para incentivar a sua imaginação. Esses mecânicos de jogo estão em forma de rascunho, utilizáveis em sua campanha, mas não completamente balanceados por testes em campanhas. Eles não são oficialmente parte do jogo. Por estas razões, o material desta coluna não é permitido nos eventos da D&D Adventurers League.

Conclaves de Ranger

No 3º nível, o Ranger ganha a característica Conclaves de Ranger. São duas novas opções para esta característica: O Andarilho do Horizonte e o Guardião Primitivo

UA do Ranger

Se você estiver em playtest utilizando a Unearthed Arcana, você pode usar essas subclasses e com isso acrescentar: Cada subclasse dará o recurso de Ataque Extra.

Ataque Extra. Começando no 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma vez, assim que você for tomar a ação de ataque será a sua vez.

Andarilho do Horizonte

Rangers do Conclave do Horizonte protegem o mundo contra ameaças originárias de outros planos. Eles procuram portais planares e mantem o relógio sobre eles, para se aventurar aos planos exteriores e interiores, conforme necessário para derrotar ameaças.

Magia Planar

Começando no 3º nível, você aprende magias adicionais quando você alcança certos níveis nesta classe, como mostrado na tabela Magias do Andarilho do Horizonte. A magia conta como uma magia ranger para você, e não soma com o número de magias ranger que você conhece.

Magias do Andarilho do Horizonte

Nível de Ranger	Magias
3º	<i>Proteção contra o Bem e Mal</i>
5º	<i>Alterar-se</i>
9º	<i>Proteção contra Energia</i>
13º	<i>Banimento</i>
17º	<i>Círculo de Teletransporte</i>

Guerreiro Planar

No 3º nível, você aprende a usar a energia dos planos para aumentar seus ataques.

Como uma ação bônus, escolha uma criatura que você possa ver dentro de 9 metros. Até o final deste turno, seus ataques contra essa criatura ignorarão suas resistências de dano, e na próxima vez que atingi-lo neste turno, ele receberá um dano energético adicional de 1d6.

Detectar Portais

No 3º nível, você ganha a habilidade de detectar a presença de portais planares. Como uma ação você detecta a distância e a direção para quaisquer portais planares dentro de 300 metros de você. Você além de ter o sentido do plano sabe da existência onde cada portal o conduzirá. No entanto, ao utilizar magias obscuras para revelar todos os detalhes de um portal, essa característica não se revelará.

Depois de usar essa característica, você não pode usá-la novamente até que você termine um descanso curto ou longo. Como alternativa, você pode usar o recurso novamente se você gastar um espaço de magia de 2º nível ou superior.

Vea a seção "Viajem Planar" no capítulo 2 do *Guia do Mestre* para exemplos de portais planares.

Passo Etéreo

No 7º nível, você aprende a atravessar o Plano Etéreo. Como uma ação bônus em seu turno, você pode lançar uma magia *Passo Etéreo* com essa característica, mas a magia termina no final do turno atual. Depois de usar essa característica, você não pode usá-la novamente até que você termine um descanso curto ou longo.

Golpe Distante

No 11º nível, você ganha a habilidade de pisar entre os planos em um piscar de olhos. Quando você usa a ação de ataque, você pode se teletransportar até 3 metros antes de cada ataque. Você deve ser capaz de ver o destino do teletransporte.

Se você atacar pelo menos duas criaturas diferentes com a ação, você pode fazer um ataque adicional contra uma terceira criatura.

Defesa Espectral

No 15º nível, sua habilidade de mover-se entre planos torna-se ainda mais refinada. Como reação quando você recebe dano, você pode reduzir para metade esse dano contra você. Por um momento, você se desloca para o limite planar para diminuir o dano.

Guardião Primitivo

Rangers do Conclave Guardião Primitivo seguem uma antiga tradição enraizada na poderosa magia druídica. Estes rangers aprender a se tornar uno com a natureza, permitindo-lhes canalizar os aspectos de várias bestas e plantas, a fim de superar seus inimigos.

Estes rangers residem nas florestas mais antigas do mundo. Eles se aventuram raramente, pois consideram seu sagrado dever proteger os bosques druídicos e árvores antigas que viam os primeiros dias do mundo.

Magia Guardiã

Começando no 3º nível, você aprende magias adicionais quando você alcança certos níveis nesta classe, como mostrado na tabela Magias de Guardião Primitivo. A magia conta como uma magia ranger para você, e não soma com o número de magias ranger que você conhece.

Magias de Guardião Primitivo

Nível de Ranger	Magias
3º	<i>Construção</i>
5º	<i>Aprimorar Habilidade</i>
9º	<i>Conjurar Animais</i>
13º	<i>Inseto Gigante</i>
17º	<i>Praga de Insetos</i>

Alma Guardiã

A partir do 3º nível, você ganha a capacidade de crescer temporariamente e assumir a aparência de um homem árvore, coberto com folhas e casca. Com uma ação de bônus, você assume esta forma aprendida, o que dura até você terminá-la como uma ação bônus ou até estar incapacitado.

Você sofre as seguintes mudanças enquanto em sua forma de guarda:

- Seu tamanho se torna grande, a menos que você já seja grande.
- Qualquer deslocamento que você se torna 1,5 metros, a menos que seu deslocamento seja menor.
- Seu alcance aumenta em 1,5 metros.
- Você ganha uma série de pontos de vida temporários no início de cada um de seus turnos. O número é igual a metade do seu nível de ranger. Quando a forma é encerrada, você perde quaisquer pontos de vida temporários que você tenha adquirido.

Espinhos Penetrantes

No 3º nível, seu conhecimento de magia primitiva permite que você aumente seus ataques com espinhos. Uma vez durante cada um de seus turnos, você pode causar 1d6 de dano perfurante adicional a uma criatura que você atingiu com um ataque de arma.

Fortitude Ancestral

No 7º nível, você pode canalizar a resistência das florestas ancestrais. Quando você assume sua forma de guardião, você pode aumentar seu ponto de vida máximo e pontos de vida atuais em 2 por nível de ranger. Este aumento dura até você deixar a forma; Seu ponto de vida máximo retorna ao normal, mas seus pontos de vida atuais permanecem os mesmos, a menos que eles devam diminuir para respeitar seu ponto de vida máximo.

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

Defesa Enraizada

No 11º nível, você ganha a habilidade de torcer e alterar o chão abaixo de você. Enquanto você estiver em sua forma de guardião, o solo a 9 metros de você é terreno difícil para seus inimigos.

Aura Guardiã

Começando no 15º nível, sua forma de guardião emana uma aura mágica que fortalece seus aliados feridos. Quando qualquer aliado começa a seu turno dentro de 9 metros da sua forma de guardião, este aliado recupera um número de pontos de vida igual a metade do seu nível de ranger. Essa aura não tem efeito sobre uma criatura que tenha metade ou mais de seus pontos de vida, e não tem efeito sobre mortos-vivos e constructos.

Arquétipos de Ladino

No 3º nível, um ladino ganha a característica Arquétipo Ladino. Aqui está uma nova opção para essa característica: O Batedor.

Batedor

Você é hábil em restreio e furtividade, permitindo que você alcance à frente de seus companheiros durante expedições. Ladinos que abraçam este arquétipo sentem-se em casa no deserto e entre bárbaros e guerreiros, como eles servem como os olhos e os ouvidos de esquadrões de guerra em todo o mundo. Comparado a outros rangers, você é hábil em sobreviver nas selvas.

Sobrevivente

Quando você escolhe este arquétipo no 3º nível, você ganha proficiência nas habilidades de Natureza e Sobrevivência. Seu bônus de proficiência é duplicado para qualquer teste de habilidade que você faça que use qualquer uma dessas proficiências.

Escaramuça

A partir do 3º nível, você é difícil de se encontrar durante uma luta. Você pode mover-se até a metade do seu deslocamento com uma reação quando um inimigo termina seu turno dentro de 1,5 metros de alcance. Este movimento não provoca ataques de oportunidade.

Mobilidade Superior

No 9º nível, seu deslocamento de caminhada aumenta em 3 metros. Se você tem um deslocamento de escalada ou natação, este aumento aplica-se a esse deslocamento também.

Mestre de Emboscada

A partir do 13º nível, você se destaca nas principais emboscadas. Se algum de seus inimigos estiver surpreso, você pode usar uma ação bônus em seu turno na primeira rodada do combate para conceder a cada aliado que pode ver um bônus de +5 para a iniciativa que dura até o combate terminar. Se o bônus de iniciativa aumentaria a iniciativa de um aliado acima da sua, a iniciativa do aliado em vez disso equivaleria a sua iniciativa.

Cada um dos aliados também recebe um aumento de 3 metros para o deslocamento que dura até o final do próximo turno do aliado.

Golpe Súbito

Começando no 17º nível, você pode atacar com velocidade mortal. Se você tomar a ação de ataque em seu turno, você pode fazer um ataque adicional como uma ação bônus. Este ataque pode se beneficiar do seu Ataque Surpresa mesmo se você já o usou neste turno, mas somente se o ataque for o único que você fizer contra este alvo neste turno.

