



# UNEARTHED ARCANA

**DUNGEONS & DRAGONS**



## Guerreiro: Arquétipos Marciais

O Guerreiro está de frente a quatro novas opções de Arquétipos Marciais:  
Arqueiro Arcano, Cavaleiro, Samurai e Franco Atirador.

# Unearthed Arcana: Guerreiro

## Arquétipos Marciais

No 3º nível, um guerreiro ganha a característica Arquétipo Marcial. Aqui estão novas opções para essa característica: Arqueiro Arcano, Cavaleiro, Samurai e Atirador.

### 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.

## Arqueiro Arcano

Um Arqueiro Arcano estuda um método élfico único de tiro com arco que tece mágica em seus ataques para produzir efeitos sobrenaturais. Entre os elfos, Arqueiros Arcanos são alguns dos seus guerreiros de elite. Estes arqueiros estão vigiando as margens dos domínios élficos, mantendo um olho afiado contra intrusos e usando flechas infundidas em mágica para derrotar monstros e invasores antes que eles possam alcançar os assentamentos élficos. Ao longo dos séculos, os métodos desses arqueiros elfos foram aprendidos por membros de outras raças que agora equilibram aptidão arcana com tiro com arco.

### Flecha Arcana

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

**Criar Flecha Mágica.** Com uma ação de bônus em seu turno, você pode criar uma flecha mágica em sua mão. A flecha dura até o final do turno ou até atingir ou errar um alvo. Você pode disparar a flecha de um arco curto ou arco longo. A flecha é uma arma mágica que causa 2d6 de dano de força adicional.

Você pode realizar dois ataques com essa habilidade e recupera todos os usos realizados quando terminar um descanso curto ou longo.

**Tiro Arcano.** Quando você ganha esta habilidade, você aprende duas opções de Tiro Arcano à sua escolha (Veja a seção Tiro Arcano abaixo). Sempre que você criar uma flecha mágica com essa habilidade, você pode aplicar os benefícios de uma das suas opções do Tiro Arcano a essa flecha.

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

### Conhecimento do Arqueiro

No 3º nível, você aprende algumas habilidades relacionadas aos deveres típicos de um Arqueiro Arcano. Você aprende a entender a teoria mágica e desenvolver habilidades de sobrevivência para vagar pelas selvas.

Você ganha proficiência em duas das seguintes habilidades de sua escolha: Arcanismo, Atletismo, Natureza, Percepção, Furtividade e Sobrevivência.

### Conjurar Flechas

No 7º nível, você aprende um truque útil. Com uma ação, você pode conjurar 20 flechas não mágicas. As flechas aparecem em sua mão ou em um recipiente, como uma aljava, em seu corpo. As flechas permanecem por 10 minutos ou até você usar esta habilidade novamente e então desaparecem.

### Flecha Sempre Pronta

A partir do 15º nível, você pode conjurar uma flecha mágica-infundida com mais frequência do que antes. Um minuto depois de gastar seu último uso restante de Flecha Arcana, você recupera um uso dele.

### Flecha Mortal

No 18º nível, o dano bônus da Flecha Arcana aumenta para 4d6 de dano de força adicional.

### Tiro Arcano

A habilidade Flecha Arcana permite que você escolha opções Tiro Arcano em determinados níveis. As opções são apresentadas aqui em ordem alfabética. Estes são todos os efeitos mágicos.

**Flecha Aprisionadora.** Quando esta flecha atinge seu alvo, a mágica de conjuração cria ramos espinhosos que envolvem o alvo. O alvo atingido pela flecha recebe uma penalidade de 3 metros no deslocamento, e leva 2d6 dano cortante se ele se move 1,5 metro ou mais sem teletransporte. O alvo ou qualquer criatura que possa tocá-lo pode usar sua ação para tentar remover os ramos, o que requer um teste bem sucedido de força CD 10. Caso contrário, os ramos duram 1 minuto.

**Flecha Brutal da Perdição.** Você tece uma magia necromântica em sua flecha. Se uma criatura for atingida pela flecha, qualquer dano

causado pelos ataques da criatura será cortado pela metade até o final do próximo turno.

**Flecha Explosiva.** Você impregna sua flecha com uma explosão de energia de força tirada da escola de evocação. Se você acertar uma criatura com esta flecha, cada criatura dentro de um raio de 3 metros recebe 2d6 dano.

**Flecha Penetrante.** Você usa a magia da transmutação para transformar sua flecha em munição etérea que atravessa seus alvos. Quando você ataca com esta flecha, dispara para frente em uma linha que possui 1,5 metros de largura e 9 metros de comprimento. Você faz um ataque separado usando sua Flecha Arcana contra cada criatura nessa linha.

**Flecha Perseguidora.** Usando magia de adivinhação, você concede a sua flecha a capacidade de procurar o seu alvo, permitindo que a flecha possa realizar curva e retornar o seu caminho em busca de sua presa. Com uma ação, escolha uma criatura que você viu nos últimos minutos, e faça um ataque à distância contra ela, usando a Flecha Arcana. A flecha voa em torno dos cantos, se necessária, e este ataque ignora três quartos de cobertura, meia cobertura e desvantagem causada pelo alvo estar fora da vista ou estar a longo alcance. O ataque falha automaticamente se o alvo estiver fora do alcance da arma ou se não houver caminho grande o suficiente para a flecha percorrer até o alvo. Se a flecha atinge seu alvo, você sabe disso, mas não descobre a localização do alvo a menos que esteja dentro de sua linha de visão.

**Flecha Protetora.** Você usa magia de abjuração para tecer um encanto mágico que atrapaça os ataques de seu inimigo. Uma criatura atingida por esta flecha sofre desvantagem no próximo ataque que faz antes do final do seu próximo turno.

**Flecha Sedutora.** Sua magia de encantamento faz com que essa flecha atraia temporariamente seu alvo. Escolha um de seus aliados dentro de 9 metros do alvo. Se a flecha atinge o alvo, o alvo não pode atacar o aliado escolhido ou incluir esse aliado em uma área de ataque ou efeito até o final de seu próximo turno. O alvo ignora este efeito se for imune à condição encantado. Este efeito também termina se o aliado escolhido causar qualquer dano ao alvo.

**Flecha Sombria.** Você tece uma magia de ilusão em sua flecha, fazendo com que oculte a visão do seu inimigo com garras sombrias. Até o final de seu próximo turno, o alvo atingido pela flecha não pode ver mais de 9 metros de distância.

## Cavaleiro

O Cavaleiro é um colosso no campo de batalha e pode ignorar os ataques para proteger os aliados contra danos. Os cavaleiros lutam da sela quando podem, e no combate são esperados procurar e combater diretamente a força a mais poderosa do inimigo. Em aventuras, eles são o baluarte blindado que se esforça 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 metros de deslocamento, em vez de metade do seu deslocamento. Além disso, você tem vantagem em testes de resistência realizados para evitar queda da sua montaria. Se mesmo assim você cair, você pode automaticamente mater-se de pé se não estiver incapacitado e cair de pelo menos 3 metros.

### Marca Implacável

No 3º nível, você se destaca em frustrar ataques e proteger seus aliados ameaçando seus inimigos. Quando você atinge uma criatura com um ataque de arma corpo a corpo, o alvo é marcado por você até o final de seu próximo turno. Uma criatura ignora esse efeito se a criatura não pode ficar assustada.

O alvo marcado tem desvantagem em qualquer jogada de ataque contra uma criatura diferente de você ou de outra pessoa que a marcou.

Se um alvo marcado por você em um raio de 1,5 metros em seu turno e se move pelo menos 1,5 metros ou faz um ataque que sofre desvantagem desta característica, você pode fazer um ataque de arma corpo a corpo contra ele usando sua reação. Este rolo de ataque tem vantagem e, se acertar, a arma do ataque causa dano extra ao alvo igual ao seu nível de guerreiro.

Você pode fazer este ataque especial mesmo se já gastou sua reação nesta rodada, mas não se você já usou sua reação neste turno. Podendo fazer este ataque três vezes, recuperando todos os usos realizados quando terminar um descanso curto ou longo.

### Cavalaria Nobre

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

### Sustentando a Linha

No 10º nível, você domina a capacidade de



encurrular e retardar seus inimigos. Com uma reação quando uma criatura se move pelo menos 1,5 metros, você pode fazer um ataque corpo a corpo com arma contra essa criatura. Se você acertar, a arma do ataque causa dano extra ao alvo igual a metade do seu nível de guerreiro, e a velocidade do alvo é reduzida a 0 até o final deste turno.

## Ataque Rápido

A partir do 15º nível, você aprende a ajustar precisão para ataques rápidos. Se você tem vantagem em um ataque de arma contra um alvo em seu turno, 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 nível 18, você reage ao perigo com extraordinário controle. Você pode usar sua reação para um ataque de oportunidade mesmo se você já gastou sua reação nesta rodada, mas não se você já usou sua reação neste turno.

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

## Samurai, Cavaleiros e sua História

Enquanto samurais e cavaleiros medievais existiam 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 o elemento cinematográfico e heróico de ambos os arquétipos no jogo em vez de uma representação histórica precisa de ambos.

## Samurai

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

## Espírito de Combate

A partir do 3º nível, o poder de sua força de vontade pode protegê-lo e ajudá-lo a atingir a verdade. Com uma ação de bônus em seu turno, você pode usar dois benefícios: vantagem em todos os testes de ataque e resistência a contusões, perfurações e dano cortante. Esses benefícios perduram até o final de seu próximo turno.

Você pode usar essa habilidade três vezes. Recuperando todos os usos realizados dele quando você termina um descanso curto ou longo.

## Mensageiro Elegante

A partir do 7º nível, sua disciplina e atenção aos

detalhes permitem que você se destaque em situações sociais que exigem rigorosa adesão à etiqueta. Você pode adicionar seu modificador de Sabedoria a qualquer teste de Carisma que fizer para persuadir ou agradar a um nobre ou a qualquer outra pessoa de alta posição social.

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

## Vontade Implacável

No nível 10, sua força de vontade superior permite que você ignore os efeitos de controle da mente. Você ganha proficiência em testes de resistência de Sabedoria. Se você já tem essa proficiência, você ganha proficiência nos testes de resistência de Inteligência ou Carisma (escolha um).

## Ataque Rápido

A partir do 15º nível, você aprende a ajustar precisão para ataques rápidos. Se você tem vantagem em um ataque de arma contra um alvo em seu turno, 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 atrasar a compreensão da morte. Se você receber dano que reduziria você a 0 pontos de vida, você pode atrasar esse dano e imediatamente ganhar uma rodada de bônus, interrompendo o turno atual. Você não recebe o dano até que a rodada de bônus termine. É possível fazer coisas, como ganhar resistência, que mudam a quantidade de dano que você receberia.

Após usar essa habilidade, não é possível usá-la novamente até que termine um longo descanso.

## Franco Atirador

O Franco Atirador é um mestre de combate à distância. Um excelente sniper e um batedor com olhos de águia, este guerreiro é um inimigo perigoso que pode derrotar uma infantaria inteira, desde que sejam mantidos à distância.

## Mira Firme

Quando você escolhe este arquétipo no 3º nível, seu objetivo torna-se mortal. Com uma ação de bônus em seu turno, você pode com cuidado apontar para uma criatura que você possa ver dentro do alcance de uma arma de longo alcance que esteja empunhando. Até o final deste turno, seus ataques à distância com essa arma ganham dois benefícios contra o alvo:

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

Você pode usar essa habilidade três vezes.

Recuperando todos os usos realizados dele quando terminar um descanso curto ou longo.

## Olhar Primoroso

A partir do 7º nível, você se destaca em procurar inimigos ocultos e outras ameaças. Podendo realizar uma ação de busca como uma ação bônus.

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

## Tiro à Queima-Roupa

No nível 10, você aprende a realizar tiros de flechas mesmo em combate corpo a corpo. Fazendo um ataque de ataque a distância, enquanto dentro de 1,5 metros de um inimigo sem receber desvantagem em seu rolo.

Além disso, se você acertar uma criatura dentro de 1,5 metros com um ataque à distância no seu turno, essa criatura não pode ter reações até o final deste turno.

## Ataque Rápido

A partir do 15º nível, você aprende a ajustar precisão para ataques rápidos. Se você tem vantagem em um ataque de arma contra um alvo em seu turno, pode renunciar a essa vantagem para fazer imediatamente um ataque de arma adicional contra o mesmo alvo como uma ação bônus

## Tiro Rápido

A partir do 18º nível, você está sempre pronto para entrar em ação. Se realizar uma ação de ataque em sua primeira rodada de um combate, você pode fazer um ataque de arma à distância adicional como parte dessa ação.

