

# O BÁSICO DO GUARDIÃO

## UM GUIA PARA O INICIANTE À EXPLORAÇÃO DOS ERMOS

Por James Haeck, publicado originalmente em 26 de setembro de 2018 (<https://www.dndbeyond.com/posts/330-ranger-101-a-beginners-guide-to-exploring-the>)

Traduzido por Daniel Bartolomei Vieira; diagramado por Daniel Bartolomei Vieira



**A** GUARDIÃ FECHOU OS OLHOS E APERTOU A ARGILA macia em suas mãos. Ela respirou fundo e permitiu que o poder da floresta permeasse o seu ser. Magia fluía de seu âmago, através de seus braços, até o solo. Seu poder se espalhou pelas pequenas linhas de energia que corriam pela terra como nervos correm pelo corpo, e sentiu-se tornar uno com o mundo, mesmo que apenas por um momento. Ela podia sentir o movimento de cada criatura nesta floresta, mas estava sobrecarregada. As visões, sons e cheiros inundavam sua mente, trazendo-lhe uma sensação de afogamento. Ela lutou para ficar sobre as ondas, forçando seu poder para permanecer conectada à terra.

Os companheiros da guardiã ficaram à volta dela, olhando-a enquanto rilhava os dentes e crispava a testa. A guerreira inclinou-se para sussurrar ao ouvido do druida, um tom de angústia em sua voz. "Tá tudo bem com ela?"

O druida cofiou a barba e olhou para a guerreira. "Esta mulher possui poderes muito além dos meus. "Confie nela", disse ele com um sorriso astuto.

A guardiã fechou o punho e seu braço afundou até o pulso no solo macio. Ela respirou fundo mais uma vez e disse em uma voz baixa, porém clara. "Drachen".

E as ondas recuaram. Toda a sensação que cercava a guardiã diminuiu e ela encontrou-se parada em um plano branco e vazio. As imagens fantasmagóricas das árvores balançavam ao seu redor, tão transparentes quanto as brumas da manhã. Ela olhou na distância, procurando e sentindo a atração de um único fluxo de sensações. Era lamacento, mas ela conseguia sentir a calidez — não, calor intenso! Uma fornalha de carvão e brasas!

A guardiã ficou em pé e cambaleou para trás, a lama pingando de seu antebraço direito. Ela tossiu e cospuiu com lágrimas nos olhos enquanto a magia queimava em seu corpo.

"Guardiã!", gritou o druida. Ele avançou e estendeu uma mão enrugada contra as costas dela, equilibrando-a. "Minha neta, o que vistes?"

A guardiã piscou para afastar as lágrimas que ardiavam em seus olhos e fez uma careta. Seu olhar se moveu do rosto marcado de seu avô para o olhar questionador da guerreira. "A dragonesa que procuram está nesta floresta. Ela retornou para o seu covil, no centro do Bosque Sempreardente", disse ela de forma amarga. "Não podes matá-la sozinhos, não com tão poucos. Vão precisar de um matador de dragões. Vão precisar de mim".



Imagem da Wizards of the Coast

Você é um guardião. Sua habilidade com o arco e com a lâmina rivaliza com aquelas do guerreiro, e você possui poder mágico semelhante ao de um druida. E ainda assim você possui habilidades que vão além da magia e do aço. Sua conexão com o mundo natural é tanto mágico quanto mundano — suas habilidades de sobrevivência foram aperfeiçoadas por anos de experiência nos locais mais selvagens do mundo, mas você também possui poderes de percepção que vão além dos de uma pessoa comum enquanto está no mundo natural. Guerreiros podem superar você em termos de capacidade marcial bruta, e clérigos e druidas conseguem acessar magias

mais poderosas ao longo do curso de suas carreiras como aventureiros, mas sua versatilidade e maestria única dos ermos o tornam uma adição valiosa a qualquer grupo.

Este guia irá levá-lo através das decisões que você terá que tomar em seus primeiros cinco níveis jogando como guardião, e oferece sugestões sobre como fazer as melhores escolhas para o tipo de guardião com qual você quer jogar. Quando estiver interpretando seu especialista em sobrevivência, você descobrirá que cada guardião tem uma personalidade e estilo diferente. Da

mesma forma, todos os guardiões lutam de forma única, usando diferentes táticas, recorrendo a diferentes armas e diferentes magias com base no seu arquétipo de guardião. Este guia também lhe mostrará algumas opções icônicas que fazem o guardião se destacar das outras classes de Dungeons & Dragons, ao mesmo tempo que mostra alguns locais onde você pode fazer escolhas que farão do seu guardião um personagem único.

## CRIAÇÃO RÁPIDA EXPANDIDA: CRIANDO O SEU GUARDIÃO

Este não é um guia de otimização de personagem, porém o primeiro passo para se jogar com sua classe com eficiência é construí-la de forma eficaz. As diretrizes de Criação Rápida no *Player's Handbook: Livro do Jogador* são um bom começo, mas elas não se aprofundam o suficiente para a maioria dos novos jogadores. Aqui é apresentado um guia expandido de Criação Rápida.

- Escolha a sua Raça. Embora personagens de qualquer raça podem ser um bom guardião, a maioria dos guardiões costumam a ser de raças naturalmente sábias e ágeis. A Destreza e a Sabedoria são os seus valores de atributo mais úteis, já que o primeiro permite que você cause mais dano com seus ataques e melhora sua Classe de Armadura, enquanto a Sabedoria aumenta o poder de suas magias e perícias vitais como Percepção e Sobrevivência.
  - Os elfos silvestres são os típicos guardiões, e seus bônus de Destreza e Sabedoria confirmam ainda mais este nicho. Seu traço racial Máscara da Natureza também ajuda você a se esconder em terreno natural, tornando-o um excelente caçador. Legolas, de Senhor dos Anéis, é um guardião icônico por esta razão.
  - O mais icônico dos guardiões na fantasia é Aragorn, também de Senhor dos Anéis, e os humanos de D&D levam adiante muito bem este legado (certo, tecnicamente como um descendente dos reis de Númenor ele era, portanto, um meio-elfo, mas aí já é ir a fundo demais para os propósitos deste guia). Os valores de atributos bem arredondados dos humanos e um acesso prévio a um talento (se estiver usando a opção Humano Variante) são bastante úteis para o guardião.
  - Se forem permitidos em sua campanha, os aarakocra possuem valores de atributo ideais para um guardião, e sua capacidade de voar permite que eles sejam arqueiros impressionantes.
  - Os firbolgs também podem ser bons guardiões, especialmente se você quer enfatizar a Força em



*Imagem da Wizards of the Coast*

vez da Destreza ao usar armas grandes e poderosas em vez de usar ambidestria ou de usar um arco.

- Qualquer raça com um bônus inerente na Destreza ou Sabedoria podem ser bons guardiões. Felizmente, bônus raciais na Destreza são bastante comuns, tornando goblins, pequeninos, kenku, kobolds e tabaxi guardiões divertidos e incomuns.
- Escolha guardião como sua classe (obviamente).
- Escolha perícias que se encaixem no personagem que você quer jogar. Muitos guardiões se especializam em rastreamento, o que torna as perícias Percepção e Sobrevivência vitais para o seu sucesso. Guardiões que trabalham com animais seriam bem servidos caso se tornem proficientes na perícia Lidar com Animais, e guardiões que querem fazer uso de talentos acrobáticos no estilo do Legolas seriam sábios em se tornar proficientes na perícia Acrobacia.
- Considere que papel você quer ter no grupo. Vamos ver isto mais de perto.

## QUE TIPO DE GUARDIÃO VOCÊ É?

D&D não é um jogo para se jogar sozinho. Como tal, você deveria considerar o modo como o seu grupo funcionará em conjunto no momento em que for criar o seu personagem. Uma maneira de analisar a composição do seu grupo é olhar para os papéis específicos que o seu personagem terá nele. Se você



DA ESQUERDA PARA A DIREITA: .ANDARILHO DO HORIZONTE, MATADOR DE MONSTROS E CAÇADOR DAS .SOMBRAS

Imagem da Wizards of the Coast

deseja caçar inimigos e matá-los rapidamente, o papel de Ataque lhe serve melhor. Caso se proteger e se manter vivo é mais importante para você do que causar uma enorme quantidade de dano, considere o papel de Defesa. Por fim, se você quer aumentar o poder do seu grupo em vez de agir diretamente, o papel de Suporte lhe é mais adequado.

Dito isso, o guardião é uma classe versátil por natureza, portanto você tem várias opções para fazer coisas fora do âmbito do papel que você escolheu. Além disso, seu papel não estará consolidado até você escolher seu Arquétipo de Guardião (daqui em diante chamado de subclasse) até o 3º nível. Ainda assim, você tem várias opções para tornar o papel de seu personagem diferenciado até lá, como o seu Estilo de Luta, sua escolha de armas e sua escolha de magias. Este "período de treinamento" inicial antes de escolher sua subclasse permitirá que você teste e descubra que caminho quer seguir durante o restante da campanha.

(Note que eu estou usando Ataque, Defesa e Suporte como uma referência. Os livros de regras de D&D nunca se referem a personagens usando estes termos, mas eles são uma maneira fácil de discutir os diferentes papéis que os personagens ocupam no grupo).

### ATAQUE

Os guardiões que buscam caçar a maioria das presas perigosas seriam sábios em usar um arco longo para o combate à distância e contar com uma espada longa ou duas espadas curtas para o combate corpo a corpo. Dependendo de qual estilo você preferir, escolha o Estilo de Luta Combate com Duas Armas ou Arquearia no 2º nível, e siga o arquétipo **Caçador** ou **Senhor das Feras** no 3º nível. Os guardiões Senhor das Feras também têm um companheiro animal versátil, permitindo que também ocupem o papel de Suporte.

### DEFESA

Os guardiões interessados em protegerem-se e — se estiverem bem-humorados — proteger seus aliados, podem assumir um papel defensivo no grupo e tentar resistir aos seus inimigos. Arquétipos que você deveria escolher se deseja ter um papel defensivo incluem o **Caçador das Sombras** [Gloom Stalker] e o **Matador de Monstros** [Monster Slayer], ambos do *Guia de Xanathar Para Todas as Coisas*. O Caçador das Sombras [Gloom Stalker] tem uma abordagem mais furtiva para a defesa, enquanto o Matador de Monstros [Monster Slayer] está mais interessado em um papel mais ativo em frustrar os planos de seus inimigos.

### SUORTE

Guardiões não têm muitas opções concentradas no Suporte, mas há arquétipos que acrescentam e melhoram com as capacidades naturalmente utilitárias da classe. A saber, o **Andarilho do Horizonte** [Horizon Walker] (do *Guia de Xanathar Para Todas as Coisas*) foca nas habilidades de exploração do guardião e a leva para um nível planar. Ela também permite que você seja um combatente fugaz e difícil de ser pego, tornando mais difícil que seus inimigos lhe derrubem. O companheiro animal do **Senhor das Feras** também permite que você faça o suporte do seu grupo enquanto ainda continua lutando como um guardião focado no Ataque.

## CONSTRUÇÃO RÁPIDA EXPANDIDA (PARTE 2)

- Coloque seu maior valor de atributo na Destreza se você quer se focar em arquearia e/ou lutar com duas armas. Se você quer usar armas como espadas longas ou machados de batalha, coloque seu maior valor de atributo na Força. Coloque seu segundo

maior valor de atributo na Sabedoria para aumentar o poder de suas magias. Se você está disposto a sacrificar algum poder de ataque para tornar suas magias mais potentes, você pode até mesmo inverter esta ordem e colocar seu maior valor de atributo na Sabedoria.

- Escolha qualquer antecedente que se encaixe no seu conceito de personagem. Esta é uma oportunidade de ser criativo! Como você se tornou um guardião? Talvez seus pais tenham sido mortos por orcs e você se tornou um caçador de recompensas para pagar as contas enquanto caça os assassinos de seus pais. Talvez você fosse um soldado que se separou de sua unidade no caminho de volta para casa, e teve que sobreviver nos ermos até que encontrasse o caminho de volta para a civilização.
- Por fim, determine o seu equipamento.
  - Dada a escolha entre **lórica de escamas** ou **armadura de couro**, escolha a última se sua Destreza é maior que sua Força, ou escolha a primeira se sua Força é maior que sua Destreza.
  - Dada a escolha entre duas **espadas curtas** ou **duas armas simples de combate corpo a corpo**, escolha as espadas se você planeja escolher Combate com Duas Armas como seu Estilo de Luta no 2º nível. Escolha duas armas simples de combate corpo a corpo se você quer arremessar armas como uma azagaia ou uma machadinha (sim, é assim que funciona. Arremessar armas é classificado como combate corpo a corpo, acima de tudo).
  - Escolha um **kit de explorador** de masmorras se você planeja passar bastante tempo no subterrâneo, em masmorras ou ruínas, porém é normalmente melhor para um explorador dos ermos como você escolher um **kit de aventureiro**.

## UM GUARDIÃO EM COMBATE

Você é um combatente que luta com a rapidez e a ferocidade de um animal selvagem. Você é um combatente de vanguarda de combate com pontos de vida comparáveis a um guerreiro, porém com defesas levemente menores do que os altamente blindados guerreiros e paladinos. Como tal, você é um combatente de vanguarda que causa muita dor aos seus inimigos, mas que também necessita se movimentar para evitar sofrer muito dano. Muito parecido com o feiticeiro, guardiões precisam aprender magias para que possam conjurá-las, porém uma magia é sempre preparada por você uma vez que seja aprendida.

Você só sabe uma quantidade de magias conforme mostrado na coluna Magias Conhecidas da tabela O Guardião no *Player's Handbook: Livro do Jogador*. Ela começa com 2 magias no 2º nível e aumenta lentamente a partir dali.

Por fim, esteja ciente de que alguns arquétipos de guardião lhe garantem magias bônus. Uma vez que você escolhe sua subclasse no 3º nível, estas magias bônus estão sempre preparadas e podem ajudá-lo a completar seu arsenal. Se este guia sugerir que você prepare uma magia que já possui como magia bônus, apenas escolha outra magia para preparar. Todas as subclasses de guardião no *Guia de Xanathar Para Todas as Coisas* lhe garantem magias bônus conhecidas, mas as do *Player's Handbook: Livro do Jogador* não. Se você está disposto a usar um pouco de regras da casa, o desenvolvedor de jogos e entusiasta dos guardiões, Dan Dillion, recomenda dar ao guardião Caçador e ao Senhor das Feras uma lista de magias bônus, como aquelas do *Guia de Xanathar Para Todas as Coisas*. Aqui está a lista dele!

## TODOS OS GUARDIÕES

**No 1º nível** você ganha as características Inimigo Favorito e Explorador Natural, o que permite que você se especialize em rastrear e em aprender coisas sobre certos inimigos. Isto permite que você conecte certos elementos da história do seu personagem ao seu inimigo favorito inicial; arquetipicamente falando, a família de Aragorn foi morta por orcs muito antes dos eventos de *O Senhor dos Anéis*. Explorador Natural, da mesma forma, dá para você um terreno favorito no qual suas perícias de navegação e sobrevivência são mais eficientes. Nenhuma destas características garantem a você bônus em combate, mas em vez disso fornecem bônus para outro pilar da experiência em D&D: a exploração. Não se preocupe se isso estragar um pouco sua escolha inicial de inimigo ou terreno favorito; você terá mais escolhas em níveis mais altos.

**No 2º nível** você escolhe um Estilo de Luta. Estes estilos costumam ser bastante especializados, portanto procure por mais informações sobre eles nas explicações sobre os papéis, abaixo. Você também ganha a habilidade de conjurar magias neste nível. Da mesma forma, sua escolha de magias será baseada no papel que você quer ocupar em seu grupo.

**No 3º nível** você escolhe o seu Arquétipo! Esta subclasse impactará seriamente a sua forma de jogar, e é o fator definidor máximo do seu papel no grupo. Você também ganha a característica Consciência Primitiva, que permite que você gaste um espaço de magia para identificar a presença de um certo tipo de criatura sobrenatural em um raio de até 1,5 quilômetro ao seu redor, mas não sua exata localização ou quantidade.

**No 4º nível** você ganha um Aumento no Valor de Atributo ou um talento! A maioria dos guardiões quer maximizar seu valor de Destreza ou Sabedoria o mais rápido possível para serem melhores combatentes ou conjuradores, mas você pode querer escolher um talento que acentue o seu papel no grupo.

**No 5º nível** você ganha Ataque Extra, que permite que você ataque duas vezes sempre que realizar a ação Atacar. Isto representa um aumento incrível no seu potencial de causar dano.

## ATAQUE

Com um guardião ofensivo, você quer ser poderoso e ter boa mobilidade. Se você precisar sacrificar sua armadura ou pontos de vida de modo a fazer com que isso aconteça, que assim seja. Além disso, guardiões conseguem uma lista de magias que normalmente empresta magia druídica, mas que também inclui algumas opções únicas e poderosas. Uma vez que você tem poucos espaços de magia (e a capacidade de preparar tão poucas magias), normalmente é melhor voltar-se para o seu papel ofensivo em vez de perder-se com tantos poderes e acabar ficando com um personagem superficial. Contudo, você é o árbitro final de sua escolha de magias, e deveria escolher magias que o ajudam levando em conta o conteúdo da campanha ao qual está participando!

**No 2º nível**, escolha um Estilo de Luta que complemente o valor de atributo que você escolheu para ser o maior: Força ou Destreza. Se escolheu Força, você deveria ficar com o estilo Duelismo e empunhar uma espada longa (ou arma semelhante) e um escudo. Se escolheu Destreza e quer se especializar em combate corpo a corpo, fique com o estilo Combate com Duas Armas e empunhe duas espadas curtas ou cimitarras. Se escolheu Destreza e que se focar em ter boa pontaria e atirar de longe, fique com o estilo Arqueira.

**Também no 2º nível**, você aprende duas magias de guardião de 1º círculo. Não é muito, portanto certifique-se de que sejam todas ofensivas. Duas boas magias a se escolher são *golpe enredante* e *marca do predador*. Esteja ciente de que ambas as magias necessitam de concentração, portanto você não pode tê-las ativas ao mesmo tempo. Conjure-as sabiamente.

**No 3º nível** você escolhe um Arquétipo de guardião para seguir, e pode escolher entre **Caçador** e **Senhor das Feras**. Nenhuma destas subclasses garante a você magias bônus, a menos que use as regras caseiras de magias bônus de Dan Dillion.

Se escolher o caminho do Caçador, você realmente vai dar de cara com outra escolha. No 3º nível, sua característica Presa do Caçador é, na verdade, uma escolha

entre três características. Você pode escolher entre **Assassino de Colossos**, que encoraja o combate entre monstros poderosos que trabalham sozinhos, garantindo que você cause dano adicional em criaturas já feridas; **Matador de Gigantes**, que permite que você use sua reação para atacar um monstro de tamanho Grande ou maior sempre que ele errar um golpe contra você enquanto estiver a até 1,5 metro (esta é provavelmente a mais fraca das três escolhas); e **Destruidor de Hordas**, que encoraja a luta contra grandes grupos de monstros mais fracos, já que permite que você ataque duas criaturas que estejam uma ao lado da outra. A escolha é sua, mas eu descobri que Matador de Colossos é normalmente a melhor escolha entre as três.

Se escolher o caminho do Senhor das Feras, você ganha um companheiro animal que lutará ao seu lado, **contanto que você use sua ação para ordená-lo a atacar**.

Certifique-se de ler o texto sobre esta característica com cuidado; ela é bastante específica sobre quais atributos e bônus são garantidos ao seu companheiro. Algumas das melhores escolhas de companheiro animal incluem a cobra venenosa gigante, a cobra voadora, o lobo e a pantera. A cobra voadora pode parecer fraca a princípio, mas sua característica Sobrevoos e o dano venenoso alto permitem que ela voe sobre o campo de batalha, disparando a partir do seu braço para acertar um inimigo, e então recuando até você novamente. Não subestime essa pequena criatura.

**Também no 3º nível**, você aprende mais uma magia de guardião de 1º círculo. Aproveite esta oportunidade para completar seu arsenal ao escolher

uma magia utilitária ou de suporte. *Curar ferimentos* é sempre uma boa escolha, especialmente se o seu grupo estiver com poucos recursos de cura. *Vínculo feral* pode ser uma escolha divertida para um Senhor das Feras, e *arapuça* é divertido se você for um jogador esperto que gosta de armar armadilhas.

**No 4º nível**, você deve pegar um Aumento no Valor de Atributo. Se você é um arqueiro, considere então pegar o talento Mestre-Atirador. Este talento permite que você cause muito dano ao custo de precisão, mas esta troca normalmente vale a pena.

**No 5º nível** você consegue seu Ataque Extra e acesso a magias de 2º círculo. Você também aprende uma nova magia de 1º ou 2º círculo. Use esta oportunidade para aprender uma das magias mais poderosas de 2º círculo.



Imagem da Wizards of the Coast

Não há muitas magias de guardião ofensivas de 2º círculo, portanto considere pegar uma magia utilitária como *passo sem rastro*. Se você precisar de mais poder, *cordão de flechas* é uma opção bem interessante.

## DEFESA

Um guardião defensivo quer ter mobilidade e ser furtivo. Como você é incapaz de usar as armaduras mais pesadas, permanecer escondido é uma escolha muito mais fácil do que tentar aguentar o tranco (dito isto, você ainda tem acesso tanto a escudos quanto a armaduras médias. Jogar com um guardião bem protegido com armadura não é algo impossível).

**No 2º nível**, escolha o estilo Defesa. Isto concede a você um bônus de +1 na CA sempre que estiver usando uma armadura; isto é essencialmente equivalente a um item mágico raro!

**Também no 2º nível**, você aprende duas magias de guardião de 1º círculo. Duas boas magias para se escolher são *marca do predador* e *névoa obscurecente*. Esteja ciente de que ambas as magias necessitam de concentração, portanto você não pode tê-las ativas ao mesmo tempo. *Névoa obscurecente* é uma maneira útil de ganhar cobertura bem como fugir de seus inimigos quanto se aproximar deles sem ser visto.

**No 3º nível** você escolhe um Arquétipo de guardião para emular, escolhendo entre **Caçador das Sombras** [Gloom Stalker] e **Matador de Monstros**. Como um Caçador das Sombras [Gloom Stalker], você ganha três características no 3º nível! A primeira é uma magia bônus: *disfarçar-se*, que você pode usar para enganar suas presas humanoides. Você também ganha a característica Emboscador Pavoroso, que lhe garante um bônus na iniciativa, bem como dano adicional e deslocamento de caminhada no primeiro turno do combate. Por fim, a característica Vista Umbral lhe garante visão no escuro e uma invisibilidade eficiente contra criaturas que têm visão no escuro, tornando você um incrível predador noturno.

Como um Matador de Monstros, você ganha três características no 3º nível. A primeira é uma magia bônus: *proteção contra o bem e o mal*, que pode protegê-lo ou proteger um aliado contra certos tipos de criaturas sobrenaturais. Certifique-se de ter água benta para gastar com esta magia, algo que custa 25 PO! Você também ganha a característica Sentido de Caçador, que permite que aprenda as imunidades, vulnerabilidades ou resistências a dano de uma criatura com uma ação. Por fim, você ganha a característica Matador de Presas, que permite que cause dano adicional a uma única criatura quando atacá-la.

Note que as primeiras características de classe do Matador de Monstros são ofensivas por natureza, mas a subclasse em si é definitivamente mais defensiva, principalmente conforme você ganha níveis.

**Também no 3º nível**, você aprende mais uma magia de guardião de 1º círculo. Aproveite esta oportunidade para completar seu arsenal ao escolher uma magia utilitária ou de suporte. *Curar ferimentos* é sempre uma boa escolha, especialmente se o seu grupo estiver com poucos recursos de cura. *Detectar magia* também é útil, e pode ajudar mantê-lo e manter seu grupo seguro na presença de encantamentos.

**No 4º nível**, você deve pegar um Aumento no Valor de Atributo. Se você é um arqueiro e sente que seu poder ofensivo precisa de aumentar, em vez disso então considere escolher o talento Mestre-Atirador. Este talento permite que você cause muito dano ao custo de precisão, mas esta troca normalmente vale a pena. Se você acha que suas defesas precisam de algum reforço, o talento Mestre em Armaduras Médias poderia dar esta melhoria que necessita.

**No 5º nível** você consegue seu Ataque Extra e acesso a magias de 2º círculo. Você também aprende uma nova magia de 1º ou 2º círculo. Use esta oportunidade para aprender uma das magias mais poderosas de 2º círculo. *Passo sem rastro* é tranquilamente a magia furtiva mais poderosa do jogo, e é uma forte concorrente a magia mais poderosa de todo o jogo, ponto final. *Pele casca* também é uma opção defensiva direta e poderosa.

## SUPORTE

Suporte seja talvez o papel menos convencional de um guardião. Todos os guardiões têm características de suporte disponíveis, mas às vezes elas podem ser deixados um pouco de lado quando um curandeiro dedicado como um clérigo está presente. No entanto, você possui poderosas magias e características de suporte disponíveis, e pode colocá-las em bom uso.

**No 2º nível**, escolha o Estilo de Luta Arquearia ou Defensivo. Arquearia irá ajudá-lo a lutar à distância, o que permite que você faça diferença em combate, mesmo quando está sem magias.

**Também no 2º nível**, você aprende duas magias de guardião de 1º círculo. Duas boas magias a se escolher são *curar ferimentos* e *marca do predador*. Mesmo você sendo um personagem de Suporte, *marca do predador* é uma magia poderosa e versátil que se encaixa no arsenal de qualquer guardião.

**No 3º nível** você escolhe um Arquétipo de guardião para emular, escolhendo entre **Andarilho do Horizonte** [Horizon Walker] e **Senhor das Feras**. O Andarilho do Horizonte [Horizon Walker] ganha três características no 3º nível, a primeira das quais é uma magia bônus. Esta magia é *proteção contra o bem e o mal*, que pode proteger você ou um aliado contra certos tipos de criaturas sobrenaturais. Certifique-se de ter água benta para gastar com esta magia, algo que custa 25 PO! Sua próxima característica é Detectar Portal, que permite que você

sinta a presença de portais planares a até 1,5 quilômetro de distância. Esta característica é tanto muito poderosa (em campanhas planares) ou nem um pouco útil em outros casos. Portanto, certifique-se de conversar melhor com seu DM sobre esta característica. Se o seu DM achar que ela seria totalmente inútil em sua campanha, considere trocá-la pela característica Sentido de Caçador do arquétipo Caçador de Monstro, uma poderosa ferramenta de suporte.

Por fim, o Andarilho do Horizonte [Horizon Walker] ganha uma poderosa característica de combate chamada Combatente Planar, que permite que você gaste uma ação bônus para causar dano adicional em um ataque. Isto sinergiza muito pouco com Combate com Duas Armas, portanto um Andarilho do Horizonte faria muito bem em se ater a um arco longo ou a uma espada longa em combate.

Se escolher o caminho do Senhor das Feras, você ganha um companheiro animal que lutará ao seu lado, **contanto que você use sua ação para ordená-lo a atacar.** Certifique-se de ler o texto sobre esta característica com cuidado; ela é bastante específica sobre quais atributos e bônus são garantidos ao seu companheiro. Algumas das melhores escolhas de companheiro animal incluem a cobra venenosa gigante, a cobra voadora, o lobo e a pantera. A cobra voadora pode parecer fraca a princípio, mas sua característica Sobrevoo e o dano venenoso alto permite que ela voe sobre o campo de batalha, disparando a partir do seu braço para acertar um inimigo, e então recuando até você novamente. Não subestime essa pequena criatura.

Note que você pode usar sua ação para ordenar que seu companheiro animal use a ação Ajudar. Se precisar enviar seu companheiro para longe de você, ele essencialmente deixa você Ajudar à distância, como um ladino Mente Criminosa. E por falar em ladinos, seu companheiro animal conta como um aliado, o que torna mais fácil para que ladinos ativem seu Ataque Furtivo caso seu companheiro animal permaneça adjacente aos seus inimigos. Além disso, uma vez que alcance o 7º nível, você pode ordenar que seu companheiro animal realize a ação Ajudar com uma ação bônus, o que torna seu "Ajudar à distância" ainda mais poderoso, uma vez que você garante vantagem a um aliado e ainda faz seu próprio ataque ao mesmo tempo.

**Também no 3º nível,** você aprende mais uma magia de guardião de 1º círculo. Se você sentir que seu ataque precisa melhorar, *golpe enredante* irá ajudá-lo a ferir seu inimigos e mantê-los afastados de você. *Amizade animal* também é uma excelente maneira de melhorar suas utilidades fora de combate.

**No 4º nível,** você deve pegar um Aumento no Valor de Atributo. Se você é um arqueiro e sente que seu poder ofensivo precisa de aumentar, em vez disso então consi-

dere escolher o talento Mestre-Atirador. Este talento permite que você cause muito dano ao custo de precisão, mas esta troca normalmente vale a pena. Se você acha que suas defesas precisam de algum reforço, o talento Mestre em Armaduras Médias poderia dar esta melhoria que necessita. O talento Exterminador de Conjuradores também pode ajudá-lo a proteger seu grupo ao desfazer as táticas dos inimigos se algum oponente conjurador estiver dando algum trabalhinho para o seu grupo.

No 5º nível você consegue seu Ataque Extra e acesso a magias de 2º círculo. Você também aprende uma nova magia de 1º ou 2º círculo. Use esta oportunidade para aprender uma das magias mais poderosas de 2º círculo. *Passo sem rastro* é tranquilamente a magia furtiva mais poderosa do jogo, e é uma forte concorrente a magia mais poderosa de todo o jogo, ponto final. *Encontrar armadilhas* também pode manter seu grupo fora de perigo, se você for passar algum tempo dentro de masmorras. Por fim, *restauração menor* é sempre uma magia muito útil para remover qualquer condição que esteja agindo sobre um personagem.

## TORNANDO O SEU GUARDIÃO SÓ SEU

Seu guardião não precisa ser uma cópia fiel do Aragorn ou do Legolas. Os guardiões ocupam papéis variados e únicos no D&D. Eles são combatentes místicos dos ermos, estando em contato com a magia tanto quanto são proficientes em empatia com animais. Como um Caçador da Escuridão, você pode ser um assassino dos ermos, da mesma forma que Tarzan perseguia suas presas... ou você pode ser um guardião urbano, usando as velas e becos escuros de Águas Profundas como cobertura, da mesma forma que um guardião dos ermos usaria a folhagem... ou você pode ser um drow assassino da Umbreterna, tão familiar com a bioluminescência dos cogumelos de seu reino subterrâneo quanto qualquer outro guardião seria para com as flores das terras alagadas.

Jamais sinta-se preso aos clichês e arquétipos da fantasia clássica, porém tampouco tenha medo deles. Meu primeiro personagem de D&D era um guardião chamado Marte, e ele era definitivamente o Aragorn cuspidor e escarrador... porém logo ele evoluiu para desenvolver sua própria personalidade com sua própria história de vida. Os contos de seu lendário azar e de seu elmo encantado viverão para sempre em minha memória. Até mesmo péssimas ideias podem florescer e tornarem-se grandes personagens, portanto não se preocupe muito com seu primeiro conceito. Vá adiante e faça seu personagem e se divirta muito!

**James Haeck** é o principal autor para os artigos do *D&D Beyond*, o co-autor de *Waterdeep: Dragon Heist* e do *Cenário de Campanha de Tal'Dorei* da *Critical Role*, o Mestre de *Worlds Apart* e um escritor terceirizado para a *Wizards of the Coast*, da *D&D Adventurers League* e da *Kobold Press*. Ele mora em Seattle, Washington, com sua parceira Hannah e suas companheira panteras, Mei e Marzipan. Você normalmente pode encontrá-lo perdendo tempo no Twitter em @jamesjhaeck..



*Imagem da Wizards of the Coast*



[www.aventureirosdosreinos.com](http://www.aventureirosdosreinos.com)