

# O BÁSICO DO GUERREIRO

## UM GUIA PARA O INICIANTE AO COMBATE HEROICO

Por James Haeck, publicado originalmente em 02 de abril de 2018 (<https://www.dndbeyond.com/posts/192-fighter-101-a-beginners-guide-to-heroic-combat>)

Traduzido por Daniel Bartolomei Vieira; diagramado por Daniel Bartolomei Vieira



**A** COMBATENTE ESTAVA SOB UM PLATÔ, SEU CABELO bagunçado pingava um nojento sangue verde. Suas duas lâminas, uma espada curta perfeitamente reta e uma cimitarra perversamente curva, tremiam em suas mãos. Ela olhou para baixo, para a carnificina que a cercava. Ela olhou para os corpos dos goblins que a cercavam, o sangue deles coagulando-se sobre a poeira do platô. Ela fechou os olhos e inspirou profundo, enchendo seus pulmões com o ar puro das terras altas. O mundo ao seu redor estava silencioso, e ela sentia o calor retornando aos seus músculos doloridos.

Ela abriu os olhos, e todas as sensações do mundo lhe retornaram – incluindo o grotesco e gutural grito de guerra do hobgoblin que corria em sua direção. Ela adotou uma postura fluída enquanto o monstro escravagista erguia sua espada grande acima de sua cabeça. Ele baixou sua lâmina com força, mas ela saltou do chão e esquivou-se para a direita, chutando um monte de terra na cara dele enquanto fazia o movimento. Uma nuvem de poeira maior engolfou os dois combatentes enquanto a espada grande bateu contra o arenito do platô.

Mesmo enquanto se esquivava, a guerreira balançava a cimitarra em um contragolpe ligeiro, enterrando fundo a lâmina contra uma axila desprotegida do hobgoblin. O sangue dele espirrou pelo campo de batalha já encharcado de sangue e tripas. A guerreira enfiou os calcanhares na terra para interromper seu movimento. Os dois combatentes pararam e viraram-se para se encarar. A guerreira sorriu.

"Não tenho nada demais pra te falar", ela gritou rouca e ofegante. Ela ergueu suas lâminas e avançou contra o hobgoblin. "Não há palavras para expressar o que sinto", disse ela, balançando a cimitarra em um amplo arco superior. "Nada pelo menos que você entenderia!".

O hobgoblin rugiu diante dela e ergueu sua espada grande sobre a cabeça e aço chocou-se contra aço. Os dois fixaram olhares e lâminas por uma fração de segundo, então ela sorriu novamente. A espada curta em sua mão esquerda brilhou na luz do entardecer enquanto a afundava nas costelas do seu inimigo distraído. Os olhos dele se arregalaram e um berro angustiante explodiu nos ouvidos

dela. Ele abaixou sua espada grande e ela cruzou sua cimitarra, agora livre, em um golpe na horizontal.

Ela se afastou do hobgoblin, limpando o sangue de suas lâminas. Parou apenas quando ouviu o baque da cabeça dele batendo contra a pedra, então virou-se para ver o corpo cair.

"Palavras nunca foram o meu forte", disse ela com um olhar resignado. "Mas minhas espadas são a única língua que preciso".

Você está jogando com um guerreiro, um lutador que crescerá para se tornar um combatente sem igual. Seu poder vem de nada além de si mesmo, do fundo do seu espírito. Você não precisa ter que contar com o poder místico da magia, do capricho dos deuses ou das cruéis demandas dos patronos sobrenaturais. O único juramento que você faz é para com o braço da sua espada.

Sua autoconfiança é poderosa, mas ela vêm a um custo temático. Um guerreiro pode ser qualquer tipo de combatente, desde um elegante esgrimista, passando pelo estoico cavaleiro e até um estúpido lutador de rua. Esta flexibilidade temática é uma vantagem para alguns, mas pode levar o guerreiro a ser visto como um entediante precursor para ideias melhores.

Vamos dissipar este mito, porque o guerreiro é tudo, menos entediante. Este guia cobrirá os conceitos básicos de ser um guerreiro, acompanhando-o através dos primeiros 5 níveis, focando em como tirar o máximo proveito de suas características de classe e ajudando-o a usá-las para construir o seu personagem.



Imagem da Wizards of the Coast



## CRIAÇÃO RÁPIDA EXPANDIDA:

### CRIANDO O SEU GUERREIRO

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 qualquer raça pode ser um bom guerreiro, você pode querer escolher uma raça que melhore seus valores de Força, Destreza e/ou Constituição.
  - Os anões da montanha são excelentes guerreiros para combate corpo a corpo devido aos seus bônus na Força e na Constituição.
  - Os elfos também são bons guerreiros se você quer usar arcos ou armas leves com as duas mãos, devido ao seu bônus na Destreza.
  - Por fim, meio-orcs são excepcionais combatentes corpo a corpo devido seu bônus na Força e na Constituição, e devido aos seus traços raciais Vigor Implacável e Ataques Selvagens.
- Escolha guerreiro como sua classe (obviamente).
- Escolha perícias que se encaixem em como você quer que seu personagem seja. Perícias que exploram seus pontos fortes são úteis, mas também considere reforçar algumas de suas fraquezas a fim de se tornar um personagem mais equilibrado. Esta parte é com você!
- Considere que papel você quer ter no grupo. Vamos analisar isto com mais detalhes.

### QUE TIPO DE GUERREIRO VOCÊ É?

Como um guerreiro, deve ficar óbvio quais são suas forças – afinal você foi feito para lutar! Diferentemente de outras classes que podem escolher se especializar em exploração ou suporte, você tem três caminhos bem claros a seguir quando está criando o seu personagem. Em combate, você quer assumir o papel de Ataque, Defesa ou Tanque?

(Note que eu estou usando Ataque, Tanque e Suporte como uma referência. Nenhum trecho das regras de D&D se refere a personagens desta forma, mas é uma maneira fácil de discutir os diferentes papéis que os personagens ocupam dentro do grupo).

#### ATAQUE

Como um guerreiro ofensivo, você focará em derrubar inimigos com rapidez e força arrematadoras.

- Escolha o estilo de luta Combate com Armas Grandes ou Combate com Duas Armas.
- Se você escolher Combate com Armas Grandes, coloque seu maior valor de atributo na Força. Se você escolher Combate com Duas Armas, coloque seu maior valor de atributo em Destreza. Coloque seu segundo maior valor de atributo em *Imagem da Wizards of the Coast* Constituição e os outros como você achar melhor (se você quer jogar com o guerreiro conjurador **Cavaleiro Místico** no 3º nível, coloque seu segundo maior valor de atributo na Inteligência em vez de na Constituição).
- Escolha qualquer antecedente que desejar e que dê suporte ao seu conceito de personagem.
- Por fim, escolha o seu equipamento inicial. Escolha:
  - Cota de malha;
  - Uma arma marcial de duas mãos como um machado grande ou espada grande e um escudo se você escolher Combate com Armas Grandes ou duas espadas curtas ou duas cimitarras se escolher Combate com Duas Armas;
  - Uma besta leve e 20 virotes se você escolher Combate com Duas Armas ou duas machadinhas se escolher Combate com Armas Grandes;
  - Um kit de explorador de masmorras ou um kit de aventureiro, dependendo do seu conceito de personagem;

Se você quer ser um arqueiro ofensivo em vez de um guerreiro que combate corpo a corpo, faça as mesmas escolhas como se tivesse criando um guerreiro com Combate com Duas Armas, mas escolha o estilo de luta Arquearia em vez de Combate com Duas Armas e escolha armadura de couro e arco longo e 20 flechas em vez da cota de malha.

#### DEFESA

Um guerreiro defensivo sacrifica uma pequena fração do dano bruto do guerreiro ofensivo para ter um pouco mais de armadura e poder de resistência.

- Escolha o estilo de luta Defesa ou Duelismo.
- Coloque seu maior valor de atributo na Força e seu





segundo maior valor de atributo na Constituição, e os outros como achar melhor (se você quer conjurar magias como um guerreiro **Cavaleiro Místico** no 3º nível, coloque seu segundo maior valor de atributo na Inteligência).

- Escolha qualquer antecedente que desejar e que dê suporte ao seu conceito de personagem.
- Por fim, escolha o seu equipamento inicial. Escolha:
  - Cota de malha;
  - Uma arma marcial de uma mão, como um machado de batalha, espada longa, maça estrela ou rapieira e um escudo;
  - Duas machadinhas;
  - Um kit de explorador de masmorras ou um kit de aventureiro, dependendo do seu conceito de personagem;

Um guerreiro defensivo atua de forma bem semelhante ao ofensivo, especialmente no 1º nível. Você sempre vai querer estar em combate corpo a corpo sempre que possível, fazendo uso de sua corpulência para se manter vivo enquanto trucidada seus inimigos. Assim que você ganha níveis e uma enorme diversidade de características de classe, os estilos de jogo de Ataque e Defesa começam a divergir.

## TANQUE

Um tanque troca tanto seu poder bruto de ataque quanto a defesa para opções mais especializadas que ajudam a manter seus aliados a salvo.

- Escolha o estilo de luta Protetivo.
- Coloque seu maior valor de atributo na Constituição e seu segundo maior valor de atributo na Força e os outros onde achar melhor (provavelmente você não jogará com um **Cavaleiro Místico** como tanque, mas se realmente desejar, coloque seu terceiro maior valor de atributo na Inteligência).

- Escolha qualquer antecedente que desejar e que dê suporte ao seu conceito de personagem.
- Por fim, escolha o seu equipamento inicial. Escolha:
  - Cota de malha;
  - Uma arma marcial de uma mão, como um machado de batalha, espada longa, maça estrela ou rapieira e um escudo;
  - Duas machadinhas;

- Um kit de explorador de masmorras ou um kit de aventureiro, dependendo do seu conceito de personagem;

No 1º nível, o estilo de luta Protetivo é parte mais importante de seus recursos como um tanque, já que permite que você use sua reação para tornar mais difícil que seus inimigos atinjam seus aliados. Isto pode encorajar monstros a atacar você em vez de seus aliados, já que você não pode usar sua habilidade Protetivo para defender-se, apenas aos outros. Isso é exatamente o que você quer; sua categoria de armadura alta e Constituição ajudarão você a lidar com a situação muito melhor do que seus aliados ladino e magos.

*Imagem da Wizards of the Coast*

## LUTANDO COMO UM GUERREIRO

Durante os três primeiros níveis de sua carreira como guerreiro, seu estilo de jogo será praticamente o mesmo, não importando que tipo de papel você quer ocupar no grupo. Se estiver usando armadura média ou pesada e empunhando uma arma de combate corpo a corpo, você vai querer entrar na peleja e ficar lá até a pancadaria terminar. Mesmo se estiver prestes a ser nocauteado, não corra, a menos que o grupo concorde que é realmente necessário recuar. Você é muito mais útil causando dano e recebendo os golpes até cair do que se afastando do combate para receber cura.

**No 1º nível** você também ganha a característica de classe Recuperar o Fôlego, que permite que você se cure de uma boa quantidade de dano (embora esta cura caia significativamente conforme você avança de nível) com uma ação bônus. A menos que escolha o estilo de luta Combate com Duas Armas, você provavelmente não tem nada a mais para fazer com sua ação bônus, o que torna esta habilidade uma que você quer usar logo e frequentemente, especialmente porque ela recarrega após um descanso curto.

Se você é um guerreiro que Combate com Duas Armas, ainda assim vale a pena se arriscar a sofrer dano e manter-se vivo nesse tipo de situação.

**No 2º nível**, sem dúvida você ganha sua característica de classe mais poderosa: Surto de Ação. Embora seu uso mais óbvio seja o de lhe garantir outro ataque (ou mais, uma vez que ganhe Ataque Extra) em um turno tudo-ou-nada, você pode usar seu Surto de Ação para fazer várias coisas. Normalmente, você quer



*Imagem da Wizards of the Coast*





Imagem da Wizards of the Coast

usar sua ação para atacar, e então usar seu Surto de Ação para fazer algo mais, como:

- **Conjurar uma Magia.**

Se você escolher a subclasse **Cavaleiro Místico** no 3º nível ou se decidir ser multiclasse com mago, por exemplo, você pode usar o seu Surto de Ação para conjurar duas magias em um turno, o que tem um potencial enorme de combo.

- Se você precisa

desesperadamente se mover para mais longe, você pode usar seu Surto de Ação para se mover novamente.

- Se você precisa recuar e não pode nem sofrer ataque de oportunidade, usar seu Surto de Ação para Desengajar poderá ajudá-lo a manter-se vivo.
- Fazer um ataque poderoso e então usar seu Surto de Ação para causar desvantagem em todos os ataques contra você até o seu próximo turno tem algumas aplicações específicas. Normalmente é melhor eliminar uma ameaça poderosa ao atacá-la novamente, mas usar a ação Esquivar pode ser bastante útil se você está cercado de ameaças menores.
- Se um aliado próximo realmente precisa acertar com seu próximo ataque por uma razão estratégica importante, você pode usar seu Surto de Ação para ajudá-lo.
- Ficar em campo aberto pode ser perigoso. Se você está fazendo parte de uma missão furtiva, você pode sair de sua cobertura, usar sua ação para atacar (e, se tudo der certo, matar) um sentinela solitário, e então correr de volta usando seu Surto de Ação para esconder-se novamente. Ladinos fazem isso melhor com sua Ação Ardilosa, mas é importante lembrar-se de que você pode usar suas características de classe para mais do que simplesmente atacar.
- Se você matar um inimigo e não está certo do que fazer a seguir, mas sabe que precisa fazer algo, não é uma má ideia usar o Surto de Ação de modo a preparar uma ação para atacar o próximo inimigo que entrar ao seu alcance.
- Este é um caso particular, mas se você precisa desesperadamente encontrar um artefato escondido no meio do combate, só para citar um exemplo, é possível usar seu Surto de Ação para procurar por ele rapidamente.

- **Usar um Objeto.** Beber uma poção requer que você use uma ação para fazê-lo, o que pode frustrar alguns jogadores. Se você necessita desesperadamente de cura e já usou seu Recuperar o Fôlego, usar Surto de Ação para beber uma poção não é uma má ideia.

**No 3º nível**, você pode escolher sua subclasse! Este é o momento em que o papel de seu personagem no grupo realmente começa a ficar mais claro. No *Player's Handbook: Livro do Jogador*, você pode escolher **Campeão**, **Mestre de Batalha** e **Cavaleiro Místico**. Um guerreiro de Ataque ou Defesa pode escolher qualquer uma destas três subclasses e se sair muito bem. Um Tanque deveria escolher **Mestre de Batalha** ou **Cavaleiro Místico**, já que a profundidade tática destas subclasses permite que você ajude a proteger seus companheiros de maneiras mais específicas.

## ATAQUE

Se você escolher o arquétipo **Campeão**, sua característica Crítico Aprimorado no 3º nível é uma excelente habilidade passiva, desde que você se lembre de usá-la. Ela combina muito bem com o traço racial Ataques Selvagens do meio-orc. Se escolher o arquétipo **Mestre de Batalha**, você deveria aprender as manobras Ataque de Varredura, Derrubar e Finta. Se escolher o arquétipo **Cavaleiro Místico**, você deveria aprender os truques *lâmina estrondante* e *lâmina flamejante verde* e as magias *mãos flamejantes*, *mísseis mágicos* e *onda trovejante*.

**No 4º nível** você deve aumentar seu valor de Força em 2. Contudo, se escolher a característica Combate com Armas Grandes, pegue então o talento Mestre em Armas Grandes, um dos talentos mais poderosos do jogo. Se escolheu o estilo de luta Combate com Duas Armas, em vez disso você pode diversificar seus recursos ao escolher o talento Especialista Ambidestro.

Além disso, um **Cavaleiro Místico** deveria aprender a magia *orbe cromático* se você quer opções mais ofensivas (mas não se esqueça que você tem que gastar dinheiro com os caros componentes materiais desta magia!) ou a magia *égide* caso precise de uma melhoria defensiva.

**No 5º nível** você ganha um Ataque Extra, duplicando a quantidade de dano causado!

## DEFESA

Se escolher o arquétipo **Campeão**, não se esqueça que sua característica Crítico Aprimorado agora permite que você tenha uma valor de acerto crítico de 19 ou 20 em uma jogada. Se escolher o arquétipo **Mestre de Batalha**, você deveria aprender as manobras Ataque Estendido, Contra-ataque e Encontrão. Se escolher o arquétipo **Cavaleiro Místico**, você deveria aprender os truques *lâmina flamejante verde* e *toque chocante*, e as



magias *égide*, *mãos flamejantes* e *tremor de terra*.

**No 4º nível** você deve aumentar seu valor de Constituição em +2. No entanto, se está usando armadura pesada, você pode querer pegar o talento Mestre em Armaduras Pesadas de modo a melhorar seu poder de permanência em um combate.

Além disso, um **Cavaleiro Místico** deve aprender a magia *proteção contra o bem e o mal* ou *míssil mágico* se você sentir que lhe falta poder ofensivo.

**No 5º nível** você ganha um Ataque Extra, duplicando a quantidade de dano causado!

## TANQUE

Se escolher o arquétipo **Mestre de Batalha**, você deveria aprender as manobras Ataque Ameaçador, Ataque Provocante e Golpe do Comandante.

- Golpe do Comandante é de fato um recurso poderoso para um tanque, já que mesmo que você tenha que abrir mão do seu ataque, isso permite que um personagem mais focado em causar dano, como um ladino, acerte um inimigo com uma das mais poderosas habilidades dele, como Ataque Furtivo.
- Ataque Provocante dá a você outro recurso vital para o papel de Tanque, além do estilo de luta Protetivo. Isso alivia um pouco a barra dos seus aliados ao tornar o ataque contra você uma opção mais atrativa.
- Por fim, Ataque Ameaçador dá a você a habilidade de amedrontar inimigos, o que impõe desvantagem nos ataques deles enquanto eles podem vê-lo. Esta manobra é melhor para ser usada em níveis menores e então descartada por outra manobra posteriormente, já que mais e mais criaturas passam a se tornar imunes ao medo.

Se escolher o arquétipo **Cavaleiro Místico**, você deve aprender os truques *lâmina flamejante verde* e *puxão elétrico*, e as magias *égide*, *míssil mágico* e *onda trovejante*.

- *Puxão elétrico* e *onda trovejante* são magias significantes porque permitem o controle do campo de batalha, puxando e empurrando inimigos para que defender seus aliados seja mais fácil.
- *Lâmina flamejante verde* e *míssil mágico* dão a você um pouco mais de dano adicional quando você está precisando colocar fim em uma luta.
- *Égide* é um botão de emergência que você pode usar para sobreviver a um ataque que, caso contrário, poderia matá-lo, porém esteja ciente que já que está protegido por um escudo mágico até seu próximo turno, os inimigos podem começar a ver seus aliados como alvos mais interessantes.

**No 4º nível**, você deveria escolher o talento Sentinela, que torna mais difícil que inimigos se movam para

passar por você e ameaçar seus aliados.

**No 5º nível** você ganha um Ataque Extra, duplicando a quantidade de dano causado! Contudo, no lugar de usar seu Ataque Extra para fazer um ataque, tenha em mente que você também pode usá-lo para agarrar uma criatura se a situação se apresentar.

## TORNANDO O SEU GUERREIRO SÓ SEU

Este guia foca bastante na "construção" de seu personagem, e em como isso irá ajudá-lo em combate. Não esqueça que enquanto uma criação específica pode ajudá-lo na excelência em combate, as escolhas mais importantes em D&D são aquelas que você faz interpretando. Qual inimigo atacar, tentar ou não intimidar ou passar a conversa em um nobre rebelde, ou simplesmente qual é a personalidade do seu personagem.

Está tudo bem seguir este guia ao pé da letra e fazer um guerreiro pré-moldado, mas encontre um meio de tornar seu personagem único. Escolha um forte traço de personalidade e divirta-se interpretando um guerreiro ganancioso ou um guerreiro amável, seja o que for. Então, mesmo que suas escolhas mecânicas sejam bem diretas, você sempre terá algo a fazer com seu guerreiro.

Vamos lá matar alguns dragões!

**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 gatinhas místicas, Mei e Marzipan. Você normalmente pode encontrá-lo perdendo tempo no Twitter em @jamesjhaeck..

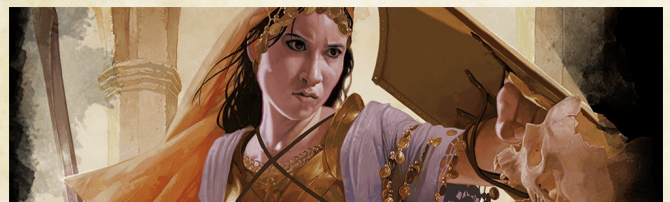


Imagem da Wizards of the Coast



www.aventureirosdosreinos.com