WARLORD

- **Líder Melee:** Usa STR como atributo de ataque em qualquer build. Com raras exceções facilmente ignoráveis na hora de escolher os poderes e feats, warlord é uma classe que ataca no melee, o que traz uma série de complicações e vantagens.

- **Defensivo:** É a classe não-defender com o maior potencial para suprir o papel em momentos de necessidade. Excelente AC, ótimas defesas, healing surges/dia e HP acima da média. Com o gasto de algumas feats, pode quase se igualar aos defenders. Alguns paragon paths e poderes marcam os inimigos também, o que colabora ainda mais para este papel de defender secundário. Usa chain e Light shield automaticamente.

- **Tático:** o Warlord tem uma série de poderes um tanto mais complexos para se utilizar, na minha opinião, do que o clérigo. Em geral, warlord possui poderes mais táticos, curando através de HPs temporários, relocando aliados e inimigos de lugar e concedendo ataques extras. Desta forma, apesar de conceder muitos bonus e curar bem, buff + cura não é exatamente a forma que um warlord tem de liderar em um combate, e nem é este seu forte. É, portanto, um líder que, ao meu ver, requer um pouco mais de experiência.

FEATURES

- **Combat Leader:** mais iniciativa. Uma das melhores features de um warlord, combina maravilhosamente com o First Strike dos rogues e é ótima para auxiliar controlers a agirem primeiro e possivelmente retirarem a eficiência dos inimigos no começo do combate.

- **Inspiring Word:** a cura do warlord, por si só, é idêntica a do clérigo. No entanto, graças à class feature Healing Lore, dos clérigos, estes acabam por curar mais, pois somam seu atributo principal em todas as curas. Todos os líderes possuem algum poder similares a estes. O de warlord é simplesmente o modelo mais básico, sem vantagens ou desvantagens.

- **Commanding Presence:** esta é talvez a escolha mais complicada na carreira de qualquer warlord. A forma como a presença do warlord se manifesta afeta praticamente todos os seus powers, além de conferir bonus completamente diferentes. A Commanding presence afeta a forma como seus aliados e você gastam seus APs. Todas elas concedem certos bônus sempre que o warlord ou um aliado usa um AP.

    - **Inspiring Presence:** ao gastar AP cura Cha + 1/2 lvl.

    - **Tactical Presence:** ao gastar AP para fazer um ataque extra, soma + 1/2 da Int do warlord como attack bonus genérico.

    - **Bravura Presence:** ao gastar um AP, o aliado pode escolher usar o poder do warlord ou não antes de atacar. Caso aceite e acerte, ele ganha um ataque extra ou uma move action de graça, a mais. Caso erre, ele dá combat advantage pro inimigo até o final do seu próximo turno.

    - **Resourceful Presence:** ao gastar um AP para fazer um ataque extra, o aliado ganha + Int + 1/2 lvl como bonus para o dano. Caso erre o ataque, ganha Cha + 1/2 lvl como HP temporários.

RAÇAS

DRAGONBORN: Pelos atributos é a raça perfeita para quase todos os builds, exceto Tactical Presence, que não usa Charisma.

- +1 att quando bloodied: por ser uma classe líder, o warlord consegue controlar muito bem o tempo que fica bloodied. Essa feature racial pode ser muito bem explorada por um warlord experiente.
- Dragonbreath: confere um poder de área para o warlord uma vez por encounter, o que sempre é útil. Ainda mais que pode usar STR como o atributo principal.
- Bonus em History e Intimidate, ambas treináveis para um warlord, altamente aproveitáveis.
- Somar a con no Surge value, no entanto, não é muito utilizável, pois em geral a con de um warlord não será muito alta.

DWARF: uma das piores raças para um warlord. Wis e Con geralmente são dump stats, já que Cha e Str dão as mesmas defesas e são usados pela classe. Na prática, para fazer um anão líder, infinitamente melhor um clérigo.

- Second wind como minor action muito útil
- Stand your ground (save para não cair e ser empurrado menos) também.

ELADRIN: Em geral, não fosse pela feat do Martial Powers, humano seria uma escolha melhor, já que Eladrin só ganha 1 atributo possivelmente útil para um warlord. No entanto, graças a uma série de feats novas exclusivas de Eladrin Warlord, a raça se tornou uma ótima opção para o build de Tactical Presence.

- Não ganha força, mas ganha Int e +1 de Will livre. Em comparação ao humano, perde 2 defesas e ganha o +5 de save vs. Charm, que é altamente condicional, mas ainda sim útil.
- O treino em uma skill extra é muito útil, principalmente para aproveitar a alta Int do build de Tactical e pegar, por exemplo, Arcana. Melhor que o de Humano, pois pode fugir da lista da classe.
- Fey Step é fantástico para qualquer personagem. Tão útil quando o at-will extra para um warlord, que desde o Martial Powers passou a ter uma série de at-wills úteis em situaçÕes diferentes.

ELFO: Em geral, uma escolha tão ruim quanto anão no que diz respeito aos atributos. No entanto, o resto dos poderes de elfo são relativamente melhores que os de um anão para um warlord, o que faz a raça ser ruim, mas melhor que os anões.

- +1 Speed: sempre útil, para qualquer classe.
- Proficiencia com armas úteis, já que possibilitam o uso de arcos, sem as quais um warlord geralmente não tem acesso.
- Wild Step: útil, já que um warlord possibilita uma série de poderes que dão shift.
- Elven accuracy: fantástico para encaixar dailys e encounters importantes.

HALF ELF: Mesmo caso do Eladrin. A primeira vista, parece uma raça um tanto mais ou menos, pois concede bonus em apenas um atributo e não tem bonus raciais suficientes para ser melhor que um humano. No entanto, certas feats do Martials exclusivas de Elfos, Humanos e Meio-elfos warlords fizeram da raça uma ótima escolha para um build Inspiring ou Bravura.

- Poder pegar feats tanto de humanos, quanto de elfos, além das exclusivas de meio-elfos traz uma série de possibilidades.
- O poder de outra classe como encounter, em geral, não é tão bom quanto um at-will da própria classe a mais (que os humanos oferecem) ou que os encounters oferecidos pelas outras raças (como fey step, second chance, elven accuracy, etc). No entanto, algumas escolhas poderiam ser interessantes, como:
    - Crushing surge: um warlord treinado em endurance poderia se aproveitar de um poder Invigorating para ganhar alguns HPs temporários, ainda mais

considerando que meio-elfos ganham bonus de con.

- Righteous brand: seria fantástico, pois usa apenas Str e dá um bonus interessante para ataques melee. No entanto, Shield Smash faz quase o mesmo e é mais fácil de acertar, portanto, prefira poderes que façam algo que a classe já não faz por natureza.
- Tide of Iron: interessante para warlords que usem escudos.
- Valiant Strike/Sure strike: boas opções para garantir um ataque no combate.
- Eyebite/Eldritch blast: opções de ataques ranged. Requerem implement, o que as torna menos interessantes.
- Thunderwave: nas mãos de um warlord de Int, tornaria-se melhor que um dragonbreath. Infelizmente, meio-elfos ganham charisma...

HALFLING: Mesma situação do meio elfo, com a diferença que os feats novos do martials, apesar de interessantes, não chegam a compensar a escolha. Assim, é uma escolha melhor que elfos e anões, mas ainda sim uma escolha pobre.

- nenhuma das skills de bonus é treinável
- +2 AC para opp att sempre é útil
- Second chance é ótimo, ainda mais que um warlord em geral será um alvo constante de ataques.
- não poder usar armas de duas mãos pode ser um problema, pois armas de reach são muito interessantes para warlords.

HUMANOS: Como sempre, uma ótima escolha. Apesar de ganharem um atributo só, os humanos compensam com versatilidade e mais escolhas. E as feats novas do martial powers para humanos warlords também são muito úteis.

- At will extra: warlord é uma das classes com a gama mais interessante de at-will powers. A escolha de um at-will extra é muito bem aproveitada nesta classe.
- Skill extra: útil, apesar da skill ter de ser escolhida da class list.
- Feat extra: com as novas feats do martial powers, esse poder de humano torna-se cada vez mais forte e importante. E ser humano em si abre uma série de opções de feats boas. Warlords tem muitas escolhas interessantes, ser humano só ajuda.
- Defense bonus: para uma classe tão defensiva quanto os warlods, esse bonus é fantástico. Um warlord humano pode chegar a ter defesas tão boas quanto um defender.

TIEFLINGS: Excelente escolha, pois a raça garante os dois atributos secundários de um warlord. Com isso, os tiefling são particularmente poderosos no build de Resourceful Presence. Para os outros builds, tieflings são bons, mas caem no mesmo problema das demais raças que ganham um atributo só, com a diferença que o Martial não conferiu muitas possibilidades novas de feats. Assim, escolha um tiefling caso deseje seguir o build de Resourceful Presence.

- +1 attack contra inimigos bloodied sempre é útil.
- Fire resist é sempre muito boa para alguém que está na frente de batalha.
- Considerando que os Warlods estao na frente de batalha, o Infernal wrath torna-se particularmente útil. Uma ótima opção para se utilizar logo antes de encaixar um Daily ou Encounter power.

DEMAIS RAÇAS:

Algumas outras raças que não estão no PHB, mas que são tratadas como raças para jogadores são muito interessantes.

Particularmente, os Genasi são a raça perfeita para o build de Tactical Presence, uma vez que ganham tanto Str quanto Int. Ainda mais se considerando que os poderes da raça todos garantem resistências ou mobilidade em combate, o que casa muito bem com os demais poderes de um warlord e seu papel.

Os drow são quase iguais aos halfling no momento da escolha. Mesmos atributos e utilidade de poderes na mesma proporção.

PODERES:

Dependem, obviamente, do build escolhido, mas os melhores são os seguintes:

AT-WILL

- Furious Smash: simplesmente um dos melhores poderes at-will da classe. Se utilizar charisma, é uma escolha quase automática. Contra uma defesa mais baixa que AC, o que em geral se traduz em um bonus para acertar, concede um bonus enorme para ataque de aliados e dá um dano baixo. Usável tanto para ajudar um rogue a encaixar os sneak attacks quanto para matar minions (por acertar uma defesa baixa).

- Opening Shove: Acerta contra reflex, o que é ótimo, mas não dá dano algum. É a contra-parte do Furious smash, mas para um build de inteligência. É muito diferente do furious smash em vários sentidos, mas o papel de um warlord de inteligência em geral acaba sendo mais de movimentar o campo de batalha e conceder ataques extras ao invés de bonus e curas, por isso o poder faz total sentido. Ele empurra um alvo, podendo shiftar aliados ou dar ataques. Apesar de não dar dano, é também uma escolha quase automática.

- Commander's Strike: Se seu warlord tem uma inteligencia boa e uma força média, este é o poder para você. Ele não usa a sua chance de acertar, mas sim a chance de acertar daquele striker do grupo com um 20 no atributo de ataque, o que permite a um warlord não investir tanto assim no atributo de ataque. Perfeito para quando se está weakened também. Até mesmo para um warlord de charisma esse poder pode ser útil, pois permite outra pessoa atacar sempre que o warlord quiser. Com um rogue no grupo, dobra a chance daquele sneak attack entrar todo round.

- Wolf Pack tactics: ótimo porder também, pois permite o shift independente do ataque acertar ou errar. Ou seja, nunca se está no prejuízo ao usar-se esse poder. Além do que, como o aliado shifta antes do ataque. Dessa forma, na maioria das vezes em que se usa esse poder, ataca-se com combat advantage.