

Arcana Primária

PERSONAGEM:

JOGADOR:

CLASSE & ANCESTRALIDADE:

NÍVEL & XP:

FOR

CORPO A CORPO
ARREMESSO

DES

ATAQUE À DISTÂNCIA
FINESSE

CON

REGENERAÇÃO

INT

MAGIAS ARCANAS
LÍNGUAS

SAB

MAGIAS DIVINAS
RESISTÊNCIA MÁGICA

CAR

SOCIAL
SEGUIDORES

PV

CA

BÔNUS
DE
NÍVEL

VIGOR

REFLEXOS

MAGIA

MOV

ARMA

ATQ

DANO

MUN

EQUIPAMENTO

HABILIDADES

P.O.
P.P.
P.C.

FICHA DE MAGIAS

Arcana Primária

[illegible]

MAGIAS CONHECIDAS

[illegible]

Druida

"Gertrud percorre o pântano de Skajlar sob a forma de um corvo albino, camuflada na paisagem nublada. Um grupo de cultistas assola a região, utilizando a madeira de árvores ancestrais para alimentar ritos macabros. Para sua surpresa, encontra um cultista solitário, vagando a esmo, perdido de seu bando. Com um mergulho rápido, poussa entre a densa vegetação pantanosa e se prepara para a sua vingança. Seus olhos brilham em tons violáceos enquanto executa seu encantamento. Grossas raízes e vinhas se projetam de um salgueiro próximo, agarrando o homem, que tenta se libertar em vão. Em pouco tempo, seu histórico de ritos macabros obterá o balanceamento merecido."

Sacerdotes que veneram a natureza e o equilíbrio. Buscam o conselho de espíritos ancestrais para proteger santuários feéricos. Possuem a capacidade de transformação animal, além da conjuração de feitiços e poções.

DADOS DE VIDA: d6 (após décimo nível apenas 1 PV por nível).

ARMADURAS USADAS: Somente couro.

ARMAS COM BÔNUS DE NÍVEL: Varinhas e cajados.

ATRIBUTO PRIMÁRIO: Sabedoria.

JOGADAS DE PROTEÇÃO: Druidas possuem os seguintes valores de referência:

NÍVEL DO DRUIDA	V	R	M
1-2	12	14	13
3-4	11	13	12
5-6	10	12	11
7-8	9	11	10
9-10	7	9	9
11-13	5	7	8
14-20	5	6	7
21+	4	5	5

GASTO DE ATRIBUTO: Druidas podem gastar seus pontos de sabedoria para garantir uma transformação adicional ou para uma cura de $1d4 + \text{bônus de nível}$ por ponto gasto.

TRANSFORMAÇÃO EM ANIMAL: O druida pode se transformar em animais com os quais tem **sintonia**. Transformações devem inspirar-se em animais com DV iguais ou menores ao do druida e de tamanho médio ou pequeno. Esse efeito requer 1 ação de movimento.

SINTONIA ANIMAL: Implica tocar um animal vivo e passar em um teste de sabedoria, modificado pelo bônus de nível. O druida só pode testar a sintonia 1 vez por dia. O druida sempre começa em sintonia com 1 animal à sua escolha.

LIMITES DE TRANSFORMAÇÃO: O número de vezes por dia que o druida pode se transformar é equivalente ao bônus de nível e não pode durar mais que $1 + \text{bônus de nível}$ horas. O druida mantém seus atributos, mas assume as habilidades do animal em questão. Druidas transformados não podem canalizar feitiços, mas podem se comunicar.

O mestre determina danos e habilidades especiais das transformações.

IDENTIFICAR PLANTAS, VENENOS E ÁGUA POTÁVEL: O druida aplica seu bônus de nível em testes de identificação de plantas, venenos e água potável.

LEALDADE NATURAL: Druidas possuem pacto com entidades ou divindades da natureza. Se o pacto é rompido, o druida perde a capacidade de exercer suas habilidades até que encontre solução com o mestre para receber a graça das divindades novamente.

ARMAS DRUÍDICAS: Druidas podem imbuir varinhas e cajados com forças da natureza, transformando-as em armas de ataque à distância. Armas assim imbuídas provocam $1d4$ pontos de dano e possuem alcance fixo de 60'. Ademais, sempre somam bônus de nível e sabedoria para acertos e bônus de sabedoria em seu dano.

MAGIAS: O druida segue a tabela de magias divinas, como o clérigo.

MAGIAS DIVINAS:

NÍVEL	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°
1	1						
2	2						
3	2	1					
4	2	2					
5	2	2	1				
6	2	2	2				
7	2	2	2	1			
8	3	2	2	2			
9	3	3	3	2			
10	3	3	3	3	1		
11	4	4	4	3	1		
12	4	4	4	4	2		
13	5	5	5	4	2		
14	5	5	5	4	3	1	
15	5	5	5	5	3	1	
16	5	5	5	5	4	2	
17	5	5	5	5	5	3	
18	5	5	5	5	5	3	1
19	5	5	5	5	5	4	1
20	5	5	5	5	5	4	2

