



“Eu sou o predador. Eu sou o espreitador. Eu sou a tempestade.”

PERFIL DA CLASSE

Função: Controlador. A forma animal dos druidas concede acesso a poderes que garantem ao personagem um controle do campo de batalha próximo, enquanto sua forma humanóide o permite incomodar seus oponentes à uma distância segura. Dependendo de sua escolha de características de classe e poderes, o druida tende ao líder ou agressor como função secundária.

Fonte de Poder: Primitivo. Os druidas adquirem seus poderes por meio de um estudo cuidadoso e comunicação com o mundo natural

Atributos Principais: Sabedoria, Destreza, Constituição

Proficiência com Armaduras: Traje, corselete, gibão

Proficiência com Armas: Corpo a corpo simples, à distância simples

Implementos: Cajados, totens

Bônus na Defesa: +1 em Reflexos, +1 em Vontade

Pontos de Vida no Nível 1: 12 + valor de Constituição

Pontos de Vida por Nível: 5

Pulsos de Cura por Dia: 7 + modificador de Constituição

Perícias Treinadas: Natureza. No nível 1^o, dentre as perícias abaixo, escolha mais 3 como treinadas.

Perícias de Classe: Arcanismo (Int), Atletismo (For), Diplomacia (Car), História (Int), Intuição (Sab), Natureza (Int), Percepção (Sab), Socorro (Sab), Tolerância (Con)

Características de Classe: Aspecto Primitivo, Conjuração Ritual, Equilíbrio da Natureza, *forma selvagem*

As áreas selvagens são o lar dos druidas, sempre reservados e enigmáticos. Eles correm ao lado de matilhas de lobos, falam com árvores antigas e observam solitários os temporais. Eles consideram cada desafio como um teste de resistência ou de sua conexão com os locais naturais do mundo. Embora muitos druidas projetem uma aparente tranquilidade, eles possuem a astúcia da fera e a fúria da tempestade.

Independente de seu personagem ter nascido na civilização ou em áreas selvagens, ou se ele escolheu seu próprio caminho ou respondeu a um chamado em seu coração, ele compartilha de uma ligação profunda com os espíritos primitivos da natureza. Seu papel não é de servo nem de mestre desses espíritos, mas ainda assim, os ventos, árvores e feras respondem às suas palavras, pois todos o reconhecem como irmão.

Ao convocar espíritos, ele enreda seus inimigos ou os atinge com relâmpagos de tempestade. Quando liberta o seu espírito, ele se torna a própria Fera Primitiva, livre e indomável.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE DOS DRUIDAS

Os druidas possuem as seguintes características de classe.

ASPECTO PRIMITIVO

O conhecimento druida fala da Fera Primitiva, o primeiro espírito dos nobres predadores do mundo. Essa criatura, uma massa disforme de sombras, pêlo, plumas e garras, aparece em muitas visões de druidas e falam sobre a canalização da Fera Primitiva durante a *forma selvagem* e na utilização dos poderes de forma animal. Como um druida, seu personagem deve escolher o aspecto da Fera Primitiva que deseja manifestar de forma mais intensa em seus poderes.

Predador Primitivo: Enquanto não estiver usando uma armadura pesada, o druida recebe +1 de bônus no deslocamento.

CONJURAÇÃO RITUAL

Os druidas recebem o talento Conjuração Ritual como um talento adicional, permitindo que eles realizem rituais mágicos. Eles possuem um livro de rituais com dois rituais de sua escolha que eles já dominaram: Mensageiro Animal (*Livro do Jogador*, pág. 308) e outro ritual qualquer de nível 1.

Uma vez ao dia, os druidas podem realizar o ritual Mensageiro Animal sem gastar componentes.

EQUILÍBRIO DA NATUREZA

Alguns druidas preferem estar na forma animal, enquanto outros preferem sua forma humanóide. Mesmo assim, da mesma forma como eles buscam o equilíbrio no mundo entre as energias divinas e primitivas, eles buscam o equilíbrio dentro de suas próprias mentes e corpos.

Os druidas começam sua carreira com três poderes de ataque sem limite. Durante suas carreiras, pelo menos um desses poderes – e não mais que dois – devem ter a palavra-chave forma animal. Desta forma, eles sempre têm acesso a ataques úteis, seja na forma animal ou na forma humanóide.

FORMA SELVAGEM

Como um druida, seu personagem tem a habilidade de canalizar a energia primitiva dos animais em sua forma física para transformar-se em um. Os druidas possuem o poder sem limite *forma selvagem*, que os permite assumir uma forma bestial. Muitos poderes da classe apresentam a palavra-chave forma animal e só podem ser utilizados enquanto o druida estiver na forma animal.

O poder *forma selvagem* permite ao personagem assumir uma forma de mesmo tamanho que lembra uma animal natural ou feérico, geralmente um predador mamífero de quatro patas como um urso, javali, pantera, lobo ou carcajú. Essa forma animal também pode assumir um aspecto indistinto de pêlos sombrios e garras, uma encarnação da Fera Primitiva da qual todas as feras naturais são parte. O personagem escolhe uma forma específica sempre que utilizar *forma selvagem*, mas essa forma não afeta suas estatísticas de jogo ou modo de deslocamento.

A escolha do Aspecto Primitivo pode sugerir formas específicas na qual o druida prefere se transformar e alguns poderes de forma animal especificam alterações à essa forma. O personagem também pode manifestar uma forma mais exótica quando estiver na forma animal: um réptil como o dragonete raivoso, um crocodilo ou um animal fantástico como um urso-coruja ou bulette.

IMPLEMENTOS

Os druidas usam cajados e totens para canalizar a energia primitiva. Quando empunha um cajado mágico ou totem mágico, o druida adiciona o bônus de melhoria desse item nas jogadas de ataque e dano dos poderes de druida e de trilha exemplar de druida que possuam a palavra-chave implemento. Sem um implemento, eles ainda podem utilizar esses poderes.

CRIANDO UM DRUIDA

Os druidas precisam de Sabedoria, Destreza e Constituição para seus poderes. Eles podem escolher quaisquer poderes de sua classe, mas a maioria prefere aqueles que complementam sua escolha de Aspecto Primitivo.

DRUIDA PREDADOR

Como um druida predador, seu personagem caça e destrói aqueles que despojam o mundo natural. Ele é possuidor da magia das presas expostas, da matilha de lobos espreitados e da lua vermelha-sangue. Seus poderes concedem a ele a função secundária de agressor, com um foco em causar dano significativo juntamente com seus efeitos de controle. A Sabedoria deve ser o principal valor de atributo do personagem – tornando seus ataques mais efetivos – seguido da Destreza para aprimorar os poderes de predador.

Característica de Classe Sugerida: Predador Primitivo

Talento Sugerido: Fúria Primitiva

Perícias Sugeridas: Arcanismo, Atletismo, Natureza, Percepção

Poderes Sem Limite Sugeridos: *acometida*, *dilaceramento selvagem*, *semente flamejante*

Poder Por Encontro Sugerido: *mordida brusca*

Poder Diário Sugerido: *frenesi selvagem*

PODERES DE DRUIDA

Os poderes de druida são evocações que convocam os espíritos primitivos para alterar sua forma física e interferir com os inimigos. Eles conjuram raízes e vinhas do solo, invocam relâmpagos do céu, engolfam seus inimigos com fogo ou se transformam em predadores selvagens cujo uivo pode abalar de medo os inimigos.



CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Todos os druidas possuem o poder *forma selvagem*.

Forma Selvagem

Característica de Druida

Você assume um dos aspectos da Fera Primitiva ou retorna à sua forma humanóide.

Sem Limite ♦ **Metamorfose, Primitivo**

Ação Mínima (Especial) **Pessoal**

Efeito: O druida altera sua forma humanóide para a forma animal ou vice-versa. Quando altera da forma animal para a forma humanóide, o personagem ajusta 1 quadrado. Enquanto estiver na forma animal, o druida não pode utilizar poderes de ataque, poderes utilitários ou poderes de talento que não possuem a palavra-chave forma animal, embora o personagem possa sustentar tais poderes.

Sempre que utilizar este poder, o druida escolhe uma forma específica para se transformar. A forma animal é do mesmo tamanho do druida, mas se assemelha a um animal natural ou fêérico, e normalmente não altera as estatísticas de jogo ou modo de deslocamento do personagem. O equipamento do druida se torna parte de sua forma animal, mas ele derruba quaisquer outros itens que estiver segurando, exceto implementos que possa utilizar. O personagem continua recebendo os benefícios dos equipamentos que estiver usando, exceto de escudos.

O druida pode utilizar as propriedades e poderes de seus implementos, assim como dos itens mágicos que estiver usando, mas não as propriedades e poderes de armas ou os poderes de itens maravilhosos. Enquanto o equipamento do personagem for parte de sua forma animal, ele não pode ser removido e tudo que estiver guardado em um recipiente que seja parte desse equipamento fica inacessível.

Especial: O druida pode utilizar este poder uma vez por rodada.

EVOCÇÕES SEM LIMITE DE NÍVEL 1

Acometida

Ataque de Druida 1

Com um salto repentino, como o de um tigre, seu inimigo baixa a guarda, surpreso.

Sem Limite ♦ **Forma Animal, Implemento, Primitivo**

Ação Padrão **Toque corpo a corpo**

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d8+ modificador de Sabedoria de dano. O alvo concede vantagem de combate à próxima criatura que atacá-lo até antes do final do próximo turno do druida.

Nível 21: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano.

Especial: Quando realizar uma investida, o druida pode utilizar este poder no lugar de um ataque básico corpo a corpo.

Dilaceramento Selvagem

Ataque de Druida 1

Você se prepara para o golpe final, rasgando o inimigo com suas garras afiadas.

Sem Limite ♦ **Forma Animal, Implemento, Primitivo**

Ação Padrão **Toque corpo a corpo**

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d8 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo é conduzido 1 quadrado.

Nível 21: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano.

Especial: Este poder pode ser usado como um ataque básico corpo a corpo.

Semente Flamejante

Ataque de Druida 1

Você arremessa uma semente repleta de energia primitiva contra os adversários, que atinge o solo e explode num clarão flamejante.

Sem Limite ♦ **Flamejante, Implemento, Primitivo, Zona**

Ação Padrão **À distância 10**

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d6 de dano flamejante e os quadrados adjacentes ao alvo se transformam numa zona flamejante que persiste até o final do próximo turno do druida. Qualquer inimigo que ingressar ou começar seu turno dentro da zona sofre dano flamejante igual ao modificador de Sabedoria do personagem.

Nível 21: 2d6 de dano flamejante.

EVOCÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 1

Mordida Brusca

Ataque de Druida 1

Usando de rapidez e astúcia, você morde seus inimigos enquanto se esquivava para evitar contra-ataques.

Encontro ♦ **Forma Animal, Implemento, Primitivo**

Ação Padrão **Toque corpo a corpo**

Alvo: Uma ou duas criaturas

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d10 + modificador de Sabedoria de dano. Se obtiver sucesso em pelo menos um ataque, o druida ajusta 2 quadrados.

Predador Primitivo: O número de quadrados que o druida pode ajustar é igual ao seu modificador de Destreza.

EVOCÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 1

Frenesi Selvagem

Ataque de Druida 1

Como um borrão selvagem de presas e garras afiadas, você ataca os inimigos mais próximos.

Diário ♦ **Forma Animal, Implemento, Primitivo**

Ação Padrão **Explosão contígua 1**

Alvo: Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d6 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo fica lento e pasmo (TR encerra ambos).

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica lento até o final do próximo turno do druida.

TALENTO

FÚRIA PRIMITIVA

Pré-requisitos: Druida, característica de classe Predador Primitivo

Benefício: O druida recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque dos poderes primitivos contra inimigos sangrando.