

Unearthed Arcana: Druida

Círculos Druídicos

No 2º nível, um druida adquire a característica Círculo Druídico. Aqui estão apresentadas algumas opções para esta característica: Círculo dos Sonhos, Círculo do Pastor e Círculo do Crepúsculo.

Material de Playtest

O material apresentado aqui é para teste e para acender a sua imaginação. Essas mecânicas de jogo estão em forma de rascunho para serem jogadas em sua campanha ainda sem terem sido testadas propriamente. Elas não são, oficialmente, parte do jogo. Devido a essas razões, todo material nessa coluna não é permitido nos eventos da *Adventurers League* do D&D.

Círculo dos Sonhos

Druidas do Círculo dos Sonhos são provenientes de regiões que possuem fortes laços com a Agrestia das Fadas. A tutela dos druidas para com o mundo natural forja uma aliança natural com as entidades feéricas de alinhamento bom. Esses druidas buscam preencher o mundo com alegria e luz. Sua magia cura feridas, traz contentamento para os corações abatidos e os reinos que protegem são lugares cintilantes e frutíferos.

Bálsamo da Corte do Verão

No 2º nível, você fica imbuído das bênçãos da Corte do Verão. Você se torna uma fonte de energia que concede alívio aos pés cansados e trégua às feridas. Você possui uma reserva de pontos de energia feérica representada por um

número de d6 igual ao seu nível de druida.

Como uma ação bônus, você pode escolher um aliado que você possa ver a até 36 metros de você e gastar uma quantidade desses dados iguais à metade de seu nível de druida ou menos. Jogue os dados e some-os. O alvo recupera um número de pontos de vida igual ao total. Além disso, para cada dado que você gastar dessa forma, o alvo ganha 1 ponto de vida temporário e seu deslocamento de caminhada aumenta em 1,5 metro. O incremento no deslocamento de caminhada dura por 1 minuto.

Você recupera todos os dados gastos após finalizar um descanso longo.

Lareira do Luar e Sombra

No 6º nível, onde quer que você monte um acampamento, ali será sua casa. Durante um descanso curto ou longo, você pode invocar o poder sombrio da Corte Crepuscular para proteger seu acampamento de intrusos. No começo do descanso, você cria uma área de 9 metros de raio. Dentro desta área, você e seus aliados ganham um bônus de +5 nos testes de Sabedoria (Percepção) para detectar criaturas, e qualquer luz proveniente de chamas livres (fogueira, tochas e similares) não são visíveis fora da área. Esses efeitos terminam quando o descanso terminar ou quando você sair da área.

Caminhos Ocultos

No 10º nível, você pode usar os caminhos mágicos ocultos e imprevisíveis que algumas fadas usam para percorrer o espaço em um piscar de olhos. Em seu

turno, você pode teleportar a até 9 metros para um local que você possa ver. Cada 1,5 metro que você teleportar custa 1,5 metro de seu deslocamento de caminhada.

Você também pode usar esta característica para teleportar outra pessoa. Como uma ação, você pode teleportar um aliado disposto que você tocar a até 9 metros para um lugar que você possa ver.

Uma vez que você usar qualquer uma das opções – teleportando a si ou um aliado – você não pode usar esta característica novamente até que 1d4 rodadas tenham passado.

Luz Purificadora

No 14º nível, o favor da Corte do Verão permite que você encerre feitiços que estejam dificultando você e seus aliados. Quando você usar um espaço de magia para lançar uma magia no seu turno que restaure os seus pontos de vida ou de algum aliado, você pode simultaneamente lançar *dissipar magia*, tendo como alvo a criatura curada, usando um espaço de magia de mesmo nível da magia lançada para curar.

Você pode usar esta característica três vezes, e você recupera os usos gastos quando terminar um descanso longo. Se a magia que você lançar curar mais de uma criatura, você pode usar esta característica em mais de uma criatura de uma vez, gastando um uso para cada criatura.

Círculo do Pastor

Druidas do Círculo do Pastor comungam com os espíritos dos animais. Enquanto esses druidas reconhecem que todos os seres vivos desempenham um papel no mundo natural, eles focam em proteger os

animais. Pastores, como são conhecidos, veem os animais como sua responsabilidade. Eles defendem as criaturas naturais de monstros que as ameaçam, repreendem caçadores que matam mais presas que o necessário e impedem que a civilização invada os habitats e caminhos necessários para as migrações de animais. Muitos desses druidas são mais felizes longe de cidades e vilas, contentes em passar seus dias na companhia de animais selvagens.

Vínculo do Espírito

Começando no 2º nível, você ganha a habilidade de convocar espíritos de animais e usá-los para influenciar o mundo ao seu redor. Como uma ação bônus, você invoca magicamente um espírito de tamanho Médio em um espaço desocupado que você possa ver a até 18 metros de você. O espírito cria uma aura de 9 metros de raio, não ocupa o espaço onde você o invocou, fica imóvel e não é considerado nem uma criatura ou objeto.

A natureza da aura depende do tipo de espírito que você escolher invocar:

Falcão. O espírito do falcão é um perfeito caçador, marcando seus inimigos com sua visão aguçada. Você e seus aliados ganham vantagem nas jogadas de ataque à distância contra alvos que estejam dentro da aura do espírito.

Lobo. O espírito do lobo empresta seus sentidos precisos a você e seus aliados, enquanto sua magia trabalha para beneficiar os membros de sua matilha. Você e seus aliados ganham vantagem em todos os testes de atributo realizados para detectar as criaturas dentro da aura do espírito. Além disso, se você usar um espaço de magia para lançar uma magia que cura pontos de vida em qualquer um

dentro ou fora da aura, cada um de seus aliados dentro da aura também recuperam pontos de vida iguais ao seu nível de druida

Urso. O espírito do urso concede seu poder e resistência a você e seus aliados. Você e seus aliados que estiverem dentro da aura do espírito quando ele aparecer, ganham pontos de vida temporários iguais a 5 + seu nível de druida. Além disso, você e seus aliados ganham vantagem no teste de Força e nos testes de resistência de Força enquanto estiverem dentro da aura.

O espírito persiste por 1 minuto. Uma vez que você use esta característica, você não pode usá-la de novo antes de terminar um descanso curto ou longo.

Linguagem Bestial

No 2º nível, você ganha a habilidade de conversar com bestas. Elas podem entender o que você fala, e você ganha a habilidade de decifrar seus sons e movimentos, interpretando-os como palavras e frases. A maior parte das bestas não possuem inteligência que as permite compreender conceitos sofisticados, mas uma besta amigável pode transmitir o que viu ou ouviu em um passado recente. Essa habilidade não garante a você nenhuma amizade especial com as bestas, embora você possa combinar essa habilidade com presentes e outros favores para ganhar a sua confiança como faria com qualquer outro personagem não-jogador.

Invocador Poderoso

No 6º nível, você ganha a habilidade de conjurar poderosos animais. Qualquer besta invocada ou criada por suas magias ganha dois benefícios. Seus pontos de vida máximos são aumentando em 2 para

cada Dado de Vida, e o dano de suas armas naturais é considerado mágico, para efeito de sobrepujar imunidade e resistência a dano de ataques não-mágicos.

Espírito Guardião

No 10º nível, você ganha o auxílio de um espírito que cuida e protege você contra danos. Sempre que você terminar um descanso longo, você ganha o benefício da magia *proteção contra a morte*. A duração da magia é estendida para 24 horas.

Invocação Fiel

Começando no 14º nível, o espírito da besta que você comunga protege você enquanto você estiver vulnerável. Se seus pontos de vida forem reduzidos 0 ou se você estiver incapacitado contra sua vontade, você pode ganhar imediatamente os benefícios da magia *invocar animais* como se tivesse sido lançada com um espaço de magia de 9º nível. Ela invoca quatro bestas à sua escolha, cujo nível de desafio seja 2 ou menor. As bestas invocadas aparecem a até 6 metros de você. Se elas não receberem nenhum comando seu, elas protegem você de qualquer perigo ou ataca seus inimigos. A magia dura por 1 hora.

Uma vez que você usar esta característica, você não pode usá-la de novo antes de terminar um descanso longo.

Círculo do Crepúsculo

O Círculo do Crepúsculo busca exterminar criaturas mortas-vivas e preservar o ciclo natural de vida e morte que rege o cosmos. Sua magia permite que os druidas desse círculo manipulem a

fronteira entre a vida e a morte, enviando seus inimigos para o descanso final, guardando seus aliados desse destino.

Esses druidas buscam terras que foram contaminadas por mortos-vivos. Tais lugares são sombrios e trazem maus presságios. Como florestas que outrora eram cheias de vida e que agora tornaram-se sombrias, lugar assombrado desprovido de animais e cheio de plantas moribundas que aguardam sua morte lenta e persistente. O Círculo do Crepúsculo vai a tais lugares para banir mortos-vivos e restaurar a vida.

Foice da Colheita

Começando no 2º nível, você aprende a desvelar e colher a energia vital de outras criaturas. Você pode aumentar suas magias para drenar a força vital de criaturas. Você possui uma reserva de energia representada por um número de d10 igual ao seu nível de druida.

Quando você jogar o dano de uma magia, você pode aumentar o dano ao gastar dados de sua reserva. Você pode gastar um número de dados igual à metade do seu nível de druida ou menos. O resultado do dado gasto é somado ao dano da magia como dano necrótico. Se você matar uma ou mais criaturas hostis com uma magia aumentada desta forma, você ou um aliado que você possa ver a até 9 metros de você, recupera 2 pontos de vida para cada dado utilizado para aumentar o dano de sua magia, ou 5 pontos de vida para cada dado se ao menos uma das criaturas mortas for um morto-vivo.

Você recupera todos os dados gastos quando terminar um descanso longo.

Fala Além da Tumba

No 6º nível, você ganha a habilidade de penetrar além do véu da morte em busca do conhecimento. Usando esta característica, você pode lançar a magia *falar com os mortos* sem componentes materiais, e você entende o que o alvo desta magia diz. O alvo pode entender suas perguntas, mesmo se vocês não possuírem um idioma em comum ou mesmo se ele não possuir inteligência o suficiente para falar.

Uma vez que você use esta característica, você não pode usá-la de novo antes de terminar um descanso curto ou longo.

Sentinela do Limiar

No 10º nível, você ganha resistência a dano necrótico e a dano radiante. Além disso, enquanto você não estiver incapacitado, qualquer aliado a até 9 metros de você possui vantagem nos testes contra morte.

Caminhos dos Mortos

No 14º nível, seu domínio sobre a morte permite que você trilhe os caminhos usados por fantasmas e outros espíritos. Usando essa característica, você pode lançar a magia *forma etérea*. Quando a magia acabar, você não pode lançá-la de novo com essa característica antes de terminar um descanso curto ou longo.

Regra Opcional: Formas Selvagens

A característica Forma Selvagem no *Player's Handbook* permite que você se transforme em uma besta que você já tiver visto. Essa regra dá a você uma tremenda flexibilidade, tornando mais fácil acumular uma grande quantidade de opções para a sua forma de besta, assumindo que você respeite as limitações na tabela Formas de Besta, presentes no mesmo livro.

A regra opcional apresentada aqui é projetada para o jogador e o Mestre de Jogo que gostariam de trocar uma parte dessa flexibilidade, por uma facilidade de uso. As regras aqui também criam um método claro para o jogador aprender novas formas de besta durante a aventura.

Formas de Besta Conhecidas

Quando você ganha a característica Forma Selvagem no 2º nível, você está profundamente familiarizado com três animais à sua escolha e pode se transformar neles.

Para escolher estas três formas de besta, você precisa primeiro determinar se seu druida cresceu em uma região temperada ou tropical, consultando seu Mestre de Jogo. Em seguida, consulte a tabela Formas de Besta Conhecidas que corresponda à região que você selecionou. Essa tabela lista os animais que você pode escolher, com base em seu nível de druida. A tabela apresenta os animais mais prováveis que um druida novato poderia encontrar, ter aprendido por meio de pesquisa mística ou possuir uma afinidade especial.

Posteriormente, cada vez que você ganhar um nível de druida, você pode

escolher uma forma de besta a mais da mesma tabela usada no 2º nível.

Formas de Besta Comuns — Temperado

Nível de Druida	Bestas
2º	Texugo, javali, gato, cervo, cavalo de carga, alce, cabra, chacal, lagarto, mastim, mula, pantera, pônei, rato, cavalo de montaria, escorpião, aranha, doninha, lobo
4º	Urso negro*, caranguejo, rã, polvo, serpente venenosa, tubarão de recife, cavalo-marinho, cavalo de guerra*
8º	Morcego, urso marrom*, águia, falcão, coruja, corvo, abutre

*Um membro do Círculo da Lua pode escolher esta besta no 2º nível.

Formas de Besta Comuns — Tropical

Nível de Druida	Bestas
2º	Babuíno, texugo, javali, camelo, gato, cervo, cavalo de carga, cabra, hiena, chacal, lagarto, mula, pantera, pônei, rato, cavalo de montaria, escorpião, aranha, doninha
4º	Macaco*, caranguejo, crocodilo, serpente constritora, rã, polvo, serpente venenosa, tubarão de recife, cavalo-marinho, cavalo de guerra*
8º	Morcego, águia, falcão, leão*, corja, corvo, tigre*, abutre

*Um membro do Círculo da Lua pode escolher esta besta no 2º nível.

Formas de Besta Iniciais

Para começar a usar a Forma Selvagem rapidamente no 2º nível, escolha um dos seguintes kits de iniciantes. Cada kit dá a você opções para combate, escalada, furtividade e montaria.

Temperado: gato, alce, lobo

Tropical: pantera, cavalo de montaria, aranha

Temperado (Círculo da Lua): urso marrom, gato, cavalo de guerra

Tropical (Círculo da Lua): macaco, tigre, cavalo de montaria

Adquirindo Formas de Besta Adicionais

Além das formas de besta que você ganha gratuitamente quando sobe de nível, você pode adquirir novas formas em suas aventuras. Você viu um dinossauro, um tigre dente-de-sabre, uma águia gigante ou algum outro bicho exótico que você queira se transformar? Essa regra dá a você um método para aprender como conseguir. A regra exige que você respeite as limitações da característica Forma Selvagem (consulte a tabela Formas de Besta no *Player's Handbook*, pg. 66).

Quando você encontrar uma besta cuja forma você gostaria de aprender, você terá duas opções:

Observação. Você aprende a forma da besta observando seu comportamento por 1 hora e obtendo sucesso em um teste de Inteligência (Natureza) de CD igual a 10 + o nível de desafio da besta. Durante este período de observação, seu ponto de vista – seja físico ou mágico – deve estar dentro de 45 metros da besta. Se você já passou pelo menos 1 hora lendo um trabalho acadêmico sobre a criatura, você possui vantagem no teste.

Interação. Você aprende a forma da besta depois de interagir pacificamente com ela por 10 minutos e obtendo sucesso em um teste de Sabedoria (Adestrar Animais) de CD igual a 10 + o nível de desafio da besta. Durante este período de interação, você precisa estar a até 4,5 metros da besta, e se você gastar pelo menos 1 minuto acariciando a besta, você possui vantagem no teste.

As duas opções podem ser realizadas por magia. Por exemplo, uma magia de adivinhação pode ser usada para fornecer a observação de um animal perigoso, e uma magia como *cativar animais* pode ser lançada para garantir uma interação pacífica.

Tradução: Jeferson Lucas Zanin

Revisão: Marcelo Telles

Equipe **REDERPG**

Artigo original:

<http://dnd.wizards.com/articles/unearthed-arcanadruidd-circles-and-wild-shape>