

RAÇA	ANTECEDENTE
TENDÊNCIA	PONTOS DE EXPERIÊNCIA

CÍRCULO DRUÍDICO

Diagrama de uma matriz 2x2 com os eixos 'PROFICIÊNCIA' e 'PERCEPÇÃO PASSIVA'.

CA

INICIATIVA

DESLOCAMENTO

Pontos de Vida Máximos

Pontos de Vida Temporários

DADO DE VIDA

Usado Total

d8

RESISTÊNCIA À MORTE

SUCESSOS ○—○—○

FALHAS ○—○—○

NOME	BONUS ATO	DANO/TIPO

BÔNUS DE ATAQUE		CD DE RESISTÊNCIA DE MAGIA		FORMA SERVAGEM	
Usado		Total			
				Max ND	

FORMAS DE BESTAS CONHECIDAS

MAGIAS FAVORITAS			
NOME	ALCANCE	T. CONJUR	RESISTÊNCIA

ESPAÇOS DE MAGIA								
1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
<input type="radio"/>								

Truques
Conhecidos

NIVEL
2

FORMA SELVAGEM

Você pode usar sua ação para assumir magicamente a forma de uma besta que você já tenha visto antes. Você pode usar essa característica duas vezes. Você recupera os usos quando termina um descanso curto ou longo.

Você pode continuar na forma de besta por um número de horas igual à metade do seu nível de druida (arredondado para baixo). Então, você volta a sua forma original, a não ser que você gaste outro uso dessa característica. Você pode reverter a sua forma normal prematuramente usando uma ação bônus no seu turno. Você reverte automaticamente se cair inconsciente, cair a 0 pontos de vida ou morrer.

Nível	Nº Máx	Limitações	Exemplo
2º	1/4	Sem deslocamento de voo ou natação	Lobo
4º	1/2	Sem deslocamento de voo	Crocodilo
8º	1	-	Águia Gigante

CARACTERÍSTICAS DE CÍRCULO DRUÍDICO

NIVEL
2

CARACTERÍSTICAS DE CÍRCULO DRUÍDICO

NIVEL
6

CARACTERÍSTICAS DE CÍRCULO DRUÍDICO

NIVEL
10

CARACTERÍSTICAS DE CÍRCULO DRUÍDICO

NIVEL
14

CORPO ATEMPORAL
Para cada 10 anos que passarem, seu corpo envelhece apenas 1 ano.

MAGIAS DA BESTA

Você pode conjurar muitas das suas magias em qualquer forma que assumir usando a Forma Selvagem. Você pode realizar os componentes somáticos e verbais de uma magia de druida na forma de besta, mas você não é capaz de prover os componentes materiais.

ARQUIDRUIDA

Você pode usar sua Forma Selvagem um número ilimitado de vezes.

[illegible]

FORÇA

◆

—

TESTE DE RESISTÊNCIA

○

—

ATLETISMO

DESTREZA

◆

—

TESTE DE RESISTÊNCIA

○

—

ACROBACIA

○

—

FURTIVIDADE

○

—

PRESTIGITAÇÃO

CONSTITUIÇÃO

◆

—

TESTE DE RESISTÊNCIA

INTELIGÊNCIA

◆

—

TESTE DE RESISTÊNCIA

○

—

ARCANISMO

○

—

HISTÓRIA

○

—

INVESTIGAÇÃO

○

—

NATUREZA

○

—

RELIGIÃO

SABEDORIA

◆

—

TESTE DE RESISTÊNCIA

○

—

ADESTRAR ANIMAIS

○

—

INTUIÇÃO

○

—

MEDICINA

○

—

PERCEPÇÃO

○

—

SOBREVIVÊNCIA

CARISMA

◆

—

TESTE DE RESISTÊNCIA

○

—

ATUAÇÃO

○

—

ENGANAÇÃO

○

—







INTIMIDAÇÃO

○

—

PERSUAÇÃO

TRAÇOS RACIAIS

PROFICIÊNCIAS		IDIOMAS
ARMADURAS LEVES 	ARMAS SIMPLES 	
ARMADURAS MÉDIAS 	ARMAS MARCIAIS 	
ARMADURAS PESADAS 	ESCUDOS 	
FERRAMENTAS & OUTRAS PROFICIÊNCIAS		



IDADE

ALTURA

PESO

MARCA DE DISTINÇÃO

OLHOS

PELE

CABELO

CICATRIZ

NOME DO PERSONAGEM

APARÊNCIA DO PERSONAGEM

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

IDEAIS

VÍNCULOS

DEFEITOS

ANTECEDENTE

ALIADOS

INIMIGOS

TRAÇOS E CARACTERÍSTICAS ADICIONAIS

EQUIPAMENTOS

Sintonizado

CABEÇA

AMULETO

CAPA

ARMADURA

MÃOS/BRAÇOS

ANEL

ANEL

CINTO

BOTAS

PC

PP

PE

PO

PL

ITENS MÁGICOS

Sintonizado

Nome

Sintonizado

Nome

Sintonizado

Nome

Sintonizado

Nome

Sintonizado

Nome

MOCHILA/ARMAZENAMENTO