Nome: Raça: Idade: Nascimento: Sexo: Classe: Religião:

Força OOOOO.OO Fogo OOOOO.OOOOO

Destreza OOOOO.OO Água OOOOO.OOOOO

Resistência OOOOO.OO Terra OOOOO.OOOOO

Armadura OOOOO.OO Ar OOOOO.OOOOO

PdF OOOOO.OO Luz OOOOO.OOOOO

Inteligência OOOOO.OO Trevas OOOOO.OOOOO

Carisma OOOOO.OO

Vantagens: Desvantagens:

Perícias: Magias / Poderes:

Dinheiro / Equipamento R$\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Mochila:

00:38

41:20

## Tabela: O Cavaleiro

| Nível | BBA | Habilidades de Classe |
| --- | --- | --- |
| 1º | +1 | [Código de Honra](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Cavaleiro#C%C3%B3digo_de_Honra), [Desafio](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Cavaleiro#Desafio) |
| 2º | +2 | [Técnica de Luta](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Cavaleiro#T%C3%A9cnica_de_Luta) |
| 3º | +3 | [Desafio](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Cavaleiro#Desafio) |
| 4º | +4 | [Caminho do Cavaleiro](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Cavaleiro#Caminho_do_Cavaleiro) |
| 5º | +5 | [Desafio](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Cavaleiro#Desafio) |
| 6º | +6 | [Técnica de Luta](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Cavaleiro#T%C3%A9cnica_de_Luta) |
| 7º | +7 | [Desafio](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Cavaleiro#Desafio) |
| 8º | +8 | [Fortificação](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Cavaleiro#Fortifica%C3%A7%C3%A3o) +1 |
| 9º | +9 | [Desafio](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Cavaleiro#Desafio) |
| 10º | +10 | [Técnica de Luta](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Cavaleiro#T%C3%A9cnica_de_Luta) |
| 11º | +11 | [Desafio](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Cavaleiro#Desafio) |
| 12º | +12 | [Fortificação](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Cavaleiro#Fortifica%C3%A7%C3%A3o) +2 |
| 13º | +13 | [Desafio](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Cavaleiro#Desafio) |
| 14º | +14 | [Técnica de Luta](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Cavaleiro#T%C3%A9cnica_de_Luta) |
| 15º | +15 | [Desafio](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Cavaleiro#Desafio) |
| 16º | +16 | [Fortificação](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Cavaleiro#Fortifica%C3%A7%C3%A3o) +3 |
| 17º | +17 | [Desafio](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Cavaleiro#Desafio) |
| 18º | +18 | [Técnica de Luta](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Cavaleiro#T%C3%A9cnica_de_Luta) |
| 19º | +19 | [Desafio](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Cavaleiro#Desafio) |
| 20º | +20 | [Bravura Final](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Cavaleiro#Bravura_Final) |

## Características de Classe

Pontos de Vida: um cavaleiro começa com 20 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 5 PV (+ mod. Con) por nível.

Perícias Treinadas: 2 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: [Adestrar Animais](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Adestrar_Animais) (Car), [Atletismo](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Atletismo) (For), [Cavalgar](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Cavalgar) (Des), [Conhecimento](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Conhecimento) (Int), [Diplomacia](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Diplomacia) (Car), [Iniciativa](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Iniciativa) (Des), [Intimidação](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Intimida%C3%A7%C3%A3o) (Car), [Percepção](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Percep%C3%A7%C3%A3o) (Sab).

Talentos Adicionais: Usar Armaduras ([leves](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Usar_Armaduras_Leves), [médias](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Usar_Armaduras_M%C3%A9dias) e [pesadas](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Usar_Armaduras_Pesadas)), Usar Armas ([simples](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Usar_Armas_Simples) e [marciais](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Usar_Armas_Marciais)), [Usar Escudos](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Usar_Escudos), [Fortitude Maior](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Fortitude_Maior).

## Habilidades de Classe

### Código de Honra

Cavaleiros distinguem-se de meros guerreiros por seguir um código de conduta. Fazem isso para mostrar que estão acima da "arraia-miúda", a plebe ignorante que infesta os campos de batalha. Um cavaleiro não pode atacar um oponente caído, desarmado, desprevinido ou pelas costas (em termos de regra, não pode se beneficiar do bônus de flanquear). Sempre que um cavaleiro viola seu código, perde um uso diário da habilidade desafio. Se já não tiver usos sobrando, sofre uma penalidade de -2 nas jogadas e testes pelo resto do dia. Rebaixar-se ao nível do populacho prejudica a autoconfiança que eleva o cavaleiro.

### Desafio

Com um misto de virtude e posição social, um cavaleiro pode influenciar seus aliados e inimigos no campo de batalha. Você começa com um efeito da lista a seguir, à sua escolha. A cada dois níveis seguintes, pode escolher outro. Todos os efeitos tem alcance de 9m e duração de 1 minutos, a menos que sua descrição diga o contrário.

Usar esta habilidade é uma ação livre, e ela pode ser usada um número de vezes por dia igual à metade do seu nível + seu modificador de Carisma. Esta habilidade só afeta criaturas inteligentes (Int 3 ou mais) que possam vê-lo e ouvi-lo.

* *Altivez:* uma criatura à sua escolha deve fazer um teste de Vontade (CD 10 + metade do seu nível + mod. Car). Se falhar, fica fascinada (não pode realizar ações e sofre -4 em testes de Percepção; uma ameaça óbvia anula a condição). Se for bem sucedida, fica iminue a este efeito por um dia.
* *Altivez em Massa:* como altivez, mas afeta todas as criaturas à sua escolha dentro do alcance. *Pré-requisito:* altivez.
* *Dignidade:* uma criatura à sua escolha que esteja fascinada deve fazer um teste de Vontade (CD 10 + metade do seu nível + mod. Car). Se falhar, sofre o efeito de *enfeitiçar pessoa* por um dia. Se for bem-sucedida, fica imune a este efeito por um dia. Usar esta habilidade *não* conta como uma ameaça à criatura fascinada. *Pré-requisito:* altivez.
* *Dignidade em Massa:* como dignidade, mas afeta todas as criaturas à sua escolha dentro do alcance. *Pré-requisito:* altivez em massa, dignidade.
* *Duelo:* escolha um inimigo. Você recebe um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano, mas só pode atacar o inimigo escolhido (se atacar outro, a habilidade termina imediatamente).
* *Duelo Aprimorado:* o bônus do duelo aumenta para +2. *Pré-requisito:* duelo.
* *Duelo Maior:* o bônus do duelo aumenta para +3. *Pré-requisito:* duelo aprimorado.
* *Glória:* você e seus aliados recebem um bônus de +1 nas jogadas de ataque.
* *Glória Aprimorada:* o bônus de glória aumenta para +2. *Pré-requisito:* glória.
* *Glória Maior:* o bônus do glória aumenta para +3. *Pré-requisito:* glória aprimorada.
* *Integridade:* você e seus aliados recebem um bônus de +1 na classe de armadura e nos testes de resistência.
* *Integridade Aprimorada:* o bônus do integridade aumenta para +2. *Pré-requisito:* integridade.
* Integridade *Maior:* o bônus do integridade aumenta para +3. *Pré-requisito:* integridade aprimorada.
* *Opressão:* uma criatura à sua escolha deve fazer um teste de Vontade (CD 10 + metade do seu nível + mod. Car). Se falhar, fica abalada (-2 em jogadas de ataque e testes de habilidade, perícia e resistência). Se for bem sucedida, fica imune a este efeito por um dia.
* *Opressão em Massa:* como opressão, mas afeta todas as criaturas à sua escolha dentro do alcance. *Pré-requisito:* opressão.
* *Orgulho:* todas as criaturas à sua escolha dentro do alcance devem fazer um teste de Vontade (CD 10 + metade do seu nível + mod. Car). Aquelas que falharem devem obrigatóriamente atacá-lo (da maneira que quiserem) pela duração da habilidade.
* *Resolução:* você ou um aliado pode refazer um teste de resistência contra um efeito contínuo (como medo, veneno, etc.). O segundo teste recebe um bônus de +4 e se for bem-sucedido cancela o efeito (e qualquer dano que ele tenha causado diretamente).

### Técnica de Luta

No 2º nível, você recebe um talento de combate. A cada quatro níveis seguintes, recebe outro talento de combate.

### Caminho do Cavaleiro

No 4º nível, escolha entre ter uma montaria ou especialização em armadura.

Se escolher uma montaria, você recebe um cavalo de guerra (veja a ficha abaixo), com o qual recebe um bônus de +5 em testes de Adestrar Animais e Cavalgar. Além disso, sempre que você sobe de nível, ele também sobe, recebendo pontos de vida (4 + mod. Con), bônus de ataque (como um ladino) e todos os bônus da tabela [Benefícios por Nível de Personagem](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Classes#Benef%C3%ADcios_por_N%C3%ADvel_de_Personagem).

Se escolher especialização em armaduras, você não sofre penalidade em deslocamento por usar armaduras médias e pesadas. No 8º nível, recebe reduação de dano 1 se estiver usando armadura média ou pesada. A cada quatro níveis esta RD aumenta em 1.

### Fortificação

Cavaleiros são especialistas em defesa, e sabem maximizar o potencial de suas armaduras. No 8º nível, você recebe um bônus de +1 na CA se estiver usando uma armadura média ou pesada. No 12º e no 16º níveis esse bônus aumenta em +1.

### Bravura Final

No 20º nível, sua virtude vence a morte. Se chegar a 0 ou menos PV, pode gastar um uso diário da habilidade desafio por rodada para continuar lutando como se estivesse com PV positivos. Quando não tiver mais usos diários, você cai inconsciente ou morto, conforme seus PV atuais.

# 

# 

# 

# 

# 

# 

# 

# 

# Bárbaro

## Tabela: O Bárbaro

| Nível | BBA | Habilidades de Classe |
| --- | --- | --- |
| 1º | +1 | [Analfabetismo](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/B%C3%A1rbaro#Analfabetismo), [Fúria](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/B%C3%A1rbaro#F%C3%BAria) 1/dia, [Movimento Rápido](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/B%C3%A1rbaro#Movimento_R%C3%A1pido) |
| 2º | +2 | [Esquiva Sobrenatural](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/B%C3%A1rbaro#Esquiva_Sobrenatural) |
| 3º | +3 | [Instinto Selvagem](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/B%C3%A1rbaro#Instinto_Selvagem)+1 |
| 4º | +4 | [Fúria](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/B%C3%A1rbaro#F%C3%BAria) 2/dia |
| 5º | +5 | [Esquiva Sobrenatural Aprimorada](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/B%C3%A1rbaro#Esquiva_Sobrenatural_Aprimorada) |
| 6º | +6 |  |
| 7º | +7 | [Redução de Dano](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/B%C3%A1rbaro#Redu%C3%A7%C3%A3o_de_Dano) 1 |
| 8º | +8 | [Fúria](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/B%C3%A1rbaro#F%C3%BAria) 3/dia |
| 9º | +9 | [Instinto Selvagem](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/B%C3%A1rbaro#Instinto_Selvagem) +2 |
| 10º | +10 | [Redução de Dano](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/B%C3%A1rbaro#Redu%C3%A7%C3%A3o_de_Dano) 2 |
| 11º | +11 | [Fúria Maior](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/B%C3%A1rbaro#F%C3%BAria_Maior) |
| 12º | +12 | [Fúria](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/B%C3%A1rbaro#F%C3%BAria) 4/dia |
| 13º | +13 | [Redução de Dano](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/B%C3%A1rbaro#Redu%C3%A7%C3%A3o_de_Dano) 3 |
| 14º | +14 | [Vontade Inabalável](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/B%C3%A1rbaro#Vontade_Inabal%C3%A1vel) |
| 15º | +15 | [Instinto Selvagem](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/B%C3%A1rbaro#Instinto_Selvagem) +3 |
| 16º | +16 | [Fúria](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/B%C3%A1rbaro#F%C3%BAria) 5/dia, [Redução de Dano](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/B%C3%A1rbaro#Redu%C3%A7%C3%A3o_de_Dano) 4 |
| 17º | +17 | [Fúria Incansável](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/B%C3%A1rbaro#F%C3%BAria_Incans%C3%A1vel) |
| 18º | +18 |  |
| 19º | +19 | [Redução de Dano](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/B%C3%A1rbaro#Redu%C3%A7%C3%A3o_de_Dano) 5 |
| 20º | +20 | [Fúria](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/B%C3%A1rbaro#F%C3%BAria) 6/dia, [Fúria Poderosa](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/B%C3%A1rbaro#F%C3%BAria_Poderosa) |

## Características de Classe

Tendência: todas, exceto Leal.

Pontos de Vida: um bárbaro começa com 24 pontos de vida (+ mod. de Constituição) e ganha 6 PV (+mod. Constituição) por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 4 + mod. Inteligência.

Perícias de Classe: [Adestrar Animais](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Adestrar_Animais) (Car), [Atletismo](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Atletismo) (For), [Cavalgar](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Cavalgar) (Des), [Iniciativa](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Iniciativa) (Des), [Intimidação](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Intimida%C3%A7%C3%A3o) (Car), [Ofício](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Of%C3%ADcio) (Int), [Percepção](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Percep%C3%A7%C3%A3o) (Sab), [Sobrevivência](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Sobreviv%C3%AAncia) (Sab).

Talentos Adicionais: Usar Armaduras ([leves](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Usar_Armaduras_Leves) e [médias](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Usar_Armaduras_M%C3%A9dias)), Usar Armas ([simples](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Usar_Armas_Simples) e [marciais](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Usar_Armas_Marciais)), [Usar Escudos](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Usar_Escudos), [Fortitude Maior](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Fortitude_Maior).

## Habilidades de Classe

### Analfabetismo

Bárbaros são originários de povos que não têm acesso ou rejeitam a educação formal. Membros dessa classe não sabem ler e escrever. No entanto, podem aprender caso adquiram um nível em qualquer outra classe.

### Fúria

Você pode invocar uma fúria selvagem, tornando-se temível em combate por um curto período de tempo. Quando você usa esta habilidade, recebe +2 nas jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo, e redução de dano 1, mas sofre uma penalidade de –2 na classe de armadura. Além disso, não pode executar nenhuma ação que exige paciência ou concentração (como usar a perícia Furtividade ou lançar magias). Usar esta habilidade é uma ação livre. A fúria dura um número de rodadas igual a 5 + seu modificador de Constituição (mas você pode terminá-la antes, se quiser). Quando a fúria termina, você fica fatigado (Força –2, Destreza –2 e não pode correr ou fazer investida) durante um minuto. Um bárbaro só pode entrar em fúria uma vez por encontro. No 1º nível ele pode usar sua fúria uma vez por dia. No 4º nível, e a cada 4 níveis seguintes, recebe uma utilização diária adicional (máximo 6 vezes por dia no 20º nível).

### Movimento Rápido

Seu deslocamento aumenta em +3m.

### Esquiva Sobrenatural

No 2º nível, seus instintos ficam tão apurados que você consegue reagir ao perigo antes que seus sentidos percebam. Você nunca fica desprevenido.

Caso você já tenha recebido esquiva sobrenatural de outra classe, você recebe esquiva sobrenatural aprimorada.

### Instinto Selvagem

No 3º nível, você recebe +1 em testes de [Iniciativa](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Iniciativa) e Reflexos. A cada seis níveis seguintes, esse bônus aumenta em +1.

### Esquiva Sobrenatural Aprimorada

A partir do 5º nível, você consegue lutar contra diversos inimigos como se fossem apenas um. Você não pode ser flanqueado.

### Redução de Dano

A partir do 7º nível, graças a seu extremo nível de força de vontade, o bárbaro ignora parte de seus ferimentos. Você recebe Redução de Dano 1 (todo o dano de ataques físicos que sofre é reduzido em 1). A cada três níveis seguintes, sua RD aumenta em 1.

Esta redução de dano é cumulativa com qaisquer outras, incluindo aquela que você recebe durante a fúria (por exemplo, um bárbaro de 10º nível em Fúria tem Redução de Dano 3).

### Fúria Maior

No 11º nível, o bônus fornecido pela fúria nas jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo aumenta para +3, e a redução de dano aumenta para 3.

### Vontade Inabalável

A partir do 14º nível, você recebe +4 em testes de Vontade quando em Fúria.

### Fúria Incansável

A partir do 17º nível, você não fica mais fatigado quando sua fúria termina.

### Fúria Poderosa

No 20º, o bônus fornecido pela fúria nas jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo aumenta para +4, e a redução de dano aumenta para 5.

### Ex-Bárbaros

Um bárbaro que adota tendência Leal perde sua habilidade de entrar em fúria e não pode mais ganhar níveis nesta classe. Ele mantém outras habilidades de bárbaro já obtidas (redução de dano, movimento rápido, instinto selvagem e esquiva sobrenatural).

# Bardo

## Tabela: O Bardo

| Nível | BBA | Habilidades de Classe | Magias |
| --- | --- | --- | --- |
| 1º | +0 | [Conhecimentos de Bardo](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Bardo#Conhecimentos_de_Bardo), [Música de Bardo](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Bardo#M%C3%BAsica_de_Bardo) | 0, 1º |
| 2º | +1 | [Música de Bardo](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Bardo#M%C3%BAsica_de_Bardo) |  |
| 3º | +2 |  |  |
| 4º | +3 | [Música de Bardo](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Bardo#M%C3%BAsica_de_Bardo) | 2º |
| 5º | +3 |  |  |
| 6º | +4 | [Música de Bardo](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Bardo#M%C3%BAsica_de_Bardo) |  |
| 7º | +5 |  | 3º |
| 8º | +6 | [Música de Bardo](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Bardo#M%C3%BAsica_de_Bardo) |  |
| 9º | +6 |  |  |
| 10º | +7 | [Música de Bardo](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Bardo#M%C3%BAsica_de_Bardo) | 4º |
| 11º | +8 |  |  |
| 12º | +9 | [Música de Bardo](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Bardo#M%C3%BAsica_de_Bardo) |  |
| 13º | +9 |  | 5º |
| 14º | +10 | [Música de Bardo](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Bardo#M%C3%BAsica_de_Bardo) |  |
| 15º | +11 |  |  |
| 16º | +12 | [Música de Bardo](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Bardo#M%C3%BAsica_de_Bardo) | 6º |
| 17º | +12 |  |  |
| 18º | +13 | [Música de Bardo](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Bardo#M%C3%BAsica_de_Bardo) |  |
| 19º | +14 |  |  |
| 20º | +15 | [Música de Bardo](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Bardo#M%C3%BAsica_de_Bardo) |  |

## Características de Classe

Tendência: todas, exceto Leal.

Pontos de Vida: um bardo começa com 12 pontos de vida (+mod. de Constituição) e ganha 3 PV (+mod. Constituição) por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 6 + mod. Inteligência.

Perícias de Classe: [Acrobacia](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Acrobacia) (Des), [Atletismo](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Atletismo) (For), [Atuação](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Atua%C3%A7%C3%A3o) (Car), [Cavalgar](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Cavalgar)(Des), [Conhecimento](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Conhecimento) (Int), [Diplomacia](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Diplomacia) (Car), [Enganação](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Engana%C3%A7%C3%A3o) (Car), [Furtividade](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Furtividade) (Des), [Identificar Magia](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Identificar_Magia) (Int), [Iniciativa](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Iniciativa) (Des), [Intuição](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Intui%C3%A7%C3%A3o) (Sab), [Jogatina](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Jogatina) (Car), [Ladinagem](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Ladinagem) (Des), [Obter Informação](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Obter_Informa%C3%A7%C3%A3o) (Car), [Percepção](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Percep%C3%A7%C3%A3o) (Sab).

Talentos Adicionais: [Usar Armaduras Leves](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Usar_Armaduras_Leves), [Usar Armas](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Usar_Armas) ([simples](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#simples) e [marciais](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#marciais)), [Usar Escudos](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Usar_Escudos), [Reflexos Rápidos](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Reflexos_R%C3%A1pidos), [Vontade de Ferro](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Vontade_de_Ferro).

## Habilidades de Classe

### Conhecimentos de Bardo

Com seu acervo de histórias e lendas, o bardo é um arquivo vivo de assuntos ligados a aventuras. Você pode fazer testes de qualquer perícia de [Conhecimento](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Conhecimento) como se fosse treinado nela, com um bônus igual a seu nível + modificador de Inteligência.

### Magias

Você pode lançar magias.

*Tipo e níveis de magia:* você pode lançar magias arcanas e divinas de nível 0 (truques e preces) e 1º nível. A cada três níveis de bardo seguintes, você pode lançar magias um nível acima: no 4º nível pode lançar magias de 2º nível, no 7º nível você pode lançar magias de 3º nível e assim por diante até o 16º nível, quando você pode lançar magias de 6º nível.

*Habilidade-chave:* sua habilidade para lançar magias é Carisma.

*Magias Conhecidas:* você conhece 4 magias de nível 0, e também um número de magias de 1º nível igual a 1 + seu modificador de Carisma. Cada vez que avançar de nível, você aprende uma nova magia de qualquer nível que possa lançar.

*Pontos de Magia:* você tem um número de pontos de magia (PM) igual a 1 + modificador de Carisma. Cada vez que avança de nível, recebe 2 PM.

*Preparação de Magia:* você não precisa preparar suas magias com antecedência. Você pode lançar qualquer magia que conheça desde que possua PM suficientes.

### Música de Bardo

Você pode usar música (ou outro tipo de arte performática, como dança) para gerar vários efeitos mágicos.

Você começa com dois efeitos da lista a seguir, à sua escolha. No 2º nível, e a cada dois níveis seguintes, aprende um novo efeito. Todos os efeitos têm alcance de 9m e duração de 1 minuto, a menos que sua descrição diga o contrário. Usar esta habilidade é uma ação padrão, e ela pode ser usada um número de vezes por dia igual a seu nível + modificador de Carisma. Você só pode usar esta habilidade se for treinado em Atuação. Ela só afeta criaturas inteligentes (Int 3 ou mais) que possam ouvir o bardo (ou ver, conforme o tipo de [Atuação](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Atua%C3%A7%C3%A3o)).

* *Canção Assustadora:* uma criatura a sua escolha deve fazer um teste de Vontade (CD 10 + metade do seu nível + modificador de Carisma). Se falhar, fica abalada. Se for bem-sucedida, fica imune a este efeito por um dia.
* *Canção Assustadora em Massa:* como canção assustadora, mas afeta todas as criaturas que você escolher dentro do alcance. *Pré-requisito:* canção assustadora, 4º nível.
* *Canção Apavorante:* como canção assustadora, mas se a vitima falhar fica apavorada. *Pré-requisito:* canção assustadora, 2º nível.
* *Fascinar:* você pode fascinar uma criatura à sua escolha. Faça um teste de Atuação resistido por um teste de Vontade do alvo. Em caso de sucesso, a criatura fica fascinado pelo tempo que você continuar a música (máximo 1 minuto). Se você falhar, o alvo fica imune a este efeito por um dia. Uma criatura fascinada não pode realizar ações e sofre penalidade de -4 em testes de [Percepção](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Percep%C3%A7%C3%A3o). Uma ameaça óbvia contra a criatura fascinada cancela este efeito.
* *Fascinar em Massa:* como fascinar, mas afeta todas as criaturas que você escolher dentro do alcance. *Pré-requisito:* sugestão.
* *Inspirar Competência:* você e seus aliados recebem um bônus de +2 em testes de perícia.
* *Inspirar Competência Aprimorada:* o bônus de inspirar competência aumenta para +4. *Pré-requisito:* inspirar competência, 4º nível.
* *Inspirar Competência Maior:* o bônus de inspirar competência aumenta para +6. *Pré-requisito:* inspirar competência aprimorada.
* *Inspirar Coragem:* você e seus aliados recebem +1 em jogadas de ataque, dano e testes de resistência contra o medo.
* *Inspirar Coragem Aprimorada:* o bônus de inspirar coragem aumenta para +2. *Pré-requisito:* inspirar coragem, 4º nível.
* *Inspirar Coragem Maior:* o bônus de inspirar coragem aumenta para +3. *Pré-requisito:* inspirar coragem aprimorada.
* *Inspirar Grandeza:* você ou um aliado recebe 10 pontos de vida temporários, e +2 em jogadas de ataque e testes de Fortitude. *Pré-requisito:* inspirar coragem aprimorada.
* *Inspirar Heroísmo:* você ou um aliado recebe +4 na classe de armadura e testes de resistência. *Pré-requisito:* inspirar coragem aprimorada.
* *Melodia Libertadora:* um aliado à sua escolha recebe o efeito da magia [*Remover Encantamento*](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Magias_R#Remover_Encantamento). *Pré-requisto:* melodia revigorante aprimorada.
* *Melodia Revigorante:* você e todos os seus aliados curam 2d6 pontos de dano.
* *Melodia Revigorante Aprimorada:* você e seus aliados curam 4d6 pontos de dano. *Pré-requisito:* melodia revigorante, 4º nível.
* *Melodia Revigorante Maior:* você e seus aliados curam 6d6 pontos de dano. *Pré-requisito:* melodia revigorante aprimorada.
* *Sugestão:* você causa o efeito de magia [*Sugestão*](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Magias_S#Sugest%C3%A3o) a uma criatura que já esteja fascinada. O alvo tem direito a um teste de Vontade (CD 10 + metade do seu nível + modificador de Carisma) para evitar o efeito. Esta habilidade não conta como uma ameaça contra a criatura fascinada, e mesmo que ela resista você pode tentar novamente (desde que ela ainda esteja fascinada, e gastando mais uma ação padrão e um uso diário de música de bardo). *Pré-requisito:* fascinar, 4º nível.
* *Sugestão em Massa:* como sugestão, mas afeta todas as criaturas que você escolher dentro do seu alcance. *Pré-requisito:* fascinar em massa..

# Guerreiro

## Tabela: O Guerreiro

| Nível | BBA | Habilidades de Classe |
| --- | --- | --- |
| 1º | +1 | [Técnica de Luta](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Guerreiro#T%C3%A9cnica_de_Luta) |
| 2º | +2 | [Técnica de Luta](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Guerreiro#T%C3%A9cnica_de_Luta) |
| 3º | +3 |  |
| 4º | +4 | [Técnica de Luta](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Guerreiro#T%C3%A9cnica_de_Luta) |
| 5º | +5 |  |
| 6º | +6 | [Técnica de Luta](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Guerreiro#T%C3%A9cnica_de_Luta) |
| 7º | +7 |  |
| 8º | +8 | [Técnica de Luta](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Guerreiro#T%C3%A9cnica_de_Luta) |
| 9º | +9 |  |
| 10º | +10 | [Técnica de Luta](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Guerreiro#T%C3%A9cnica_de_Luta) |
| 11º | +11 |  |
| 12º | +12 | [Técnica de Luta](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Guerreiro#T%C3%A9cnica_de_Luta) |
| 13º | +13 |  |
| 14º | +14 | [Técnica de Luta](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Guerreiro#T%C3%A9cnica_de_Luta) |
| 15º | +15 |  |
| 16º | +16 | [Técnica de Luta](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Guerreiro#T%C3%A9cnica_de_Luta) |
| 17º | +17 |  |
| 18º | +18 | [Técnica de Luta](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Guerreiro#T%C3%A9cnica_de_Luta) |
| 19º | +19 |  |
| 20º | +20 | [Técnica de Luta](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Guerreiro#T%C3%A9cnica_de_Luta) |

## Características de Classe

Pontos de Vida: um guerreiro começa com 20 pontos de vida (+ mod. de Constituição) e ganha 5 PV (+mod. Constituição) por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 2 + mod. Inteligência.

Perícias de Classe: [Adestrar Animais](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Adestrar_Animais) (Car), [Atletismo](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Atletismo) (For), [Cavalgar](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Cavalgar) (Des), [Iniciativa](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Iniciativa) (Des), [Intimidação](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Intimida%C3%A7%C3%A3o) (Car), [Ofício](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Of%C3%ADcio) (Int), [Percepção](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Percep%C3%A7%C3%A3o) (Sab).

Talentos Adicionais: Usar Armaduras ([leves](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Usar_Armaduras_Leves), [médias](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Usar_Armaduras_M%C3%A9dias) e [pesadas](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Usar_Armaduras_Pesadas)), Usar Armas ([simples](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Usar_Armas_Simples) e [marciais](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Usar_Armas_Marciais)), [Usar Escudos](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Usar_Escudos), [Fortitude Maior](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Fortitude_Maior).

## Habilidades de Classe

### Técnica de Luta

No 1º nível você recebe um [talento de combate](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Talentos_de_Combate). No 2º nível, e a cada dois níveis seguintes, você recebe outro [talento de combate](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Talentos_de_Combate).

# Paladino

## Tabela: O Paladino

| Nível | BBA | Habilidades de Classe | Magias |
| --- | --- | --- | --- |
| 1º | +1 | [Código de Conduta](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Paladino#C%C3%B3digo_de_Conduta), [Destruir o Mal](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Paladino#Destruir_o_Mal) 1/Dia, [Detectar o Mal](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Paladino#Detectar_o_Mal), [Divindade](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Paladino#Divindade) |  |
| 2º | +2 | [Cura Pelas Mãos](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Paladino#Cura_Pelas_M%C3%A3os) 1d8+1, [Graça Divina](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Paladino#Gra%C3%A7a_Divina) |  |
| 3º | +3 | [Aura de Coragem](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Paladino#Aura_de_Coragem), [Saúde Divina](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Paladino#Sa%C3%BAde_Divina) |  |
| 4º | +4 | [Canalizar Energia Positiva](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Paladino#Canalizar_Energia_Positiva) 1d6, [Destruir o Mal](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Paladino#Destruir_o_Mal) 2/Dia |  |
| 5º | +5 | [Benção da Justiça](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Paladino#B%C3%AAn%C3%A7%C3%A3o_da_Justi%C3%A7a), [Vínculo Divino](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Paladino#V%C3%ADnculo_Divino) | 1º |
| 6º | +6 | [Cura Pelas Mãos](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Paladino#Cura_Pelas_M%C3%A3os) 2d8+2, [Remover Condição](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Paladino#Remover_Condi%C3%A7%C3%A3o) |  |
| 7º | +7 | [Destruir o Mal](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Paladino#Destruir_o_Mal) 3/Dia |  |
| 8º | +8 | [Canalizar Energia Positiva](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Paladino#Canalizar_Energia_Positiva) 2d6 |  |
| 9º | +9 | [Remover Condição](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Paladino#Remover_Condi%C3%A7%C3%A3o) | 2º |
| 10º | +10 | [Cura Pelas Mãos](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Paladino#Cura_Pelas_M%C3%A3os) 3d8+3, [Destruir o Mal](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Paladino#Destruir_o_Mal) 4/Dia |  |
| 11º | +11 |  |  |
| 12º | +12 | [Canalizar Energia Positiva](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Paladino#Canalizar_Energia_Positiva) 3d6, [Remover Condição](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Paladino#Remover_Condi%C3%A7%C3%A3o) |  |
| 13º | +13 | [Destruir o Mal](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Paladino#Destruir_o_Mal) 5/Dia | 3º |
| 14º | +14 | [Cura Pelas Mãos](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Paladino#Cura_Pelas_M%C3%A3os) 4d8+4 |  |
| 15º | +15 | [Remover Condição](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Paladino#Remover_Condi%C3%A7%C3%A3o) |  |
| 16º | +16 | [Canalizar Energia Positiva](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Paladino#Canalizar_Energia_Positiva), 4d6, [Destruir o Mal](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Paladino#Destruir_o_Mal) 6/Dia |  |
| 17º | +17 |  | 4º |
| 18º | +18 | [Cura Pelas Mãos](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Paladino#Cura_Pelas_M%C3%A3os) 5d8+5, [Remover Condição](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Paladino#Remover_Condi%C3%A7%C3%A3o) |  |
| 19º | +19 | [Destruir o Mal](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Paladino#Destruir_o_Mal) 7/Dia |  |
| 20º | +20 | [Canalizar Energia Positiva](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Paladino#Canalizar_Energia_Positiva) 5d6 |  |

## Características de Classe

Tendência: Sempre Leal e Bom

Pontos de Vida: um paladino começa com 20 pontos de vida (+mod. de Constituição) e ganha 5 PV (+ mod. Constituição) por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 2 + mod. Inteligência.

Perícias de Classe: [Adestrar Animais](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Adestrar_Animais) (Car), [Atletismo](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Atletismo) (For), [Cavalgar](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Cavalgar) (Des), [Conhecimento](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Conhecimento) (Int), [Cura](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Cura) (Sab), [Diplomacia](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Diplomacia) (Car), [Iniciativa](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Iniciativa) (Des), [Intuição](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Intui%C3%A7%C3%A3o) (Sab), [Ofício](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Of%C3%ADcio) (Int).

Talentos Adicionais: Usar Armaduras ([leves](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Usar_Armaduras_Leves), [médias](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Usar_Armaduras_M%C3%A9dias) e [pesadas](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Usar_Armaduras_Pesadas)), Usar Armas ([simples](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Usar_Armas_Simples) e [marciais](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Usar_Armas_Marciais)), [Usar Escudos](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Usar_Escudos), [Fortitude Maior](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Fortitude_Maior).

## Habilidades de Classe

### Código de Conduta

Paladinos não aceitam aliados de tendência Maligna. Além disso, um paladino que voluntariamente execute um ato maligno perde todas as habilidades de classe até que realize uma [*penitência*](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Magias_P#Penit%C3%AAncia).

### Divindade

Você deve escolher uma divindade padroeira entre aquelas disponíveis para paladinos ([Natureza](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Caracter%C3%ADsticas#Deusa_da_Natureza), [Sol](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Caracter%C3%ADsticas#Deus_do_Sol), [Justiça](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Caracter%C3%ADsticas#Deus_da_Justi%C3%A7a), [Vida](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Caracter%C3%ADsticas#Deusa_da_Vida), [Honra](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Caracter%C3%ADsticas#Deus_da_Honra), [Paz](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Caracter%C3%ADsticas#Deusa_da_Paz), [Conhecimento](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Caracter%C3%ADsticas#Deusa_do_Conhecimento), [Força](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Caracter%C3%ADsticas#Deus_da_For%C3%A7a), [Ressurreição](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Caracter%C3%ADsticas#Deus_da_Ressurrei%C3%A7%C3%A3o), [Ambição](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Caracter%C3%ADsticas#Deusa_da_Ambi%C3%A7%C3%A3o)), e atuar como seu devoto. Sua divindade determina quais poderes concedidos você pode ter.

### Destruir o Mal

Você pode invocar seus poderes divinos para desferir um golpe destruidor. Como uma ação livre, pode anunciar o uso desta habilidade antes de rolar um ataque corpo-a-corpo. Se o alvo é Maligno, você soma seu bônus de Carisma à jogada de ataque, e seu nível de paladino ao dano. Contra um alvo não Maligno, a habilidade não tem efeito, mas você gasta um uso diário mesmo assim.

Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia. A cada três níveis seguintes, você recebe um uso diário adicional.

### Detectar o Mal

Você pode lançar a magia [*detectar o mal*](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Magias_D#Detectar_o_Mal) à vontade, sem gastar PM.

### Cura Pelas Mãos

No 2º nível, você recebe a habilidade de curar 1d8+1 pontos de vida com um toque e uma ação padrão. No 6º nível, e a cada quatro níveis seguintes, esse valor aumenta em 1d8+1. Esta habilidade também pode causa dano a mortos-vivos exigindo um ataque desarmado.

Essa habilidade pode ser usada um número de vezes por dia igual a 1 + seu modificador de Carisma.

### Graça Divina

No 2º nível, você soma seu bônus de Carisma a todos os testes de resistência.

### Aura de Coragem

No 3º nível, você se torna imune a medo. Além disso, todos os seus aliados a até 3m recebem +4 em testes de resistência contra medo.

### Saúde Divina

No 3º nível, você se torna imune a todas as doenças mundanas (mas ainda pode ser afetado por doenças mágicas ou maldições).

### Canalizar Energia Positiva

A partir do 4º nível, você pode emanar uma onda de energia positiva que alcance até 9m a partir de você.

Você pode curar criaturas vivas ou causar dano em mortos-vivos, à sua escolha. A quantidade de dano é igual a 1d6, mas 1d6 a cada quatro níveis seguintes. Criaturas que recebam dano têm direito a um teste de Vontade (CD 10 + metade do seu nível + modificador de Carisma) para reduzir esse dano à metade.

Usar esta habilidade é uma ação padrão. Ela pode ser usada um número de vezes por dia igual a 1 + seu modificador de Carisma.

### Benção da Justiça

No 5º nível, escolha entre ter magias ou poderes de paladino. Uma vez feita, essa escolha não pode mais ser mudada.

### Magias

Você pode lançar magias.

*Tipo e níveis de magia:* você pode lançar magias divinas de 1º nível. A cada quatro níveis de paladino seguintes após o 5º nível, você pode lançar magias um nível acima: no 9º nível pode lançar magias de 2º nível, no 13º nível você pode lançar magias de 3º, e no 17º nível você pode lançar magias de 4º nível.

*Habilidade-chave:* sua habilidade para lançar magias é Sabedoria.

*Magias Conhecidas:* você conhece um número de magias de 1º nível igual a 1 + seu modificador de Sabedoria. Cada vez que avançar de nível, você aprende uma nova magia de qualquer nível que possa lançar.

*Pontos de Magia:* você tem um número de pontos de magia (PM) igual a 1 + modificador de Sabedoria. Cada vez que avança de nível, recebe 1 PM.

*Preparação de Magia:* você precisa preparar suas magias com antecedência. A cada dia deve passar uma hora rezando para sua divindade. Durante esse tempo, deve gastar seus PM com as magias que vai querer disponíveis durante o dia.

### Poderes de Paladino

Você recebe as seguintes habilidades.

*Arma da Fé:* a partir do 5º nível, seus ataques corpo-a-corpo são considerados armas mágicas e bondosas para causar dano a criaturas com redução de dano.

*Armadura da Fé:* no 9º nível, você recebe CA+2.

*Poder Sagrado:* a partir do 13º nível, você pode canalizar energia divina para melhorar sua capacidade de combate. Você recebe +4 nas jogadas de ataque e dano durante um minuto. Usar esta habilidade é uma ação padrão, e ela pode ser usada uma vez por dia.

*Campeão do Bem:* a partir do 17º nível, você pode usar sua energia divina para se tornar praticamente invencível em batalha. Você recebe redução de dano 20 durante um minuto. Usar esta habilidade é uma ação padrão, e ela pode ser usada uma vez por dia.

### Vínculo Divino

No 5º nível, escolha entre ter um elo com as forças divinas ou com um animal. Uma vez feita, esta escolha não pode ser mudada.

Se escolher um elo com as forças divinas, você recebe um [talento de combate](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Talentos_de_Combate) ou [poder concedido](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Poderes_Concedidos). No 10º nível, e a cada 5 níveis seguintes, você recebe outro talento de combate ou de poder concedido.

Se escolher um elo com um animal, você recebe uma [Montaria Sagrada](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Montaria_Sagrada).

### Remover Condição

No 6º nível, seu toque faz mais que apenas curar ferimentos.

Escolha uma das condições a seguir: abalado, apavorado, atordoado, cego, doente, envenenado, exausto, fatigado ou surdo. Quando você usa cura pelas mãos, além de curar PV, também remove essa condição da criatura curada (um alvo apavorado fica abalado; um alvo exausto fica fatigado).

No 9º nível, e a cada três níveis seguintes, você pode escolher outra condição. Mas você cura apenas uma condição por cada uso de cura pelas mãos.

### Ex-Paladinos

Um paladino que abandonou a tendência Leal e Bondosa perde todas as suas habilidades de classe e não pode mais ganhar níveis nesta classe até que realize uma penitência (veja a seção Magias).

# Ladino

## Tabela: O Ladino

| Nível | BBA | Habilidades de Classe |
| --- | --- | --- |
| 1º | +0 | [Ataque Furtivo](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Ladino#Ataque_Furtivo) +1d6, [Encontrar Armadilhas](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Ladino#Encontrar_Armadilhas) |
| 2º | +1 | [Evasão](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Ladino#Evas%C3%A3o), [Técnica Ladina](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Ladino#T%C3%A9cnica_Ladina) |
| 3º | +2 | [Ataque Furtivo](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Ladino#Ataque_Furtivo) +2d6, [Sentir Armadilhas](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Ladino#Sentir_Armadilhas) +1 |
| 4º | +3 | [Esquiva Sobrenatural](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Ladino#Esquiva_Sobrenatural) |
| 5º | +3 | [Ataque Furtivo](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Ladino#Ataque_Furtivo) +3d6, [Técnica Ladina](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Ladino#T%C3%A9cnica_Ladina) |
| 6º | +4 | [Sentir Armadilhas](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Ladino#Sentir_Armadilhas) +2 |
| 7º | +5 | [Ataque Furtivo](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Ladino#Ataque_Furtivo) +4d6 |
| 8º | +6 | [Esquiva Sobrenatural Aprimorada](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Ladino#Esquiva_Sobrenatural_Aprimorada), [Técnica Ladina](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Ladino#T%C3%A9cnica_Ladina) |
| 9º | +6 | [Ataque Furtivo](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Ladino#Ataque_Furtivo) +5d6, [Sentir Armadilhas](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Ladino#Sentir_Armadilhas) +3 |
| 10º | +7 | [Evasão Aprimorada](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Ladino#Evas%C3%A3o_Aprimorada) |
| 11º | +8 | [Ataque Furtivo](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Ladino#Ataque_Furtivo) +6d6, [Técnica Ladina](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Ladino#T%C3%A9cnica_Ladina) |
| 12º | +9 | [Sentir Armadilhas](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Ladino#Sentir_Armadilhas) +4 |
| 13º | +9 | [Ataque Furtivo](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Ladino#Ataque_Furtivo) +7d6 |
| 14º | +10 | [Técnica Ladina](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Ladino#T%C3%A9cnica_Ladina) |
| 15º | +11 | [Ataque Furtivo](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Ladino#Ataque_Furtivo) +8d6, [Sentir Armadilhas](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Ladino#Sentir_Armadilhas) +5 |
| 16º | +12 |  |
| 17º | +12 | [Ataque Furtivo](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Ladino#Ataque_Furtivo) +9d6, [Técnica Ladina](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Ladino#T%C3%A9cnica_Ladina) |
| 18º | +13 | [Sentir Armadilhas](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Ladino#Sentir_Armadilhas) +6 |
| 19º | +14 | [Ataque Furtivo](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Ladino#Ataque_Furtivo) +10d6 |
| 20º | +15 | [Técnica Ladina](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Ladino#T%C3%A9cnica_Ladina) |

## Características de Classe

Pontos de Vida: um ladino começa com 12 pontos de vida (+ mod. de Constituição) e ganha 3 PV (+mod. Constituição) por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 8 + mod. Inteligência.

Perícias de Classe: [Acrobacia](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Acrobacia) (Des), [Atletismo](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Atletismo) (For), [Atuação](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Atua%C3%A7%C3%A3o) (Car), [Cavalgar](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Cavalgar) (Des), [Conhecimento](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Conhecimento) (Int), [Diplomacia](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Diplomacia) (Car), [Enganação](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Engana%C3%A7%C3%A3o) (Car), [Furtividade](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Furtividade) (Des), [Iniciativa](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Iniciativa) (Des), [Intimidação](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Intimida%C3%A7%C3%A3o) (Car), [Intuição](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Intui%C3%A7%C3%A3o) (Sab), [Jogatina](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Jogatina) (Car), [Ladinagem](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Ladinagem) (Des), [Obter Informações](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Obter_Informa%C3%A7%C3%B5es) (Car), [Ofício](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Of%C3%ADcio) (Int), [Percepção](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Percep%C3%A7%C3%A3o) (Sab).

Talentos Adicionais: [Usar Armaduras Leves](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Usar_Armaduras_Leves), Usar Armas ([simples](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Usar_Armas_Simples) e [marciais](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Usar_Armas_Marciais)), [Usar Escudos](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Usar_Escudos), [Reflexos Rápidos](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Reflexos_R%C3%A1pidos).

## Habilidades de Classe

### Ataque Furtivo

Você sabe aproveitar a distração do inimigo para atingi-lo em pontos vitais. Quando atinge um alvo desprevenido ou flanqueado com um ataque corpo-a-corpo (ou à distância a até 9m), você causa 1d6 pontos de dano adicional. A cada dois níveis seguintes, esse dano adicional aumenta em +1d6.

Uma criatura imune a acertos críticos também é imune a ataques furtivos.

### Encontrar Armadilhas

Você pode usar a perícia [Percepção](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Percep%C3%A7%C3%A3o) para encontrar armadilhas. Veja a descrição da perícia para mais detalhes.

### Evasão

A partir do 2º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre nenhum dano se for bem-sucedido. Você ainda sofre dano normal se falhar no teste de Reflexos.

Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver imobilizado, ou usando armadura média ou pesada.

### Técnica Ladina

No 2º nível, e a cada três níveis seguintes, você recebe uma habilidade de lista a seguir, à sua escolha. Você não pode escolher a mesma habilidade mais de uma vez, a menos que sua descrição diga o contrário.

* *Ataque Incapacitante:* quando atinge uma criatura com um ataque furtivo, além de sofrer dano extra, ela sofre uma penalidade de -2 em jogadas e testes por um minuto.
* *De Pé:* você pode se levantar com uma ação livre, em vez de uma ação de movimento.
* *Desabilitar Rápido:* você gasta uma ação padrão para desabilitar mecanismos, em vez de 1d4 rodadas (veja a perícia [Ladinagem](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Ladinagem)).
* *Furtividade Rápida:* você pode usar [Furtividade](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Furtividade) mesmo se movendo com seu deslocamento normal, sem sofrer penalidades no teste de perícia.
* *Maestria em Perícia:* escolha um número de perícias treinadas igual a 1 + seu modificador de Inteligência. Usando essas perícias, você pode escolher 10 mesmo quando distraído ou sob pressão.
* *Mente Escorregadia:* sempre que faz um teste de Vontade e falha, você pode repetir o teste uma vez na rodada seguinte.
* *Oportunismo:* você recebe +4 em jogadas de ataque contra inimigos que já sofreram dano na mesma rodada.
* *Rolamento Defensivo:* quando você sofrer dano, pode fazer um teste de Reflexo (CD = dano sofrido). Se for bem-sucedido, sofre apenas metade do dano. Você pode usar esta técnica ladina apenas uma vez por dia (mas pode escolhê-la mais vezes, para mais utilizações diárias).
* *Truque de Combate:* você recebe um [talento de combate](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Talentos_de_Combate) adicional. Você pode escolher esta habilidade diversas vezes.
* *Truque de Perícia:* você recebe um talento de perícia adicional. Você pode escolher esta habilidade diversas vezes.
* *Truque Mágico:* você pode lançar uma [magia arcana de 1º nível](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Lista_de_Magias_Arcanas#Magias_de_1%C2%BA_n%C3%ADvel) à sua escolha. Sua habilidade-chave é Inteligência, e você possui um número de pontos de magia igual a 1 + seu modificador de Inteligência. Você pode escolher esta habilidade diversas vezes. Cada vez que é escolhida, você aprende uma nova magia e recebe +1 PM.

### Sentir Armadilhas

No 3º nível, você adquire um sentido apurado contra armadilhas. Você recebe +1 na classe de armadura contra ataques feitos por armadilhas, e em testes de Reflexos contra armadilhas. A cada três níveis seguintes, esse bônus aumenta em +1.

### Esquiva Sobrenatural

No 4º nível, seus instintos ficam tão apurados que você consegue reagir ao perigo antes que seus sentidos percebam. Você nunca fica desprevenido (veja “Surpresa” na seção Combate).

### Esquiva Sobrenatural Aprimorada

A partir do 8º nível, você consegue lutar contra diversos inimigos como se fossem apenas um. Você não pode ser flanqueado.

### Evasão Aprimorada

A partir do 10º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se for bem-sucedido, e sofre apenas metade do dano se falhar..

Categorias

O conteúdo da comunidade está disponível sob [CC-BY-SA](https://www.fandom.com/pt-br/licensing-pt-br) salvo indicação em contrário.

# Mago

## Tabela: O Mago

| Nível | BBA | Habilidades de Classe | Magias |
| --- | --- | --- | --- |
| 1º | +0 | [Mistérios Arcanos](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Mago#Mist%C3%A9rios_Arcanos), [Vínculo Arcano](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Mago#V%C3%ADnculo_Arcano) | 0, 1º |
| 2º | +1 |  |  |
| 3º | +1 |  | 2º |
| 4º | +2 |  |  |
| 5º | +2 | [Mistérios Arcanos](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Mago#Mist%C3%A9rios_Arcanos) | 3º |
| 6º | +3 |  |  |
| 7º | +3 |  | 4º |
| 8º | +4 |  |  |
| 9º | +4 |  | 5º |
| 10º | +5 | [Mistérios arcanos](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Mago#Mist%C3%A9rios_Arcanos) |  |
| 11º | +5 |  | 6º |
| 12º | +6 |  |  |
| 13º | +6 |  | 7º |
| 14º | +7 |  |  |
| 15º | +7 | [Mistérios Arcanos](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Mago#Mist%C3%A9rios_Arcanos) | 8º |
| 16º | +8 |  |  |
| 17º | +8 |  | 9º |
| 18º | +9 |  |  |
| 19º | +9 |  |  |
| 20º | +10 | [Mistérios Arcanos](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Mago#Mist%C3%A9rios_Arcanos) |  |

## Características de Classe

Pontos de Vida: um mago começa com 8 pontos de vida (+mod. de Constituição) e ganha 2 PV (+mod. Constituição) por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 2 + mod. Inteligência.

Perícias de Classe: [Conhecimento](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Conhecimento) (Int), [Identificar Magia](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Identificar_Magia) (Int), [Ofício](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Of%C3%ADcio) (Int), [Percepção](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Percep%C3%A7%C3%A3o) (Sab).

Talentos Adicionais: [Usar Armas Simples](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Usar_Armas_Simples), [Vontade de Ferro](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Vontade_de_Ferro).

## Habilidades de Classe

### Magias

* *Tipo e níveis de magia:* você pode lançar magias arcanas de nível 0 (truques) e 1º nível. A cada dois níveis de mago seguintes, você pode lançar magias um nível acima: no 3º nível pode lançar magias de 2º nível, no 5º nível você pode lançar magias de 3º nível e assim por diante até o 17º nível, quando você pode lançar magias de 9º nível.
* *Habilidade-chave:* sua habilidade para lançar magias é Inteligência.
* *Magias Conhecidas:* você conhece 5 magias arcanas de nível 0, e também um número de magias de 1º nível igual a 3 + seu modificador de Inteligência. Cada vez que avançar de nível, você aprende duas novas magias de qualquer nível que possa lançar.
* *Pontos de Magia:* você tem um número de pontos de magia (PM) igual a 1 + modificador de Inteligência. Cada vez que avança de nível, recebe 3 PM.
* *Preparação de Magia:* você precisa preparar suas magias com antecedência. A cada dia deve estudar durante uma hora, e então gastar seus PM com as magias que vai querer disponíveis durante o dia.

### Mistérios Arcanos

Você recebe um [talento de magia](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Talentos_de_Magia). No 5º nível, e a cada cinco níveis seguintes, recebe outro [talento de magia](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Talentos_de_Magia).

### Vínculo Arcano

Escolha entre ter um elo com um item ou com um animal. Uma vez feita, esta escolha não pode ser mudada.

*Item de Poder:* se escolher um item, você recebe um objeto à sua escolha. Pode ser uma varinha, cajado, livro, chapéu, amuleto ou mesmo arma.

Este item pode ser usado para lançar, uma vez por dia, qualquer magia que você conheça sem gastar PM (incluindo custos extras de talentos metamágicos). No entanto, para lançar qualquer magia sem estar usando ou segurando o item, você precisa fazer um teste de Identificar Magia (CD 15 + nível da magia). Se falhar, a magia não funciona, mas você gasta os PM mesmo assim.

O item de poder tem dureza 10 e PV iguais a metade dos PV máximos do mago. Um item danificado é restaurado na próxima vez que você preparar suas magias. Se o item é destruído, você fica atordoado por 1d4 rodadas. Construir um novo item de poder consome uma semana de trabalho e 100 TO.

*Familiar:* se escolher um animal, você recebe um familiar - um tipo de animal de estimação mágico.

Você e seu familiar podem se comunicar telepaticamente a até 1km. Seu familiar obedece suas ordens, mas sua baixa inteligência pode limitar o que ele consegue fazer. Se o familiar morre, você fica atordoado por 1d4 rodadas. Você pode invocar um novo familiar com um ritual que exige um dia inteiro e 100 TO em ingredientes.

Familiar. Animal 1; N; tamanho Mínimo, desl. 9m; PV (metade dos PV máximos); CA 14; mordida +4 (1); Fort +2, Ref +4, Von +1; For 4, Des 15, Con 10, Int 4, Sab 12, Car 6. *Perícias e Talentos:* Percepção +5; Acuidade com Arma.

Cada tipo de animal oferece uma habilidade especial.

* *Cobra:* você recebe [Treino em Perícia](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Treino_em_Per%C3%ADcia) (Enganação) ou [Foco em Perícia](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Foco_em_Per%C3%ADcia) (Enganação) como um talento adicional.
* *Coruja:* a coruja pode voar com deslocamento de 12m, e você recebe visão na penumbra.
* *Corvo:* o corvo pode voar com deslocamento em 12m, e você recebe [Vontade de Ferro](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Vontade_de_Ferro) como um talento adicional.
* *Falcão:* o falcão pode voar com deslocamento de 12m, e você recebe [Treino em Perícia](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Treino_em_Per%C3%ADcia) (Percepção) ou [Foco em Perícia](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Foco_em_Per%C3%ADcia) (Percepção) como um talento adicional.
* *Gato:* você recebe [Treino em Perícia](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Treino_em_Per%C3%ADcia) (Furtividade) ou [Foco em Perícia](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Foco_em_Per%C3%ADcia) (Furtividade) como um talento adicional.
* *Morcego:* o morcego pode voar com deslocamento de 12m, e você recebe visão no escuro 18m.
* *Rato:* você recebe [Fortitude Maior](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Fortitude_Maior) como um talento adicional.
* *Sapo:* você recebe [Vitalidade](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Vitalidade) como um talento adicional.

Categorias

O conteúdo da comunidade está disponível sob [CC-BY-SA](https://www.fandom.com/pt-br/licensing-pt-br) salvo indicação em contrário.

# Druida

## Tabela: O Druida

| Nível | BBA | Habilidades de Classe | Magias |
| --- | --- | --- | --- |
| 1º | +0 | [Código de Conduta](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Druida#C%C3%B3digo_de_Conduta), [Divindade](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Druida#Divindade),  [Empatia Selvagem](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Druida#Empatia_Selvagem), [Vínculo Natural](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Druida#V%C3%ADnculo_Natural) | 0, 1º |
| 2º | +1 | [Caminho da Floresta](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Druida#Caminho_da_Floresta) |  |
| 3º | +2 | [Rastro Invisível](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Druida#Rastro_Invis%C3%ADvel) | 2º |
| 4º | +3 |  |  |
| 5º | +3 | [Forma Selvagem](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Druida#Forma_Selvagem) | 3º |
| 6º | +4 |  |  |
| 7º | +5 |  | 4º |
| 8º | +6 | [Forma Selvagem](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Druida#Forma_Selvagem) (2 habilidades) |  |
| 9º | +6 | [Imunidade a Venenos](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Druida#Imunidade_a_Venenos) | 5º |
| 10º | +7 |  |  |
| 11º | +8 | [Forma Selvagem Aprimorada](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Druida#Forma_Selvagem_Aprimorada) | 6º |
| 12º | +9 |  |  |
| 13º | +9 | [Mil Faces](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Druida#Mil_Faces) | 7º |
| 14º | +10 | [Forma Selvagem](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Druida#Forma_Selvagem) (3 habilidades) |  |
| 15º | +11 | [Corpo Atemporal](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Druida#Corpo_Atemporal) | 8º |
| 16º | +12 |  |  |
| 17º | +12 | [Forma Selvagem Maior](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Druida#Forma_Selvagem_Maior) | 9º |
| 18º | +13 |  |  |
| 19º | +14 |  |  |
| 20º | +15 | [Forma Selvagem](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Druida#Forma_Selvagem) (4 habilidades) |  |

## Características de Classe

Tendência: Qualquer Neutra.

Pontos de Vida: um druida começa com 16 pontos de vida (+mod. de Constituição) e ganha 4 PV (+mod. Constituição) por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 4 + mod. Inteligência.

Perícias de Classe: [Adestrar Animais](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Adestrar_Animais) (Car), [Atletismo](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Atletismo) (For), [Cavalgar](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Cavalgar) (Des), [Cura](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Cura) (Sab) , [Conhecimento](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Conhecimento) (Int), [Diplomacia](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Diplomacia) (Car), [Identificar Magia](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Identificar_Magia) (Int), [Ofício](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Of%C3%ADcio) (Int), [Percepção](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Percep%C3%A7%C3%A3o) (Sab), [Sobrevivência](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Per%C3%ADcias#Sobreviv%C3%AAncia) (Sab).

Talentos Adicionais: Usar Armaduras ([leves](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Usar_Armaduras_Leves) e [médias](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Usar_Armaduras_M%C3%A9dias)), [Usar Armas Simples](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Usar_Armas_Simples), [Usar Escudos](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Usar_Escudos), [Fortitude Maior](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Fortitude_Maior), [Vontade de Ferro](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Vontade_de_Ferro), [Senso da Natureza](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos_de_Per%C3%ADcia#Senso_da_Natureza)

## Habilidade de Classe

### Código de Conduta

Um druida não pode usar armaduras e escudos feitos de metal. Assim, ele só pode usar armaduras acolchoadas, corselete de couro, gibão de peles e escudo leve (que é feito de madeira). Um druida que use armadura ou escudo de metal perde todas as habilidades de classe por um dia.

### Divindade

Você deve escolher uma divindade padroeira entre aquelas disponíveis para druidas ([Deusa da Natureza](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Caracter%C3%ADsticas#Deusa_da_Natureza), [Deus dos Monstros](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Caracter%C3%ADsticas#Deus_dos_Monstros) e [Deus dos Mares](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Caracter%C3%ADsticas#Deus_dos_Mares)), e atuar como seu devoto. As divindades são descritas na seção Características. Sua divindade determina quais talentos de poderes concedidos você pode ter.

### Empatia Selvagem

Você sabe se comunicar com animais através de linguagem corporal e vocalizações. Você pode fazer testes de Diplomacia com animais, com um bônus igual a seu nível + modificador de Carisma. Normalmente, animais domésticos são indiferentes e animais selvagens são inamistosos (ou mesmo hostis, no caso de um predador faminto).

### Magias

Você pode lançar magias.

*Tipo e níveis de magia:*você pode lançar magias divinas de nível 0 (preces) e 1º nível. A cada dois níveis de druida seguintes, você pode lançar magias um nível acima: no 3º nível pode lançar magias de 2º nível, no 5º nível você pode lançar magias de 3º nível e assim por diante até o 17º nível, quando você pode lançar magias de 9º nível. Habilidade-chave: sua habilidade para lançar magias é Sabedoria.

*Magias Conhecidas:* você conhece 4 magias de nível 0, e também um número de magias de 1º nível igual a 1 + seu modificador de Sabedoria. Cada vez que avançar de nível, você aprende duas novas magias de qualquer nível que possa lançar.

*Pontos de Magia:* você tem um número de pontos de magia (PM) igual a 1 + modificador de Sabedoria. Cada vez que avança de nível, recebe 3 PM.

*Preparação de Magia:* você precisa preparar suas magias com antecedência. A cada dia, deve passar uma hora rezando para sua divindade. Durante esse tempo, deve gastar seus PM com as magias que vai querer disponíveis durante o dia.

### Vínculo Natural

Escolha entre ter um elo com as forças da natureza ou com um animal. Uma vez feita, esta escolha não pode ser mudada.

Se escolher um elo com a natureza, você recebe um [talento de magia](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Talentos_de_Magia) ou [poder concedido](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Talentos#Poderes_Concedidos). No 5º nível, e a cada cinco níveis seguintes, recebe outro talento de magia ou de poder concedido.

Se escolher um elo com um animal, você recebe um [Companheiro Animal](https://tsrd.fandom.com/pt-br/wiki/Companheiro_Animal).

### Caminho da Floresta

A partir do 2º nível, você pode atravessar terrenos difíceis sem sofrer redução em seu deslocamento. Essa habilidade só funciona em terrenos naturais.

### Rastro Invisível

A partir do 3º nível, você pode atravessar terrenos naturais sem deixar marcas. A dificuldade para rastreá-lo aumenta em CD +10.

### Forma Selvagem

A partir do 5º nível, você pode adquirir a forma de uma criatura selvagem – que em geral corresponde a algum animal existente na região, mas também pode ser uma fera desconhecida.

Suas estatísticas não mudam, mas você recebe uma habilidade da lista a seguir, de acordo com o animal em que se transformou (por exemplo, escalar para um macaco, presas para um lobo...). Usar esta habilidade é uma ação padrão. Ela pode ser usada um número de vezes por dia igual a 1 + seu modificador de Sabedoria.

Na forma selvagem você não pode lançar magias. Outras criaturas podem fazer um teste de Percepção resistido pelo seu teste de Enganação (você recebe um bônus de +10 neste teste) para perceber que você não é um animal comum. Qualquer roupa ou equipamento que esteja usando é absorvido pela forma selvagem, e ressurge quando você volta ao normal. Cada transformação dura pelo tempo que você quiser, mas você reverte à forma normal se ficar inconsciente ou morrer.

A partir do 8º nível, você recebe duas habilidades diferentes. Essas habilidades aumentam pra três no 14º nível, e para quatro no 20º nível. Você pode escolher habilidades diferentes a cada transformação, mas nunca uma mesma habilidade mais de uma vez.

* Agilidade: você recebe Destreza+4.
* Armadura natural: você recebe couro, escamas ou carapaça que fornecem CA+4.
* Brutalidade: você recebe Força+4.
* Escalar: você pode escalar com deslocamento de 9m.
* Garras e Presas: você recebe dois ataques naturais de garras, que causam dano equivalente a uma adaga própria para seu tamanho(1d4 para uma criatura Média) e um ataque natural de mordida, que causa dano equivalente a uma espada curta própria para seu tamanho (1d6 para uma criatura Média). Você pode atacar com as três armas naturais na mesma rodada, mas se fizer isso sofre uma penalidade de –4 em todas as jogadas de ataque.
* Nadar: você pode nadar com deslocamento de 9m.
* Instintos Apurados: você recebe faro, visão na penumbra e +4 em testes de Percepção.
* Rapidez: seu deslocamento aumenta em +9m.
* Tamanho Grande: seu tamanho muda para Grande. Você recebe Força+4 e sofre penalidade de –1 nas jogadas de ataque e classe de armadura, e –4 em testes de Furtividade.
* Tamanho Pequeno: seu tamanho muda para Pequeno. Você recebe +1 em jogadas de ataque e classe de armadura, e +4 em testes de Furtividade.

### Imunidade a Venenos

No 9º nível, você se torna imune a todos os venenos.

### Forma Selvagem Aprimorada

A partir do 11º nível, quando usa a forma selvagem, você também pode escolher as seguintes habilidades adicionais.

* *Agarrar Instantâneo:* quando você acerta um ataque corpo-a-corpo, pode começar uma manobra de agarrar contra a criatura atingida, como uma ação livre.
* *Agilidade:* você recebe Destreza +8.
* *Armadura Natural:* você recebe couro, escamas ou carapaça que fornecem CA+6.
* *Bote:* quando você faz uma investida, pode atacar com todas as suas armas naturais.
* *Brutalidade:* você recebe Força +8.
* *Escalar:* você pode escalar com deslocamento de 18m.
* *Nadar:* você pode nadar com deslocamento de 18m.
* *Planta:* sua forma selvagem é feita de matéria vegetal. Você recebe CA+4 e imunidade a veneno, sono, paralisia e atordoamento. Além disso, recebe dois ataques naturais de pancada, que causam dano equivalente a uma clava própria pra seu tamanho (1d6 para uma criatura Média). Você pode atacar com as duas pancadas, mas se fizer isso sobre uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque. Por fim, você recebe +10 em testes de Furtividade para se esconder onde houver vegetação.
* *Rapidez:* seu deslocamento aumenta em +18m.
* *Tamanho Enorme:* seu tamanho muda para Enorme. Você recebe Força +8, sofre penalidade de -2 em jogadas de ataque e classe de armadura, e -8 em testes de Furtividade.
* *Tamanho Mínimo:* seu tamanho muda para Mínimo. Você recebe +2 em jogadas de ataque e classe de armadura, e +8 em testes de Furtividade.
* *Teia: você pode lançar uma teia em uma criatura a até 18m como uma ação padrão. Faça um ataque de toque à distância (jogada  
  de ataque oposta a teste de Reflexos da vítima). Se você acertar, a vítima fica imobilizada. Ela pode escapar com uma ação completa e um teste bem-sucedido de Força ou Acrobacia (CD 25).*
* *Veneno:* uma criatura atingida por seu ataque natural deve fazer um teste de Fortitude (CD 10 + metade do seu nível + modificador de Constituição). Se falhar, sofre mais 2d12 pontos de dano.
* *Voar:* você pode voar com deslocamento de 9m.

### Mil Faces

A partir do 13º nível, você pode mudar sua aparência (como a magia *alterar-se*), como uma ação padrão.

### Corpo Atemporal

A partir do 15º nível, você não sofre mais penalidades por envelhecimento (veja o seção Características) e fica imune a envelhecimento mágico. Bônus por envelhecimento ainda se aplicam. Você ainda morrerá de velhice quando sua hora chegar.

### Forma Selvagem Maior

A partir do nível 17º, quando usa a forma selvagem, você também pode escolher entre as seguintes habilidades adicionais.

*Armadura Natural:* você recebe couro, escamas ou carapaça que fornecem CA+8.

*Atropelar:* quando se movimenta, você pode passar por cima de criaturas duas ou mais categorias de tamanho menores que você, causando 4d6 pontos de dano + modificador de Força. Essas criaturas podem fazer um teste de Reflexos (CD 10 + metade do seu nível + modificador de Força) para reduzir o dano à metade.

*Constrição:* no início de cada rodada, você automaticamente causa 1d6 pontos de dano + modificador de Força a qualquer criatura que esteja agarrando.

*Elemental:* seu corpo se torna feito de água, ar, fogo ou terra. Você recebe redução de dano 10/magia e imunidade e veneno, sono, paralisia e atordoamento. Além disso, recebe dois ataques naturais de pancada, que causam dano equivalente a uma clava própria para seu tamanho (1d6 para uma criatura Média). Você pode atacar com as duas pancadas, mas se fizer isso sofre uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque. Por fim, conforme o elemento escolhido, você recebe os poderes a seguir.

* Água: você pode nadar com deslocamento de 18m e atravessar qualquer barreira que não seja hermeticamente fechada.
* Ar: você pode voar com deslocamento de 18m.
* Fogo: você recebe imunidade a fogo. Seus ataques naturais causam 1d6 pontos de dano adicional por fogo.
* Terra: você recebe CA+4.

Essa habilidade não pode ser combina com quaisquer outras, exceto agilidade, brutalidade e tamanhos.

*Tamanho Descomunal:* seu tamanho muda para Descomunal. Você recebe Força +16, sofre penalidade de -4 em jogadas de ataque e classe de armadura, e -16 em testes de Furtividade.

*Tamanho Diminuto:* seu tamanho muda para Diminuto. Você recebe +4 em jogadas de ataque e classe de armadura, e +16 em testes de Furtividade.

*Voar:* você pode voar com deslocamento de 18m.