



# CÍRCULO DA ARANHA



**DUNGEONS & DRAGONS**

Druidas do Círculo da Aranha são mulheres que recebem bênçãos de Lolth, tanto pela devoção como através de sacrifícios e sangue em seu nome





## CÍRCULO DA ARANHA

### CÍRCULO DRUÍDICO

**D**ruidas do Círculo da Aranha são mulheres que recebem bênçãos de Lolth, tanto pela devoção como através de sacrifícios de sangue em seu nome. Elas podem ser encontradas nos recônditos mais escuros da sociedade, cuidadosamente caçando suas presas e tecendo teias profundas de intriga em nome do caos.

Em lealdade à rainha das aranhas, druidisas desse círculo transformam seu corpo em um corpo de aranha. Elas consideram isso ofensivo como outros druidas mudam de forma para formar, em vez de se dar corpo e alma a uma natureza primitiva predatória.

#### ARACNOFILIA

Quando você escolhe esse Círculo, no 2º nível, sua habilidade de Forma Selvagem e conjurar animais é limitada a aracnídeos e outro tipo de aranhas. Seu Mestre tem a palavra final sobre quais são essas formas.

#### FORMA SELVAGEM DE COMBATE

Quando você escolhe esse círculo, no 2º nível, você recebe a habilidade de usar sua Forma Selvagem no seu turno com uma ação bônus, ao invés de com uma ação.

Além disso, enquanto você estiver transformado pela sua Forma Selvagem, você pode usar uma ação bônus para gastar uma espaço de magia e ganhar 1d8 pontos de vida por nível do espaço de magia gasto.

#### FORMAS DO CÍRCULO

Os ritos do seu círculo garantem a você a habilidade de se transformar em formas animais mais poderosas. A partir do 2º nível, você pode usar sua Forma Selvagem para se transformar em uma besta com nível de desafio

até 1 (você ignora a coluna ND Max da tabela Formas de Besta, mas ainda deve acatar as limitações descritas lá). A partir do 6º nível, você pode se transformar em uma besta com nível de desafio tão alto quanto seu nível de druida dividido por 3, arredondado para baixo.

#### FAVORECIDA DE LOLTH

Como uma sacerdotisa da Rainha Aranha, uma druidisa neste Círculo está cada vez mais em sintonia com a natureza das aranhas, e deu seu primeiro passo de entregar seu corpo a Lolth.

No início do 4º nível, a druidisa está permanentemente sob o efeito da magia *Patas de Aranha* (ignorando a necessidade de concentração).

Além disso, uma druidisa no 4º nível recebe a habilidade de conjurar a magia *Teia* como uma magia de 2º nível, e sempre a tem preparada. Elas também podem usar as habilidades <sup>1</sup>*Sentido Aracnídeo* e <sup>2</sup>*Movimento Aracnídeo* fora de sua Forma Selvagem.

#### ATAQUE PRIMORDIAL

A partir do 6º nível, seus ataques na forma de besta contam como mágicos com os propósitos de ultrapassar resistência e imunidade a ataques e danos não-mágicos.

#### FORMA SELVAGEM DA SERVA DEVOTADA

No 10º nível, você pode fazer 2 usos de Forma Selvagem ao mesmo tempo para transformar-se em Drider.

#### CONJURAÇÕES MAIORES

No 14º nível, qualquer criatura que você conjurar ou transformar-se, recebe 30 pontos de vida temporários.

#### FORMA DA ARANHA VERDADEIRA

No 17º nível, você está agora irreparavelmente ligada à sua forma de aranha.

Seus olhos ressurgem como um conjunto de três olhos de aranha, dando-lhe um aspecto demoníaco.

Além disso, dois pares de longas patas de aranha crescem das costas da druidisa, fornecendo +5 para testes de Atletismo e Acrobacia. Essas patas são fortes o suficiente para sustentar a druidisa e mais 45 quilos, e são suficientemente ágeis para serem escondidas debaixo de grande vestes.

#### RITO DA RAINHA DAS ARANHAS

"Mãe da escuridão, concede-me o sangue de meus inimigos para o vinho, e seus corações para meu alimento. Concede-me seus gritos para a canção, seus homens para minha satisfação e sua riqueza para minha cama. Por este sacrifício indecoroso eu honro à ti, Rainha das Aranhas, e te suplico o poder e força para destruir meus inimigos."

(Quenthel Baenre, Menzoberranzan, 1372 DR)

#### HABILIDADES ARACNÍDEAS

<sup>1</sup> **Sentido Aracnídeo.** Quando em contato com uma teia, a druidisa sabe a posição exata de qualquer outra criatura em contato com a mesma teia.

<sup>2</sup> **Andar Aracnídeo.** A druidisa ignora as restrições de movimento causadas pela teia.

