



# UNEARTHED ARCANA



**DUNGEONS & DRAGONS**

## Druída: Círculos Druídicos

Novas opções surgem para o druida: três Círculos de Druidas e uma regra opcional para uso de diferentes formas de criaturas para a Forma Selvagem.

# Unearthed Arcana: Druida

## Círculos Druídicos

No 2º nível, você escolhe se identificar com um círculo de druidas. Aqui estão três novas opções para isso: Círculo dos Sonhos, Círculo do Pastor e o Círculo do Crepúsculo.

### Material de Playtest

O material aqui é apresentado para playtesting e para incentivar a sua imaginação. Esses mecânicos de jogo estão em forma de rascunho, utilizáveis em sua campanha, mas não completamente balanceados por testes em campanhas. Eles não são oficialmente parte do jogo. Por estas razões, o material desta coluna não é permitido nos eventos da D&D Adventurers League.

## Círculo dos Sonhos

Druidas membros do Círculo dos Sonhos originam de regiões que tem laços fortes com o Feywild. Os druidas guardiões do mundo fazem uma aliança natural com entre eles e os feéricos bondosos. Esses druidas procuram preencher o mundo de luz e alegria. Sua mágica cicatriza corações e traz felicidade para os corações desanimados, e os reinos que protegem são radiantes terras frutífera.

### Bálsamo da Corte de Verão

No 2º nível, você se torna carregado com as bênçãos da Corte do Verão. Você é uma fonte de energia que presta alívio aos pés exaustos e folga as dores. Você tem uma reserva de magia feérica representada por um número de d6s igual ao seu nível de druida

Com uma ação bônus, você pode escolher um aliado a 36 metros que você possa ver e gastar um número de d6s igual metade do seu nível de druida ou menos (mínimo 1) e somar o resultado. O alvo recupera os pontos de vida igual ao resultado dos dados somados, mais 1 pontos de vida temporário e deslocamento de 1,5 metros para cada dado rolado dessa maneira por 1 minuto.

Você recupera os dados gastos após um descanso longo.

### Lareira de Luar e Sombra

No 6º nível, lar é onde quer que você levante acampamento. Durante um descanso curto ou longo, você pode invocar o poder sombrio da Corte do Crepúsculo para proteger seu acampamento de intrusos. No início do descanso, você cria uma área com 9 metros de raio. Dentro dessa área você e seus aliados ganham bônus de

+5 em Sabedoria (Percepção) para detectar criaturas, e qualquer fonte de luz natural (fogo, fogueira, tochas e etc.) não são visíveis fora dessa área. Os efeitos terminam quando o descanso terminar ou quando você sair dessa área.

## Caminhos Ocultos

A partir do 10º nível, você pode usar os imprevisíveis caminhos ocultos mágicos que alguns feéricos usam para cortar caminho num piscar de olhos. No seu turno, você pode se teletransportar até 9 metros para um outro ponto que possa ver. Para cada metro teleportado você gasta um metro do seu deslocamento.

Você também pode usar essa habilidade para teletransportar alguém. Com uma ação padrão, você teletransporta um aliado voluntariamente que tocar por 9 metros a um ponto que possa ver.

Quando você usar essa habilidade (seja em você ou em um aliado) não pode usar novamente até que 1d4 turnos tenham se passado.

## Luz Purificadora

No 14º nível, o auxílio da Corte do Verão permite que você cancele magias que estão atrapalhando você e seus aliados. Quando você conjura uma magia com um espaço de magia e recupera pontos de vida seus ou de seus aliados esse turno, você pode simultaneamente escolher o alvo curado para usar a magia dissipar magia, usando um espaço de magia equivalente ao da magia de cura usada.

Você pode usar essa habilidade três vezes, recuperando os usos ao final de um descanso longo. Se a magia de cura tiver mais de um alvo você pode usar essa habilidade mais de uma vez ao mesmo tempo, gastando um uso dessa habilidade para cada criatura.

## Círculo do Pastor

Druidas do Círculo do Pastor se interligam com os espíritos das bestas. Enquanto esses druidas reconhecem que todas as criaturas vivas têm um papel no mundo natural, eles focam em proteger os animais. Pastores, como eles são chamados, veem as criaturas como seus fardos. Eles afastam monstros que ameaçam as criaturas naturais, punem caçadores que caçam mais que o necessário e previnem que a civilização de sobrepujar habitats e caminhos necessários para migração dos animais. Muitos desses druidas são mais felizes longe de

idades e vilas, felizes em passar seus dias na companhia de animais silvestres

## Laço Espiritual

Começando no 2º nível, você ganha a habilidade de chamar espíritos animais e usá-los para influenciar o mundo ao seu redor. Como uma ação bônus, você invoca magicamente um espírito médio para um espaço desocupado que possa em um raio de 18 metros de você. O espírito cria uma aura em um raio de 9 metros à sua volta, não ocupa seu espaço, é imóvel e não conta como uma criatura, nem como um objeto.

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

**Urso.** O espírito do urso concede a você e seus aliados seu poder e resistência. Você e seus aliados que estiverem na aura quando o espírito aparece ganham pontos de vida temporários iguais a 5 + seu nível de druida. Além disso, você e seus aliados ganham vantagem nos testes de Força e testes de resistência de Força, enquanto dentro da aura.

**Falcão.** O espírito do falcão é um caçador nato, marcando seus inimigos com sua visão aguçada. Você e seus aliados ganham vantagem em ataques de ataque à distância contra alvos na aura do espírito.

**Lobo.** O espírito do lobo auxilia você e seus aliados com seus sentidos aguçados, enquanto sua magia funciona em benefício dos membros da matilha. Você e seus aliados ganham vantagem em todos os testes de habilidade feitos para detectar criaturas na aura do espírito. Além disso, se você conjurar uma magia com um espaço de magia que restaure pontos de vida para qualquer pessoa dentro ou fora da aura, cada um de seus aliados na aura também recupera pontos de vida iguais ao seu nível de druida.

O espírito permanece por 1 minuto. Depois de usada essa habilidade, você não pode usá-la novamente até que você termine um descanso curto ou longo.

## Discurso da Besta

No 2º nível, você ganha a habilidade de dialogar com as bestas. Bestas podem entender sua fala, e você ganha a habilidade de decifrar ruídos e movimentos em palavras e frases. Grande parte das bestas falta inteligência para entender ou compreender conceitos sofisticados, mas uma criatura amiga pode transmitir o que foi visto ou ouvido recentemente.

Essa habilidade não garante nenhum tipo de amizade especial entre bestas, porém você pode combinar essa habilidade com presentes ou favores para pender a balança a seu favor como em qualquer outro personagem do mestre.

## Invocar Poderoso

A partir do 6º nível, você ganha a habilidade de invocar poderosos animais. Quaisquer bestas invocadas ou criadas por suas magias ganham dois benefícios. Seus pontos de vida são aumentados em 2 para cada dado de vida, e o dano de suas armas naturais é considerado mágico para propósitos de superar imunidades ou resistências a danos não mágicos.

## Espírito Guardião

No 10º nível, você ganha os serviços de um espírito que cuida e protege você de dano. Sempre que terminar um longo descanso, você ganha os benefícios da magia proteção contra a morte. A duração da mágica é estendida para 24 horas.

## Invocação Fiel

Começando no 14º nível, os espíritos bestiais com quem você se comunica o protegem quando está vulnerável. Se você for reduzido a 0 pontos de vida ou está incapacitado contra sua vontade, você pode ganhar imediatamente os benefícios de conjurar animais como se tivesse sido conjurado com um espaço de magia de 9º nível. Ela invoca quatro bestas da sua escolha com o nível de desafio 2 ou inferior. As bestas conjuradas aparecem a 6 metros de você. Se eles não receberem nenhum comando de você, eles o protegerão de dano e atacam seus inimigos. A magia dura 1 hora.

Depois de usar essa habilidade, somente poderá usá-la novamente após um descanso longo.

## Círculo de Crepúsculo

O Círculo do Crepúsculo procura exterminar criaturas morto-vivos e preservar o ciclo natural de vida e morte que governa o cosmos. Sua magia permite que ele manipule a fronteira entre a vida e morte, mandando seus oponentes para o descanso final enquanto prevenindo seus aliados desse destino.

Esses druidas procuram terras que foram amaldiçoadas pela não morte. Esses lugares são desagradáveis e de mau agouro. Uma vez florestas vibrantes agora sombrias, lugares amaldiçoados desertos de animais, cobertos por plantas em lenta



morte. O Círculo do Crepúsculo vai a esses lugares para banir os mortos vivos e restaurar a vida.

## Foice da Colheita

Começando no 2º nível, você aprendeu a desvendar e colher a energia da vida das outras criaturas. Você pode imbuir suas magias para drenar a força vital das criaturas. Você tem uma reserva de energia representada pelo número de d10s igual ao nível de druida.

Quando você rolar dano para uma magia, você pode aumentar esse dano, gastando os dados da reserva. Você pode gastar um número de dados igual a metade do seu nível de druida ou menos. Rolar os dados gastos e adicioná-los ao dano como dano necrótico. Se você matar uma ou mais criaturas hostis com uma magia aumentada desta forma, você ou um aliado de sua escolha que você possa ver dentro de 9 metros recuperam 2 pontos de vida por cada dado gasto para aumentar o dano da magia ou 5 pontos de vida por morte se pelo menos uma das criaturas mortas seja um morto-vivo.

Você recupera os dados gastos quando terminar um descanso longo.

## Falar Através do Túmulo

No 6º nível, você ganha a capacidade de alcançar além do véu da morte em busca do conhecimento. Usando essa habilidade, você pode conjurar a magia falar com os mortos sem componentes de material, e você entende o que o alvo da magia falaria. Ele pode entender suas perguntas, mesmo se você não compartilha uma língua ou não é inteligente o suficiente para falar.

Depois de usar essa habilidade, você não pode usá-la novamente até que você termine um descanso curto ou longo.

## Sentinela do Limiar

No 10º nível, você ganha resistência aos danos necróticos e radiante. Além disso, enquanto você não estiver incapacitado, qualquer aliado a 9 metros de você tem vantagem nos testes de resistência contra a morte.

## Caminhos dos Mortos

No 14º nível, seu domínio sobre a morte permite que você utilize os caminhos usados por fantasmas e outros espíritos. Usando essa habilidade, você pode conjurar a magia forma etérea. Uma vez que a magia termina, você não pode lançá-la com essa habilidade novamente até que você termine um descanso curto ou longo.

# Regra Opcional:

## Forma Selvagem

A Forma Selvagem do Livro do Jogador permite que você se transforme em uma besta que você já viu antes. Essa regra dá uma tremenda quantidade de flexibilidade, tornando mais fácil para agregar uma grande variedade de opções de forma besta para si mesmo, assumindo que você se limite a tabela de Formas de Besta nesse livro.

A regra opcional apresentada aqui é projetada para o jogador e personagens do mestre que gostariam de trocar uma parte dessa flexibilidade por facilidade de uso. As regras aqui também criam um método "dentro do mundo para aprender novas formas de besta.

## Formas Selvagens Conhecidas

Quando você adquire a habilidade Formas Selvagens no 2º nível, você está profundamente familiarizado com três animais de sua escolha e pode se transformar neles..

Para escolher as três formas de besta, primeiro você precisa determinar se seu druida cresceu em uma região temperada ou tropical, consultando seu Mestre. Em seguida, consulte a tabela Formas Selvagens Conhecidas que corresponde à região selecionada. Essa tabela lista os animais que você pode escolher, com base em seu nível de druida. A tabela apresenta os animais que um druida é mais provável ter visto como um novato, ter aprendido através de pesquisa mística, ou ter uma afinidade especial com.

Cada vez que você ganha um nível druida, você pode escolher uma forma selvagem da mesma tabela que você usou no 2º nível.

### Formas Selvagens Comuns — Temperado

#### Pré Requisito

#### Nível de Druida

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

\*Um membro do Círculo da Lua pode escolher esta besta a partir do 2º nível.

## Formas Selvagens Comuns — Tropical

### Pré Requisito

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

\*Um membro do Círculo da Lua pode escolher esta besta a partir do 2º nível.

### Formas Selvagens Iniciais

Para começar a usar Forma Selvagem rapidamente no 2º nível, escolha um dos seguintes pacotes iniciais, cada um dos quais oferece opções de combate, escalada, furtividade e servindo como 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 guerra

## Ganhando Formas Selvagens

### Adicionais

Além das formas de bestas que você ganha de graça quando você subir de nível, você pode adquirir novas formas em suas aventuras. Você vê um dinossauro, um tigre dente-de-sabre, uma águia gigante, ou algum outro bicho exótico que você quer se transformar? Esta regra dá-lhe um método para aprender a fazê-lo. Exige que você respeite as limitações da habilidade Formas Selvagens (consulte a tabela Formas de Besta no Livro do Jogador, página 66).

Quando você vê uma besta cuja forma você gostaria de aprender, você tem duas opções:

**Observação.** Você aprende a forma da besta depois de observar seu comportamento por pelo menos 1 hora e ter sucesso em um teste de Inteligência (Natureza) com uma CD igual a 10 + o nível de desafio da besta. Para este período de observação, seu ponto de vista - seja físico ou mágico - deve estar a 45 metros da besta. Se você já passou pelo menos uma hora lendo um trabalho acadêmico sobre a criatura, você tem vantagem sobre o teste.

**Interação.** Você aprende a forma da besta depois de interagir com ela pacificamente por 10 minutos e ter sucesso em um teste de Sabedoria (Manuseio de Animais) com uma CD igual a 10 + o nível de desafio da besta. Para este período de interação, você deve estar dentro de 4,5 metros da besta, e se você gastar pelo menos um minuto acariciando-a, você tem a vantagem no teste.

Qualquer uma dessas opções pode ser facilitada com o uso de magia. Por exemplo, uma magia de adivinhação pode ser usada para fornecer a observação segura de um animal perigoso, e uma magia como a amizade animal pode fornecer as informações relevantes para a interação pacífica.

