

NOME DO PERSONAGEM

CLASSE E NÍVEL

ANTECEDENTE

NOME DO JOGADOR

RAÇA

TENDÊNCIA

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

FORÇA

INSPIRAÇÃO

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

DESTREZA

CLASSE
ARMED

INICIATIVA

DESLOC.

PV Totais

PONTOS DE VIDA ATUAIS

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total

DADOS DE VIDA

SUCESSOS

FRACASSOS

TESTES CONTRA A MORTE

EXAUSTÃO

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

IDEAIS

LIGAÇÕES

DEFEITOS

CONSTITUIÇÃO

TESTES DE RESISTÊNCIA

INTELIGÊNCIA

SABEDORIA

CARISMA

- ☐ Força
- ☐ Destreza
- ☐ Constituição
- ☐ Inteligência
- ☐ Sabedoria
- ☐ Carisma
- ☐ Acrobacia (Des)
- ☐ Arcanismo (Int)
- ☐ Atletismo (For)
- ☐ Atuação (Car)
- ☐ Bleafar (Car)
- ☐ Furtividade (Des)
- ☐ História (Int)
- ☐ Intimidação (Car)
- ☐ Intuição (Sab)
- ☐ Investigação (Int)
- ☐ Lidar com Animais (Sab)
- ☐ Medicina (Sab)
- ☐ Natureza (Int)
- ☐ Percepção (Sab)
- ☐ Persuasão (Car)
- ☐ Prestidigitação (Des)
- ☐ Religião (Int)
- ☐ Sobrevivência (Sab)

PERÍCIAS

SABEDORIA PASSIVA (PERCEPÇÃO)

NOME: BÔNUS DANO TIPO DE DANO PESO PROPRIEDADES

ATAQUES E MAGIAS

IDIOMAS E OUTRAS PROFICIÊNCIAS

ITENS

CARATÉRISTICAS DE RAÇA E DE ANTECEDENTE



NOME DO PERSONAGEM

IDADE

ALTURA

PESO

OLHOS

PELE

CABELOS

ARMADURA

NOME

CA BÔNUS

DES MAX

DESLC.

PESO

TIPO

PROPRIEDADES ESPECIAIS

ESCUDOS/OUTROS EQUIPAMENTOS

NOME

PESO

CA BÔNUS

NOME

PESO

CA BÔNUS

NOME

PESO

CA BÔNUS

NOME

PESO

CA BÔNUS

EQUIPAMENTOS DE PROTEÇÃO

CARACTÉRISTICAS DE CLASSE

TALENTOS

ANOTAÇÕES

HISTORIA DO PERSONAGEM



CLASSE DE CONJURADOR

HABILIDADE CHAVE

CD DO TR

BÔNUS DE ATAQUE

0

TRUQUES

3

6

NÍVEL
MAGIA

ESPAÇOS TOTAL

ESPAÇOS USADOS

1

NOME DA MAGIA

4

7

5

8

2

5

9

MAGIAS CONHECIDAS



Tipo de Terreno

Truque Adicional

NÍVEL 3

NÍVEL 5

NÍVEL 7

NÍVEL 9

Lista de Magias de Círculo

2º NÍVEL – RECUPERAÇÃO NATURAL

Começando o 2º nível, você recupera um pouco da sua energia mágica ao sentar em meditação e comunhão com a natureza. Durante um descanso curto, você escolhe espaços de magias gastos para recuperar. Os espaços de magia podem ter um nível combinado igual ou inferior à metade do seu nível de druida (arredondado para baixo), e nenhum espaço pode ser do 6º-nível ou superior. Você não pode usar essa característica de novo antes de terminar um descanso longo.

Por exemplo, quando você está no 4º nível de druida, você pode recuperar até dois espaços de magia. Você pode recuperar um espaço de magia de 2º-nível ou dois de 1º-nível.

3º NÍVEL - MAGIAS DE CÍRCULO

Uma vez que você ganha acesso às magias de círculo, você sempre as têm preparadas, e elas não contam contra o número de magias que você pode preparar por dia. Se você ganha acesso a uma magia que não aparece na lista de druida, aquela magia é considerada de druida para você.

3º NÍVEL – CAMINHO DA TERRA

Começando o 3º nível, mover-se por terrenos difíceis não mágicos não impõe custo extra para você. Você também pode passar por qualquer vegetação não mágica sem lentidão e sem sofrer dano se possuírem espinhos ou riscos semelhantes. Além disso, você tem vantagem nos testes de resistência contra plantas que são criadas ou manipuladas magicamente para impedir seu movimento, como aquelas feitas pela magia constrição.

10º NÍVEL – PROTEÇÃO DA NATUREZA

Quando você alcança o 10º nível, você não pode ser enfeitiçado ou amedrontado por elementais ou fadas, e você é imune a venenos e doenças.

14º NÍVEL – SANTUÁRIO DA NATUREZA

Quando você alcança o 14º nível, criaturas do mundo natural sentem a sua conexão com a natureza e evitam atacar você. Quando uma besta ou planta ataca você, aquela criatura precisa fazer um teste de resistência de Sabedoria contra a CD de magia do druida. Em uma falha, a criatura deve escolher um alvo diferente, ou o ataque falha automaticamente. Em um sucesso, a criatura está imune a esse efeito por 24 horas. A criatura está consciente desse efeito antes de fazer o ataque contra você.



Formas de Círculo Aprimorada

Nível Druida	Máx ND
6	2
7	2
8	2
9	3
10	3
11	3
12	4
13	4
14	4
15	5
16	5
17	5
18	6
19	6
20	6

FORMA SELVAGEM DE COMBATE

Quando você escolhe esse círculo no 2º nível, você ganha a habilidade de usar Forma Selvagem no seu turno como uma ação bônus, em vez de uma ação.

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

FORMAS DE CÍRCULO

Os ritos do seu círculo fornecem a você a habilidade de se transformar em mais formas de animais perigosos. Começando no 2º nível, você pode usar sua Forma Selvagem para transformar-se em uma besta de nível de desafio tão alto quanto 1 (você ignora a coluna Máx. ND da tabela Formas de Besta, mas respeita as limitações impostas ali).

6º NÍVEL – FORMAS DE CÍRCULO APRIMORADA

Começando o 6º nível, você pode transformar-se em uma besta de nível de desafio tão alto quanto seu nível de druida dividido por 3, arredondado para baixo.

6º NÍVEL – GOLPE PRIMITIVO

Começando o 6º nível, seus ataques na forma de besta contam como mágicos para o propósito de sobrepujar resistência e imunidade para ataques e danos não mágicos.

10º NÍVEL – FORMA SELVAGEM ELEMENTAL

No 10º nível, você pode gastar dois usos da Forma Selvagem ao mesmo tempo para transforma-se em um elemental do ar, da terra, do fogo ou da água.

14º NÍVEL – MIL FORMAS

No 14º nível, você aprendeu como usar a magia para alterar sua forma física de maneira mais sutil. Você pode lançar a magia *alterar-se* à vontade.

Alterar-Se [Alter Self PHB. 211]

2º-nível Transmutação

Tempo para lançar magia: 1 ação **Alcance:** Você **Componentes:** V, G **Duração:** Concentração, por até 1 hora

Você assume uma forma diferente. Quando você lança a magia, você escolhe uma das seguintes opções e seu efeito dura até o término da magia. Enquanto a magia durar, você pode fazer uso de uma ação para terminar uma opção escolhida e ganhar os benefícios de outra opção.

Adaptação Aquática Você adapta seu corpo para um ambiente aquático, brotando guelras e crescendo fortes membranas entre seus dedos. Você pode respirar debaixo d'água e ganha deslocamento de natação igual ao seu deslocamento de caminhada.

Mudar Aparência Você transforma sua aparência. Você decide como quer parecer, incluindo sua altura, seu peso, suas características faciais, o som da sua voz, comprimento do cabelo, coloração e características distintas, se quiser. Você pode fazer se parecer como um membro de outra raça, embora nenhuma de suas estatísticas se altere. Você também não pode parecer com uma criatura de tamanho diferente do seu. Sua forma básica permanece a mesma, se você é bípede, não pode usar a magia para se tornar um quadrúpede, por exemplo. Em qualquer momento, pela duração da magia, você pode usar sua ação para alterar sua aparência desse mesmo modo.

Armas Naturais Crescem em você garras, presas, espinhos, chifres ou uma arma natural diferente, à sua escolha. Seu ataque desarmado causa 1d6 de dano de concussão, perfurante ou cortante, de modo apropriado à arma natural escolhida, e você se torna proficiente com seu ataque desarmado. Finalmente, a arma natural é mágica, possuindo um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano que você fizer com ela.



ANIMAIS CATALOGADOS



Um druida só pode se transformar em animais que já tenha visto.

<u>Abutre</u>	<u>Doninha</u>	<u>Rã Gigante</u>
<u>Abutre Gigante</u>	<u>Doninha Gigante</u>	<u>Sapo Gigante</u>
<u>Águia</u>	<u>Elefante</u>	<u>Serpente Voadora</u>
<u>Águia Gigante</u>	<u>Escorpião</u>	<u>Stirge</u>
<u>Allosaurus</u>	<u>Escorpião Gigante</u>	<u>Cobra Constrictora</u>
<u>Ankylosaurus</u>	<u>Falcão</u>	<u>Cobra Constrictora Gigante</u>
<u>Aranha</u>	<u>Falcão Sangue</u>	<u>Texugo</u>
<u>Aranha Gigante</u>	<u>Gato</u>	<u>Texugo Gigante</u>
<u>Aranha-Lobo Gigante</u>	<u>Hiena</u>	<u>Tigre</u>
<u>Axe Beak</u>	<u>Hiena Gigante</u>	<u>Tigre Dente-De-Sabre</u>
<u>Babuíno</u>	<u>Javali</u>	<u>Triceratops</u>
<u>Besouro-Fogo Gigante</u>	<u>Javali Gigante</u>	<u>Tubarão Caçador</u>
<u>Cabra</u>	<u>Lagarto</u>	<u>Tubarão Gigante</u>
<u>Cabra Gigante</u>	<u>Lagarto Gigante</u>	<u>Tubarão-Cinzentos</u>
<u>Camelo</u>	<u>Leão</u>	<u>Urso Da Caverna</u>
<u>Caranguejo</u>	<u>Lobo</u>	<u>Urso Marrom</u>
<u>Caranguejo Gigante</u>	<u>Lobo-Pré-Histórico</u>	<u>Urso Polar</u>
<u>Cavalo De Carga</u>	<u>Macaco</u>	<u>Urso Preto</u>
<u>Cavalo De Guerra</u>	<u>Mamute</u>	<u>Vespa Gigante</u>
<u>Cavalo De Montaria</u>	<u>Mastim</u>	
<u>Cavalo Marinho</u>	<u>Morcego</u>	
<u>Cavalo-Marinho Gigante</u>	<u>Morcego Gigante</u>	
<u>Centopeia Gigante</u>	<u>Mula</u>	
<u>Cervo</u>	<u>Orca</u>	
<u>Alce</u>	<u>Pantera</u>	
<u>Alce Gigante</u>	<u>Piranha</u>	
<u>Chacal</u>	<u>Plesiosaurus</u>	
<u>Cobra Venenosa</u>	<u>Polvo</u>	
<u>Cobra Venenosa Gigante</u>	<u>Polvo Gigante</u>	
<u>Coruja</u>	<u>Pónei</u>	
<u>Coruja Gigante</u>	<u>Pteranodon</u>	
<u>Corvo</u>	<u>Rã</u>	
<u>Crocodilo</u>	<u>Rato</u>	
<u>Crocodilo Gigante</u>	<u>Rato Gigante</u>	

FORMAS ANIMAIS

				CLASSE ARMED
FOR.	DES.	CONS.		
DESLOCAMENTO				PV
				PV Atual
INICIATIVA	NORMAL	NADO	VÔO	TAMANHO
	PERCEPÇÃO PASSIVA			

				CLASSE ARMED
FOR.	DES.	CONS.		
DESLOCAMENTO				PV
				PV Atual
INICIATIVA	NORMAL	NADO	VÔO	TAMANHO
	PERCEPÇÃO PASSIVA			

				CLASSE ARMED
FOR.	DES.	CONS.		
DESLOCAMENTO				PV
				PV Atual
INICIATIVA	NORMAL	NADO	VÔO	TAMANHO
	PERCEPÇÃO PASSIVA			

				CLASSE ARMED
FOR.	DES.	CONS.		
DESLOCAMENTO				PV
				PV Atual
INICIATIVA	NORMAL	NADO	VÔO	TAMANHO
	PERCEPÇÃO PASSIVA			

				CLASSE ARMED
FOR.	DES.	CONS.		
DESLOCAMENTO				PV
				PV Atual
INICIATIVA	NORMAL	NADO	VÔO	TAMANHO
	PERCEPÇÃO PASSIVA			

				CLASSE ARMED
FOR.	DES.	CONS.		
DESLOCAMENTO				PV
				PV Atual
INICIATIVA	NORMAL	NADO	VÔO	TAMANHO
	PERCEPÇÃO PASSIVA			