







SPELLCASTING CLASS

SABEDORIA

SPELLCASTING ABILITY

12

SPELL SAVE DC

4

SPELL ATTACK BONUS

0

TRUQUES

Taumaturgia

Lâmina Crescente

Consertando

SPELL LEVEL

SLOTS TOTAL

SLOTS EXPENDED

1

0

○ Goodberry

2

0

3

0

4

0

5

0

6

0

7

0

8

0

9

0

# CARACTERÍSTICAS & TRAÇOS

## Ataque dos Gigantes

Você absorveu magia primitiva que lhe dá um eco do poder dos gigantes. Ao escolher esse talento, escolha um dos benefícios listados abaixo. Uma vez por turno, quando você atinge um alvo com um ataque de arma corpo a corpo ou um ataque de arma de longo alcance usando uma arma de arremesso, você pode imbuir o ataque com um efeito adicional dependendo do benefício escolhido: Greve na Colina. O alvo sofre 1d6 de dano extra do tipo da arma. Se o alvo for uma criatura, ele deverá ser bem sucedido em um teste de resistência de Força ou ficará caído. A CD do teste de resistência para esses efeitos é igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Força ou Constituição. Você pode usar esse talento um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência e recupera todos os usos gastos ao terminar um descanso longo.

## Enjeitado Gigante

Perícias em Perícias: Intimidação , Sobrevivência  
Idiomas: Gigante e outro idioma de sua escolha  
Equipamento: Uma mochila , um conjunto de roupas de viajante , uma pequena pedra ou raminho que te lembre de casa e uma bolsa contendo 10 PO  
Matéria: Ataque dos Gigantes Você ganha o talento Golpe dos Gigantes . Histórias de origem: Você se perdeu ou foi abandonado quando criança em uma selva repleta de dinossauros vorazes. Lá você encontrou um gigante de gelo igualmente perdido; juntos, vocês sobreviveram Características sugeridas: Cada avalanche começa como uma única pedra.

## Iniciado Mágico

Escolha uma classe: druida . Você aprende dois truques e uma magia de 1º nível para aprender. Usando este talento, você pode conjurar a magia uma vez em seu nível mais baixo e deve terminar um descanso longo antes de poder conjurá-la desta forma novamente. Sua habilidade de conjurar essas magias Sabedoria para druida

## Vigor do Gigante da Colina

Você manifestou a resiliência emblemática dos gigantes das colinas, concedendo-lhe os seguintes benefícios: Aumento da pontuação de habilidade. Aumente sua Força, Constituição ou Sabedoria em 1, até um máximo de 20. Baluarte. Quando você é submetido a um efeito que o moveria pelo menos 1,5 metro ou o deixaria caído, você pode usar sua reação para se estabilizar. Você não se move e não tem a condição de propenso. Estômago de Ferro. Sempre que você comer comida como parte de um descanso curto e gastar um ou mais Dados de Vida para recuperar pontos de vida, você recupera pontos de vida adicionais iguais ao seu modificador de Constituição + seu bônus de proficiência.

## Raiva

Na batalha, você luta com ferocidade primitiva. No seu turno, você pode entrar em fúria como uma ação bônus. Enquanto estiver em fúria, você ganha os seguintes benefícios se não estiver usando armadura pesada: Você tem vantagem em testes de Força e testes de resistência de Força. Quando você faz um ataque corpo a corpo com arma usando Força, você ganha um bônus de +2 na jogada de dano. Este bônus aumenta conforme você sobe de nível. Você tem resistência a danos de concussão, perfurantes e cortantes. Se você for capaz de lançar feitiços, não poderá lançá-los ou se concentrar neles enquanto estiver em fúria. Sua raiva dura 1 minuto. Termina mais cedo se você ficar inconsciente ou se seu turno terminar e você não tiver atacado uma criatura hostil desde seu último turno ou sofrido danos desde então. Você também pode acabar com sua fúria no seu turno com uma ação bônus. Depois de ter enfurecido o número máximo de vezes para o seu nível de bárbaro, você deve terminar um descanso longo antes de poder entrar em fúria novamente. Você pode entrar em fúria 2 vezes no 1º nível, 3 no 3º, 4 no 6º, 5 no 12º e 6 no 17º.

## Defesa Não Blindada

Enquanto você não estiver usando nenhuma armadura, sua Classe de Armadura é igual a 10 + seu modificador de Destreza + seu modificador de Constituição. Você pode usar um escudo e ainda ganhar esse benefício.

## Sentido de Perigo

No 2º nível, você ganha uma sensação estranha de quando as coisas próximas não estão como deveriam ser, lhe dando uma vantagem quando você se esquivar do perigo. Você tem vantagem nos testes de resistência de Destreza contra efeitos que você pode ver, como armadilhas e magias. Para obter este benefício, você não pode ficar cego , surdo ou incapacitado .

## Ataque imprudente

A partir do 2º nível, você pode deixar de lado toda preocupação com a defesa para atacar com desespero feroz. Ao fazer seu primeiro ataque no seu turno, você pode decidir atacar de forma imprudente. Fazer isso lhe dá vantagem nas jogadas de ataque com armas corpo a corpo usando Força durante este turno, mas as jogadas de ataque contra você têm vantagem até o próximo turno.

## Poder Gigante

Ao escolher esse caminho, você aprende a falar, ler e escrever Gigante ou outro idioma de sua escolha, caso já conheça Gigante. Além disso, você aprende um truque de sua escolha: arte druídica ou taumaturgia . Sabedoria é a sua habilidade de lançar feitiços para este feitiço.

## Devastação do Gigante

Sua fúria extrai força do poder primordial dos gigantes, transformando você em uma enorme força de destruição. Enquanto estiver em fúria, você ganha os seguintes benefícios: Arremesso Esmagador. Quando você faz um ataque à distância bem-sucedido com uma arma de arremesso usando Força, você pode adicionar seu bônus de Dano de Fúria à jogada de dano do ataque. Estatura gigante. Seu alcance aumenta em 1,5 metro e se você for menor que Grande, você se torna Grande, junto com qualquer coisa que esteja vestindo. Se não houver espaço suficiente para aumentar seu tamanho, seu tamanho não muda.

## Ataque Extra

A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, em vez de uma, sempre que realizar a ação de Ataque no seu turno.

## Movimento Rápido

A partir do 5º nível, seu deslocamento aumenta em 3 metros enquanto você não estiver usando armadura pesada.

## Cutelo Elemental

Seu vínculo com o poder elemental dos gigantes cresce e você aprende a infundir energia primordial em armas. Ao entrar em fúria, você pode escolher uma arma que está segurando e infundi-la com um dos seguintes tipos de dano: ácido, frio, fogo, trovão ou raio. Enquanto você empunhar a arma infundida durante sua fúria, o tipo de dano da arma muda para o tipo escolhido, ela causa 1d6 de dano extra do tipo escolhido quando atinge e ganha a propriedade de arremesso, com um alcance normal de 6 metros e um longo alcance de 60 pés. Se você lançar a arma, ela reaparecerá em sua mão no instante seguinte em que acertar ou errar um alvo. Os benefícios da arma infundida são suprimidos enquanto uma criatura que não seja você a empunha. Enquanto estiver em fúria e segurando a arma infundida, você pode usar uma ação bônus para alterar o tipo de dano atual da arma infundida para outro das opções de tipo de dano acima.

## Instinto Selvagem

No 7º nível, seus instintos estão tão aguçados que você tem vantagem nas jogadas de iniciativa. Além disso, se você for surpreendido no início do combate e não estiver incapacitado , você pode agir normalmente no seu primeiro turno, mas apenas se entrar em fúria antes de fazer qualquer outra coisa naquele turno.

## Explorer's Pack

a backpack a bedroll a mess kit a tinderbox 10 torches 10 days of rations a waterskin 50 feet of hempen rope

### Visão no escuro

Você pode ver na penumbra a até 18 metros de você como se fosse uma luz brilhante, e na escuridão como se fosse uma luz fraca. Você não consegue discernir cores na escuridão, apenas tons de cinza.

### Proficiencies

Armor: light armor, medium armor, shields

Weapons: simple weapons, martial weapons Tools: none Saving Throws: Strength, Constitution

### Kit de pedreiro

As ferramentas de Mason permitem que você crie estruturas de pedra, incluindo paredes e edifícios feitos de tijolos. Componentes. As ferramentas de Mason consistem em uma espátula, um martelo, um cinzel, pincéis e um esquadro. História. Sua experiência ajuda você a identificar a data de construção e a finalidade de um edifício de pedra, juntamente com informações sobre quem pode tê-lo construído. Investigação. Você obtém informações adicionais ao inspecionar áreas dentro de estruturas de pedra. Percepção. Você pode detectar irregularidades em paredes ou pisos de pedra, facilitando a localização de alçapões e passagens secretas. Demolição. Seu conhecimento de alvenaria permite identificar pontos fracos em paredes de tijolos. Você causa dano duplo a tais estruturas com seus ataques com armas.

Ferramentas de pedreiro Atividade CC Faça um pequeno buraco em uma parede de pedra 10 Encontre um ponto fraco em um muro de pedra 15

### Ferramentas mason

These special tools include the items needed to pursue a craft or trade. Proficiency with a set of artisan's tools lets you add your proficiency bonus to any ability checks you make using the tools in your craft. Each type of artisan's tools requires a separate proficiency. Mason's tools allow you to craft stone structures, including walls and buildings crafted from brick. Components. Mason's tools consist of a trowel, a hammer, a chisel, brushes, and a square. History. Your expertise aids you in identifying a stone building's date of construction and purpose, along with insight into who might have built it. Investigation. You gain additional insight when inspecting areas within stone structures. Perception. You can spot irregularities in stone walls or floors, making it easier to find trap doors and secret passages. Demolition. Your knowledge of masonry allows you to spot weak points in brick walls. You deal double damage to such structures with your weapon attacks. Mason's Tools Activity DC Chisel a small hole in a stone wall 10 Find a weak point in a stone wall 15

### Periapto de fechamento de feridas

Enquanto você usa este pingente, você se estabiliza sempre que estiver morrendo no início do seu turno. Além disso, sempre que você lançar um Dado de Vida para recuperar pontos de vida, dobre o número de pontos de vida que ele restaura.

### ariete

Você pode usar um ariete portátil para arrambar portas. Ao fazer isso, você ganha um bônus de +4 no teste de Força. Um outro personagem pode ajudá-lo a usar o ariete, dando-lhe vantagem neste teste.

# FEITIÇOS

## Taumaturgia

Abjuração cantrip

**Tempo de Conjuração:**

**Alcance:**

**Alvo:**

**Componentes:** V S M

**Duração:**

**Descrição:**

Truque de transmutação Tempo de lançamento: 1 ação Alcance: 30 pés Componentes: V Duração: Até 1 minuto Você manifesta uma pequena maravilha, um sinal de poder sobrenatural, dentro do alcance. Você cria um dos seguintes efeitos mágicos dentro do alcance: Sua voz aumenta até três vezes mais alto que o normal por 1 minuto. Você faz com que as chamas pisquem, aumentem de brilho, diminuam ou mudem de cor por 1 minuto. Você causa tremores inofensivos no solo por 1 minuto. Você cria um som instantâneo que se origina de um ponto de sua escolha dentro do alcance, como o estrondo de um trovão, o grito de um corvo ou sussurros ameaçadores. Você instantaneamente faz com que uma porta ou janela destrancada se abra ou feche. Você altera a aparência dos seus olhos por 1 minuto. Se você lançar esta magia múltiplas vezes, você pode ter até três de seus efeitos de 1 minuto ativos por vez, e você pode descartar tal efeito como uma ação.

## Lâmina Crescente

Abjuração cantrip

**Tempo de Conjuração:**

**Alcance:**

**Alvo:**

**Componentes:** V S M

**Duração:**

**Descrição:**

Truque de evocação Tempo de lançamento: 1 ação Alcance: Próprio (raio de 1,5 metro) Componentes: S, M (uma arma corpo a corpo que vale pelo menos 1 sp) Duração: 1 rodada Você brande a arma usada no lançamento da magia e faz um ataque corpo a corpo com ela contra uma criatura a até 1,5 metro de você. Se acertar, o alvo sofre os efeitos normais do ataque com arma e então fica coberto por uma energia crescente até o início do seu próximo turno. Se o alvo se mover voluntariamente 1,5 metro ou mais antes disso, o alvo sofre 1d8 de dano trovejante e a magia termina. O dano deste feitiço aumenta quando você atinge certos níveis. No 5º nível, o ataque corpo a corpo causa 1d8 de dano trovejante extra ao alvo ao acertar, e o dano que o alvo sofre ao se mover aumenta para 2d8 . Ambas as jogadas de dano aumentam em 1d8 no 11º nível ( 2d8 e 3d8 ) e novamente no 17º nível ( 3d8 e 4d8 ).

## Consertando

Abjuração cantrip

**Tempo de Conjuração:**

**Alcance:**

**Alvo:**

**Componentes:** V S M

**Duração:**

**Descrição:**

Truque de transmutação Tempo de lançamento: 1 minuto Alcance: Toque Componentes: V, S, M (duas magnetitas) Duração: Instantânea Este feitiço repara uma única quebra ou rasgo em um objeto que você toca, como um elo de corrente quebrado, duas metades de uma chave quebrada, uma capa rasgada ou um odre de vinho vazando. Contanto que a ruptura ou rasgo não seja maior que 30 centímetros em qualquer dimensão, você a conserta, sem deixar vestígios do dano anterior. Este feitiço pode reparar fisicamente um item ou construto mágico, mas não pode restaurar a magia de tal objeto.

## Goodberry

Abjuração 1

**Tempo de Conjuração:**

**Alcance:**

**Alvo:**

**Componentes:** V S M

**Duração:**

**Descrição:**

Transmutação de 1º nível Tempo de lançamento: 1 ação Alcance: Toque Componentes: V, S, M (um raminho de visco) Duração: Instantânea Até dez frutas aparecem em sua mão e são infundidas com magia durante todo o tempo. Uma criatura pode usar sua ação para comer uma baga. Comer uma baga restaura 1 ponto de vida, e a baga fornece alimento suficiente para sustentar uma criatura por um dia. As bagas perdem sua potência se não forem consumidas dentro de 24 horas após o lançamento deste feitiço.