

UNEARTHED ARCANA 2022

OPÇÕES GIGANTES

Por Makenzie de Armas, James Wyatt, Ben Petrisor e Jeremy Crawford

Este documento de teste apresenta um conjunto de subclasses e talentos para DUNGEONS & DRAGONS:

Opções de Subclasses: Três novas subclasses permitem a bárbaros, druidas e magos explorar os mais profundos com os gigantes e os reinos que eles habitam.

Talentos: Esta coleção de talentos provém opções para jogadores que desejam atrelar seus personagens aos gigantes, outras criaturas titânicas e magias primordiais.

ESTE É UM MATERIAL DE TESTE

O material deste artigo é apresentado para ser testado e iluminar sua imaginação. Essas mecânicas de jogo são rascunhos, que podem ser usados em sua campanha, mas ainda não refinadas nos processos de desenvolvimento de jogos e edição. Elas não são parte do jogo oficialmente e não são permitidas em eventos da *Adventurer's League*.

Feedback. A melhor forma de você opinar sobre este material é através da pesquisa que disponibilizaremos em breve em nosso site oficial. Se nós decidirmos transformar esse material em algo oficial, ele será refinado baseado no feedback do público, para então figurar em um livro de D&D.

Nível de Poder. As opções de personagens a seguir podem ser mais fortes ou mais fracas que as opções do *Player's Handbook - Livro do Jogador*. Se o protótipo for aprovado após o período de testes, nós ajustaremos seu poder para um nível adequado antes da publicação oficial. Isso significa que uma opção pode se tornar mais ou menos poderosa em sua versão final.

OPÇÕES DE SUBCLASSES

Esta seção apresenta três novas opções de subclasses: a Trilha do Gigante, para o bárbaro; o Círculo Primitivo, para o druida; e o Criarunas, para o mago.

BÁRBARO: TRILHA DO GIGANTE

Bárbaros que caminham pela Trilha do Gigante extraem forças das energias primitivas dos gigantes e outros povos elementais. Suas fúrias estouram com energia elemental e fazem com que estes bárbaros cresçam em tamanho, transformando-os em avatares de poder primordial.

Durante sua fúria, um bárbaro pode adotar a aparência de um lendário gigante da tempestade, com seus cabelos brancos e olhos crepitando com

raios. Outros adotam as características monstruosas de titãs apocalípticos, rasgando o mundo ao redor para que um novo seja criado.

PODER GIGANTE

Característica da Trilha do Gigante de 3º nível

Ao escolher esta trilha, você aprende a escrever, falar e ler gigante ou outro idioma de sua escolha caso já conheça gigante. Ainda, você aprende um dos truques a seguir (você escolhe): *arte druídica* ou *taumaturgia*. Sabedoria é a sua habilidade de conjuração para esta magia.

DEVASTAÇÃO GIGANTE

Característica da Trilha do Gigante de 3º nível

Sua fúria extrai a força do poder primitivo dos gigantes, transformando-o em uma desmedida força de destruição. Enquanto em fúria, você recebe os benefícios a seguir:

Arremesso Esmagador: Ao realizar um ataque à distância bem sucedido com uma arma de arremesso usando Força, você pode adicionar seu bônus de Dano de Fúria na jogada de dano.

Estatuta Gigante: Seu alcance aumenta em 1,5 metros, e se você for menor que Grande, você se torna Grande, junto com tudo o que estiver vestindo. Se não houver espaço o suficiente para que se torne Grande, seu tamanho é inalterado.

CUTELO ELEMENTAL

Característica da Trilha do Gigante de 6º nível

Seu elo com o poder elemental dos gigantes e seus povos é aprimorado, e você aprende a infundir armas com energia primordial.

Quando você entrar em fúria, você pode infundir uma arma de sua escolha que esteja segurando com um dos tipos de dano a seguir: ácido, elétrico, gélido, ígneo ou trovejante. Enquanto você estiver segurando a arma infundida durante sua fúria, o tipo de dano da arma muda para o tipo escolhido, a arma causa 1d6 de dano adicional do tipo escolhido ao acertar e recebe a propriedade arremesso, com o alcance normal de 6 metros e alcance máximo de 18 metros. Se você arremessar a arma, ela reaparece em sua mão no instante após acertar ou errar o alvo. Os benefícios da arma infundida são suprimidos enquanto uma criatura que não seja você segurá-la.

Enquanto em fúria e segurando a arma infundida, você pode usar uma ação bônus para alterar o tipo



de dano da arma infundida para um tipo diferente de dano mencionado acima.

IMPULSÃO PODEROSA

Característica da Trilha do Gigante de 10º nível

Sua conexão com a força dos gigantes agora lhe permite atirar tanto aliados como inimigos no campo de batalha. Com uma ação bônus enquanto estiver em fúria, você pode escolher uma criatura Média ou menor dentro do seu alcance e movê-la para um espaço desocupado à sua vista e a até 9 metros de você. Uma criatura não-voluntária deve ser bem sucedida em uma salvaguarda de Força (CD igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Força) para evitar este efeito.

Se, ao final deste movimento, a criatura arremessada não estiver em uma superfície ou líquido que pode suportá-la, a criatura cai, recebendo dano como normalmente e ficando caído.

DEMIURGO COLOSSAL

Característica da Trilha do Gigante de 14º nível

O poder primordial de sua fúria se intensifica. Quando estiver em fúria, seu alcance agora aumenta em 3 metros, seu tamanho aumenta para Enorme, e você pode usar seu Impulsão Poderosa para mover criaturas Grandes ou menores.

Além disso, o dano extra causado por seu Cutelo Elemental aumenta para 2d6.

DRUIDA: CÍRCULO PRIMITIVO

O Círculo Primitivo ensina que, apesar de terra mudar com o tempo, ela nunca se esquece. Ao tocar na memória secular da terra, estes druidas invocam e se atrelam a um espírito de um colosso primitivo - uma pesada criatura que um dia reinou pelo mundo ancião junto aos gigantes. Os colossos primitivos mais conhecidos são os dinossauros, mas espíritos atrelados com membros do Círculo Primitivo também tomam a forma de predecessores anciões das feras comuns de hoje em dia e outras criaturas titânicas fantásticas.

Trabalhando em conjunto com seu espírito companheiro, muitos druidas do Círculo Primitivo gastam seu tempo explorando locais há muito tempo esquecidos e preservando o que restou de eras atrás. Conforme o poder do druida cresce, assim também ocorre com seu companheiro: a fera inicialmente possui tamanho semelhante ao seu parceiro druida, antes de crescer em estatura até que se eleve sobre a terra.

MANTENEDOR DO ANTIGO

Característica da Círculo Primitivo de 2º nível

Sua conexão com os poderosos colossos primitivos lhe permite ter novos discernimentos sobre o mundo antigo.

Você recebe proficiência na perícia História. Ao realizar um teste de Inteligência (História), você pode rolar um d4 e adicionar o número rolado no resultado do teste.

COMPANHEIRO PRIMITIVO

Característica da Círculo Primitivo de 2º nível

Iniciando quando você escolher este círculo, você pode invocar a criatura primitiva cujo espírito está atrelado a você. Com uma ação, você pode gastar um dos seus usos de sua característica Forma Selvagem para invocar seu companheiro primitivo, em vez de assumir uma forma selvagem. O companheiro surge em um espaço desocupado a sua escolha e a até 9 metros de você.

O companheiro primitivo é amigável com você e seus companheiros e obedece seus comandos. Veja as estatísticas de jogo da criatura no bloco de estatística do Companheiro Primitivo, que usa seu bônus de proficiência (BP) em diversos locais. Você pode determinar a aparência cosmética de seu companheiro. Por exemplo: seu companheiro pode evocar características de predadores anciões como dinossauros ou tigres dentes de sabre, ou pode ser mais inclinados para a defesa, surgindo como um anquilossauro com carapaça ou um rinoceronte revestido. Essas escolhas não possuem efeito nas estatísticas de jogo de seu companheiro.

Em combate, o companheiro compartilha de seu valor de iniciativa, mas realiza sua ação imediatamente após você. Ele pode se mover e usar sua reação por conta própria, mas a única ação que ele realizará em seu turno é a ação Esquivar, a menos que você use uma ação bônus em seu turno para comandá-la a realizar outra ação. Essa ação pode ser uma listada em seu bloco de estatística ou qualquer outra ação. Se você estiver incapacitado, o companheiro pode realizar qualquer ação de escolha dele, não apenas Esquivar.

O companheiro permanece até que seus pontos de vida sejam reduzidos a 0 ou até que você morra. Se você usar esta característica para invocar o companheiro novamente e você já possuir um companheiro presente, o primeiro companheiro desaparece imediatamente. Tudo o que o companheiro estiver vestindo ou carregando é deixado para trás quando o companheiro desaparece.



COMPANHEIRO PRIMITIVO

Fera Média, Neutra

Classe de Armadura 13 + BP (armadura natural)

Pontos de Vida 10 + cinco vezes seu nível de druida (o companheiro possui um número de dados de vida [d10s] igual ao seu nível de druida)

Deslocamento 9 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	15 (+2)	17 (+3)	6 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Salvuardas Des + 2 [+BP], Con +3 [+BP]

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas entende os idiomas que você fala

Nível de Desafio - **Bônus de Proficiência (BP)** Igual ao seu BP

Ações

Golpear. *Arma de Combate Corpo-a-Corpo:* +2 [+BP] para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 1d8 [+BP] de dano contundente, cortante ou perfurante (você escolhe).

Reações

Interceptar Ataque. Quando uma criatura à vista do companheiro atingir um alvo com um ataque, e o alvo estiver a até 1,5 metros do companheiro, o alvo em vez disso recebe metade do dano. O companheiro sofre o dano remanescente.

CONDUÍTE PRÉ-HISTÓRICO

Característica do Círculo Primitivo de 6º nível

Você aprende a como canalizar sua magia através de seu companheiro primitivo. Quando você conjurar uma magia com um alcance que não seja Pessoal, a magia pode se originar de você ou de seu companheiro primitivo.

Além disso, se o companheiro primitivo for afetado por uma magia que você conjurar que permite a criaturas realizar uma salvaguarda contra seus efeitos, o companheiro primitivo possui vantagem na salvaguarda. Se o companheiro primitivo normalmente sofreria metade do dano em uma salvaguarda bem sucedida, o companheiro, em vez disso, não sofre dano, e sofre metade do dano em uma falha, sem sofrer efeitos adicionais.

ELO TITÂNICO

Característica do Círculo Primitivo de 10º nível

O companheiro primitivo cresce para o tamanho Grande, e quando invocá-lo, você pode conceder a ele deslocamento de escalada ou natação igual ao seu deslocamento de caminhada.

Em seu turno, o companheiro primitivo lhe empresta um pouco de seu terrível poder. Uma vez por turno enquanto seu companheiro primitivo estiver invocado, quando você acertar uma criatura com um ataque ou causar dano a uma criatura a sua vista com uma magia que você conjurou, você pode forçar a criatura a realizar uma salvaguarda de Sabedoria contra a CD de suas magias. Em uma

falha, a criatura está amedrontada por você até o final de seu próximo turno.

FLAGELO DOS ANCIÕES

Característica do Círculo Primitivo de 14º nível

Você aprendeu a aproveitar completamente o legado titânico de seu companheiro. Como parte da ação bônus para comandar seu companheiro, você pode usar um espaço de magia de qualquer nível para aprimorar o poder de seu companheiro primitivo, garantindo a ele os seguintes benefícios:

Enorme Colosso: O companheiro se torna Enorme e recebe pontos de vida temporários igual a 10 vezes o nível do espaço de magia gasto. Se não houver espaço o suficiente para o companheiro se tornar Enorme, ele cresce até o tamanho máximo possível no espaço disponível.

Espancador: Ao acertar, o Golpear do companheiro causa dano adicional igual a 1d8 + o nível do espaço de magia gasto.

Passos Titânicos: O deslocamento de caminhada do companheiro aumenta em um número de metros igual a 1,5 metros vezes o nível do espaço de magia gasto.

Estes benefícios duram por 1 hora, até que o companheiro desapareça ou até que você gaste um espaço de magia para usar este espaço de magia novamente.

MAGO: CRIARUNAS

Magos Criarunas melhoram sua conjuração através do poder ancião das runas. Através da tradição originalmente criada pelos antigos gigantes conjuradores, magias criadas através de runas se expandiram para abranger incontáveis idiomas e praticantes através de diferentes mundos.

Para muitos criarunas, as runas que portam são tão únicas e pessoais quanto seus grimórios. Alguns se esforçam para honrar as práticas originais dos gigantes, gravando suas runas em pedras decorativas que adornam os implementos de sua conjuração, enquanto outros rabiscam bagunçadamente suas runas em pedaços de papel.

RUNAS DO DISCERNIMENTO

Característica do Criarunas de 2º nível

Seu estudo da criação de runas desbloqueou a habilidade de decodificar runas e idiomas, independente de sua origem: você sempre possui *compreender idiomas* preparado, você pode conjurá-la sem consumir um espaço de magia e a magia não conta para o número de magias que você pode preparar.



APRIMORAMENTO RÚNICO

Característica do Criarunas de 2º nível

Ao escolher esta subclasse, você aprende a como amplificar sua magia através da aplicação de diversas runas. Seu conhecimento destas runas é armazenado em seu grimório, apesar de você determinar a aparência cosmética das runas. Por exemplo: suas runas podem estar gravadas na capa de seu grimório, que cintila quando você conjura uma magia, ou você pode trabalhar a forma e o significado das runas diretamente na magia, através dos componentes somáticos e verbais.

Quando você conjura uma magia usando espaços de magia, você pode invocar uma das seguintes runas:

Runa da Vida: Ao invocar esta runa, escolha uma criatura à vista e a até 9 metros de você (você pode escolher a si próprio). A criatura escolhida recebe pontos de vida temporários igual a 5 vezes o nível do espaço de magia gasto.

Runa Bélica: Quando você invocar esta runa, escolha uma criatura à vista e até 9 metros de você. Até o final de seu próximo turno, as jogadas de ataque do alvo escolhido recebem um bônus igual a metade do espaço de magia gasto (arredondado para cima, mínimo de +1).

Runa do Vento: Quando invocar esta runa, seu deslocamento aumenta por um número de metros igual a 1,5 metros vezes o nível do espaço de magia gasto, e seu movimento não provoca ataques de oportunidade. Estes benefícios duram até o início de seu próximo turno.

Você pode invocar não mais que uma runa por magia. Você pode usar esta característica um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, recuperando todos os usos gastos ao finalizar um descanso longo.

SIGILOS DE PROTEÇÃO

Característica do Criarunas de 6º nível

Você pode invocar uma runa de proteção para lhe proteger contra ameaças. Quando você falhar em uma salvaguarda de Força, Destreza ou Constituição, você pode usar sua reação para consumir um de seus Aprimoramentos Rúnicos para ser bem sucedido na salvaguarda.

ESPECIALISTA EM RUNAS

Característica do Criarunas de 10º nível

Seu conhecimento em criar runas cresce imensamente. Sempre que usar sua característica Recuperação Arcana, você também recupera um número de usos gastos da característica Aprimoramento Rúnico. O número de usos recuperados não pode ser maior que metade de seu

modificador de Inteligência, arredondado para cima (mínimo de 1).

INIMIZADE ESCULPIDA

Característica do Criarunas de 14º nível

Você dominou a arte de manejar suas runas diretamente contra seus inimigos. Com uma ação bônus, você pode alvejar uma criatura à sua vista e a até 18 metros de você. A criatura deve ser bem sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria contra o CD de suas magias ou ficará magicamente marcada com uma runa de inimizade.

A runa de inimizade aparece como um cisco de energia que cintila levemente e que paira acima da criatura marcada, que sofre os seguintes efeitos:

Perdição do Criarunas: A criatura tem desvantagem em salvaguardas feitas contra magias que você conjurar.

Inimigo Revelado: O brilho da runa cintilante torna a criatura visível caso ela esteja invisível, e a criatura não pode se tornar invisível enquanto a runa persistir.

Maldição Miserável: Ao marcar a criatura, e com uma ação bônus nos turnos subsequentes, você pode invocar a runa da inimizade para amaldiçoar a criatura até o início de seu próximo turno. A próxima vez que um de seus aliados acertar a criatura amaldiçoada com uma jogada de ataque, a criatura também sofre 1d8 de dano energético, encerrando a maldição.

A runa da inimizade dura por 1 minuto ou até que você perca sua concentração (como se você estivesse concentrado em uma magia). Uma vez que tiver marcado uma criatura desta forma, você não pode fazer isto novamente até que finalize um descanso longo, ou ao menos que você consuma um espaço de magia de 3º círculo ou superior para usar esta característica novamente.

TALENTOS

A seção a seguir apresenta uma série de talentos atrelados aos gigantes, elementos primordiais e outros seres titânicos de outrora. Alguns destes talentos são originados diretamente das fontes de poder dos gigantes, como bênçãos de um lorde gigante ou como consequência de matar um gigante. Outros refletem a exposição a um poder elemental bruto ou o tempo gasto entre gigantes - seja fazendo amizade com eles ou caçando-os.

DESCRIÇÃO DOS TALENTOS

Os talentos são apresentados aqui em ordem alfabética. Se um talento possui um pré-requisito, você deve atender este pré-requisito para receber



este talento. A tabela de Talentos lista os talentos com seus pré-requisitos

TALENTOS

Talento	Pré-requisito
Alma do Gigante da Tempestade	8º nível
Astúcia do Gigante das Nuvens	8º nível
Chama do Gigante do Fogo	8º nível
Entusiasmo do Gigante de Pedra	4º nível
Escultor de Runas Adepto	4º nível, talento Escultor de Runas Aprendiz
Escultor de Runas Aprendiz	-
Fúria do Gigante do Gelo	4º nível
Poderio Descomunal	-
Tocado pelo Elemental	-
Vigor do Gigante da Colina	4º nível

ALMA DO GIGANTE DA TEMPESTADE

Pré-requisito: 8º nível

Você manifestou habilidades divinas e a magia tempestuosa emblemática dos gigantes da tempestade, o que lhe garante os seguintes benefícios:

Aura Sorvedoura: Com uma ação bônus, você se cerca em uma aura de ventos e raios mágicos que se estende 3 metros a partir de você em todas as direções, mas que não ultrapassa cobertura total. A aura dura 1 minuto ou até que você esteja incapacitado. Enquanto a aura estiver ativa, jogadas de ataque contra você possui desvantagem, e sempre que uma criatura começa seu turno dentro da esfera, você pode fazer com que o deslocamento da criatura seja reduzido pela metade até o início do próximo turno dela. Uma vez que usar esta ação bônus, você não poderá usá-la novamente até que finalize um descanso longo.

Oráculo da Tempestade: Você pode conjurar a magia *presságio* como um ritual, sem precisar de componentes materiais. Inteligência, Sabedoria ou Carisma é a sua habilidade de conjuração para esta característica (escolha ao receber este talento). Uma vez que conjurar a magia desta maneira, você não poderá conjurá-la novamente até que finalize um descanso longo.

ASTÚCIA DO GIGANTE DAS NUUVENS

Pré-requisito: 8º nível

Você manifestou o discurso gracioso e a magia emblemática dos gigantes das nuvens, o que lhe garante os benefícios a seguir.

Forma de Névoa: Você pode conjurar a magia *turvar* sem utilizar um espaço de magia ou componentes materiais. Quando conjurar a magia desta maneira, você não precisará manter a concentração nela. Uma vez que conjurar a magia desta forma, você não poderá fazê-la

novamente até que finalize um descanso longo. Você também pode conjurar a magia como normalmente, usando espaços de magia que possua de círculo apropriado. Inteligência, Sabedoria ou Carisma é o seu atributo de conjuração para esta característica (escolha ao receber este talento).

Língua de Prata: Você ganha proficiência na perícia Enganação ou Persuasão. Seu bônus de proficiência é dobrado para qualquer teste de atributo usando esta perícia.

CHAMA DO GIGANTE DO FOGO

Pré-requisito: 8º nível

Você manifestou o impetuoso combate emblemático dos gigantes de fogo, o que lhe garante os seguintes benefícios.

Nascido das Chamas: Você tem resistência a dano ígneo.

Ignição Abrasadora: Ao realizar a ação Atacar em seu turno, você pode substituir um de seus ataques por uma rajada mágica de fogo. Cada criatura de sua escolha a até 4,5 metros de você e a sua vista deve realizar uma salvaguarda de Destreza (CD igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Constituição). Em uma falha na salvaguarda, a criatura sofre dano ígneo igual a 2d6 + seu bônus de proficiência e está cega até o início de seu próximo turno. Em uma salvaguarda bem sucedida, a criatura sofre metade do dano e nenhum efeito adicional. Você pode usar sua Ignição Abrasadora um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, recuperando todos os usos gastos após finalizar um descanso longo.

ENTUSIASMO DO GIGANTE DA PEDRA

Pré-requisito: 4º nível

Você manifestou a proteção e conjuração emblemática dos gigantes da pedra, o que lhe concede os seguintes benefícios:

Magia do Sonhador: Você aprende a magia *detectar pensamentos* e uma magia de 1º círculo de sua escolha. Esta magia precisa ser das escolas de abjuração ou adivinhação. Você pode conjurar ambas as magias sem consumir um espaço de magia. Uma vez que conjurar qualquer das magias desta forma, você não poderá conjurá-la desta maneira novamente até que finalize um descanso longo. Você também pode conjurar essas magias usando espaços de magia de círculos apropriados. Inteligência, Sabedoria ou Carisma é o seu atributo de conjuração para esta característica (escolha ao receber este talento).

Visão da Montanha: Você recebe visão no escuro com alcance de 18 metros. Se você já tem visão



no escuro através de outra fonte, seu alcance aumenta em 9 metros.

ESCULTOR DE RUNAS ADEPTO

Pré-requisitos: 4º nível, talento Escultor de Runas Aprendiz

Sua habilidade com a arte de esculpir runas aumentou.

Ao finalizar um descanso longo, você agora pode marcar um número de objetos igual ao seu bônus de proficiência com uma runa fornecida pelo talento Escultor de Runas Aprendiz. Um objeto pode ter apenas uma runa por vez, e você deve esculpir uma runa diferente em cada objeto.

ESCULTOR DE RUNAS APRENDIZ

Você começou a estudar a arte de esculpir runas, o que lhe permitiu marcar seus itens temporariamente e imbuí-los com magia.

Ao finalizar um descanso longo, você pode marcar uma arma não-mágica, armadura, pedaço de roupa ou outro objeto que tocar com uma runa de sua escolha. Você temporariamente aprende uma magia de 1º círculo baseado na runa que escolheu, conforme especificado na tabela Magias da Runa, e você conhece a magia até que finalize um descanso longo, quando a runa desaparece.

MAGIAS DA RUNA

Runa	Magia
Amizade	<i>Bênção</i>
Colina	<i>Bom fruto</i>
Dragão	<i>Orbe cromático</i>
Escudo	<i>Égide</i>
Fogo	<i>Mãos flamejantes</i>
Frio	<i>Armadura de Agathys</i>
Guerra	<i>Heroísmo</i>
Inimigo	<i>Perdição</i>
Jornada	<i>Passos largos</i>
Luz	<i>Raio guia</i>
Montanha	<i>Salto</i>
Morte	<i>Raio nauseante</i>
Nuvem	<i>Névoa obscurecente</i>
Pedra	<i>Santuário</i>
Rei	<i>Comando</i>
Sangue	<i>Vitalidade vazia</i>
Tempestade	<i>Onda trovejante</i>
Vento	<i>Queda suave</i>
Vida	<i>Curar ferimentos</i>

Enquanto estiver vestindo ou carregando o objeto marcado pela runa, você pode conjurar a magia escolhida associada com a runa uma vez sem consumir um espaço de magia ou componentes materiais, e você pode também conjurar a magia usando quaisquer espaços de magia que possua.

Seu atributo de conjuração para este talento é Inteligência, Sabedoria ou Carisma (escolha ao receber este talento).

FÚRIA DO GIGANTE DE GELO

Pré-requisito: 4º nível

Você manifestou o gélido poderio emblemático dos gigantes de gelo, o que lhe concede estes benefícios:

Nascido do Gelo: Você tem resistência a dano gélido.

Frigida Vingança: Quando uma criatura lhe atingir em uma jogada de ataque, você pode usar sua reação para retaliar com uma rajada de ira mágica. A criatura deve ser bem sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria (CD igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Constituição) ou ficará amedrontada por você até o início do próximo turno dela. Você pode usar sua reação desta forma um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, recuperando todos os usos gastos ao finalizar um descanso longo.

PODERIO DESCOMUNAL

Você absorveu magia primitiva que lhe permitiu, apesar de sua estatura pequena, a incorporar o poder de criaturas titânicas. Isso lhe concede os benefícios a seguir:

Pequeno, mas Poderoso: Você se torna proficiente em Atletismo ou Acrobacia.

Estrutura Poderosa: Você conta como uma categoria de tamanho maior ao determinar sua capacidade de carga e a quantidade de peso que você pode empurrar, erguer ou puxar.

Robusto: Você tem vantagem em salvaguardas contra ser movido ou derrubado.

TOCADO PELO ELEMENTAL

Você foi exposto à magia primordial dos Planos Elementais, o que lhe forneceu uma parcela de controle sobre o mundo natural ao seu redor. Você aprende um dos truques a seguir (você escolhe) *arte druídica* ou *taumaturgia*, usando Inteligência, Sabedoria ou Carisma como seu atributo de conjuração (escolha ao receber este talento).

Sempre que finalizar um descanso longo, você pode escolher com qual elemento você está sintonizado: Água, Ar, Fogo ou Terra. Dependendo de sua escolha, você pode usar uma ação bônus para causar um dos efeitos a seguir:

Água: Você pode criar uma forte corrente de água direcionada a uma criatura a até 4,5 metros de você e a sua vista. A criatura deve ser bem sucedida em uma salvaguarda de Força (a qual pode escolher falhar) contra a CD (8 + seu bônus de conjuração + seu bônus de proficiência) ou será empurrado até 3 metros para longe de você.



A água desaparece imediatamente após a criatura ser bem sucedida ou falhar.

Ar: Você recebe deslocamento de vôo igual ao seu deslocamento de caminhada até o final de seu turno. Se você estiver no ar no final do turno após usar seu movimento e não estiver sendo mantido no ar por outros meios, você cai.

Fogo: Você se cerca em uma nuvem de cinzas e fumaça. Até o final de seu turno, seu movimento não provoca ataques de oportunidade.

Terra: Você faz com que o chão a até 9 metros de você se torne terreno difícil por 1 minuto ou até que você crie este efeito novamente. Durante este tempo, você pode se mover em pisos que são terreno difícil sem consumir movimento adicional.

Você pode criar este efeito um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, recuperando todos os usos gastos ao finalizar um descanso longo.

VIGOR DO GIGANTE DA COLINA

Pré-requisito: 4º nível

Você manifestou a resiliência típica dos gigantes da colina, o que lhe concede estes benefícios:

Bastião: Quando você for sujeito a um efeito que pode lhe mover ao menos 1,5 metros ou derrubá-lo, você pode usar sua reação para se manter no lugar. Você não é movido, nem fica caído.

Saúde Calorosa: Quando você for alvo de uma magia que restaura seus pontos de vida, você pode recuperar pontos de vida adicionais igual ao seu modificador de Constituição. Você pode recuperar estes pontos de vida adicionais um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, recuperando todos os usos gastos ao finalizar um descanso longo.

