

ARTÍFICE



NOME DE PERSONAGEM

RAÇA

ANTECEDENTE

TENDÊNCIA

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

ESPECIALISTA

PROFI CIÊNCIA

PERCEPÇÃO
PASSIVA

INSPIRAÇÃO

INTUIÇÃO
PASSIVA

FORÇA

- ◊ — TESTE DE RESISTÊNCIA
- ◊ — ATLETISMO

DESTREZA

- ◊ — TESTE DE RESISTÊNCIA
- ◊ — ACROBACIA
- ◊ — FURTIVIDADE
- ◊ — PRESTIDIGITAÇÃO

CONSTITUIÇÃO

- ◊ — TESTE DE RESISTÊNCIA

INTELIGÊNCIA

- ◊ — TESTE DE RESISTÊNCIA
- ◊ — ARCANISMO
- ◊ — HISTÓRIA
- ◊ — INVESTIGAÇÃO
- ◊ — NATUREZA
- ◊ — RELIGIÃO

SABEDORIA

- ◊ — TESTE DE RESISTÊNCIA
- ◊ — ADESTRAR ANIMAIS
- ◊ — INTUIÇÃO
- ◊ — MEDICINA
- ◊ — PERCEPÇÃO
- ◊ — SOBREVIVÊNCIA

CARISMA

- ◊ — TESTE DE RESISTÊNCIA
- ◊ — ATUAÇÃO
- ◊ — ENGANAÇÃO
- ◊ — INTIMIDAÇÃO
- ◊ — PERSUASÃO

TRAÇOS RACIAIS

PROFI CIÊNCIAS

IDIOMAS

ARMADURAS LEVES

ARMAS SIMPLES

ARMADURAS MÉDIAS

ARMAS MARCAIS

ARMADURAS PESADAS

ESCUDOS

FERRAMENTAS & OUTRAS PROFI CIÊNCIAS

CARACTERÍSTICA DE ESPECIALISTA ARTÍFICE

CA

INICIATIVA

DESLOCAMENTO

Pontos de Vida
Máximos

Pontos de Vida
Temporários

DADO DE VIDA

Usado

Total

RESISTÊNCIA À MORTE

SUCESSOS

FALHAS

NOME

BÔNUS ATQ

DANO/TIPO

BÔNUS DE ATAQUE
DE MAGIA

CD DE RESISTÊNCIA
DE MAGIA

ESPAÇOS DE MAGIA

1º 2º 3º 4º 5º

ITENS INFUSOS

Usado

Total

INFUSÕES CONHECIDAS

Nível (R)

MAGIAS PREPARADAS

AJUSTES MÁGICOS

Você aprende como aplicar uma fagulha de magia em objetos que, de outra forma, seriam mundanos. Para usar essa habilidade, você deve possuir ferramentas de ladrão, ferramentas de feiticeiro ou outra ferramenta de artesão em mãos. Você então toca um objeto inútil não-mágico com uma ação e concede-lhe uma propriedade mágica.

INFUNDIR ITENS

Você ganha a habilidade de imbuir itens mundanos com determinadas infusões mágicas. Os itens mágicos que você cria com essa habilidade são efetivamente protótipos de itens permanentes.

CARACTERÍSTICA DE ESPECIALISTA ARTÍFICE

A FERRAMENTA CERTA PARA O TRABALHO

NÍVEL
3

Você aprende a produzir exatamente a ferramenta que precisa: com um kit de feiticeiro ou ferramentas de ladrão em mãos, você pode magicamente criar um tipo de ferramentas de artesão. Apesar de ser produzido com magia, as ferramentas não são mágicas.

CARACTERÍSTICA DE ESPECIALISTA ARTÍFICE

NÍVEL
5

ESPECIALIZAÇÃO EM FERRAMENTAS

NÍVEL
6

Seu bônus de proficiência é dobrado para qualquer teste utilizando sua proficiência com uma ferramenta.

CENTELHA DA GENIALIDADE

NÍVEL
7

Você ganha a habilidade nata de pensar em soluções quando está sob pressão. Quando você ou uma criatura que você possa ver a até 9m de você um teste de habilidade ou teste de resistência, você pode usar sua reação e adicionar o seu modificador de Inteligência nessa rolagem. Você pode usar essa característica um número de vezes igual seu modificador de Inteligência. Você recupera todos os usos com um descanso longo.

CARACTERÍSTICA DE ESPECIALISTA ARTÍFICE

NÍVEL
9

ADEPTO DE ITENS MÁGICOS

NÍVEL
10

Você conquista um profundo conhecimento de como usar ou criar itens mágicos:

- Você pode sintonizar com até 4 itens mágicos de uma vez.
- Se você cria um item mágico de qualidade comum ou incomum, leva apenas um quarto do tempo, e custa apenas metade do ouro necessário.

ITEM ARMAZENADOR DE MAGIA

NÍVEL
11

Você aprende como armazenar uma magia em um objeto para uso repetitivo. Sempre que você finalizar um descanso longo, você pode tocar uma arma simples ou marcial ou um item que você pode usar como foco de conjuração para armazenar uma magia nele, escolhendo uma magia de 1º ou 2º nível da lista de magias do artífice que requerem uma ação para serem conjuradas.

Com o objeto em mãos, uma criatura pode usar uma ação para produzir o efeito da magia dentro dele, usando seu modificador de habilidade de conjuração. A magia permanece no objeto até que ele tenha sido utilizado um número de vezes igual ao dobro de seu modificador de Inteligência ou até que você utilize essa habilidade novamente.

SÁBIO DOS ITENS MÁGICOS

NÍVEL
14

Sua habilidade com itens mágicos se aprofunda mais:

- Você pode sintonizar com até 5 itens mágicos de uma vez.
- Você ignora todos requisitos de classe, raça, magia, e nível necessárias para sintonizar ou utilizar um item mágico.

CARACTERÍSTICA DE ESPECIALISTA ARTÍFICE

NÍVEL
15

MESTRE DOS ITENS MÁGICOS

NÍVEL
18

Você pode sintonizar com até 6 itens mágicos de uma vez.

ALMA DO ARTÍFICE

NÍVEL
20

Você desenvolve uma conexão mística com seus itens mágicos, que você pode extraír para sua proteção:

- Você recebe um bônus de +1 para todos os testes de resistência por item mágico atualmente sintonizado com você.
- Se você é reduzido a 0 pontos de vida mas não é completamente morto, você pode usar sua reação para acabar sua sintonia com um item mágico, fazendo com que você caia para 1 ponto de vida ao invés de 0.



NOME DO PERSONAGEM

IDADE ALTURA PESO MARCA DE DISTINÇÃO
OLHOS PELE CABOLO CICATRIZ

APARÊNCIA DO PERSONAGEM

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

IDEAIS

VÍNCULOS

DEFEITOS

ANTECEDENTE

ALIADOS

INIMIGOS

TRAÇOS E CARACTERÍSTICAS ADICIONAIS

EQUIPAMENTOS Sintonizado

CABEÇA _____

AMULETO _____

CAPA _____

ARMADURA _____

MÃOS/BRAÇOS _____

ANEL _____

ANEL _____

CINTO _____

BOTAS _____

PC PP PE PO PL

ITENS MÁGICOS

Nome _____ Sintonizado

MOCHILA/ARMAZENAMENTO