Competenze Bonus:

Quando l'artificiere adotta questa specializzazione al 3° livello, acquisisce competenza con gli strumenti del cartografo. Se possedeva già questa competenza, acquisisce competenza con un altro tipo di Strumenti da Artigiano a sua scelta.

L’artefice ottiene inoltre competenza nell’abilità Storia.

Incantesimi da Archeologo:

A partire dal 3 ° livello, l'Artificiere possiede sempre alcuni incantesimi preparati dopo aver raggiunto livelli particolari in questa classe, come mostrato nella tabella degli incantesimi da Archeologo. Questi incantesimi contano come incantesimi da Artificiere per lui, ma non contano all'interno del numero massimo di incantesimi da Artificiere che prepara.

|  |  |
| --- | --- |
| Livello da Artefice | Incantesimi conosciuti |
| 3° livello | Comprensione dei linguaggi; Identificare |
| 5° livello | Localizza Oggetto; Passo Velato |
| 9° livello | Dissolvi Magie; Controincantesimo |
| 13° livello | Porta Dimensionale; Divinazione |
| 17° livello | Conoscenza delle Leggende; Passapareti |

Esperto Esploratore:

A partire dal 3° livello, l’artefice ha abbastanza esperienza nell’esplorazione delle rovine abbandonato e dei resti di antiche civiltà da poter evitare le trappole con maggiore efficacia; l’artefice aggiunge il proprio bonus di intelligenza ai tiri salvezza su destrezza e sui tiri salvezza causati dall’innesco di una trappola.

Studioso di Antichità:

A partire dal 5° livello, l’artefice durante le sue esplorazioni ha perfezionato il suo equipaggiamento in modo da poter essere avvantaggiato nell’esplorazione dei siti di suo interesse. L’artefice può scegliere una delle seguenti infusioni da Archeologo da applicare al suo equipaggiamento; può infondere un oggetto aggiuntivo rispetto a quelli forniti di base dalla classe, purché l’oggetto sia infuso con una delle seguenti proprietà:

-Stivali dell’esploratore:

una volta infuse delle calzature con questa proprietà, esse diventano adatte ad affrontare terreni impervi; l’utilizzatore può ignorare il terreno difficile.

-Corda dello speleologo:

una volta infusa una corda con queste proprietà, essa può allungarsi fino al doppio della sua lunghezza e può reggere due volte il peso di una corda normale.

-Mappa del cartografo:

una volta infusa una pergamena o un foglio di carta con questa proprietà, essa diventerà una mappa che si disegnerà magicamente il percorso compiuto dall’utilizzatore, una volta che la mappa sarà completa, questa smetterà di essere un oggetto infuso e diventerà una comune mappa disegnata. La mappa inizierà a disegnarsi solamente una volta che l’utilizzatore lo deciderà e potrà interrompere il disegno in ogni momento.

-Pergamena delle lingue antiche:

una volta infusa una pergamena o un foglio di carta con questa proprietà, questa diventerà uno strumento in grado di tradurre magicamente qualsiasi lingua o runa con un significato trascritta su di essa nella lingua madre dell’utilizzatore. Non è necessario che chi scriva sulla pergamena conosca effettivamente la lingua, basta che i simboli e le parole siano trascritte in maniera corretta per poter essere tradotte.

-Bussola del cercatore:

questa bussola punterà non il nord, bensì un oggetto, magico o non, conosciuto dall’incantatore e con cui è entrato in contatto almeno una volta.

-Monocolo di precisione:

questo monocolo rende le capacità di attenzione al dettaglio e di precisione dell’utilizzatore molto maggiori, l’utilizzatore aggiunge un bonus di +1 nelle prove di indagare e percezione, oltre che ai tiri per colpire effettuati con armi a distanza.