

NOME DE PERSONAGEM

RAÇA

ANTECEDENTE

TENDÊNCIA

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

ARTÍFICE

ESPECIALISTA

PROFICIÊNCIA

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

PERSUAÇÃO

CA

INICIATIVA

DESLOCAMENTO

Pontos de Vida Máximos

Pontos de Vida Temporários

DADO DE VIDA

Usado

Total

d8

RESISTÊNCIA À MORTE

SUCESSOS

FALHAS

| NOME | BÔNUS ATQ | DANO/TIPO |
|------|-----------|-----------|
|      |           |           |
|      |           |           |
|      |           |           |
|      |           |           |

BÔNUS DE ATAQUE DE MAGIA

CD DE RESISTÊNCIA DE MAGIA

ESPAÇOS DE MAGIA

1°

2°

3°

4°

5°

ITENS INFUSOS

Usado

Total

INFUSÕES CONHECIDAS

| Nível | MAGIAS PREPARADAS |
|-------|-------------------|
| 1     |                   |
| 2     |                   |
| 3     |                   |
| 4     |                   |
| 5     |                   |
| 6     |                   |
| 7     |                   |
| 8     |                   |
| 9     |                   |
| 10    |                   |
| 11    |                   |
| 12    |                   |
| 13    |                   |
| 14    |                   |
| 15    |                   |
| 16    |                   |
| 17    |                   |
| 18    |                   |
| 19    |                   |
| 20    |                   |

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 funileiro ou outra ferramenta de artesão em mãos. Você então toca um objeto miúdo não-mágico com uma ação e concede-lhe uma propriedades mágicas.

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

Você aprende a produzir exatamente a ferramenta que precisa: com um kit de funileiro 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

ESPECIALIZAÇÃO EM FERRAMENTAS

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

CENTELHA DA GENIALIDADE

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 em 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

ADEPTO DE ITENS MÁGICOS

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

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

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

MESTRE DOS ITENS MÁGICOS

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

ALMA DO ARTÍFICE

Você desenvolve uma conexão mística com seus itens mágicos, que você pode extrair 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 uma item mágico, fazendo com que você caia para 1 ponto de vida ao invés de 0.

TRAÇOS RACIAIS

PROFICIÊNCIAS

ARMADURAS LEVES

ARMAS SIMPLES

ARMADURAS MÉDIAS

ARMAS MARCIAIS

ARMADURAS PESADAS

ESCUDOS

IDIOMAS

FERRAMENTAS & OUTRAS PROFICIÊNCIAS



NOME DO PERSONAGEM

IDADE

ALTURA

PESO

MARCA DE DISTINÇÃO

OLHOS

PELE

CABELO

CICATRIZ

APARÊNCIA DO PERSONAGEM

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

IDEAIS

VÍNCULOS

DEFEITOS

ANTECEDENTE

ALIADOS

INIMIGOS

TRAÇOS E CARACTERÍSTICAS ADICIONAIS

EQUIPAMENTOS

CABEÇA

AMULETO

CAPA

ARMADURA

MÃOS/BRAÇOS

ANEL

ANEL

CINTO

BOTAS

PC

PP

PE

PO

PL

ITENS MÁGICOS

Nome

Nome

Nome

Nome

Nome

MOCHILA/ARMAZENAMENTO