



# UNEARTHED ARCANA

**DUNGEONS & DRAGONS**

## Artífice: Especializações

Duas especializações para classe Artífice: O Alquimista, com suas combinações de reagentes exóticos produz uma variedade de materiais, além de poções e o Canhoneiro, um mestre de engenharia, forjando arma de fogo movida à uma combinação de ciência e magia.

# Unearthed Arcana: Artífice

## Material de Playtest

O material aqui é apresentado para playtesting e para incentivar a sua imaginação. Esses mecânicos de jogo estão em forma de rascunho, utilizáveis em sua campanha, mas não completamente balanceados por testes em campanhas. Eles não são oficialmente parte do jogo. Por estas razões, o material desta coluna não é permitido nos eventos da D&D Adventurers League.

Uma gnomo senta encurvada sobre uma bancada de trabalho, usa cuidadosamente suas agulhas e linha para encrustar runas em uma bolsa de couro. O saco estremece enquanto ela completa seu trabalho, e um súbito e alto barulho ecoa pela sala como um portal para um espaço extra-dimensional que surge para invadir o interior do saco. Ela sorri com orgulho de sua recentemente elaborada *mochila de carga*.

Um troll rosna de fome enquanto se aproxima de um anão, que desliza um longo tubo de metal de um coldre no cinto. Com um rugido estrondoso, uma gota de chama irrompe do tubo, e os rosnados do troll se transformam em gritos de pânico quando ele se vira para fugir.

Uma elfa se aproxima da muralha do castelo, os homens do barão von Hendriks perseguem ela. Enquanto ela se aproxima das ameias, ela enfia mão na bolsa, tira três frascos, mistura o conteúdo em um pequeno saco de couro e lança-o aos seus perseguidores. O saco explode aos seus pés, prendendo-os em uma espessa, cola preta enquanto ela realiza sua fuga.

Fabricantes de objetos mágicos, artífices são definidos pela sua natureza inventiva. Como magos, eles vêem a magia como um sistema complexo esperando para ser decodificado e controlado por meio de uma combinação de estudo e investigação aprofundadas. Os artífices, porém, se concentram em criar novos objetos mágicos maravilhosos. Magias são muitas vezes muito efêmeras e temporárias para os seus gostos. Em vez disso, procuram criar itens duráveis e úteis.

## Inventores Astutos

Cada artífice é definido por um ofício específico. Os artífices vêem o controle dos métodos básicos de um ofício como o primeiro passo para o verdadeiro progresso, a invenção de novos métodos e abordagens. Alguns artífices são engenheiros, estudantes de invenção e de guerra que fabricam armas de fogo

mortíferas que podem aumentar com magia. Outros artífices são alquimistas. Usando seus conhecimentos de magia e vários ingredientes exóticos, eles criam poções e itens maravilhosos para ajudá-los em suas aventuras. Alquimia e engenharia são as duas áreas mais comuns de estudo para artífices, mas existem outros.

Todos os artífices estão unidos pela sua curiosidade e natureza inventiva. Para um artífice, a magia é uma arte em evolução com uma vanguarda de descoberta e de domínio que empurra mais adiante com cada ano que passa. Os artífices valorizam a novidade e a descoberta. Esta inclinação empurra-os a procurar uma vida de aventura. Uma ruína escondida pode conter um item mágico esquecido ou um espelho maravilhosamente trabalhado perfeito para aprimoramento mágico. Artífices ganham respeito e renome entre os seus companheiros por descobrir novos conhecimentos ou inventar novos métodos de criação.

## Rivalidades Intensas

O impulso dos artífices em inventar e expandir seus conhecimentos cria um impulso intenso para revelar novas descobertas mágicas. Um artífice que ouve notícias de um item mágico recém descoberto, deve agir rapidamente para obtê-lo antes que qualquer rival faça. Artífices de alinhamentos bondosos recuperam itens em aventuras ou oferecem ouro ou itens maravilhosos para aqueles que possuem itens que estão interessados em possuir. Os maus não têm nenhum problema em cometer crimes para reivindicar o que querem.

Quase todos os artífices têm pelo menos um rival, alguém que eles procuram superar a cada passo. Do mesmo modo, os artífices com filosofias e teorias semelhantes se unem em guildas livres. Eles compartilham suas descobertas e trabalham juntos para verificar suas teorias e manter-se à frente de seus rivais.

## Criando um Artífice

Ao criar um personagem artífice, pense sobre o antecedente do seu personagem para o avanço da aventura. O personagem tem um rival? Qual é o relacionamento do personagem com o artesão ou artífice que ensinou o básico do ofício? Fale com o seu Mestre sobre o papel desempenhado pelos



campanha, e com que tipo de organizações e NPCs você pode ter laços.

## Construção Rápida

Você pode fazer um artífice rapidamente seguindo estas sugestões. Primeiro, coloque sua pontuação de habilidade mais alta em Inteligência, seguida por Constituição ou Destreza. Em segundo lugar, escolha o antecedente Artesão de Guilda.

## Características de Classe

Como artífice, você ganha as seguintes características de classe.

### Pontos de Vida

**Dados de Vida:** 1d8 por nível de artífice

**Pontos de Vida no 1º Nível:** 8 + seu modificador de Constituição

**Pontos de Vida nos Níveis Superiores:** 1d8 (ou 5) + seu modificador de constituição por nível de artífice após o 1º

### Proficiências

**Armadura:** Armadura leve e média

**Armas:** Armas simples,

**Ferramentas:** Ferramentas de ladrões, duas outras ferramentas de sua escolha

**Testes de Resistência:** Constituição, Inteligência  
**Perícias:** Escolha três entre essas perícias Arcanismo, Blefar, História, Investigação, Medicina, Natureza, Religião, Prestidigitação

## Equipamento

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (a) uma machadinha e um martelo leve ou (b) quaisquer duas armas simples
- Uma besta leve e 20 virotes
- (a) brunea ou (b) corsete de couro batido
- Ferramentas de ladrões e um pacote de explorador

## Especializações Artífice

No 1º nível, você escolhe que tipo de Especialização Artífice você tem: Alquimista ou Canhoneiro, ambos detalhados no final da descrição da classe. Sua escolha lhe concede características no 1º nível e novamente no 3º, 9º, 14º e 17º nível.

## Analisar Itens Mágicos

A partir do 1º nível, a sua compreensão dos itens mágicos permite analisar e entender seus segredos.

### O Artífice

—Espaços de magias por nível de magia—

Nível	Bônus de Proeficiência	Características	Magias				
			Conhecidas	1º	2º	3º	4º
1º	+2	Especialização Artífice, Analisar Itens Mágicos	—	—	—	—	—
2º	+2	Proeficiência com Ferramentas, Invenção Maravilhosa	—	—	—	—	—
3º	+2	Característica Especialização Artífice, Conjuração	3	2	—	—	—
4º	+2	Incremento no Valor de Habilidade, Infusão Mágica	4	3	—	—	—
5º	+3	Sintonia Superior, Invenção Maravilhosa	4	3	—	—	—
6º	+3	Servo Mecânico	4	3	—	—	—
7º	+3	---	5	4	2	—	—
8º	+3	Incremento no Valor de Habilidade	6	4	2	—	—
9º	+4	Característica Especialização Artífice	6	4	2	—	—
10º	+4	Invenção Maravilhosa	7	4	3	—	—
11º	+4	---	8	4	3	—	—
12º	+4	Incremento no Valor de Habilidade	8	4	3	—	—
13º	+5	---	9	4	3	2	—
14º	+5	Característica Especialização Artífice	10	4	3	2	—
15º	+5	Sintonia Superior, Invenção Maravilhosa	10	4	3	2	—
16º	+5	Incremento no Valor de Habilidade	11	4	3	3	—
17º	+6	Característica Especialização Artífice	11	4	3	3	—
18º	+6	Incremento no Valor de Habilidade	11	4	3	3	—
19º	+6	---	12	4	3	3	1
20º	+6	Alma de Artífice, Invenção Maravilhosa	13	4	3	3	1

Você sabe as magias de artífice *detectar magia* e *identificação*, e você pode lançá-los como rituais. Não é necessário fornecer um componente material quando o lançamento for reconhecido com uso dessa característica de classe.

## Proeficiência com Ferramentas

Começando no 2º nível, o seu bônus de proficiência é dobrado para qualquer verificação de habilidade que você faça, que use qualquer uma das proficiências de ferramentas que você ganha com essa classe.

## Invenção Maravilhosa

No 2º nível, você ganha um uso de algum item mágico que você tenha criado. Escolha o item na lista de itens de 2º nível abaixo.

Construir um item é uma tarefa difícil. Quando você ganha um item mágico a partir desta característica, ela reflete longas horas de estudo, conhecimento e experimentação que permitiu que você finalmente completasse o item. Você desempenha seu trabalho neste item em seu tempo de lazer para terminá-lo quando você subir de nível.

Você completa outro item de sua escolha quando você atinge certos níveis nesta classe: 5º, 10º, 15º e 20º nível. O item que você escolheu deve estar na lista de seu nível de artífice atual ou um nível inferior.

Esses itens mágicos estão detalhados no *Guia do Mestre*.

**2º Nível:** *mochila de carga, capa de respirar na água, globo de fluxo, óculos noturnos, pedras de mensagem*

**5º Nível:** *jarro de alquimia, elmo da compreensão de idiomas, lanterna de revelação, anel de natação, robe dos itens úteis, corda de escalada, varinha de detectar magia, varinha de segredos*

**10º Nível:** *saco de feijões, carrilhão de abertura, decantador de água infinita, olhos de visão momentânea, barco dobrável, sacola prestativa de Heward*

**15º Nível:** *botas de caminhar e saltar, braçadeira de arquearia, broche do escudo, vassoura voadora, chapéu de disfarce, sandálias de patas de aranha*

**20º Nível:** *olhos de águia, gema da luminosidade, luvas de apanhar projéteis, luvas de nadar e escalar, anel de saltar, anel de escudo mental, botas aladas*

## Conjuração

Como parte de seu estudo de magia, você ganha a habilidade de conjurar magias no 3º nível. As magias que você aprende são limitadas em esfera de ação, principalmente voltadas para a modificação de criaturas e objetos ou criação de itens.

### Espaços de Magia

A tabela Artífice mostra quantos espaços de magia você tem para lançar suas magias de 1º nível e superior. Para lançar uma dessas magias, você deve gastar um espaço do nível da magia ou superior. Você recupera todos os espaços de magias gastos quando você realiza um descanso longo.

### Magias Conhecidas no 1º Nível e Superior

Você conhece três magias de 1º nível à sua escolha na lista de magias do artífice (que aparece no final deste documento).

A coluna Magias Conhecidas da tabela Artífice mostra quando você aprende mais magias de artífice à sua escolha a partir desta característica. Cada uma dessas magias deve ser de um nível para o qual você tem espaços de magia na tabela Artífice.

Além disso, quando você ganha um nível nesta classe, você pode escolher uma das magias de artífice que você conheceu a partir desta característica e substituí-lo por outra magia da lista de magias artífice. A nova magia também deve ser de um nível para o qual você tem espaço de magia na tabela Artífice.

### Habilidade de Conjuração

A inteligência é sua habilidade de conjuração para suas magias de artífice, sua compreensão da teoria por trás da magia permite que você maneje essas magias com habilidade superior. Você usa sua Inteligência sempre que uma magia de artífice se refere à sua habilidade de conjuração. Além disso, você usa o seu modificador de Inteligência para definir a CD dos testes de resistência para as magias de artífice que você conjura ou quando você realiza uma jogada de ataque com magia.

**CD para suas magias** = 8 + bônus de proeficiência + seu modificador de Inteligência

**Modificador de ataque de magia** = seu bônus de proeficiência + seu modificador de Inteligência

## Foco de Conjuração

Você pode usar um foco arcano como um foco de conjuração para suas magias de artífice. Veja o capítulo 5, "Equipamento", no *Livro do Jogador* para diversas opções de foco arcano.

## Infusão Mágica

Começando no 4º nível, você ganha a habilidade de canalizar suas magias de artífice em objetos para uso posterior. Quando você conjura uma magia de artífice com um tempo de conjuração de 1 ação, você pode aumentar seu tempo de conjuração para 1 minuto. Se você fizer isso e segurar um item não mágico durante toda a preparação, você gasta um espaço de magia, mas nenhum dos efeitos da magia ocorre. Em vez disso, a magia transfere para esse item para uso posterior se o item ainda não contiver uma magia dessa característica.

Qualquer criatura segurando o item depois disso pode usar uma ação para ativar a magia se a criatura tiver uma pontuação de Inteligência de pelo menos 6. A magia é lançada usando sua habilidade de conjuração, direcionando a criatura que ativa o item. Se a mágica atingir mais de uma criatura, a criatura que ativa o item seleciona os alvos adicionais. Se a magia tem uma área de efeito, ela é centrada no item. Se o intervalo da magia é próprio, ela se destina à criatura que ativa o item.

Quando você infunde uma magia desta forma, ela deve ser usada dentro de 8 horas. Depois desse tempo, sua magia desaparece e é desperdiçada.

Você pode ter um número limitado de magias infundidas ao mesmo tempo. O número é igual ao seu modificador de Inteligência.

## Incremento no Valor de Habilidade

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 18º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

## Sintonia Superior

No 5º nível, sua compreensão superior dos itens mágicos permite que você domine seu uso. Agora você pode sintonizar até quatro, em vez de três, itens mágicos de cada vez.

No nível 15, esse limite aumenta para cinco itens mágicos.

## Servo Mecânico

No 6º nível, seu conhecimento e domínio de seu ofício permitem que você produza um servo mecânico. O servo é uma construção que obedece seus comandos sem hesitação e funciona em combate para protegê-lo. Embora a magia alimente sua criação, o servo não é mágico em si. Você desempenha seu trabalho no servo por algum tempo, finalmente terminando-o durante um descanso curto ou longo depois que você alcançar o 6º nível.

Selecione uma besta grande com um nível de desafio de 2 ou menos. O servo usa as estatísticas de jogo dessa besta, mas pode ter a aparência de como quiser, desde que sua forma seja apropriada para suas estatísticas. Tem as seguintes modificações:

- É uma constructo em vez de uma besta.
- Não pode ser enfeitiçado.
- É imune a dano venenoso e à condição envenenado.
- Ele ganha visão no escuro com um alcance de 18 metros caso ele já não tenha.
- Ele entende os idiomas que você possa falar quando você criá-lo, mas ele não pode falar.
- Se você é o alvo de um ataque corpo-a-corpo e o servo está dentro de 1,5 metros do atacante, você pode usar sua reação para comandar o servo para responder, usando sua reação para fazer um ataque corpo a corpo contra o atacante.

O servo obedece suas ordens ao melhor de sua habilidade. No combate, ele rola sua própria iniciativa e age por conta própria.

Se o servo é morto, pode ser devolvido à vida por meios normais, como com a magia *revivificar*. Além disso, ao longo de um descanso longo, você pode reparar um servo morto se você tiver acesso ao seu corpo. Ele retorna à vida com 1 ponto de vida no final do descanso. Se o servo está além da recuperação, você pode construir um novo com uma semana de trabalho (oito horas por dia) e 1.000 po de matérias-primas.

## Alma de Artífice

No 20º nível, sua compreensão dos itens mágicos é inigualável, permitindo que você misture sua alma com itens ligados a você. Você pode sintonizar até seis itens mágicos ao mesmo tempo. Além disso, você ganha um bônus para todos os testes de resistência de +1 por item mágico no qual você está sintonizado.

# Especializações Artífice

Os artífices seguem uma variedade de especializações. As duas mais comuns, a alquimia e a engenharia, são apresentadas aqui.

## Alquimista

Um alquimista é um especialista em combinar reagentes exóticos para produzir uma variedade de materiais, como poções de cura que podem curar uma ferida em momentos de necessidade que retardam a morte de criaturas.

### Sacola de Alquimia

No primeiro nível, você constroi uma sacola de alquimia, um saco de reagentes que você usa para criar uma variedade de misturas. O saco e seu conteúdo são mágicos, e essa magia permite que você puxe exatamente os materiais certos que você precisa para suas opções de fórmula alquímica, descritas abaixo. Depois de usar uma dessas opções, o saco recupera os materiais.

Se você perder essa bolsa, você pode criar uma nova ao longo de três dias de trabalho (oito horas por dia), gastando 100 po de couro, vidro e outras matérias-primas.

### Fórmula Alquímica

No primeiro nível, você aprende três opções de Fórmulas Alquímicas: Fogo Alquímico, Ácido Alquímico e uma outra opção de sua escolha. Você aprende uma fórmula adicional de sua escolha no 3°, 9°, 14° e 17° nível.

Para usar qualquer uma dessas opções, a sua sacola de alquimia deve estar ao seu alcance.

Se uma opção de fórmula alquímica requer teste de resistência, o CD é 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência.

**Fogo Alquímico.** Como uma ação, você pode buscar na sua sacola de alquimista, retirar um frasco de líquido volátil e lançar o frasco para uma criatura, objeto ou superfície dentro de 9 metros de você (o frasco e seu conteúdo desaparecem se você não atirar até o final do turno atual). No impacto, o frasco detona em um raio de 1,5 metros. Qualquer criatura nessa área deve ter sucesso em um teste de resistência de Destreza ou receber 1d6 de dano de fogo.

O dano da fórmula aumenta em 1d6 quando você atinge certos níveis nesta classe: 4° nível (2d6), 7° nível (3d6), 10° nível (4d6), 13° nível (5d6), 16° nível

(6d6), e 19° nível (7d6).

**Ácido Alquímico.** Como uma ação, você pode buscar na sua sacola de alquimia, puxar um frasco de ácido, e atirar o frasco para uma criatura ou objeto dentro de 9 metros de você (o frasco e seu conteúdo desaparecem se você não atirar até o final do turno atual). O frasco se quebra no impacto. Uma criatura deve ter sucesso em um teste de resistência de Destreza ou tomar 1d6 de dano de ácido. Um objeto automaticamente leva esse dano, e o dano é maximizado.

O dano da fórmula aumenta em 1d6 quando você atinge certos níveis nesta classe: 3° nível (2d6), 5° nível (3d6), 7° nível (4d6), 9° nível (5d6), 11° nível (6d6), 13° nível (7d6), 15° nível (8d6), 17° nível (9d6) e 19° nível (10d6).

**Poção de Cura.** Como uma ação, você pode buscar em sua sacola de alquimia e retirar um frasco de cura líquido. Uma criatura pode beber como uma ação para recuperar 1d8 pontos de vida. O frasco então desaparece. Uma vez que uma criatura recupera pontos de vida desta fórmula alquímica, a criatura não pode fazê-lo novamente até que termine um descanso longo. Se não for utilizado, o frasco e o seu conteúdo desaparecem após 1 hora. Enquanto o frasco existe, você não pode usar esta fórmula.

A cura desta fórmula aumenta em 1d8 quando você alcança certos níveis nesta classe: 3° nível (2d8), 5° nível (3d8), 7° nível (4d8), 9° nível (5d8), 11° nível (6d8), 13° nível (7d8), 15° nível (8d8), 17° nível (9d8) e 19° nível (10d8).

**Bastão de Fumaça.** Como uma ação, você pode buscar em sua sacola de alquimia e puxe um bastão que produz uma chama grossa de fumaça. Você pode segurar a vara ou jogá-lo para um ponto de até 9 metros de distância, como parte da ação usada para produzi-lo. A área em um raio de 3 metros em torno do bastão é preenchido com fumaça espessa que bloqueia a visão, incluindo a visão de escuro. A vara e fumo persistem por 1 minuto e depois desaparecem. Depois de usar esta fórmula, você não pode fazer isso novamente por 1 minuto.

**Poção de Velocidade.** Como uma ação bônus, você pode buscar em sua sacola de alquimia e retirar um frasco cheio com um líquido borbulhante, marrom. Como uma ação, uma criatura pode beber. Fazer isso aumenta a velocidade da criatura em 6 metros por 1 minuto, e o frasco desaparece. Se não for utilizado, o frasco e o seu conteúdo desaparecem após 1 minuto. Depois de usar esta fórmula, você não pode fazer isso novamente por 1 minuto.

**Saco de Cola.** Como uma ação, você pode buscar em sua sacola de alquimia e puxar para fora um saco contendo um piche preto contorcendo-se, pegajoso e atirá-lo em um ponto na terra dentro de 9 metros de alcance (o saco e seu conteúdo desaparecem se você não lançar o saco até o final do turno atual). O saco explode no impacto e cobre o chão em um raio de 1,5 metros com viscosidade pegajosa. Essa área torna-se terreno difícil por 1 minuto, e qualquer criatura que começa seu turno no chão nessa área tem sua velocidade reduzida para metade para esse turno. Depois de usar esta fórmula, você não pode fazê-lo novamente por 1 minuto.

**Pedra do Trovão.** Como uma ação, você pode buscar em sua sacola do alquimista e puxar um fragmento cristalino e jogá-lo em uma criatura, objeto ou superfície dentro de 9 metros de você (o fragmento desaparece se você não jogá-lo no final do turno atual). O estilhaço quebra no impacto com uma explosão de energia concussiva. Cada criatura dentro de 3 metros do ponto de impacto deve ter sucesso em um teste de resistência de Constituição ou ser derrubado e empurrado 3 metros de distância a partir desse ponto.

## Canhoneiro

---

Um mestre de engenharia, você forja uma arma de fogo movida por uma combinação de ciência e magia.

### Ferreiro Mestre

Quando você escolhe esta especialização no 1º nível, você ganha proficiência com as ferramentas de ferreiro, e você aprende o truque *consertar*.

### Canhão do Trovão

No 1º nível, você forja uma arma de fogo mortal usando uma combinação de magia arcana e seus conhecimentos de engenharia e metalurgia. Esta arma de fogo é chamada de Canhão do Trovão. É uma arma feroz que dispara balas de chumbo que podem perfurar armadura com facilidade.

Você é proficiente com o Canhão do Trovão. A arma de fogo é uma arma de duas mãos de ataque a distância e 2d6 dano perfurante. Seu alcance normal é 45 metros, e seu alcance máximo é 150 metros. Uma vez disparado, ele deve ser recarregado como uma ação bônus.

Se você perder o seu Canhão do Trovão, você pode criar um novo ao longo de três dias de trabalho (oito horas por dia), gastando 100 po de metal e outras matérias-primas.

## Paiol Arcano

No 1º nível, você faz um saco de couro usado para transportar suas ferramentas e munições para o seu Canhão de Trovão. Seu Paiol Arcano inclui pólvora, tiro de chumbo e outros materiais necessários para manter essa arma funcionando.

Você pode usar o Paiol Arcano para produzir munição para sua arma. No final de cada descanso longo, você pode magicamente produzir 40 munições com este paiol. Após cada descanso curto, você pode produzir 10 munições.

Se você perder o seu Paiol Arcano, você pode criar um novo como parte de um descanso longo, usando 25 po de couro e outras matérias-primas.

## Extensão do Trovão

No 3º nível, você aprende a canalizar a um trovão de energia para o seu Canhão do Trovão. Como uma ação, você pode fazer um ataque especial com seu Canhão do Trovão que concede dano trovejante de 1d6 extra em um ataque.

Este dano extra aumenta em 1d6 quando você atinge certos níveis nesta classe: 5º nível (2d6), 7º nível (3d6), 9º nível (4d6), 11º nível (5d6), 13º nível (6d6), 15º nível (7d6), 17º nível (8d6) e 19º nível (9d6).

## Onda Explosiva

Começando no 9º nível, você pode canalizar a força da energia para o seu Canhão do Trovão. Com uma ação, você pode fazer um ataque especial com ele. Ao invés de fazer um teste de ataque, você desencadeia um ataque de energia em um cone de 4,5 metros da arma. Cada criatura nessa área deve fazer testes de resistência de Força com um CD de 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência. Em um fracasso no teste de resistência, o alvo leva 2d6 de dano de energia e é empurrado à 3 metros de distância.

Este dano aumenta em 1d6 quando você atinge certos níveis nesta classe: 13º nível (3d6) e 17º nível (4d6).

## Esfera Penetrante

A partir do 14º nível, você pode disparar um relâmpago de energia através de seu Canhão de Trovão. Como uma ação, você pode fazer um ataque especial com ela. Ao invés de fazer um teste de ataque, você faz com que a arma liberte um raio de relâmpago, 1,5 metros de largura e 9 metros de comprimento. Cada criatura nessa área deve fazer testes de resistência de Destreza com um CD de 8 + seu bônus de proficiência + seu

modificador de Inteligência. Em um fracasso no teste de resistência, o alvo leva 4d6 de dano radiante.

## Esfera Explosiva

Começando no 17º nível, você pode canalizar uma esfera feroz de energia para o seu Canhão do Trovão. Como uma ação, você pode fazer um ataque especial com ela. Ao invés de fazer um teste de ataque, você lança uma esfera explosiva da arma. A esfera detona em uma esfera de 9 mestros de raio em um ponto dentro do intervalo. Cada criatura nessa área deve fazer um teste de Destreza com um CD de 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência. Em um fracasso no teste de resistência, o alvo leva 4d8 de dano flamejante.

## Lista de Magias Artífice

### 1º Nível

*alarme*  
*curar ferimentos*  
*disfarçar-se*  
*recuo acelerado*  
*vitalidade falsa*  
*salto*  
*passos longos*  
*santuário*  
*escudo da fé*

### 2º Nível

*ajuda*  
*alterar-se*  
*tranca arcana*  
*nublar*  
*chama contínua*  
*visão no escuro*  
*aprimorar habilidade*  
*aumentar/reduzir*  
*Invisibilidade*  
*restauração menor*  
*levitação*  
*arma mágica*  
*proteção contra venenos*  
*truque de corda*  
*ver o invisível*  
*patas de aranha*

### 3º Nível

*piscar*  
*voo*  
*forma gasosa*  
*grifo de vigilância*  
*velocidade*  
*proteção contra energia*  
*revivificar*  
*respirar na água*  
*andar na água*

### 4º Nível

*olho arcano*  
*malogro*  
*construir*  
*movimentação livre*  
*arca secreta de Leomund*  
*santuário particular de Mordenkainen*  
*cão fiel de Mordenkainen*  
*esfera resiliente de Otiluke*  
*moldar rochas*  
*pele de pedra*

