

# Unearthed Arcana: Artífice

## Material de Playtest

O material apresentado aqui é para teste e para acender a sua imaginação. Essas mecânicas de jogo são um rascunho, para serem jogadas em sua campanha, mas ainda sem terem sido propriamente testadas. Elas não são, oficialmente, parte do jogo e não são permitidas em eventos da D&D Adventurers League.

Mestres em imbuir magia em objetos do cotidiano, Artífices são inventores supremos. Eles veem magia como um sistema complexo a espera de ser decodificado e controlado. Artífices utilizam de ferramentas para canalizar arcano poder, dessa forma criam objetos mágicos, temporários e permanentes. Para lançar uma magia, um artífice pode utilizar suprimentos de alquimistas para criar um potente elixir, suprimentos de calígrafos para inscrever um símbolo de poder na armadura de um aliado, ou ferramentas de funileiro de ajustes para criar um amuleto temporário. A magia dos artífices está ligada às suas ferramentas e seu talento como inventor.

## Ciência Arcana

No mundo de Eberron, a magia arcana tem sido construída como uma forma de ciência e distribuída por toda a sociedade. Artífices são o reflexo desse desenvolvimento. Seu conhecimento de dispositivos mágicos, e também sua capacidade de imbuir energia mágica em objetos mundanos, permite que os grandiosos projetos mágicos de Eberron continuem progredindo.

Durante a Última Guerra, os artífices foram utilizados como recursos táticos em grandes escalas. Em campo de batalha, muitas vidas foram salvas por causa das invenções de artífices corajosos, mas também inúmeras vidas foram tiradas pela destruição em massa proporcionada pelas criações dos artífices.

## Pesquisadores de Novas Descobertas

Nada inspira mais um artífice do que descobrir um novo metal ou descobrir uma fonte de energia elementar. Entre os artífices, novas

invenções e descobertas estranhas criam grandes expectativas. Artífices que desejam deixar sua marca no mundo devem encontrar algo novo, ao invés de dar exposição ao trabalho de outrem.

Esse impulso para novas descobertas influencia artífices a se tornarem aventureiros. A principal rota de viagem de Eberron e regiões povoadas já foram exploradas há tempos. Por conta disso, artífices viajam até os limites da civilização na esperança de ter sua próxima grande descoberta em pesquisa arcana.

## Criando um Artífice

Ao criar um personagem artífice, pense no passado de seu personagem e parta para a aventura. O personagem tem um rival? Qual a relação do personagem com o artesão ou artífice que ensinou o básico da arte? Converse com seu Mestre sobre o papel que os artífices irão desempenhar na campanha que a mesa irá jogar, e que tipo de organizações e NPCs com os quais você pode ter ligações.

## Construção Rápida

Você pode fazer um artífice rapidamente seguindo estas sugestões. Primeiro, coloque o atributo de número maior em Inteligência, seguido por Constituição ou Destreza. Em segundo lugar, escolha o antepassado de artesão da guilda.

## Artífices em outros mundos

Eberron é o mundo mais associado com artífices. No entanto, a classe pode ser encontrada em todo o multiverso. No mundo de Forgotten Realms, por exemplo, a ilha de Lantan é lar de muitos artífices. Já no mundo da Dragonlance, gnomos artesãos são frequentemente membros desta classe. As estranhas tecnologias presente nos Picos da Barreira, do mundo de Greyhawk, inspiraram pessoas escolher o caminho do artífice, e em Mystara, várias nações empregam artífices para manter dirigíveis e outros engenhos operacionais. Na cidade de Sigil, artífices compartilham descobertas por todo o cosmos, e uma em particular – o gnomo inventor

chamado Vi – chefia um negócio que abrange todo o multiverso a partir de lá. Na cidade mundo, Ravnica, a Liga Izzet treina artífices em grandes números, possuindo um poder destrutivo sem paralelo com outros mundos, exceto pelos gnomos artesãos vindos de Krynn.

## 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 Constituição

**Pontos de Vida a partir do 2º Nível:** 1d8 (ou 5) + seu modificador de Constituição por nível de artífice.

### Proficiências

**Armadura:** armaduras leves, armaduras médias e escudos

**Armas:** armas simples, bestas de mão, bestas pesadas

**Ferramentas:** ferramentas de ladrão, ferramentas de funileiro, um tipo de ferramenta de artesanato a sua escolha

**Salvaguardas:** Constituição, Inteligência

**Perícias:** escolha duas perícias entre Arcanismo, História, Investigação, Medicina,

Natureza, Percepção e Prestidigitação

## Equipamento

Você começa com o seguinte equipamento, além daquele que é concedido pelo seu antecedente:

- duas armas simples
- uma besta leve e 20 virotes
- (a) armadura de couro batido ou (b) lórica de escamas
- ferramentas de ladrão e kit de explorador de masmorras

Se você desistir do equipamento inicial, assim como os itens oferecidos pelo seu antecedente, você pode optar por começar com 5d4 × 10 peças de ouro para comprar seu equipamento.

### Regra Opcional: proficiência com armas de fogo

A descoberta da criação e operação de armas que utilizam pólvora ocorreu em vários cantos do multiverso de D&D. Se o seu Mestre usa as regras de armas de fogo, presente no *Dungeon Master's Guide* (página 267), e seu artífice estiver exposto ao funcionamento de tais armas, seu artífice é proficiente com armas de fogo.

### O Artífice

Nível	Bônus de Proficiência	Características de Classe	Infusões Conhecidas	Itens Infusos	Truques Conhecidos	Espaços de Magia por Nível				
						1º	2º	3º	4º	5º
1º	+2	Experimento Mágico, Conjuração	—	—	2	2	—	—	—	—
2º	+2	Infusão de Item	3	2	2	2	—	—	—	—
3º	+2	Especialidade do Artífice, Mestre das Ferramentas	3	2	2	3	—	—	—	—
4º	+2	Aumento no Valor de Atributo	4	2	2	3	—	—	—	—
5º	+3	Armamento Arcano	4	2	2	4	2	—	—	—
6º	+3	Característica da Especialidade do Artífice	4	3	2	4	2	—	—	—
7º	+3	—	5	3	2	4	3	—	—	—
8º	+3	Aumento no Valor de Atributo	5	3	2	4	3	—	—	—
9º	+4	—	5	3	2	4	3	2	—	—
10º	+4	O Truque Certo para o Trabalho	5	3	3	4	3	2	—	—
11º	+4	—	6	4	3	4	3	3	—	—
12º	+4	Aumento no Valor de Atributo	6	4	3	4	3	3	—	—
13º	+5	—	6	4	3	4	3	3	1	—
14º	+5	Característica da Especialidade do Artífice	6	4	4	4	3	3	1	—
15º	+5	—	7	4	4	4	3	3	2	—
16º	+5	Aumento no Valor de Atributo	7	5	4	4	3	3	2	—
17º	+6	—	7	5	4	4	3	3	3	1
18º	+6	Item de Armazenamento de Magias	7	5	4	4	3	3	3	1
19º	+6	Aumento no Valor de Atributo	8	5	4	4	3	3	3	2
20º	+6	Alma de Artífice	8	5	4	4	3	3	3	2

## Experimento Mágico

---

No 1º nível, você aprende como investir uma faísca de magia em objetos mundanos. Para utilizar essa habilidade, você deve ter o kit de ferramentas de ladrão, ferramentas de funileiro ou outro tipo de ferramentas de artesanato em suas mãos. Utilizando uma ação, você pode tocar um objeto não mágico de tamanho minúsculo e conceder uma das seguintes propriedades mágicas de sua escolha:

- O objeto possui uma luz forte em um raio de 1,5 metros e uma luz fraca em um raio de 3 metros.
- Sempre que tocado por uma criatura, o objeto emite uma mensagem gravada que pode ser ouvida em até 3 metros de distância. Você realiza essa mensagem quando você concede essa propriedade ao objeto e a gravação pode ter mais do que 6 segundos.
- O objeto emite continuamente um odor de sua escolha ou um som não verbal (vento, ondas, chiado, ou algo parecido). O fenômeno escolhido, seja som ou odor, é perceptível em até 3 metros de distância.
- Um efeito visual estático aparece em uma das superfícies do objeto. Este efeito pode ser, por exemplo, uma imagem, palavras (limite de 25 palavras), linhas, formas, ou uma mistura desses elementos, da forma que preferir.

A propriedade escolhida dura indefinidamente. Como uma ação, você pode tocar o objeto e encerrar o efeito.

Você pode utilizar esse recurso mágico em múltiplos objetos, tocando um objeto de cada vez que utiliza a característica, e um objeto suporta apenas um efeito por vez. O número máximo de objetos que você pode afetar simultaneamente é igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de um objeto). Se você tenta exceder seu máximo, o efeito mais antigo termina imediatamente e em seguida o novo objeto é afetado.

## Conjuração

---

Você estudou o funcionamento da magia, como canalizá-la através de objetos e como despertá-la. Como resultado, você ganhou uma capacidade limitada de lançar magias. Para

terceiros, você não parece estar lançando magias em um caminho convencional; É como se você estivesse produzindo maravilhas através de diversos itens.

## Ferramentas Necessárias

Você produz seus efeitos mágicos de artífice através de suas ferramentas. Você deve ter um kit de ferramentas como foco de conjuração na mão quando você conjurar qualquer magia de artífice — especificamente, ferramentas de ladrão ou algum tipo de ferramenta de artesanato —. Você deve ser proficiente com o kit de ferramenta em questão para usá-lo dessa maneira. Veja o capítulo 5, "Equipamento", no Livro do Jogador para descrições dessas ferramentas.

Além disso, depois que você adquirir a característica Infusão de Item no 2º nível, você também pode usar qualquer item contendo uma de suas infusões como um foco de conjuração.

## Truques

No 1º nível, você conhece dois truques de sua escolha da lista de magias do artífice. Nos níveis mais altos, você aprende truques adicionais da lista a sua escolha, como mostrado na coluna de Truques Conhecidos da tabela do artífice.

Quando você ganha um nível nesta classe, você pode substituir um dos truques que você conhece com outro truque da lista de magia do artífice.

## Preparando e Conjorando Magias

A tabela do artífice mostra quantos espaços de magia você possui para conjurar suas magias de artífice. Para lançar uma de suas magias de artífice de 1º nível ou superior, você deve gastar um espaço do nível da magia ou superior. Você recupera todos os espaços de magias gastos quando terminar um longo descanso.

Você prepara a lista de magias do artífice que estarão disponíveis para você conjurar durante o dia, escolhendo da lista de magias do artífice. Quando você fizer isso, escolha um número de magias de artífice igual ao seu modificador de inteligência + metade do seu nível de artífice, arredondado para baixo (mínimo de uma magia). As magias escolhidas

devem ser de um nível nos espaços que você possui.

Por exemplo, se você é um artífice de 5º nível, você tem quatro espaços de magia de 1º círculo e dois espaços de magia de 2º círculo. Com uma Inteligência de 14, sua lista de magias preparadas podem incluir quatro magias de 1º ou 2º círculo, em qualquer combinação. Se você preparar a magia curar ferimentos de 1º círculo, você pode lançá-lo usando um espaço de 1º ou 2º círculo. Conjurando a magia não a remove da sua lista de magias preparadas, apenas utiliza o espaço até o próximo descanso.

Você pode mudar sua lista de magias preparadas quando você terminar um longo descanso. Preparar uma nova lista de magias de artífice requer tempo, que é gasto em experimentos com seu foco mágico: pelo menos 1 minuto por nível de magia para cada magia da sua lista.

## Atributo de Conjuração

Inteligência é o seu atributo de conjuração para as magias de artífice; sua compreensão da teoria por trás da magia permite que você utilize essas magias com superioridade. Você usa sua Inteligência sempre que nos textos de uma magia de artífice houver referências ao seu atributo de conjuração. Além disso, você utiliza seu modificador de Inteligência ao definir a classe de dificuldade para jogadas que envolvam uma salvaguarda em relação a sua magia e também quando você utiliza uma ação de ataque e realiza uma jogada de ataque.

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

**Modificador de ataque mágico** = seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

## Conjuração Ritual

Você pode lançar uma magia de artífice como um ritual se a magia possui propriedade ritual e se você possuir a magia preparada.

## Lista de Magias do Artífice

A seguir está a lista de magias para você consultar quando aprender uma magia de artífice. A lista é organizada por círculo de magia, e não nível do personagem. Se uma magia pode ser utilizada através de um ritual, essa informação estará disponível logo após o nome da magia.

Essas magias estão no *Livro do Jogador*. Se o nome de uma magia é seguido por um asterisco (\*) então a magia em questão está no *Xanathar's Guide to Everything*.

### Truques (Círculo 0)

*acudir moribundos*  
*bolha ácida*  
*chicote de espinhos*  
*criar fogueira\**  
*consertar*  
*globos de luz*  
*golpe trovejante\**  
*luz*  
*mãos mágicas*  
*mensagem*  
*orientação*  
*pedra encantada\**  
*picada congelante\**  
*prestidigitação*  
*raio de fogo*  
*raio de gelo*  
*rajada venenosa*  
*resistência*  
*toque chocante*

### 1º Círculo

*absorver elementos\**  
*alarme (ritual)*  
*arma arcana* (Veja no fim deste documento)  
*catapulta\**  
*curar ferimentos*  
*detectar magia (ritual)*  
*disfarçar-se*  
*graxa*  
*identificação (ritual)*  
*laço\**  
*passos largos*  
*queda suave*  
*retirada acelerada*  
*salto*  
*santuário*  
*vitalidade vazia*

### 2º Círculo

*ajuda*  
*alterar-se*  
*aprimorar atributo*  
*arma mágica*  
*aumentar/reduzir*  
*boca encantada (ritual)*  
*chama continua*  
*escalada de aranha*  
*escrita celeste\* (ritual)*

escuridão  
esquentar metal  
invisibilidade  
levitação  
pirotecnia\*  
proteção contra veneno  
restauração menor  
tranca arcana  
truque da corda  
turvar  
ver o invisível

### 3º Círculo

arma elemental  
caminhar sobre as água (ritual)  
celeridade  
dissipar magia  
flechas de flamejantes\*  
forma gasosa  
glifo de proteção  
pequeno servo\*  
piscar  
proteção contra energia  
respirar na água (ritual)  
revivificar  
soneca\*  
voo

### 4º Círculo

arca secreta de Leomund  
cão fiel de Mordenkainen  
destruição elemental\*  
esfera caustica\*  
Esfera Resiliente de Otiluke  
fabricar  
moldar rochas  
movimentação livre  
olho arcano  
pele-rocha  
santuário particular de Mordenkainen

### 5º Círculo

animar objetos  
criação  
fortalecimento de perícia\*  
mão de Bigby  
muralla de pedra  
restauração maior  
transmutar pedra\*

## A Magia do Artífice

Como artífice, você usa ferramentas quando conjura suas magias.

Ao descrever sua conjuração, pense na forma que você está utilizando a ferramenta para realizar o efeito da magia escolhida. Se você escolher a magia *cura ferimentos* enquanto utiliza suprimentos do alquimista, você pode, por exemplo, descrever a produção rápida de uma poção. Se você usar a ferramentas de funileiro, você pode ter uma aranha mecânica em miniatura que opera as feridas de uma forma mais mecânica. Quando você conjura a magia *rajada venenosa*, por exemplo, você pode interpretar como um arremesso de produtos químicos ou usar uma varinha que cospe veneno. O efeito da magia é o mesmo que a mesma magia utilizada por qualquer outra classe com conjuração, mas o seu método de conjuração é especial.

O mesmo princípio se aplica quando você preparar suas magias. Como artífice, não é necessário estudar um livro de magias ou rezar para preparar suas magias diariamente. Em vez disso, você trabalha com o suas ferramentas e cria os itens especializados que serão utilizados para produzir seus efeitos. Se você substituir *curar ferimentos* com *toque chocante*, você pode acabar destruindo o dispositivo que utilizou para curar e criar um item com características mais ofensivas no lugar — talvez uma manopla que permite canalizar a energia necessária.

Esses detalhes não limitam você de maneira alguma, e também não oferecem a você com qualquer benefício adicional. Você não precisa justificar como exatamente você está usando ferramentas ao conjurar uma magia. Mas descrever de forma criativa sua característica de conjuração é uma maneira divertida de distinguir você mesmo de outros conjuradores.

## Infundir Item

No 2º nível, você ganha a habilidade de imbuir itens mundanos com certas infusões mágicas. Os itens mágicos que você cria com essa característica de classe são efetivamente protótipos de itens permanentes.

## Infusões Conhecidas

Quando você ganha essa característica de classe, escolha três infusões de artífice para aprender, escolhendo da seção “Lista de Infusões de Artífice” no final da descrição da classe. Você aprende infusões adicionais de sua escolha quando você atingir certos níveis nesta

classe, conforme demonstra a coluna "Infusões Conhecidas" da tabela do Artífice.

Sempre que você ganha um nível nesta classe, você pode substituir uma das infusões de artífices que você aprendeu anteriormente com uma nova da sua escolha.

## Infundindo um Item

Sempre que terminar um descanso longo, você pode tocar num objeto não-mágico e imbuí-lo com uma das suas infusões de artífices, transformando-o em um item mágico. Uma infusão funciona apenas em certos tipos de objetos, conforme especificado na descrição da infusão. Se o item requer uma sintonização com o usuário, você pode sintonizar ele a si mesmo no instante em que você aplicar a infusão no item, ou você pode renunciar à sintonização pessoal para que outra pessoa possa utilizar o item. Se você decidir sintonizar o item a um indivíduo outra hora, você deve fazer isso usando o processo de sintonização (ver "Sintonizar" no *Dungeon Master's Guide*, página 136).

Sua infusão permanece em um item indefinidamente, mas quando você morre, a infusão desaparece após a passagem de dias igual o número do seu modificador de Inteligência (mínimo de 1 dia). A infusão também desaparece se você trocar o seu conhecimento da infusão utilizada por outro.

Você pode infundir mais de um objeto não mágico no final de um descanso longo; o número máximo de objetos aparece na coluna "Itens Infundidos" da tabela do Artífice. Você deve tocar cada um dos objetos e cada uma das suas infusões deve estar em apenas um objeto por vez. Se você tentar exceder o seu número máximo de infusões, a infusão mais antiga termina imediatamente e, em seguida, a nova infusão aplica-se normalmente.

## Especialidade do Artífice

No 3º nível, você escolhe que tipo de especialista que você será: Alquimista, Arquivista, Artilheiro ou Ferreiro de Batalha. Os detalhes de cada especialidade estarão detalhados no final da descrição da classe. Sua escolha te concede características no 3º nível e então no 6º e 14º nível.

### Variante: Construtor

Essa é uma subclasse de artífices torna você mais eficiente para construir certos itens. A

característica que você recebe da sua subclasse funciona como se você estivesse utilizando as regras de construção de itens conforme *Livro do Jogador*, o *Dungeon Master's Guide*, ou *Xanathar's Guide to Everything*.

## Especialista em Ferramentas

Começando no 3º nível, seu bônus de proficiência é dobrado para qualquer teste de habilidade que você faz que utilize sua proficiência com uma ferramenta.

## Aumento do Valor de Atributo

Quando você alcança os níveis 4º, 8º, 12º, 16º e 19º, você pode aumentar um atributo da sua escolha por 2, ou você pode aumentar dois atributos de sua escolha por 1. Como sempre, você não pode aumentar uma pontuação de atributo acima de 20 usando essa característica de classe.

## Armamento Arcano

Começando no 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma vez, sempre que você realizar a ação Atacar no seu turno, no entanto um dos ataques deve ser feito com uma arma mágica, a magia na qual você usa para impulsionar o ataque extra.

## O Truque Certo para o Trabalho

No 10º nível, você ganha a habilidade de se certificar você tem a ferramenta mágica certa para um trabalho. Sempre que você terminar um descanso, curto ou longo, você pode substituir um dos truques de artífice que você conhece com outro truque da lista de magia do artífice.

## Item de Armazenamento de Magias

No 18º nível, você aprende como armazenar uma magia em um objeto para uso repetido. Sempre que você terminar um descanso longo, você pode tocar uma arma simples ou marcial ou um item que você pode usar como foco de conjuração e armazenar uma magia dentro desse item, escolhendo uma magia de 1º ou 2º

círculo da lista de magia do artífice que requer 1 ação para conjurar (você não precisa ter a magia preparado). Com o objeto na mão, uma criatura pode utilizar uma ação para produzir o efeito da magia armazenada, usando seu modificador de habilidade de conjuração. A magia permanece no objeto até que tenha sido usado um número de vezes igual a duas vezes o seu modificador de Inteligência (mínimo de duas vezes) ou até você usar essa característica de classe novamente.

## Alma do Artífice

---

No 20º nível, sua compreensão de itens mágicos é incomparável, permitindo que você misture sua alma com itens ligados a você. Você pode sintonizar até seis itens mágicos de uma só vez. Além disso, você ganha um +1 de bônus em todos as salvaguarda por item mágico que você estiver sintonizado.

## Especialidade do Artífice

Artífices buscam muitas disciplinas. Aqui está à lista das opções de especialidades que você pode escolher no 3º nível.

## Alquimista

---

Um Alquimista é um especialista em combinar reagentes para produzir efeitos místicos. Entre Artífices, os membros desta subclasse são os maiores curandeiros, bem como os mais adeptos em empunhar produtos químicos perigosos.

## As Ferramentas do Comércio

Quando você adotar essa especialidade no 3º nível, você se torna profundamente familiarizado com o emprego de suas ferramentas.

**Proficiências.** Você ganha proficiência com suprimentos de alquimista e o kit de herbalista, caso você ainda não os tenha. Você também ganha de graça esses itens — o resultado alcançado com suas invenções preparadas para essa especialização.

**Construção.** Se você construir um item mágico na categoria de poções, você leva um quarto do normal tempo, e com o custo de ouro cortado pela metade.

## Magias do Alquimista

Começando no 3º nível, você sempre tem magias específicas preparadas ao alcançar níveis específicos nesta classe, conforme especificado na tabela das magias do Alquimista.

Essas magias contam como Magias de Artífice para você, mas eles não contam como parte do número de magias de Artífice que você prepara diariamente.

### Magias do Alquimista

Nível de Artífice	Magia
3º	<i>purificar alimentos, raio nauseante</i>
5º	<i>flecha ácida de Melf, teia</i>
9º	<i>criar comida e água, nuvem fétida</i>
13º	<i>malogro, proteção contra a morte</i>
17º	<i>névoa mortal, reviver os mortos</i>

## Homúnculo Alquímico

No 3º nível, você aprende métodos antigos para criar magicamente um homúnculo especial que é formado por substâncias alquímicas.

Sempre que você terminar um descanso longo e possuir suprimentos de alquimista, você pode formar esse homúnculo em um espaço dentro 1,5 metros que esteja desocupado. Se você já possui um homúnculo a partir dessa característica de classe, o primeiro morre imediatamente.

O homúnculo é amigável para com você e seu companheiros, e irá obedecer aos seus comandos. Veja as estatísticas dessa criatura na seção "Homúnculo Alquímico". Você determina a aparência do homúnculo, o que pode incluir asas e pedaços de equipamento alquímico. Alguns alquimistas preferem pássaros de aparência mecânica, enquanto outros preferem frascos alados ou uma miniatura de caldeirão.

Em combate, o homúnculo compartilha seu resultado de iniciativa, e realiza suas ações logo após você. A única ação que toma no turno dele é a ação de Esquivar, ao menos que você utilize uma ação bônus dentro do seu turno para comandá-lo a alguma ação como Ajudar, Correr ou Desengajar.

Se a magia *consertar* for utilizada, ele recupera 2d6 pontos de vida. Se ele morreu dentro da última hora, você pode usar seus suprimentos de alquimista e uma ação para reanimá-lo, desde que você esteja em um raio

de 1,5 metros dele. Você gasta um espaço de magia de 1º círculo ou superior para realizar essa ação. O homúnculo volta à vida com todos os seus Pontos de Vida restaurados.

### Homúnculo Alquímico

*Construto minúsculo, neutro*

**Classe de Armadura** 13 (armadura natural)

**Pontos de Vida** igual a cinco vezes o seu nível nesta classe + seu modificador de inteligência

**Deslocamento** 6 metros, voo 9 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (-3)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

**Perícias** Percepção +4, Furtividade +4

**Imunidades a Dano** corrosivo, venenoso

**Imunidades à Condição** enfeitiçado, envenenado exaustão

**Sentidos** visão no escuro 18 metros, Percepção passiva 10

**Idiomas** entende os idiomas que você fala

**Poder do Mestre.** Os seguintes números aumentam por 1 quando o seu bônus de proficiência aumenta em 1: o bônus de perícia do homúnculo e os bônus de ataque e dano da seu Jato Ácido.

### Ações (requer sua ação bônus)

**Jato Ácido.** Ataque de Combate à Distância: +4 acertar, alcance 9 metros, um alvo visível. **Dano:** 1d6 + 2 de dano corrosivo.

**Pomada Alquímica (3/dia).** O homúnculo produz uma pomada e realiza um toque em uma criatura que você designar. O alvo recebe um dos seguintes benefícios mágicos de sua escolha:

**Flutuabilidade.** O alvo ganha uma velocidade de voo de 3 metros durante 10 minutos.

**Inspiração.** O alvo sente-se afetado e eficaz, ganhando vantagem em certos testes de atributos na próxima hora. O alvo escolhe quais testes antes ou depois de realizar a jogada. A magia se esgota depois que o alvo a usou em um número de jogadas igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de 1).

**Resiliência.** O alvo ganha um número de Pontos de Vida temporários igual a 2d6 + seu modificador de Inteligência.

## Maestria Alquímica

No 6º nível, o seu domínio sobre compostos químicos mágicos torna-se primoroso, aumentando a cura e dano que você realiza através deles. Quando você conjura uma magia usando suprimentos do alquimista como foco de conjuração, você ganha um bônus em uma das jogadas da magia. Esta jogada deve ser utilizada para restaurar pontos de vida ou para causar um dano corrosivo ou venenoso, e valor do bônus é igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de +1).

Além disso, você pode lançar *restauração menor* sem gastar um espaço de magia, desde que você use os suprimentos do alquimista como o foco de conjuração. Você pode fazer isso um número de vezes por dia igual a seu modificador de Inteligência (mínimo de uma vez).

## Sábio Químico

No 14º nível, você foi exposto a tantos produtos químicos e descobriu tantos segredos que eles representam pouco risco para você, por conta disso você pode usá-los para rapidamente acabar com certas doenças. Você ganha resistência a dano corrosivo e venenoso, e você se torna imune à condição envenenado.

Além disso, você pode lançar a magia *restauração maior* uma vez sem gastar um espaço de magia e sem precisar dos componentes materiais, desde que você use suprimentos do alquimista como foco de conjuração. Você recupera essa habilidade quando termina um longo descanso.

## Arquivista

Quais são as melhores maneiras de armazenar grandes quantidades de informação? Essa pergunta ocupa a mente dos cronistas e bibliotecários por séculos. Pergaminhos e livros eram a melhor forma de armazenamento de informações por muito tempo, mas os primeiros arquivistas criaram um método muito mais eficaz: armazenar informações em uma mente, real ou artificial. Que biblioteca poderia concorrer com um arquivo mental capaz de acessar informações em segundos? Conforme buscam esse objetivo, arquivistas se tornaram mestres de armazenar conhecimento e criar inteligências artificiais alimentadas por magia. Essas técnicas estão em constante aperfeiçoamento, e aos poucos são assimiladas as instituições, e de todos os artífices, os Arquivistas estão na vanguarda dessa ciência arcana.

## Ferramentas do Comércio

Quando você adotar essa especialidade no 3º nível, você se torna profundamente familiarizado com o emprego de ferramentas da especialidade.

**Proficiência.** Você ganha proficiência com suprimentos do calígrafo e o kit de falsificação, caso você ainda não os tenha. Você também

ganha de graça esses itens — o resultado de experimentos constantes fez com que você se preparasse para essa especialização.

**Construção.** Para você criar um item mágico da categoria pergaminho, você leva um quarto do tempo normal, e com o custo de ouro pela metade.

## Magias do Arquivista

Começando no 3º nível, você sempre tem certas magias preparadas ao alcançar níveis específicos nesta classe, de acordo com a tabela das magias do Arquivista. Essas magias contam como magias de artífice para você, mas não contam junto com as magias de artífice que você prepara diariamente.

### Magias de Arquivista

Nível de Artífice	Magia
3º	<i>compreender idiomas, sussurros dissonantes</i>
5º	<i>detectar pensamentos, localizar objeto</i>
9º	<i>padrão hipnótico, línguas</i>
13º	<i>localizar criatura, assassino fantasmagórico</i>
17º	<i>lendas e histórias, modificar memória</i>

## Mente Artificial

No 3º nível, você descobre como despertar a mente dentro de um objeto. Sempre que você terminar um descanso longo e você possuir suprimentos do calígrafo, você pode magicamente despertar uma mente afiada dentro de um objeto minúsculo não mágico, no qual você escreve símbolos místicos. O objeto se torna um item mágico enquanto a mente estiver dentro dela, e você pode usá-la como foco de conjuração. Se você já tem uma mente artificial a partir dessa característica de classe, então o mais antigo imediatamente se dissipa ao ativar o novo.

O item mágico possui as seguintes propriedades.

**Conselheiro Telepático.** A mente artificial fornece telepaticamente conselhos e informações para você, sobre determinados tópicos: enquanto o item estiver em sua posse, você tem proficiência em duas perícias de sua escolha; o material principal do item irá determinar quais perícias você pode escolher, conforme apresentado na tabela da Mente Artificial, na coluna Proficiência em Perícias. Isso porque a natureza do objeto afeta o conhecimento da mente mágica.

**Mente Manifestada.** Como uma ação de bônus, enquanto o item está em sua posse, você pode fazer a mente se manifestar como uma presença espectral minúscula, pairando em um espaço desocupado a sua escolha em dentro de 18 metros de você. A presença é intangível e invulnerável, e produz uma luz fraca em um raio de 3 metros. Você determina a aparência; a tabela da Mente Artificial oferece sugestões para a aparência de acordo com principal material do objeto.

Enquanto se manifesta, a mente espectral pode ouvir e ver. Possui visão no escuro com um alcance de 18 metros. Como uma ação, você pode ouvir e ver usando o os sentidos da mente manifesta, ao invés de seus próprios, até que sua concentração se encerre (de forma similar a uma concentração de magia).

Utilizando uma ação bônus, você pode fazer a mente espectral pairar para um espaço desocupado em dentro de 9 metros que você ou ele possam ver. A mente espectral pode passar por criaturas, mas não por objetos. A mente espectral deixa de se manifestar se a distância do seu item mágico for maior que 90 metros ou se você utilizar uma ação de bônus para dispensá-lo.

Quando você lança uma magia de artífice no seu turno, você pode lançá-lo como se estivesse no espaço que a mente espectral ocupa, em vez de seu próprio, utilizando então dos sentidos da mente espectral. Você pode fazer isso um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Inteligência (pelo menos uma vez), e você recupera todos os usos quando você termina um descanso longo.

**Sobrecarga de Informação.** Como uma ação, enquanto o item está em sua posse, você pode tentar magicamente sobrecarregar os pensamentos de uma criatura que você ou a mente espectral possam ver dentro de 1,5 metros centrada da mente manifesta, canalizando na criatura alvo uma avalanche de informações contidas na mente artificial. A menos que o alvo consiga sucesso em uma salvaguarda de Inteligência contra a CD de suas magias, o alvo recebe 1d8 de dano psíquico, e a próxima jogada de ataque contra essa criatura, antes do final do seu próximo turno, é realizada em vantagem, uma vez que ela está temporariamente afetada para conseguir se defender. O dano aumenta Mente Artificial 1d8 quando você alcança o 5º nível (2d8), 11º nível (3d8) e 17º nível (4d8) nesta classe.

Sempre que você causar dano com essa característica, você pode gastar um espaço de magia extra para causar mais dano no alvo. O dano extra é 2d8 para um espaço de magia de 1º círculo, mais 1d8 para cada círculo de magia acima do primeiro.

#### Mente Artificial

Material Principal	Proficiência em Perícias	Sugestão de Aparência
Animal {pergaminho, couro, osso}	Intuição, Lidar Animais, Medicina, Percepção, Sobrevivência	Uma fera ou um rosto humanoide com chifres
Mineral {vidro, pedra, metais}	Atuação, Enganação, Intimidação, Persuasão	Um rosto robótico ou semelhante a um golem
Planta {papel, madeira}	Arcanismo, História, Investigação, Natureza, Religião	Um rosto de óculos ou um ente

## Rede da Mente

No 6º nível, você aprende a utilizar seus artifícios para acessar mentes, tanto para se comunicar quanto para utilizar em combate ofensivamente.

**Telefonia Mágica.** Enquanto você tem posse do seu item com a Mente Artificial, você pode comunicar-se telepaticamente com qualquer indivíduo que esteja com a posse de um item, no qual há uma de suas infusões de artífices. Como se a mente fosse o canal de transmissão de seus pensamentos a outros. Essa pessoa também pode se comunicar telepaticamente com você, desde que esteja segurando o item. Esse canal de comunicação pode cruzar até mesmo limites planares.

**Dano Psíquico.** Quando você faz ataque de dano psíquico através de uma magia de artífice ou pela característica Sobrecarga de Informação, você ganha um bônus no dano igual ao seu modificador de inteligência (bônus mínimo de +1).

## Informação Pura

No 14º nível, sua Mente Artificial é capaz de receber e transmitir mais informações do que antes.

**Sobrecarga Mental.** Quando você gasta um espaço de magia para aumentar o dano da Sobrecarga de Informação, o alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Inteligência

contra sua CD de magia ou ficará na condição atordoado até o final do seu próximo turno.

**Infoportação.** Como uma ação, enquanto estiver com a posse de seu item mágico da Mente Artificial, você faz com que a mente transforme-o em informação pura, o transportando para um espaço desocupado mais próximo possível da mente espectral ou de um dos itens com uma de suas infusões de artífice, onde você reaparece fisicamente.

Você pode se teletransportar desta forma uma vez, sem custos, a cada descanso longo. Ou você pode gastar um espaço de magia de 2º círculo ou superior para realizar novamente.

## As Primeiras Mentes de Forjados Bélicos

Forjados Bélicos foram originalmente criados pela Casa Cannith para lutar como seres subservientes, possuindo uma consciência limitada. O desenvolvimento autônomo da consciência dos Forjados foi um efeito acidental. No entanto, há rumores de que esse trabalho pode ser atribuído ao arquivista pioneiro Aaren d'Cannith, que pode ter plantado a semente da autonomia nas mentes dos Forjados Bélicos. Esse fato, no entanto é de difícil verificação, pois os registros da equipe de desenvolvimento foram destruídos e Aaren d'Cannith desapareceu em circunstâncias misteriosas. Muitos acreditam que Aaren ainda vive e está determinado a ajudar os Forjados a evoluir, e que ele pode estar trabalhando com o sinistro Senhor das Lâminas.

## Artilheiro

Um Artilheiro é especialista em usar magia para criar explosões e manter posições defensivas, bem como armamentos bélicos com infusão mágica — especialmente varinhas — que podem ser utilizadas no campo de batalha. Os Artilheiros foram valorizados por todos os exércitos da Última Guerra.

## Ferramentas do Comércio

Quando você adotar essa especialidade no 3º nível, você se torna profundamente familiarizado com o uso das ferramentas da especialidade.

**Proficiências.** Você ganha proficiência com ferramentas de ferreiro e ferramentas de carpinteiro, caso você não tenha. Você também ganha essas ferramentas de graça — o

resultado de experimentos que você realizou se preparando para essa especialização.

Além disso, você ganha a habilidade de usar cajados, vara e varinhas como foco de conjuração para o suas magias de Artífice. Você também ganha uma varinha de madeira não-mágica de graça, que você esculpiu em seu tempo livre.

**Construção.** Se você criar um item mágico na categoria de varinhas, você leva um quarto do normal tempo, com o custo de ouro pela metade.

## Magias do Artilheiro

Começando no 3º nível, você sempre possui algumas magias preparadas conforme atinge níveis específicos nessa classe, conforme apresentado na tabela Magias do Artilheiro. Essas magias contam como magias de artífice para você, mas não contam junto com as magias de artífice que você prepara diariamente.

### Magias do Artilheiro

Nível de Artífice	Magia
3º	<i>escudo, onda trovejante</i>
5º	<i>raio ardente, despedaçar</i>
9º	<i>bola de fogo, muralha de vento</i>
13º	<i>tempestade glacial, muralha de fogo</i>
17º	<i>cone de frio, muralha de energia</i>

## Torre Arcana

No 3º nível, você aprende como criar uma torre mágica. Com as ferramentas de ferreiro em mãos, você pode tomar uma ação para magicamente invocar uma torre de tamanho Médio em um espaço desocupado e com uma superfície horizontal que estiver dentro de 1,5 metros de você.

A torre é um objeto mágico que ocupa um espaço e que tem pernas de caranguejo. Possui uma CA de 18 e um número de Pontos de Vida igual a cinco vezes seu nível de artífice. É imune a dano psíquico, dano venenoso e todas as condições. Se a torre for forçada a fazer um teste de atributo ou uma salvaguarda, trate todos os valores de atributo como 10 (+0). Se o truque *consertar* for lançada sobre a torre ela recupera 2d6 pontos de vida. Ela desaparece se for reduzido a 0 PV ou após 10 minutos. Você pode dispensá-la antes utilizando uma ação.

Quando você invoca a torre, você decide qual tipo ela é, escolhendo entre as opções da tabela Torre Arcana. Em cada um dos seus turnos,

você pode utilizar uma ação bônus para fazer com que a torre seja ativada caso você estiver dentro de 18 metros dela.

Como parte de a mesma ação, você pode direcionar a torre para andar ou subir até 4,5 metros para um espaço desocupado. Você pode invocar a torre uma vez a cada descanso longo sem custos. Você também pode invocar a torre gastando um espaço de magia do 1º círculo ou superior. Se você invocar uma segunda torre, a primeira desaparece.

Como uma ação, você pode comandar que sua torre detone, se você estiver dentro de 18 metros dela. Ao detonar, a torre é destruída e força uma salvaguarda de Destreza a cada criatura dentro de um raio de 3 metros dela contra um CD igual à de suas magias, causando 3d6 de dano energético caso falhe no teste ou metade do dano em um sucesso.

### Torres Arcanas

Torre	Ativação
Lança-chamas	A torre exala fogo em um cone adjacente de 4,5 metros a sua escolha. Cada criatura dentro dessa área deve fazer uma salvaguarda de Destreza contra um CD igual a sua magia, recebendo 1d8 de dano ígneo caso falha ou metade do dano em um sucesso. O fogo queima quaisquer objetos inflamáveis na área que não estão sendo usados ou carregados.
Balista Energética	Faça um ataque mágico à distância, com origem na torre, a um criatura ou objeto em um raio de 36 metros. Em um acerto, o alvo recebe 2d8 de dano energético, e se o alvo é uma criatura, ele é empurrado por até 1,5 metros da torre.
Defensor	A torre emite uma aura de energia positiva que afeta ela mesma e cada criatura de sua escolha, em um raio de 3 metros, fornecendo Pontos de Vida temporários iguais a 1d8 + seu modificador de Inteligência (mínimo de +1).

## Protótipo de Varinha

No 6º nível, você pode canalizar com frequência diferentes tipos de magia através das varinhas. Sempre que você terminar um

descanso longo e estiver em posse de ferramentas de carpinteiro, você pode tocar uma varinha de madeira não mágica, e transformá-la em um item mágico. Quando você faz isso, você coloca na varinha um truque mágico da lista de magias do artífice de sua escolha, mesmo um que você não conheça o truque — desde que tenha um tempo de conjuração de uma ação. Como uma ação, você pode fazer a varinha mágica conjurar o truque, usando o seu modificador de habilidade que você utiliza para conjurar magias (esse efeito é restrito ao seu personagem). A varinha perde o efeito mágico quando você terminar o seu próximo descanso longo.

Qualquer jogada de dano que você fizer ao utilizar um truque mágico na varinha ganha um bônus igual seu modificador de Inteligência (mínimo de +1).

Quando você alcança o 14º nível nessa classe, você pode colocar dois truques mágicos na mesma varinha uma vez a cada descanso longo.

## Posição Fortificada

A partir do 14º nível, você se torna um mestre em conjurar um ambiente de posição com defesa. Você e seus aliados passam a possuir meia cobertura enquanto estiverem dentro de um raio de 3 metros da sua Torre Arcana, sendo essa cobertura um resultado de um campo mágico cintilante que a torre emite.

Você também pode invocar uma segunda torre sem custos a cada descanso longo. Se você invocar a segunda torre enquanto a primeira ainda está presente, a primeira não desaparecer, e cada torre pode ser de um diferente tipo (mas se você invocar uma terceira torre então a primeira desaparece). Além disso, você pode usar uma ação bônus para ativar as duas torres.

## Ferreiro de Batalha

Exércitos exigem proteção, e alguém tem que reponha as defesas no caso de falha. Sendo combinação de um protetor e médico, um Ferreiro de Batalha é especialista em defender seus aliados, curar e realizar reparos materiais. Para ajudar seu trabalho, Ferreiros de Batalha são geralmente acompanhados por um defensor de ferro, um companheiro de sua própria criação. Muitos soldados contam experiências de quase-morte, na qual há o

envolvimento de um Ferreiro de Batalha e um defensor de ferro.

Ferreiros de Batalha desempenharam um papel fundamental nos trabalhos da Casa Cannith, a respeito da criação de constructos de batalha e os Forjados Bélicos originais, e depois da Última Guerra, esses Artífices lideraram esforços para auxiliar feridos de guerra.

## Ferramentas do Comércio

Quando você adquirir essa especialidade no 3º nível, você se tornar profundamente familiarizado com o emprego das ferramentas da especialidade.

**Proficiências.** Você ganha proficiência com ferramentas do coureiro e ferramentas do ferreiro, no caso de você não possuir anteriormente. Além disso, você ganha estas ferramentas de graça — o resultado de experimentos que você realizou ao se preparar para essa especialização.

**Construção.** Para você criar um item mágico na categoria armadura, você leva um quarto do normal tempo e o custo de ouro é apenas metade.

## Magias do Ferreiros de Batalha

Começando no 3º nível, você sempre possui algumas magias preparadas conforme atinge níveis específicos nessa classe, conforme apresentado na tabela Magias do Ferreiro de Batalha. Essas magias contam como magias de artífice para você, mas eles não contam contra o número de magias de artífice que você prepara diariamente.

### Magias do Ferreiro de Batalha

Nível de Artífice	Magia
3º	<i>heroísmo, destruição cauterizante</i>
5º	<i>marca da punição, vínculo protetor</i>
9º	<i>aura de vitalidade, destruição cegante</i>
13º	<i>aura de pureza, destruição atordoante</i>
17º	<i>destruição banidora, curar ferimentos em massa</i>

## Pronto para Batalha

Quando você atingir o 3º nível, seu treinamento de combate e suas experiências com magia te beneficiaram de duas maneiras:

- Você ganha proficiência com armas marciais.

- Quando você ataca com uma arma mágica, você pode usar seu modificador de Inteligência, em vez de Força ou Destreza, para jogadas de ataque e dano.

## Defensor de Ferro

Ao atingir o 3º nível, os experimentos em seu tempo livre irão resultar em um companheiro fiel, um defensor de ferro. Esta criatura metálica se assemelha a cão, ou um felino, ou um urso ou qualquer outra criatura de quatro patas de sua escolha. Ela é automaticamente amigável para você e seus companheiros, além de obedece aos seus comandos. Veja os dados desta criatura no bloco com as estatísticas do defensor de ferro.

Em combate, o defensor de ferro compartilha sua iniciativa, e realiza suas ações logo depois de você. Ele pode se mover e usar suas reações por si próprio, mas a única ação que toma em seu turno é a ação Esquivar, a menos que você utilize uma ação de bônus em seu turno para comandá-lo, nesse caso ele possui outros tipos de ação como as ações presentes no seu bloco de estatísticas ou as ações de Ajudar, Correr ou Desengajar.

Se a magia *consertar* for conjurada no defensor de ferro, ele recupera 2d6 pontos de vida. Se ele morreu na última hora, você pode usar suas ferramentas do ferreiro como uma ação para revivê-lo, desde que você esteja a menos de 1,5 metros, e também desde que consiga utilizar um espaço de magia de 1º círculo ou superior. O defensor de ferro retorna à vida após 1 minuto com seus pontos de vida restaurados por completo.

No final de um descanso longo, você pode criar um novo defensor de ferro se você tiver ferramentas do ferreiro em sua posse. Se você já tem um defensor de ferro por essa característica, o primeiro desaparece imediatamente.

### Defensor de Ferro

*Constructo médio, neutro*

**Classe de Armadura** 15 (armadura natural)

**Pontos de vida** igual a cinco vezes o seu nível nesta classe + seu modificador de Inteligência + o modificador de Constituição do Defensor de Ferro

**Deslocamento** 12 metros

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	4 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

**Perícias** Percepção +4

**Imunidade a Dano** venenoso

**Imunidades à Condições** enfeitiçado, envenenado exaustão

**Sentidos** visão no escuro 18 metros, Percepção passiva 10  
**Idiomas** entende os idiomas que você fala

**Poder do Mestre.** Os seguintes números aumentam em 1 quando o seu bônus de proficiência aumenta em 1: o bônus de perícia do defensor de ferro, os bônus para jogada de acerto e dano de sua mordida, e o número de Pontos de Vida restaurado por sua ação de Reparo.

**Vigilante.** O defensor de ferro não ser surpreendido.

### Ações (requer sua ação bônus)

**Mordida.** *Ataque Corpo a Corpo:* +4 de acerto, alcance 1,5 metros, um alvo visível. *Dano:* 1d8 + 2 de dano perfurante.

**Reparo (3 vezes por dia).** Os mecanismos mágicos dentro do defensor de ferro restauraram 2d8 + 2 pontos de vida para o próprio defensor, ou para algum constructo ou para um objeto no raio de 1,5 metros dele.

### Reação

**Intervenção Defensiva.** O defensor de ferro impõe desvantagem no ataque de uma criatura visível que esteja no raio de 1,5 metros dele, com a condição de que a criatura alvo esteja realizando um ataque em outra criatura que não seja o próprio defensor de ferro.

## Abalo Arcano

No 6º nível, você aprende novas maneiras de canalizar energia arcana através dos seus ataques com armas ou através do seu defensor de ferro.

Primeiro, o ataque de mordida do seu defensor de ferro passa a ser considerado mágico para efeito de superar resistências e imunidades, graças a melhorias que você em seu companheiro durante o tempo livre.

Em segundo lugar, quando você ou seu defensor de ferro atinge um alvo com um ataque de arma mágica, você pode canalizar energia mágica através do ataque para criar um dos seguintes efeitos:

- O alvo recebe um dano extra de 2d4 energético.
- Escolha uma criatura ou objeto visível dentro do raio de 9 metros do alvo. Energia de cura flui para o indivíduo escolhido, restaurando 2d4 pontos de vida.

Você pode canalizar esta energia mágica um número de vezes igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de uma vez), mas você não pode fazer mais de uma vez por turno. Você recupera os usos deste recurso após o término de um descanso longo.

## Defensor Aprimorado

No 14º nível, o seu Abalo Arcano e defensor de ferro tornam-se mais poderosos:

- O valor de dano extra e na cura do seu Abalo Arcano aumenta para 4d4.
- Sempre que seu defensor de ferro usar Intervenção Defensiva, o alvo recebe um dano energético igual a 1d4 + seu modificador de Inteligência.

## Infusões do Artífice

---

Artífices inventaram diversas infusões mágicas que rapidamente criam itens mágicos. Ao olho não treinado, artífices terá a aparência de um arquiteto de milagres, realizando em horas o que os outros artesãos levariam semanas para completar.

A descrição de cada infusão indica qual tipo de item pode receber infusões. Ela também informa se o item mágico resultante requer sintonização.

Algumas infusões especificam um pré-requisito de nível mínimo de Artífice. Ou seja, você não pode aprender a infusão até que atinja ao menos aquele nível.

A menos que a descrição de uma infusão diga o contrário, você não pode aprender uma infusão mais que uma vez.

## Arma Aprimorada

*Item: uma arma simples ou marcial*

Esta arma mágica concede um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano quando utilizada.

O bônus aumenta para +2 quando você alcança 12º nível nesta classe.

## Arma que Retorna

*Item: uma arma, simples ou marcial, com a propriedade arremesso.*

Essa arma mágica concede um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano realizadas com ele, e então após isso, a arma retorna para a mão do portador imediatamente, caso tenha sido lançada para um ataque à distância.

## Arma Radiante

*Pré-requisito: 8º nível de Artífice*

*Item: uma arma simples ou marcial (requer sintonização)*

Esta arma mágica concede um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano feitas com ela. Enquanto estiver segurando essa arma, o indivíduo pode usar uma ação bônus para

irradiar uma luz plena em um raio de 9 metros e meia-luz por mais 9 metros adicionais. O indivíduo pode extinguir a luz usando uma ação bônus.

Como uma reação imediatamente após ser atingido por um ataque corpo a corpo, o usuário pode causar cegueira no atacante até o final do próximo turno do alvo, ao menos que o alvo obtenha sucesso em uma salvaguarda de Constituição contra a CD de suas magias. Uma vez usada, esta reação não pode ser usada novamente até que finalize um descanso, curto ou longo.

## Armadura Resistente

*Pré-requisito: 8º nível de Artífice*

*Item: uma armadura completa (requer sintonização)*

Enquanto estiver utilizando essa armadura, a criatura terá resistência a um dos seguintes tipos de dano, que deve ser escolhido no momento de infusão do item: congelante, corrosivo, elétrico, energético, ígneo, necrótico, psíquico, radiante, trovejante ou venenoso.

## Bolsa de Muitas Mãos

*Pré-requisito: 4º nível de Artífice*

*Item: 2 a 5 bolsas*

As bolsas infundidas compartilham um espaço interdimensional com uma capacidade de armazenamento combinado. Assim, acesso a qualquer uma das bolsas também significa acesso ao armazenamento combinado. Esse acesso ocorre caso a bolsa em questão esteja dentro de um raio de 160 quilômetros de outra das bolsas; do contrário uma força mágica impede o acesso à bolsa, que se torna vazia e recusa coisas novas.

Se por um acaso essa infusão for interrompida, os itens armazenados no espaço compartilhado se movem de forma aleatória para uma única bolsa. O resto das bolsas não recebe nada.

## Botas do Vendaval

*Pré-requisito: 4º nível do Artífice*

*Item: um par de botas (requer sintonização)*

Ao usar essas botas, uma criatura pode teleportar para um espaço desocupado e visível em um raio de 4,5 metros utilizando uma ação bônus. Outra condição é de que a criatura deve ter ocupado esse espaço alguma vez durante o turno atual.

## Defesa Aprimorada

*Item: uma armadura ou um escudo*

O indivíduo ganha um bônus de +1 na Classe de Armadura enquanto vestindo (armadura) ou empunhando (escudo) o item com a infusão. O bônus aumenta para +2 quando você alcança 12º nível nesta classe.

## Escudo de Repulsão

*Pré-requisito: 8º nível de Artífice*

*Item: um escudo (requer sintonização)*

A criatura ganha um bônus de +1 na Classe de Armadura enquanto empunhando este escudo. Enquanto estiver com o item, o indivíduo pode usar uma reação imediatamente após ser atingido por um ataque corpo a corpo para empurrar o atacante por até 4,5 metros. Uma vez usada, esta reação não pode ser usada novamente até que o usuário finalize um descanso, curto ou longo.

## Replicar Item Mágico

*Pré-requisito: veja abaixo*

Ao usar essa infusão, você réplica um determinado item mágico. E pode aprender esta infusão múltiplas vezes; cada vez que você faz isso, escolha um item mágico diferente para essa infusão, escolhendo entre as opções da tabela abaixo, Itens Mágicos Replicáveis. Se na tabela houver um nível no título do item então você precisa estar ao menos nesse nível de artífice.

Nas tabelas também há a informação de se o item em questão requer sintonização. Veja a descrição do item no *Dungeon Master's Guide* para obter mais informações sobre o assunto, incluindo o tipo de objeto necessário para realizar a sintonização.

### Itens Mágicos Replicáveis

Item Mágico	Sintonização
Bolsa dimensional	Não
Capa de respirar na água	Não
Corda de escalada	Não
Jarro de alquimia	Não
Lanterna da revelação	Não
Manto da arraia	Não
Pedras de mensagem	Não
Óculos noturnos	Não
Varinha de detectar magia	Não
Varinha de segredos	Não

### Itens Mágicos Replicáveis (Nível 12º de Artífice)

Item Mágico	Sintonização
-------------	--------------

Aljava de Ehlonna	Não
Anel de andar na água	Não
Anel de escudo mental	Sim
Anel de saltar	Sim
Botas aladas	Sim
Botas élficas	Não
Botas de caminhar e saltar	Sim
Botas do inverno	Sim
Braçadeiras de arquearia	Sim
Broche do escudo	Sim
Chapéu de disfarce	Sim
Elmo de telepatia	Sim
Flauta assombrada	Não
Flauta dos esgotos	Sim
Luvas de apanhar projéteis	Sim
Luvas do ladrão	Não
Luvas de nadar e escalar	Sim
Manoplas de força do ogro	Sim
Manto élfico	Sim
Manto de proteção	Sim
Medalhão de pensamentos	Sim
Olhos do encantamento	Sim
Olhos de águia	Sim
Sandálias de patas de aranha	Sim
Periápio da cicatrização	Sim
Tiara do intelecto	Sim

### Itens Mágicos Replicáveis (16º Nível de Artífice)

Item Mágico	Sintonização
Algemas dimensionais	Não
Anel do aríete	Sim
Anel de ação livre	Sim
Anel de proteção	Sim
Amuleto de saúde	Sim
Botas de levitação	Sim
Botas de velocidade	Sim
Braceletes de defesa	Sim
Cinturão de força do gigante da colina	Sim
Gema de visão	Sim
Manto do Morcego	Sim
Trombeta da Destruição	Não

## Tiro Repetido

*Item: uma arma simples ou marcial com a propriedade de munição (requer sintonização)*

Esta arma mágica concede um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano realizadas com ela, desde que sejam ataques à distância e ignora a propriedade recagar, se houver.

A arma não requer munição; ela produz magicamente a munição toda vez que você realizar ataques à distância utilizando-a, ao menos que resolva recarregar manualmente. A munição produzida pela arma desaparece instantaneamente depois de utilizada.

## Varinha Aprimorada

*Item: uma varinha (requer sintonização)*

Enquanto o indivíduo segurar esta varinha ele ganha +1 bônus para jogadas de ataques usando magias. Além disso, a criatura ignora cobertura parcial ao fazer ataques usando magias.

O bônus aumenta para +2 quando você alcança 12º nível nesta classe.

## Nova Magia

A lista de magias do Artífice possui uma magia nova: Arma Arcana

### Arma Arcana

*1º círculo, transmutação*

**Tempo de Conjuração:** 1 ação bônus

**Alcance:** pessoal

**Componentes:** V, S

**Duração:** concentração, até 1 hora

Você canaliza energia arcana em uma arma, simples ou marcial, que você esteja segurando, e escolhe um tipo de dano: congelante, corrosivo, elétrico, ígneo, trovejante ou venenoso. Até que a magia termine, cada acerto feito com essa arma possui um dano extra de 1d6 do tipo escolhido. Se a arma não é mágica, ela se torna mágica durante a duração da magia.

Como uma ação bônus você pode mudar o tipo de dano escolhido, escolhendo novamente entre as opções anteriores.

**Em Círculos Superiores.** Quando você utiliza essa magia usando um espaço de magia de 3º círculo ou superior, você pode manter a magia com sua concentração por um período de até 8 horas.

### Regra Opcional: Multiclasse

Se o seu grupo usa a regra opcional sobre multiclasse, presente no Livro do Jogador (p.163), abaixo estão os detalhes do que você precisa saber se escolheu a classe artífice como uma das opções.

**Valor de Atributo Mínimo.** Para criar um personagem multiclasse, você precisa ter ao menos 13 no seu valor de Inteligência para pegar essa classe.

**Proficiências Adquiridas.** Se artífice não é sua classe inicial, aqui estão as proficiências que você ganha quando decide pegar seu primeiro nível de artífice: armadura leve, armadura média,

escudos, ferramentas do ladrão, ferramentas de funileiro.

**Ataque Extra.** A característica de classe Armamento Arcano não lhe concede mais um ataque adicional se você já possui a característica Ataque Extra de outra classe.

**Espaços de Magia.** Adicione metade dos seus níveis (arredondados para cima) na classe artífice nos níveis de outras classes para determinar seus espaços de magia disponíveis.

**Tradução:** Gabriel Nascimento Novaes

**Revisão:** Gervasio da Silva Filho

**Editoração:** Sérgio "O Alquimista" Gomes  
Equipe REDERPG

**Artigo original:**

<https://dnd.wizards.com/articles/unearthed-arcana/artificer-returns>