

Unearthed Arcana: Artífice

Material de Playtest

Esta classe de personagem está apresentada aqui para testes e para estimular a sua imaginação. Estas mecânicas de jogo estão em forma de rascunho, utilizáveis em sua campanha, mas com o desenvolvimento não finalizado completamente. Esta classe não é oficialmente parte do jogo. Por essas razões, o material desta coluna não é permitido nos eventos do *D&D Adventurers League*.

Um gnomo senta-se encurvado sobre uma bancada, usando cuidadosamente agulha e linha para costurar runas em uma bolsa de couro. A bolsa estremece quando ele termina seu trabalho, e um estalo súbito e alto ecoa pela sala quando um portal para um espaço extradimensional surge para se acomodar no interior da bolsa. Ele sorri com orgulho de sua recém-construída *bolsa de espaço infinito*.

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

Uma elfa escala a muralha do castelo, os homens do barão von Hendriks perseguindo-a de perto. Quando ela chega às ameias, ela coloca a mão em sua bolsa, tira três frascos, mistura o conteúdo em um saquinho de couro e lança-o aos seus perseguidores. O saco explode em seus pés, grudando-os com uma cola preta pegajosa enquanto ela escapa.

Construtores de objetos mágicos, artífices são definidos pela sua natureza inventiva. Como os magos, eles veem a magia como um sistema complexo esperando para ser decodificado e controlado por meio de uma combinação de estudo e investigação aprofundados. Os artífices, porém, se concentram na criação de novos objetos mágicos maravilhosos. Magias são, muitas vezes, efêmeras e temporárias demais para os seus gostos.

Ao invés disso, eles procuram criar itens duráveis e úteis.

Inventores Habilidosos

Cada artífice é definido por um ofício específico. Os artífices veem o domínio dos métodos básicos de um ofício como o primeiro passo para o

verdadeiro progresso, a criação de novos métodos e abordagens. Alguns artífices são engenheiros, pesquisadores de invenções e da guerra que fabricam armas de fogo mortíferas que podem aprimorar com magia. Outros artífices são os alquimistas. Usando seus conhecimentos de magia e vários ingredientes exóticos, eles criam poções e elixires para ajudá-los em suas aventuras. Alquimia e engenharia são as duas áreas de estudo mais comuns para artífices, mas existem outras.

Todos os artífices estão unidos pela sua natureza inventiva. Para um artífice, a magia é uma arte em evolução com uma vanguarda de descobertas e de maestria que avança o conhecimento a cada ano que passa. Os artífices valorizam a novidade e a descoberta. Esta inclinação os leva a buscar uma vida de aventura. Uma ruína escondida pode conter um item mágico esquecido ou um espelho maravilhosamente trabalhado, perfeito para ser aprimorado magicamente.

Artífices ganham respeito e renome entre os seus por descobrir novos conhecimentos ou inventar novos métodos de criação.

Rivalidades Intensas

A motivação dos artífices para inventar e expandir seus conhecimentos cria um impulso intenso para realizar novas descobertas mágicas. Um artífice que ouve notícias de um item mágico recém-descoberto deve agir rapidamente para obtê-lo antes que qualquer rival o faça. Artífices de alinhamento bom recuperam itens em aventuras ou oferecem ouro ou itens maravilhosos para aqueles que possuem os itens que estão interessados em adquirir. Os maus não veem nenhum problema em cometer crimes para reivindicar o que desejam.

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

Criando um Artífice

Ao criar um personagem artífice, pense sobre o passado do seu personagem e sua motivação para a aventura. O personagem tem um rival? Qual é o

relacionamento do personagem com o artesão ou artífice que ensinou o básico do seu ofício? Converse com o seu Mestre de jogo sobre o papel desempenhado pelos artífices na campanha, e que tipo de organizações e PdMs com quem você pode ter ligações.

Criação Rápida

Você pode fazer um artífice rapidamente ao seguir estas sugestões. Primeiro, Inteligência deve ser seu atributo mais alto, seguido de Constituição ou Destreza. Segundo, escolha o antecedente Artesão de Guilda.

Características da Classe

Como um artífice, você ganha as seguintes características da classe.

Pontos de Vida

Dado de Vida: 1d8 por nível de artífice

Pontos de vida no 1 nível: 8 + seu modificador de Constituição

Pontos de vida a cada nível subsequente: 1d8 (ou 5) + seu modificador de Constituição por nível de artífice após o 1º

Proficiências

Armadura: Armaduras leves e médias

Armas: Armas simples

Ferramentas: Ferramentas de ladrão, duas outras ferramentas a sua escolha.

Testes de Resistência: Constituição, Inteligência

Perícias: Escolha três entre Arcanismo, Enganação, História, Investigação, Medicina, Natureza, Prestidigitação, Religião

Equipamento

Você começa com o seguinte equipamento, em adição ao equipamento fornecido pelo seu antecedente:

- (a) uma machadinha e um martelo de arremesso ou (b) quaisquer duas armas simples
- Uma besta leve e 20 virotes
- (a) brunea ou (b) corselete de couro batido
- Ferramentas de ladrão e um kit do explorador

O Artífice

Nível	Proficiência	Características	Magias Conhecidas	– Espaços de Magia por Nível de Magia –			
1º	+2	Especialidade de Artífice, Análise de Itens Mágicos	–	–	–	–	–
2º	+2	Proficiência com Ferramenta, Invenção Maravilhosa	–	–	–	–	–
3º	+2	Característica de Especialidade de Artífice, Magias	3	2	–	–	–
4º	+2	Aprimoramento de Atributo, Impregnar Magia	4	3	–	–	–
5º	+3	Vínculo Superior, Invenção Maravilhosa	4	3	–	–	–
6º	+3	Servo Mecânico	4	3	–	–	–
7º	+3	—	5	4	2	–	–
8º	+3	Aprimoramento de Atributo	6	4	2	–	–
9º	+4	Característica de Especialidade de Artífice	6	4	2	–	–
10º	+4	Invenção Maravilhosa	7	4	3	–	–
11º	+4	—	8	4	3	–	–
12º	+4	Aprimoramento de Atributo	8	4	3	–	–
13º	+5	—	9	4	3	2	–
14º	+5	Característica de Especialidade de Artífice	10	4	3	2	–
15º	+5	Vínculo Superior, Invenção Maravilhosa	10	4	3	2	–
16º	+5	Aprimoramento de Atributo	11	4	3	3	–
17º	+6	Característica de Especialidade de Artífice	11	4	3	3	–
18º	+6	Aprimoramento de Atributo	11	4	3	3	–
19º	+6	—	12	4	3	3	1
20º	+6	Alma de Artífice, Invenção Maravilhosa	13	4	3	3	1

Especialidade de Artífice

No 1º nível, você escolhe o tipo de Especialidade de Artífice que você é: Alquimista ou Armeiro, 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.

Análise de Itens Mágicos

Começando no 1º nível, sua compreensão de itens mágicos permite que você analise e entenda seus segredos. Você conhece os feitiços de artífice *detectar magia* e *identificar*, e você pode lançá-los como rituais. Você não precisa fornecer um componente de material quando lançar *identificar* com essa característica de classe.

Proficiência com Ferramenta

A partir do 2º nível, o seu bônus de proficiência dobra em todos os testes de habilidade que você fizer usando qualquer uma das proficiências com ferramentas que você receber com essa classe.

Invenção Maravilhosa

No 2º nível, você recebe um item mágico de sua própria criação. Escolha o item na lista de itens de 2º nível abaixo.

Criar um item é uma tarefa difícil. Quando você recebe um item mágico a partir desta característica, ele reflete longas horas de estudo, experimentação e ajustes que permitiram que você finalmente completasse o item. Assume-se que você está trabalhando neste item em seu tempo livre e o finaliza quando sobe de nível.

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

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

2º nível: *bolsa de espaço infinito, elmo de respirar na água, globo flutuante, óculos da noite, pedras da comunicação*

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

10º nível: *barco dobrável, carrilhão da abertura, garrafa da água infinita, óculos de enxergar detalhes, saco de feijões, sacola prestativa de Heward*

15º nível: *botas de caminhar e saltar, braçadeiras do arqueiro, broche do escudo, chapéu do disfarce, sandálias de patas de aranha, vassoura voadora*

20º nível: *anel do escudo mental, anel do salto, asas voadoras, gema da luminosidade, luvas de apanhar flechas, luvas de nadar e escalar, olhos de águia*

Magias

Como parte de seu estudo de magia, você ganha a habilidade de conjurar magias no 3º nível. O escopo das magias que você aprende é limitado, focado principalmente na 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 igual ou superior ao nível da magia. Você recupera todos os espaços de magias gastos quando você termina um descanso longo.

Magias Conhecidas no 1º nível e além

Você conhece três magias de 1º nível de sua escolha da 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 de sua escolha 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 conhece desta característica e substituí-la por outra magia da lista de magias de artífice. A nova magia também deve ser de um nível para o qual você tem espaços de magia na tabela Artífice.

Atributo Para Lançar Magias

Inteligência é o seu atributo usado para lançar suas magias de artífice; sua compreensão da teoria por trás da magia permite que você maneje essas magias com habilidade superior. Você usa seu valor de Inteligência sempre que uma magia fizer

referência ao seu atributo para lançar magias. Ainda, você usa seu modificador de Inteligência para definir a CD dos testes de resistência para as magias de artífice que você lança uma magia e quando você realiza uma jogada de ataque com uma.

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

Modificador de ataque para suas magias = seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

Foco Mágico

Você pode utilizar um foco arcano como um foco para lançar suas magias de artífice. Verifique o capítulo 5, "Equipamento", no *Livro do Jogador* para várias opções de foco arcano.

Impregnar Magia

A partir do 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 para lançar de 1 ação, você pode aumentar seu tempo para lançar para 1 minuto. Se você fizer isso e segurar um item não mágico durante toda a conjuração, você gasta um espaço de magia, mas nenhum dos efeitos da magia ocorre. Em vez disso, a magia é transferida para esse item para uso posterior se o item ainda não contiver uma mágica dessa característica.

Qualquer criatura que segurar o item após isso pode usar uma ação para ativar a magia se a criatura tiver um valor de Inteligência de pelo menos 6. A magia será lançada usando o seu atributo para lançar magias, e terá como alvo a criatura que ativou o item. Se a magia afetar mais de uma criatura, a criatura que ativou o item escolhe os alvos adicionais. Se a magia tiver uma área de efeito, ela é centrada no item. Se o alcance da magia for você, ela afetará a criatura que ativou o item.

Quando você impregna uma magia desta forma, ela deve ser usada em até 8 horas. Depois desse tempo, sua mágica desaparece e é desperdiçada.

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

Aprimoramento de Atributo

Ao chegar no 4º, 8º, 12º, 16º e 19º níveis, você pode aumentar um atributo da sua escolha em 2, ou dois atributos da sua escolha em 1. Como de

costume, você não pode aumentar um atributo acima de 20 usando essa característica.

Vínculo Superior

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

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

Servo Mecânico

No 6º nível, sua pesquisa e domínio de seu ofício permitem que você produza um servo mecânico. O servo é um constructo que obedece aos seus comandos sem hesitação e funciona em combate para protegê-lo. Embora seja a magia que alimenta sua criação, o servo não é mágico em si. Assume-se que você trabalhou no servo por algum tempo, finalmente finalizando-o durante um descanso curto ou longo depois que você alcança 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 se parecer como você quiser, desde que a sua forma seja apropriada para suas estatísticas. Ele tem as seguintes alterações:

- Ele é um constructo em vez de besta.
- Não pode ser encantado.
- É imune a veneno e a condição envenenado.
- Ele ganha visão no escuro com alcance de 18 metros se ele ainda não a tiver.
- Ele compreende os idiomas que você fala ao criá-lo, mas ele não pode falar.
- Se você for o alvo de um ataque corpo a corpo e o servo estiver a 1,5 metro do atacante, você pode usar sua reação para ordenar que o servo contra-ataque, usando a reação dele para fazer um ataque corpo-a-corpo contra o atacante.

O servo obedece às suas ordens da melhor maneira possível. No combate, ele rola sua própria iniciativa e age por conta própria.

Se o servo for morto, ele pode ser ressuscitado pelos meios normais, como a magia *reviver*. Além disso, ao longo de um descanso longo, você pode reparar um servo morto se você tiver acesso ao corpo dele. Ele retorna à vida com 1 ponto de vida no final do descanso. Se o servo estiver além de qualquer reparo, você pode construir um novo

com uma semana de trabalho (oito horas por dia) e 1.000 PO em matérias-primas.

Alma de Artífice

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

Especialidades de Artífice

Os artífices abraçam diversas especialidades. As duas mais comuns, a alquimia e a engenharia, são apresentadas aqui.

Alquimista

Um alquimista é um especialista na combinação de reagentes exóticos para produzir diversos materiais, desde elixires de cura que podem cicatrizar uma ferida em segundos até substâncias pegajosas que aderem e retardam criaturas.

Bolsa do Alquimista

No 1º nível, você constrói uma Bolsa do Alquimista, uma bolsa de reagentes que você usa para criar diversas combinações. A bolsa e o 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, a bolsa recupera os materiais.

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

Fórmula Alquímica

No 1º nível, você aprende três opções de Fórmula Alquímica: **Ácido Alquímico**, **Fogo Alquímico** e mais uma opção a sua escolha. Você aprende uma fórmula adicional a sua escolha no 3º, 9º, 14º e 17º nível.

Para usar qualquer uma dessas opções, a sua Bolsa do Alquimista deve estar ao seu alcance.

Se uma opção de Fórmula Alquímica requerer um teste de resistência, a CD é 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência.

Ácido Alquímico. Com uma ação, você pode por a mão em sua Bolsa do Alquimista, retirar um frasco de ácido, e lançar o frasco contra uma criatura ou objeto até 9 metros de distância de você (o frasco e seu conteúdo desaparecem se você não lançar o frasco até o final do turno atual). O frasco se quebra com o impacto. Uma criatura deve ter sucesso em um teste de resistência de Destreza ou sofrerá 1d6 de dano de ácido. Um objeto automaticamente sofre esse dano, e o dano é maximizado.

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

Bastão de Fumaça. Com uma ação, você pode por a mão em sua Bolsa do Alquimista e retirar um bastão que produz uma cortina grossa de fumaça. Você pode segurar o bastão ou jogá-lo em algum lugar a até 9 metros de distância, como parte da ação usada para produzi-lo. A área em um raio de 10 metros ao redor do bastão é preenchida com fumaça densa que bloqueia a visão, incluindo a visão no escuro. O bastão e a fumaça persistem por 1 minuto e depois desaparecem. Depois de usar esta fórmula, você não pode usá-la novamente por 1 minuto.

Bolsa de Cola. Com uma ação, você pode por a mão em sua Bolsa do Alquimista e retirar uma bolsa cheia de piche pegajoso e maleável e lançá-la em algum lugar no chão a até 9 metros de distância (a bolsa e seu conteúdo desaparecem se você não lançá-la até o final do turno atual). A bolsa se rompe no impacto e cobre uma área de 1,5 metro do chão com uma substância pegajosa. Esta área torna-se terreno difícil por 1 minuto, e qualquer criatura que inicie seu turno nesta área tem sua velocidade reduzida pela metade durante este turno. Depois de usar esta fórmula, você não pode usá-la novamente por 1 minuto.

Elixir de Cura. Com uma ação, você pode por a mão em sua Bolsa do Alquimista e retirar um frasco com um líquido medicinal. Uma criatura pode bebê-lo como uma ação para recuperar 1d8 pontos de vida. O frasco então desaparece. Uma vez que uma criatura recupere pontos de vida a partir desta fórmula alquímica, ela não pode fazê-lo novamente até finalizar um descanso longo. Se não for utilizado, o frasco e o seu conteúdo desaparecem após 1 hora. Enquanto o frasco existir, você não pode usar esta fórmula.

O poder de cura desta fórmula aumenta em 1d8 quando você atinge certos níveis nesta classe: 3º

nível (2d8), 5º nível (3d8), 7º nível (4d8), 9º nível (5d8), 11º nível (6d8), 13º nível (7d8), 15º nível (8d8), 17º nível (9d8) e 19º nível (10d8).

Elixir da Velocidade. Com uma ação de bônus, você pode por a mão em sua Bolsa do Alquimista e retirar um frasco cheio de um líquido marrom borbulhante. Como uma ação, uma criatura pode bebê-lo. 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 usá-la novamente por 1 minuto.

Fogo Alquímico. Com uma ação, você pode por a mão em sua Bolsa do Alquimista, retirar um frasco de líquido volátil e lançar o frasco contra uma criatura, objeto ou superfície até 9 metros de distância de você (o frasco e seu conteúdo desaparecem se você não lançar o frasco até o final do seu turno atual). No impacto, o frasco explode em um raio de 1,5 metro. Todas as criaturas nesta área devem ter sucesso em um teste de resistência de Destreza ou sofrerão 1d6 de dano de fogo.

O dano da fórmula aumenta em 1d6 quando você atinge certos níveis nesta classe: 4º nível (2d6), 7º nível (3d6), 10º nível (4d6), 13º nível (5d6), 16º nível (6d6) e 19º nível (7d6).

Pedra Trovão. Com uma ação, você pode por a mão em sua Bolsa do Alquimista e retirar um fragmento cristalino e lançá-lo contra uma criatura, objeto ou superfície até 9 metros de distância de você (o fragmento desaparece se você não lançá-lo até o final do turno atual). O estilhaço se quebra com o impacto e causa uma onda de choque. Todas as criaturas a 3 metros de distância do ponto de impacto devem ter sucesso em um teste de resistência de Constituição ou será derrubada e empurrada para 10 metros de distância daquele ponto.

Armeiro

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

Mestre Ferreiro

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

Espingarda Trovejante

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 Espingarda Trovejante. É uma arma feroz que dispara balas de chumbo que podem perfurar armaduras com facilidade.

Você é proficiente com a Espingarda Trovejante. A arma de fogo é uma arma de duas mãos de ataque à distância que causa 2d6 de dano perfurante. Seu alcance normal é 45 metros, e seu alcance máximo é de 150 metros.

Uma vez disparado, ele deve ser recarregado como uma ação bônus.

Se você perder a sua Espingarda Trovejante, você pode criar outra ao longo de três dias de trabalho (oito horas por dia), gastando 100 PO em metal e outras matérias-primas.

Cartucheira Arcana

No 1º nível, você constrói uma bolsa de couro usada para transportar suas ferramentas e as munições da sua Espingarda Trovejante. Sua Cartucheira Arcana inclui pólvora, munição de chumbo e outros materiais necessários para manter essa arma funcionando.

Você pode usar a Cartucheira Arcana para produzir munição para sua arma. No final de cada descanso longo, você pode produzir magicamente 40 munições com esta cartucheira. Após cada descanso curto, você pode produzir 10 munições.

Se você perder a sua Cartucheira Arcana, você pode criar outra como parte de um descanso longo, gastando 25 PO em couro e outras matérias-primas.

Deflagrador de Trovões

No 3º nível, você aprende carregar a sua Espingarda Trovejante com a energia do trovão. Como uma ação, você pode fazer um ataque especial com a sua Espingarda Trovejante que causa 1d6 de dano de trovão extra em um acerto. 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).

Onde de Choque

A partir do 9º nível, você pode carregar a sua Espingarda Trovejante com energia cinética. Como uma ação, você pode fazer um ataque especial com ela. Em vez de fazer um teste de

ataque, você descarrega a energia cinética em cone a até 3 metros da arma. Todas as criaturas nesta área deve fazer um teste de resistência de Força com CD de 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência. Um teste mal sucedido faz o alvo sofrer 2d6 de dano de força e ser empurrado a 10 metros de distância de você. Este dano aumenta em 1d6 quando você atinge certos níveis nessa classe: 13º nível (3d6) e 17º nível (4d6).

Munição Perfurante

Iniciando no 14º nível, você pode disparar energia elétrica através da sua Espingarda Trovejante. Com uma ação, você pode fazer um ataque especial com ela. Em vez de fazer uma jogada de ataque, você faz com que a arma dispare um relâmpago, 1,5 metro de largura e 9 metros de comprimento. Todas as criaturas nesta área devem fazer um teste de resistência de Destreza com uma CD de 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência. Aqueles que falharem neste teste sofrem 4d6 dano elétrico. Este dano aumenta para 6d6 quando você chega no 19º nível nesta classe.

Munição Explosiva

A partir do 17º nível, você pode canalizar energia flamejante em sua Espingarda Trovejante. Com uma ação, você pode fazer um ataque especial com ela. Em vez de fazer uma jogada de ataque, você lança um projétil explosivo da arma. O projétil explode em uma esfera de 9 metros de raio em um local dentro do alcance. Todas as criaturas nesta área devem fazer um teste de resistência de Destreza com uma CD de 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência. Se falhar neste teste, o alvo sofre 4d8 de dano de fogo.

Lista de Magias de Artífice

1º Nível

*Alarme*¹
*Curar ferimentos*²
*Transformação momentânea*²
*Recuo acelerado*¹
*Vitalidade acelerada*¹
Salto
*Passos longos*¹
*Santuário*²
*Escudo da fé*²

2º Nível

*Ajuda*²
*Alterar-se*¹
*Tranca arcana*²
*Nublar*²
*Chama contínua*¹
*Visão no escuro*¹
Aprimorar habilidade
Aumentar / reduzir
*Invisibilidade*²
*Restauração menor*²
*Levitação*²
*Arma mágica*²
Proteção contra veneno
Truque da corda
*Ver o invisível*¹
*Patas de aranha*²

3º Nível

*Piscar*¹
*Voo*²
*Forma gasosa*¹
*Símbolo de proteção*¹
*Velocidade*¹
*Proteção contra energia*¹
Revitalizar
*Respirar na água*¹
*Caminhar na água*¹

4º Nível

*Olho arcano*²
*Proteção contra a morte*²
*Compor*¹
*Movimentação livre*²
*Arca secreta de Leomund*¹
*Cão fiel de Mordenkainen*¹
*Santuário particular de Mordenkainen*¹
*Esfera resiliente de Otiluke*¹
*Moldar rochas*¹
*Pele rochosa*²

¹Tradução D&D 3e – Livro do Jogador

²Tradução D&D 5e – Regras Básicas para Jogadores

Tradução: Rafael Viana Silva

Revisão: Marcelo Telles

Equipe **REDERPG**

Artigo original:

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