

Trixi Tinkerfitz

CHARACTER NAME

Rock Gnome

RACE

Sage

BACKGROUND

Neutral Good

ALIGNMENT

EXPERIENCE POINTS

Artificer

Alchemist

ARCHETYPE

+3 PROFICIENCY

PASSIVE PERCEPTION

14

INSPIRATION

PASSIVE INSIGHT

11

STRENGTH

8

-1

◆ -1 SAVING THROWS
⊗ -1 ATHLETICS

DEXTERITY

14

+2

◆ +2 SAVING THROWS
⊗ +2 ACROBATICS
⊗ +2 SLEIGHT OF HAND
⊗ +2 STEALTH

CONSTITUTION

16

+3

◆ +6 SAVING THROWS

INTELLIGENCE

18

+4

◆ +7 SAVING THROWS
⊗ +7 ARCANA
⊗ +7 HISTORY
⊗ +7 INVESTIGATION
⊗ +4 NATURE
⊗ +4 RELIGION

WISDOM

12

+1

◆ +1 SAVING THROWS
⊗ +1 ANIMAL HANDLING
⊗ +1 INSIGHT
⊗ +1 MEDICINE
⊗ +4 PERCEPTION
⊗ +1 SURVIVAL

CHARISMA

8

-1

◆ -1 SAVING THROWS
⊗ -1 DECEPTION
⊗ -1 INTIMIDATION
⊗ -1 PERFORMANCE
⊗ -1 PERSUASION

PROFICIENCIES

LANGUAGES

LIGHT ARMOUR
SIMPLE WEAPONS
MEDIUM ARMOUR
MARTIAL WEAPONS
HEAVY ARMOUR
SHIELDS

Kowh (Common), Gnomish, Background Draconic, Elvish

TOOLS & OTHER PROFICIENCIES

Tinker's tools, Alchemist's supplies, Herbalism kit, Thieves' tools

AC

16

INITIATIVE

+2

SPEED

25

43

Hit Point Maximum

Temporary Hit Points

HIT DICE

Used Total

d8

5

DEATH SAVES

SUCCESSES

FAILURES

NAME

ATK BONUS

DAMAGE/TYPE

Crossbow, Light

+4

1d8+2 piercing

Dagger

+4

1d4+2 piercing

SPELL ATTACK BONUS

+7

SPELL SAVE DC

15

SPELLS SLOTS

1st 2nd 3rd 4th 5th

○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○

Magic Items

Stone of Good Luck

Όσο έχετε πάνω σας την πέτρα, κερδίζετε ένα μπόνους +1 για τους Ελέγχους Ικανότητας (Ability Checks) και ζαριές αποφυγής (Saving Throws).

Bag of Holding

Αυτή η τσάντα έχει εσωτερικό χώρο πολύ μεγαλύτερο από τις εξωτερικές της διαστάσεις, με διάμετρο περίπου 2 feet στο άνοιγμα και βάθος 4 feet. Η τσάντα μπορεί να χωρέσει έως και 500 pounds, αρκεί να μην υπερβαίνουν τον όγκο των 64 κυβικών feet. Η τσάντα ζυγίζει 15 pounds, ανεξάρτητα από το περιεχόμενό της. Η ανάκτηση ενός αντικείμενου από την τσάντα απαιτεί action.

Εάν ο σάκος είναι υπερφορτωμένος, τρυπημένος ή σχισμένος, σπάει και καταστρέφεται και το περιεχόμενό του είναι διάσπαρτο στην αστρική διάσταση. Εάν η σακούλα είναι στραμμένη προς τα έξω, το περιεχόμενό της χυθεί προς τα έξω, χωρίς βλάβη, αλλά η τσάντα θα πρέπει να τοποθετηθεί στην αρχική της θέση πριν μπορέσει να χρησιμοποιηθεί ξανά. Τα πλάσματα που αναπνέουν μέσα στην τσάντα μπορούν να επιβιώσουν για 10 δια τον αριθμό των πλασμάτων λεπτά (με ελάχιστο χρόνο το 1 λεπτό), μετά από το οποίο αρχίζουν να πνίγονται.

Alchemy Jug

Αυτή η κεραμική κανάτα φαίνεται να μπορεί να συγκρατήσει ένα γαλόνι υγρού και ζυγίζει 12 pounds είτε γεμάτη είτε άδεια. Όταν ανακινείται, μπορεί να ακούσεις ήχους υγρού ακόμα και αν η κανάτα είναι άδεια. Μπορείς να χρησιμοποιήσεις μια action και να ονομάσετε ένα υγρό από τον παρακάτω πίνακα για να προκαλέσετε την κανάτα να παράγει το επιλεγμένο υγρό. Στη συνέχεια, μπορείτε να βεβιδώσετε την κανάτα ως action και να ρίξετε αυτό το υγρό, έως και 2 γαλόνια ανά λεπτό. Η μέγιστη ποσότητα υγρού που μπορεί να παράγει η κανάτα εξαρτάται από το υγρό που ονομάσατε.

Level (R)

SPELLS PREPARED

0	Fire Bolt	○
0	Guidance	○
1	Cure Wounds	○
1	Faerie Fire	○
1	Detect Magic	○
1	Healing Word (Always Prepared)	○
1	Ray of Sickness (Always Prepared)	○
2	Aid	○
2	See Invisibility	○
2	Web	○
2	Flaming Sphere (Always Prepared)	○
2	Melf's Acid Arrow (Always Prepared)	○

Magical Tinkering

LEVEL 1

Πρώτα να διαθέτεις Tinker's Tools ή οποιοδήποτε άλλο artisan's tool. Αγγίζεις ένα μικροσκοπικό μη μαγικό αντικείμενο ως action και δίνεις του μια από τα τρία ακόλουθα μαγικά ιδιότητες της επιλογής σου:
1) Το αντικείμενο ράχνει έντονα ως σε ακτίνα 5 ποδιών και αμυδρά ως για επιπλέον 5 πόδια.
2) Κάθε φορά που πατάται από ένα πόδι, το αντικείμενο εκπέμπει ένα ηχηρό ηχητικό μήνυμα (όχι παραπάνω από 6 δευτερόλεπτα) που μπορεί να ακουστεί έως 10 feet μακριά.
3) Το αντικείμενο εκπέμπει συνεχώς μια οσμή ή έναν μη λεκτικό ήχο δικής σου επιλογής. Το φαινόμενο είναι ανυπόλητο έως και 10 feet μακριά.
4) Ένα στατικό σπινάκι φανερώνεται στην επιφάνεια ενός αντικείμενου. Η επιλεγμένη ιδιότητα διαρκεί επ' αόριστον.
Σαν action, μπορείς να αγγίξεις το αντικείμενο και να ταματίσεις την ιδιότητα πρόωρα. Μπορείς να ενσωματώσεις μαγικές ιδιότητες έως και σε 3 αντικείμενα ταυτόχρονα.

Infuse Item

LEVEL 2

Κάθε φορά που τελειώνεις μια long rest, μπορείς να αγγίξεις ένα μη μαγικό αντικείμενο και να του δώσεις ένα από τα Infusions, μετατρέποντάς το σε μαγικό αντικείμενο. Η ενίσχυση σου παραμένει σε ένα αντικείμενο επ' αόριστον, αλλά όταν πεθάνεις, η ενίσχυση εξαφανίζεται μετά από 3 ημέρες. Μπορείς να ενισχύσεις έως και 2 μη μαγικά αντικείμενα στο τέλος μιας long rest.
-Enhanced Arcane Focus.
-Enhanced Defense.
-Bag of Holding.
-Alchemy Jug.

The Right Tool for the Job

LEVEL 3

Με τα Εργαλεία Μαστορέματος (Tinker's Tools), μπορείς μαγικά να δημιουργήσεις ένα σετ εργαλείων τεχνίτη (artisan's tools) σε ένα άδειο χώρο σε απόσταση 5 feet από σένα. Αυτή η δημιουργία απαιτεί 1 ώρα συνεχούς εργασίας.

Experimental Elixir

LEVEL 3

Όταν τελειώσεις μια long rest, μπορείς μαγικά να κατασκευάσεις έως και 1 ελιξίριο το καθένα σε μια κενή φιάλη που αγγίξεις. Το ελιξίριο μπορεί να έχει μια από τις παρακάτω ιδιότητες η οποίες ορίζονται τυχαία βάση ενός d6: (δες παρακάτω, Infusion and Experimental Elixir Specifics)

Alchemical Savant

LEVEL 5

Κάθε φορά που πραγματοποιείς ένα ξόρκι χρησιμοποιώντας τα alchemist's supplies σου, κερδίζεις ένα +4 μπόνους σε μια ζαριά ξορκισμού (spell roll). Αυτή η ζαριά πρέπει να θεραπεύει πόντους ζημιάς (heal hit points) ή να είναι ζαριά ζημιάς (damage) που αφορά ζημιά (damage) από acid, fire, necrotic or poison.

Infusion and Experimental Elixir Specifics

Infusions

-Enhanced Arcane Focus. Μπορείς να ενισχύσεις ένα rod, staff, ή wand, κάνοντας το μια βελτιωμένη πηγή μαγείας.
-Enhanced Defense. Μπορείς να ενισχύσεις μια armor ή μιας ασπίδα με +1 στο armor class
-Bag of Holding. Χρησιμοποιώντας αυτήν την ενίσχυση, μπορείς να αναπαράγεις ένα Bag of Holding.
-Alchemy Jug. Χρησιμοποιώντας αυτήν την ενίσχυση, μπορείς να αναπαράγεις ένα Alchemy Jug.

Eipemental Elixir outcomes (1d6)

1. **Healing.** Όποιος το καταναλώσει ανακτά 2d4 + Intelligence Modifier Hit points
2. **Swiftess.** Όποιος το καταναλώσει αποκτάει βελτιωμένο walking speed κατά 10 feet για 1 ώρα.
3. **Resilience.** Όποιος το καταναλώσει αποκτάει ένα +1 bonus στο AC του για 10 λεπτά.
4. **Boldness.** Όποιος το καταναλώσει μπορεί να ρίξει ένα ένα d4 και να προσθέσει το αποτέλεσμα σε όλα τα attack roll και saving throw για το επόμενο λεπτό.
5. **Flight.** Όποιος το καταναλώσει αποκτάει flying speed των 10 feet για 10 λεπτά.
6. **Transformation.** Όποιος το καταναλώσει μεταμορφώνετε με τον ίδιο τρόπο που θα έκανε χρήση του spell Alter Self. Ο χρήστης του ελιξρίου ορίζει σε τι θα μεταμορφωθεί. Η μεταμόρφωση διαρκεί 10 λεπτά.
Κάθε ελιξίριο που δημιουργείς με αυτό το χαρακτηριστικό διαρκεί μέχρι κάποιος να το καταναλώσει ή μέχρι το τέλος του επόμενης μεγάλης ανάπαυσης (long rest). Μπορείς να δημιουργήσεις επιπλέον πειραματικά ελιξίρια, ξεδοώντας μια χρήση ξορκισμού (spell slot) 1^ο επίπεδο ή υψηλότερο ανά ελιξίριο.





Trixi Tinkerfitz

CHARACTER NAME

150

AGE

3'

HEIGHT

35 lb.

WEIGHT

Έντονο Αρωμα

DISTINGUISHING MARKS

Πράσινα

EYES

Ροζ

SKIN

Ανοικτο Μωβ

HAIR

SCARS

PERSONALITY TRAITS

-Δεν υπάρχει κάτι που να με ευχαριστεί περισσότερο από ένα καλό μυστήριο.
-Είμαι τρομερά αδέξια σε κοινωνικές περιστάσεις.

IDEALS

Ομορφιά: Ό,τι είναι όμορφο μας δείχνει το δρόμο προς την αλήθεια

BONDS

Ολη μου τη ζωή αναζητώ την απάντηση σε ένα συγκεκριμένο ερώτημα.

FLAWS

Δεν μπορώ να κρατήσω ένα μυστικό για να σώσω τη ζωή μου ή για την ζωή οποιουδήποτε άλλου.

BACKGROUND

Researcher (Alchemist) : Όταν προσπαθείς να μάθεις ή να θυμηθείς κάτι, αν δεν γνωρίζεις ήδη αυτή τη πληροφορία μπορείς να μάθεις από που μπορείς να την αποκτήσεις. Συνήθως αυτή η πληροφορία υπάρχει σε κάποια βιβλιοθήκη ή πανεπιστήμιο. Ίσως τη γνωρίζει κάποια σοφή προσωπικότητα. Ο DM σου μπορεί να ορίσει πως η γνώση που ψάχνεις είναι κρυμμένη σε ένα σχεδόν απόρθητο μέρος, ή πως απλά δεν μπορείς να τη βρεις. Το να φέρεις στο φως τα βαθύτερα μυστικά του κόσμου μπορεί να χρειαστεί μια περιπέτεια ή ακόμα κι ένα ολόκληρο campaign.

ALLIES

ENEMIES

RACIAL TRAITS

Darkvision

Μπορείς να δεις σε χαμηλό φωτισμό έως και 60 feet σαν να ήταν έντονος φωτισμός και σε απόλυτο σκοτάδι σα να ήταν χαμηλός φωτισμός. Δεν μπορείς να αναγνωρίσεις χρώματα στο σκοτάδι παρά μόνο αποχρώσεις του γκρι.

Gnome Cunning

Έχεις πλεονέκτημα (advantage) σε κάθε ζαριά αποφυγής (saving throw) Intelligence, Wisdom και Charisma για να αντισταθείς σε μαγεία.

Artificer's Lore

Όποτε κάνεις History check που σχετίζεται με μαγικά αντικείμενα, υλικά αλχημείας ή τεχνολογικές συσκευές, μπορείς να προσθέσεις δύο φορές proficiency bonus σας, αντί για το μπόνους που συνήθως εφαρμόζετε.

Tinker

Χρησιμοποιώντας τα tinker's tools, μπορείς να δημιουργήσεις μικρή κουρδιστή συσκευή. Μπορείς να έχεις έως και τρεις τέτοιες συσκευές ενεργές κάθε φορά.

Σημειώσεις