

Background & Personality Traits		Alignment	Chaotic neutral
(caravanas) Sempre tem alguém tentando pegar o que eu tenho. Devo ser Vigilante. (Criminoso) A primeira coisa que faço quando chego em um local novo, é notar onde estão as coisas de valor. ou onde podem estar escondidas.	Ideals		Bonds
	Honra. Não roubo de outros do ramo. (Leal)		Meus ganhos sujos vão todos para sustentar a família.
	Flaws		
	(caravanas) Sou orgulhoso e tenho dificuldade em admitir quando estou errada.		
	(criminoso) Eu tenho um Tique, que revela quando estou mentindo.		

Classes and Subclasses Features	Origin Traits & Feats
⚔ Rogue: <> Sneak Attack. Você sabe como atacar subitamente e explorar a distração do inimigo. Uma vez por turno, você pode causar 10d6 de dano extra a uma criatura que você acerte com um ataque, desde que tenha vantagem no ataque. O ataque deve ser feito com Armas com propriedade finesse ou ranged. ----- Você não precisa de vantagem no ataque se outro inimigo do alvo está dentro de 5 ft (1sq ou 1,5m) do alvo, e este inimigo não esteja incapacitado. <> Thieves' Cant: Você aprendeu a arte de comunicação dos ladinos. Uma mistura de Dialeto Secreto, jargões, e códigos que permitem que você passe mensagens secretas dentro de conversas aparentemente normais. Apenas outra pessoa que conheça a arte, pode entender a linguagem. E leva 4 vezes mais tempo para transmitir uma mensagem. ----- Adicionalmente, você entende uma série de sinais secretos, e símbolos usados para transmitir mensagens pequenas e simples, como: dizer ou perguntar se area é segura, se existe alguma guilda perto, locais para abrigo, alvos fáceis etc. <> Expertise: proficiência dobrada em 4 skills: Nivel 1: Thieves' Tools, Furtividade. Nivel 6: Investigação, Intuição. <> Cunning Action. Em cada turno, você pode usar uma Ação de Bônus para usar Correr (Dash), Desengatar (Disengage), ou Esconder-se (Hide). <> Uncanny Dodge: Quando um atacante que você pode ver, te acertar com um Ataque, você pode usar sua Reação para diminuir o dano do ataque pela metade. <> Evasion: Você pode agilmente se esquivar da área de certos efeitos, como fire breath de um dragão ou a magia Fireball. Quando você for forçado a rolar uma Salvaguarda (Saving Throw) de Destreza para sofrer metade do dano num sucesso, ao invés disso você não sofrerá dano algum num sucesso, ou metade numa falha. <> Reliable Talent: Você refinou suas Perícias até a perfeição. Sempre que fizer um teste de Habilidade, que lhe permita adicionar a proficiência, você pode tratar todo resultado no d20 abaixo de 10, como mínimo de 10. (Regra de Críticos em Perícia, 1 no d20, ainda é um erro do acaso) <> Blindsense: Se você for capaz de ouvir, você fica ciente da localização de quaisquer criaturas escondidas ou invisíveis num raio de 10ft (2qd ou 3m) de você. <> Slippery Mind: Você adquiriu uma força mental maior. Você ganha proficiência na Salvaguarda (Saving Throw) Sabedoria. <> Elusive: Você se tornou tão evasivo, que atacantes raramente obtêm vantagem contra você. Enquanto não estiver Incapacitado, nenhuma rolagem de ataque tem Vantagem contra você. <> Stroke of Luck: Você tem um talento incrível para ter sucesso quando necessário. Se você errar um ataque num alvo dentro do seu alcance, você pode transformar esse erro num acerto. Alternativamente, se você falhar num Teste de Habilidade (Perícia), você pode tratar o resultado do d20 como um 20. ----- Ao usar este Aspecto, você não pode usa-lo novamente até realizar um Descanso qualquer. <> Arquétipo: Mastermind: ----- Master of Intrigue: Você é proficiente com Kit de Disfarce e Kit de Falsificação, e um Set de Jogos (dados). Além de duas novas linguas. ----- Master of Tactics: Você pode usar a Ação de Ajudar (Help), com Ação de Bonus. Adicionalmente, quando usar a Ação de Ajudar, para ajudar um aliado a atacar uma criatura, o alvo desse ataque, pode estar dentro de 30ft (6qd ou 9m) de você, ao invés de apenas 5ft (1qd ou 1,5m), desde que possa ver ou ouvir o alvo. ----- Insightful Manipulator: Se você passar 1 minuto observando ou interagindo com outra criatura fora de combat, você pode descobrir certas informações e capacidades comparadas com a sua. O Mestre te informa se a criatura é igual, superior ou inferior a você em relação às características de sua escolha: Atributos de Intelligence, Wisdom, Charisma, e Níveis de Classe (se tiver). Como opção o Mestre pode informar um pedaço da história e um pedaço dos traços de personalidade da criatura, se tiver. ----- Misdirection: Você pode transferir um ataque contra você para outra criatura. quando você for alvo de um ataque, enquanto uma criatura qualquer dentro de 5ft, prover cobertura contra o ataque, você pode usar sua reação para transferir o alvo do ataque para essa criatura. ----- Soul of Deceit: Seus pensamentos não podem ser lidos por telepatia ou outros meios, a não ser que você permita. Você pode apresentar pensamentos falsos ao passar num teste de Carisma (Enganar) contra um teste de Sabedoria (Insight) do leitor da mente. -----<> Adicionalmente, não importa o que você disser, magias que determinem se você está mentindo ou não, informam como verdadeiro se você assim escolher, e você não pode ser compelido a falar a verdade por magia. ⚔ Raça: <> DARKVISION: 60 ft (12sq / 18m) <> Skill Versatility: Animal Handling, Perception ⚔ FEATS: <> Skill Expert: Treinado em Dexterity. Expert em Perception, e Treino em Acrobatics. <> Língua Perversa: ----- Aumento de Carisma em 1 ponto. ----- Vantagem em testes de habilidade para intimidar alguém (Skills: Intimidation). ----- Você conhece a cantrip Vicious Mockery, conjurando-a com Carisma. Caso já saiba esta cantrip, você poderá adicionar seu modificador de carisma ao dano com esta magia. <> Skulker: Você se tornou um expert em se manter nas sombras. ----- Você pode se esconder mesmo que esteja Levemente Obscurecido para a criatura de quem está tentando se esconder. ----- Quando estiver escondido de uma criatura, e errar um ataque com arma à distância contra ela, o ataque não revela sua posição para a criatura. ----- Luz de Penumbra (Dim light) não impõe desvantagem nos seus testes de Sabedoria (Perception), que dependem da visão. <> Lucky: Você tem uma sorte inexplicável. Você tem 3 pontos de Sorte. Sempre que fizer uma rolagem de d20, você pode gastar um ponto para rolar um d20 adicional. Você escolhe gastar o ponto depois de rolar o dado, e antes de conhecer o resultado determinado pelo mestre. ----- Você também pode gastar sorte quando rolaem um ataque contra você, para que o inimigo re-role o dado. ----- Se mais de uma criatura gastar sorte numa rolagem, elas se anulam. ----- Você recupera os pontos ao terminar um descanso Longo. <> Thrown Arms Master: Você melhorou sua habilidade com armas de arremesso: ----- +1 STR ----- Simple and martial melee weapons without the thrown property have the thrown property for you. One-handed weapons have a normal range of 20 feet and a long range of 60 feet, while two-handed weapons have a normal range of 15 feet and a long range of 30 feet. ----- Weapons that already have the thrown property increase their short range by 20 feet and their long range by 40 feet for you. ----- When you miss with a thrown weapon attack using a light weapon, the weapon returns to your grasp like a boomerang at the end of your turn, unless something prevents it from returning. You can catch and stow as many weapons as you threw in this way.	

Other Features	
<> Medos Intrínsecos: Claustrofobia Misofonia	
SOURCES OF STRESS AND REACTIONS TO STRESS	OTHER NOTES

IANTARKEl's GIFT		[ID: 197,0]	
SPELL:	Water Walk	Wisdom	
SPELL LEVEL:	3	Chance of Use:	90%
		Use Per day	2
Success DC:	13	Spell Slot Use / Spell Level update	Sim
3rd-level transmutation (ritual) Casting Time: 1 action Range: 30 feet Components: V, S, M (a piece of cork) Duration: 1 hour This spell grants the ability to move across any liquid surface—such as water, acid, mud, snow, quicksand, or lava—as if it were harmless solid ground (creatures crossing molten lava can still take damage from the heat). Up to ten willing creatures you can see within range gain this ability for the duration. If you target a creature submerged in a liquid, the spell carries the target to the surface of the liquid at a rate of 60 feet per round. Source: PHB, page 287. Available in the SRD.			

Gift Notes

Armor Class Calculations

ARMOR			Bonus	COST	LBs	Max Dexterity	-
Studded Leather Armor, +2			+14	0	13		
Type:	Light Armor	Strength:	0		Stealth:		

Other Traits & Notes	

	MYSTIC TATTOO	LOCATION	%	RARITY
1	Aumento Superior de Atributo	Braço D.	4,5%	Very Rare
	MYSTIC BENEFIT / NOTES	Uma alamanda de Eshkar que rama em espiral do antebraço até o ombro onde fica flor.		
2	Tatuagem de Conhecimento	Costas	9%	Very Rare
	MYSTIC BENEFIT / NOTES	Escudo de Raoul		
3				
	MYSTIC BENEFIT / NOTES			

[illegible]

RATIONS, WATER & AMUNITIONS	Total Weight	8,00 lb
Alamanda de Eshkar (F) [Half-Elf] Needs 5 Nutricional Slice(s) of Food per day. And 4 Pint(s) of Water per day.		

FEATURES & MAGIC ITEMS' AC BONUSES					
	ITEMS & FEATURES	BONUS		ITEM COST	WEIGHT
	Manto do Ilusionista	+ 1			3,00lb
					
					
					
					
					
					
					

[illegible]

Aumento Superior de Atributo

Tipo:

Mystic Tattoo

Raridade:

Very Rare

Sintonia:

Aplication: Tatuador Místico | Size: Mínimo de 4,5% | Activation: Passiva
Components: Pedras Preciosas em pó (Granada para Destreza, Ametista para Constituição, Safira para Sabedoria, Rubi para Inteligência, Esmeralda para Carisma, Topázio Azul para Força), no valor de 10.000 peças de ouro.

Aumento de Dex.

Braço direito: Uma alamanda de Eshkar que rama em espiral do antebraço até o ombro onde fica flor.

Benefício Místico: Ao receber a aplicação desta tatuagem, você aumenta em +2 o Valor de um Atributo, e aumenta o seu valor máximo em +2. Somente Duas Tatuagens deste tipo podem ser aplicadas por pessoa, ao tentar aplicar a Terceira, mesmo que tenha espaço para tal, a aplicação apenas falha ou os efeitos de Envenenamento Místico acontecem (50% de chance de Falha). Além disso, nenhum atributo pode ter seu valor máximo aumentado mais de uma vez por este tipo de tatuagem.



Tatuagem de Conhecimento

Tipo:

Mystic Tattoo

Raridade:

Very Rare

Sintonia:

Aplication: Tatuador Místico | Size: Minimo de 9% | Activation: Passiva
Components: Safira e Diamantes em pó no valor de 5.000 peças de ouro cada

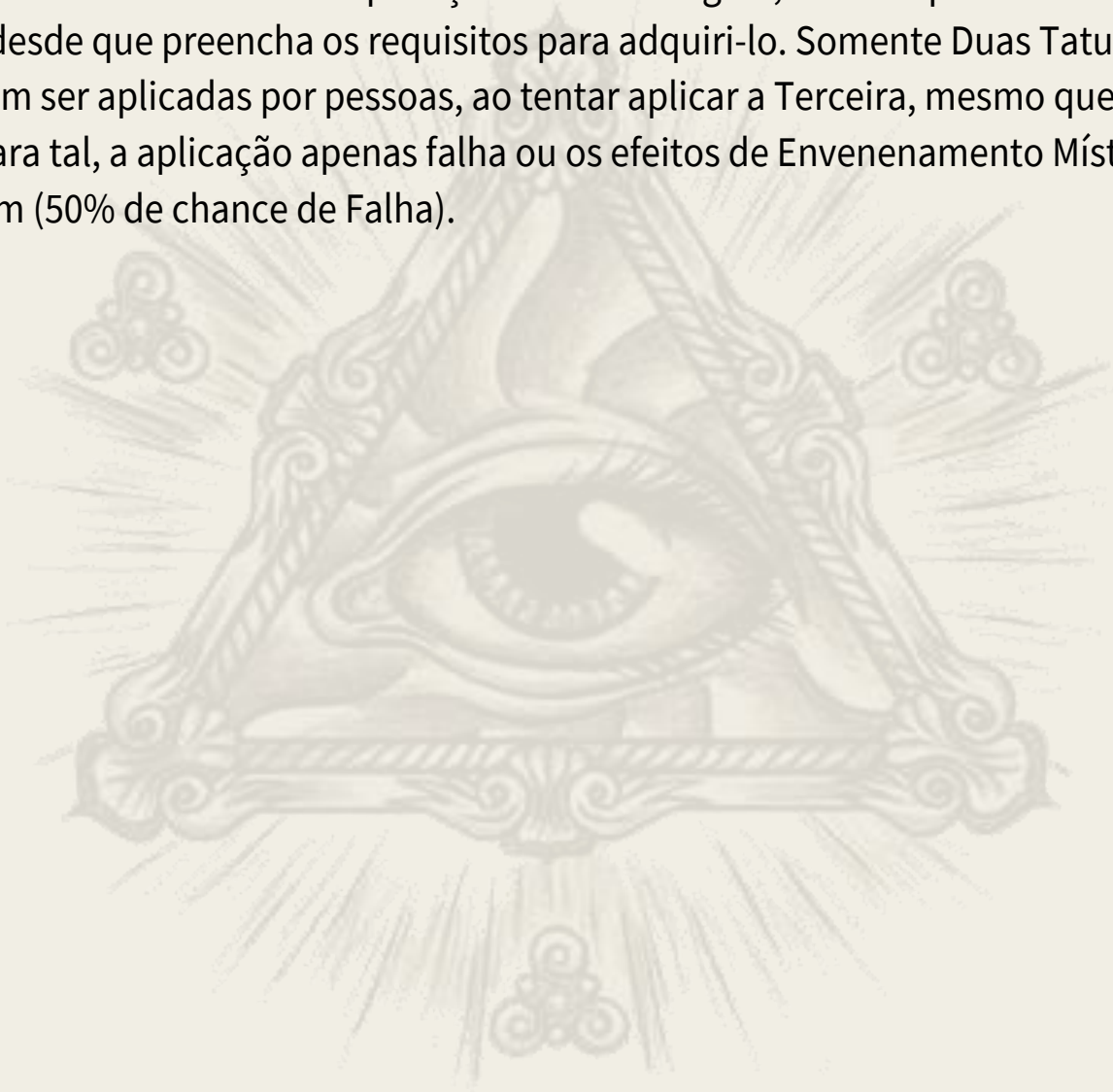
Talento: Lucky

• _____ •

Braço Esquerdo: Escudo de Raoul.

• _____ •

Benefício Místico: Ao receber a aplicação desta Tatuagem, você adquire um Talento a sua escolha, desde que preencha os requisitos para adquiri-lo. Somente Duas Tatuagens deste tipo podem ser aplicadas por pessoas, ao tentar aplicar a Terceira, mesmo que tenha espaço para tal, a aplicação apenas falha ou os efeitos de Envenenamento Místico acontecem (50% de chance de Falha).



Visor Objetivo

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Very Rare

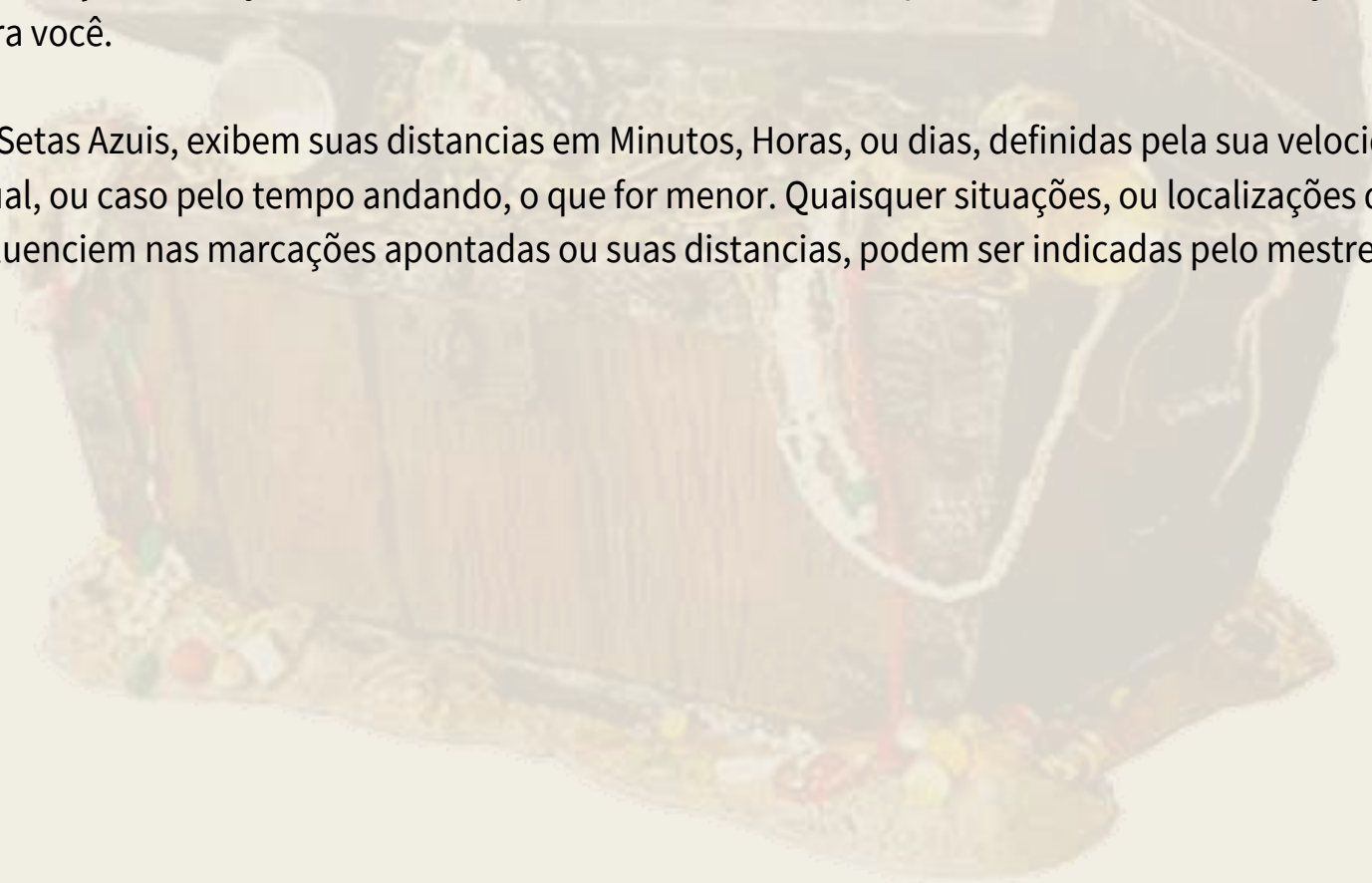
Sintonia:

Item marcado com Permissão Antiga de Capitão para Passagem para as Terras Flutuantes.

Este Tapa-olho, feito em couro costurado em fios de prata, aparenta comum aos observadores, mas é uma lente transparente para quem o usa. Na lente, um círculo esverdeado gira em resposta ao seu movimento e direção do olhar, marcando os pontos cardiais e outras 3 marcações adicionais, que indicam a direção e o tempo de viagem para elas.

As marcações, são 3 Setas Azuis, e são indistinguíveis, mas cada uma sempre aponta para um Grande Perigo, um Objetivo Claro, e um Interesse seu. O Grande perigo aponta para a criatura, local, ou fenômeno mais perigoso da região. O Objetivo Claro, aponta para o objetivo mais imediato ou relevante para você. E o Interesse, aponta para um local que guarde uma informação, um objeto, ou criatura que você anseia, mesmo que este interesse não esteja claro para você.

As Setas Azuis, exibem suas distancias em Minutos, Horas, ou dias, definidas pela sua velocidade atual, ou caso pelo tempo andando, o que for menor. Quaisquer situações, ou localizações que influenciem nas marcações apontadas ou suas distancias, podem ser indicadas pelo mestre.



Broche do Assassino

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Very Rare

Sintonia:

Requer Sintonia

Este simples broche na forma de uma caveira de prata escurecida, tem 3 pequenas gemas opacas, uma em cada Cavidade Ocular e uma na Boca. Ao observar atentamente cada gema, elas produzem um brilho interno, a Boca tem uma cor prateada, a do Olho Direito é azulada, e a do Olho Esquerdo brilha na cor purpura.

Ao Sintonizar com o broche, e enquanto usá-lo sobre suas roupas, você ganha os seguintes benefícios:

- **Encantamento do Assassino.** Ao realizar um ataque com uma arma que tenha proficiência, você pode escolher ativar uma das gemas como Ação Livre, imbuindo os seus ataques com a energia da Gema escolhida por até 1 minuto. Cada gema concede os seguintes bônus aos ataques:

- **Gema do Olho Esquerdo.** Uma energia Purpura emana do broche e contamina as armas e munições que você usar. Enquanto esta Gema estiver ativa, ao acertar um Ataque com Arma, você adiciona 2d6 de dano Necrótico extra, e o alvo deve realizar uma Salvaguarda (Saving Throw) de Constituição, ou não poderá recuperar Pontos de Vida até o início do seu próximo turno.

- **Gema da Boca.** Uma energia prateada emana do broche, e criando uma aura vibracional ao redor de suas armas e munições que você usar. Enquanto esta Gema estiver Ativa, ao realizar um Ataque com Arma, ela explode uma onda sonora que pode ser escutada a 150ft (30qd ou 45m) de distancia. Ao acertar o Ataque, você adiciona 2d10 de dano extra de Trovão e empurra o alvo 10ft (2qd ou 3m) de você.

- **Gema da Olho Direito.** Uma energia Azulada emana do broche e percorre até seus alvos através dos seus Ataques com Arma. Enquanto esta Gema estiver ativa, ao acertar um Ataque com Arma, você adiciona 2d6 de dano Extra de Eletricidade, e todas as criaturas que estiverem adjacentes ao seu alvo, exceto você, devem realizar uma Salvaguarda (Saving Throw) de Destreza, descarregando o dano de Eletricidade causado para os que falharem, ou metade em um sucesso.

- **Adicionalmente,** ao Ativar uma das Gemas, o seu primeiro ataque realizado com ela, tem alcance de Crítico de 17-20.

Você pode desativar os efeitos de uma Gema como Ação Livre a qualquer momento em seu turno, mas deve aguardar o início de seu próximo turno para Ativar outra Gema. Quando os efeitos de uma Gema terminarem, ou se você a desativar, a Gema fica inacessível até que você realize um Descanso Longo.

A Dificuldade (DC) para as Salvaguardas deste Broche são iguais a: 8 + Sua Proficiência + Modificador do Atributo Usado no Ataque.

Bracer of Flying Daggers

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Rare

Sintonia:

Requires Attunement

This armband appears to have thin daggers strapped to it. As an action, you can pull up to two magic daggers from the bracer and immediately hurl them, making a ranged attack with each dagger. A dagger vanishes if you don't hurl it right away, and the daggers disappear right after they hit or miss. The bracer never runs out of daggers.



Manto do Ilusionista

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Rare

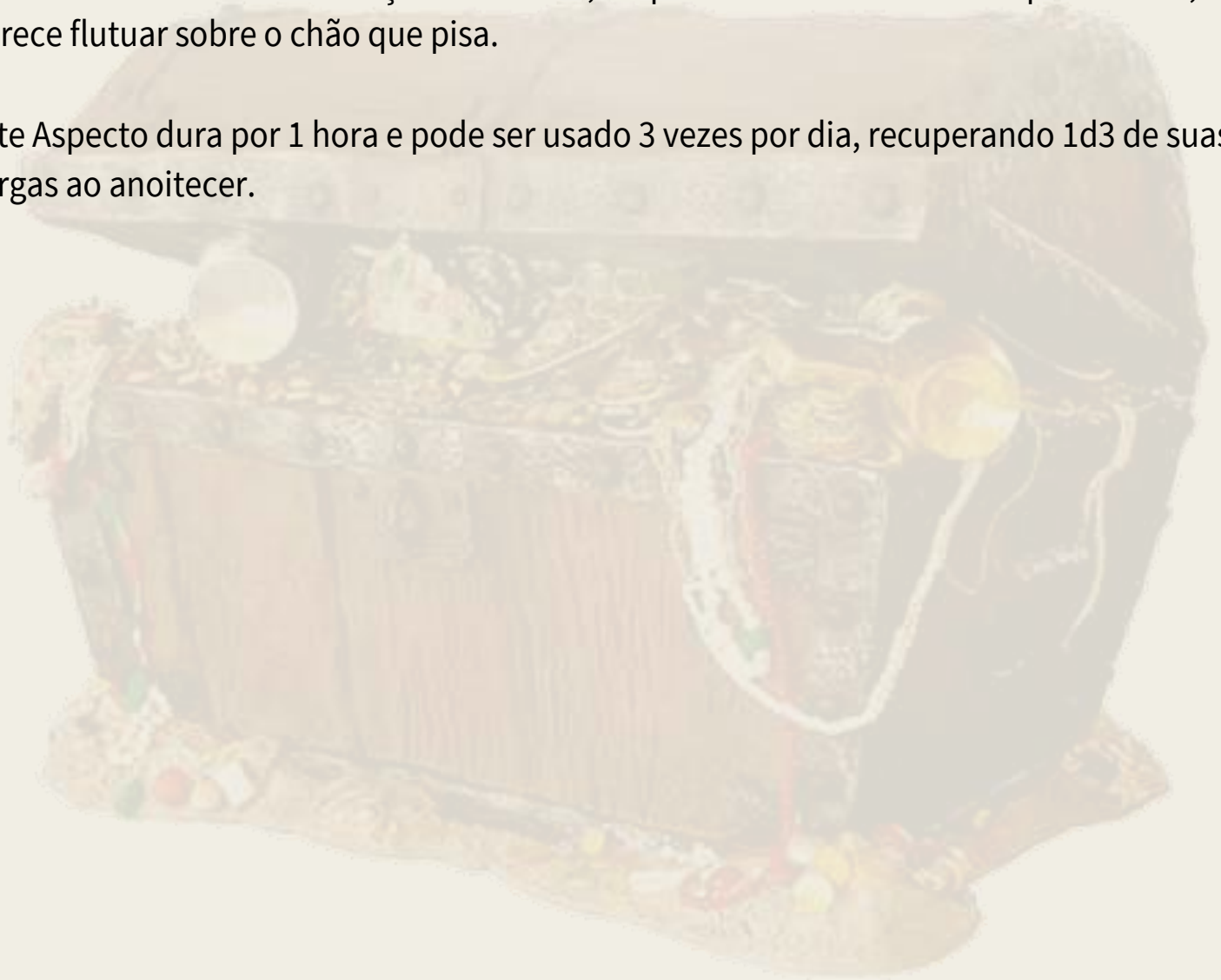
Sintonia:

Requer Sintonia

Ao sintonizar com este manto, o usuário ganha +1 na CA e em suas Salvaguardas (Saving Throws), além do controle sobre a proteção ilusória deste manto:

Com ação de bônus você pode colocar o capuz e se tornar quase impossível de ser identificado, deixando seu rosto negro e vazio, sua voz irreconhecível, sua altura estranhamente imensurável, e quaisquer características que poderiam ser usadas para reconhecer inclusive a sua raça. Além disso, enquanto estiver com este aspecto ativo, você parece flutuar sobre o chão que pisa.

Este Aspecto dura por 1 hora e pode ser usado 3 vezes por dia, recuperando 1d3 de suas cargas ao anoitecer.



Hand Crossbow, +2

Tipo: Weapon

Raridade: Rare

Sintonia:

You have a +2 bonus to attack and damage rolls made with this magic weapon.

Ammunition. You can use a weapon that has the ammunition property to make a ranged attack only if you have ammunition to fire from the weapon. Each time you attack with the weapon, you expend one piece of ammunition. Drawing the ammunition from a quiver, case, or other container is part of the attack. Loading a one-handed weapon requires a free hand. At the end of the battle, you can recover half your expended ammunition by taking a minute to search the battlefield. If you use a weapon that has the ammunition property to make a melee attack, you treat the weapon as an improvised weapon. A sling must be loaded to deal any damage when used in this way.

Light. A light weapon is small and easy to handle, making it ideal for use when fighting with two weapons.

Loading. Because of the time required to load this weapon, you can fire only one piece of ammunition from it when you use an action, bonus action, or reaction to fire it, regardless of the number of attacks you can normally make.

Níveis de Desgaste:

Inteiro	Levemente Desgastado	Desgastado	Danificado	Muito Danificado	Quebrado
					

Levemente
Desgastado

Desgastado

Danificado

Muito Danificado

Quebrado

□ □ □ □ □

[illegible]

1:

2:

3:

Shortsword, +2

Weapon

Rare

Sintoma: _____

You have a +2 bonus to attack and damage rolls made with this magic weapon.

Finesse. When making an attack with a finesse weapon, you use your choice of your Strength or Dexterity modifier for the attack and damage rolls. You must use the same modifier for both rolls.

Light. A light weapon is small and easy to handle, making it ideal for use when fighting with two weapons.

Níveis de Desgaste:

Inteiro	Levemente Desgastado	Desgastado	Danificado	Muito Danificado	Quebrado
					

**Levemente
Desgastado**

Danificado

| Quebrado



--	--	--	--	--

[illegible]

1:

2:

3:

Dagger, +1

Weapon

Uncommon

Sintonia:

You have a +1 bonus to attack and damage rolls made with this magic weapon.

Finesse. When making an attack with a finesse weapon, you use your choice of your Strength or Dexterity modifier for the attack and damage rolls. You must use the same modifier for both rolls.

Light. A light weapon is small and easy to handle, making it ideal for use when fighting with two weapons.

Thrown. If a weapon has the thrown property, you can throw the weapon to make a ranged attack. If the weapon is a melee weapon, you use the same ability modifier for that attack roll and damage roll that you would use for a melee attack with the weapon. For example, if you throw a handaxe, you use your Strength, but if you throw a dagger, you can use either your Strength or your Dexterity, since the dagger has the finesse property.

Níveis de Desgaste:					
Inteiro	Levemente Desgastado	Desgastado	Danificado	Muito Danificado	Quebrado
					

ve
sgast

sgasta
○

anifica

○

Muito
anifica

uebra



--	--	--	--	--

[illegible]

1:

2:

3:

Bainha do Envenenamento

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Rare

Sintonia:

Dardos e Adagas

Esta Bainha de Dardos, Adagas ou Espadas, é feita de Cobre, e está completamente oxidada, apresentando uma cor esverdeada. Esta Bainha pode conter apenas um item, se ajustando a largura e contorno da arma guardada, mas tem seu volume maximo fixo para a arma de maior tamanho, escolhida durante a criação do item.

A Bainha do Envenenamento, tem 2 cargas de veneno, que podem ser aplicadas a uma arma. Ao deixar guardado uma arma nesta Bainha por 1 hora, ela consome uma das cargas e recebe uma camada de um liquido esverdeado e brilhante, causando envenenamento ao acertar com esta arma. O veneno permanece na lamina por 1 minuto, ou até que uma criatura fique Envenenada pelo veneno desta Bainha.

Ao acertar uma criatura com esta arma, ela deve passar em uma Salvaguarda (Saving Throw) de Constituição DC 16, se falhar, o alvo fica Envenenado e recebe 3d8 de dano de Veneno.

No inicio de cada um dos turnos do alvo, enquanto estiver envenenado, ele continuará a receber 3d8 de dano de Veneno.

No Final de cada um dos turnos do alvo, ele repete a Salvaguarda (Saving Throw). Ao passar no teste, o alvo deixa de estar envenenado, porém continua a receber dano, diminuindo o dano em um dado a cada turno passado, até que seu dano chegue a 0.

Uma criatura que tenha sido envenenada pelo veneno desta bainha, e tenha se livrado da condição passando no teste em um turno posterior ao primeiro, fica imune a este veneno por 24h.

A bainha recupera suas cargas ao anoitecer.

Studded Leather Armor, +2

Armor

Very Rare

Sintonia:

You have a +2 bonus to AC while wearing this armor. Made from tough but flexible leather, studded leather is reinforced with close-set rivets or spikes.



Níveis de Desgaste: _____

Níveis de desgaste:					
Inteiro	Levemente Desgastado	Desgastado	Danificado	Muito Danificado	Quebrado
					

Inteiro

[illegible]

20 Ciclos

2:

3:

--	--	--	--	--

Gloves of Thievery

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Uncommon

Sintonia:

These gloves are invisible while worn. While wearing them, you gain a +5 bonus to Dexterity (Sleight of Hand) checks and Dexterity checks made to pick locks.



Chave Misteriosa

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Common

Sintonia:

Esta Chave tem a cabeça no formato de uma interrogação. Esta chave entra em qualquer fechadura, se adaptando a ela, e tem 5% de chance de abrir a fechadura. Esta Chave Some ao conseguir abrir algo com ela.

Quantidade: _____

[] [] [] [] [] 05

[] [] [] [] [] 10

[] [] [] [] [] 15

(XGE: 138)



Botas Élficas

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Uncommon

Sintonia:

Esta bota marrom é feita de couro. Mesmo assim ela se apresenta macia como seda. Enquanto utilizar estas botas, seus passos não emitem nenhum som, independente da superfície que você esteja atravessando.

Você terá também, vantagem nos testes de Destreza (Stealth) que necessitem que você ande silenciosamente.

(DMG pg: 155)



Sacola Mágica

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Uncommon

Sintonia:

Aproximadamente 2 ft(60cm) de boca e 4ft (1,20m) de profundidade.

Ela pode conter até 500 lbs, não excedendo o vol.de 64ft (19,2m) cubicos. E Pesa 15 LB, independente de seu conteudo.

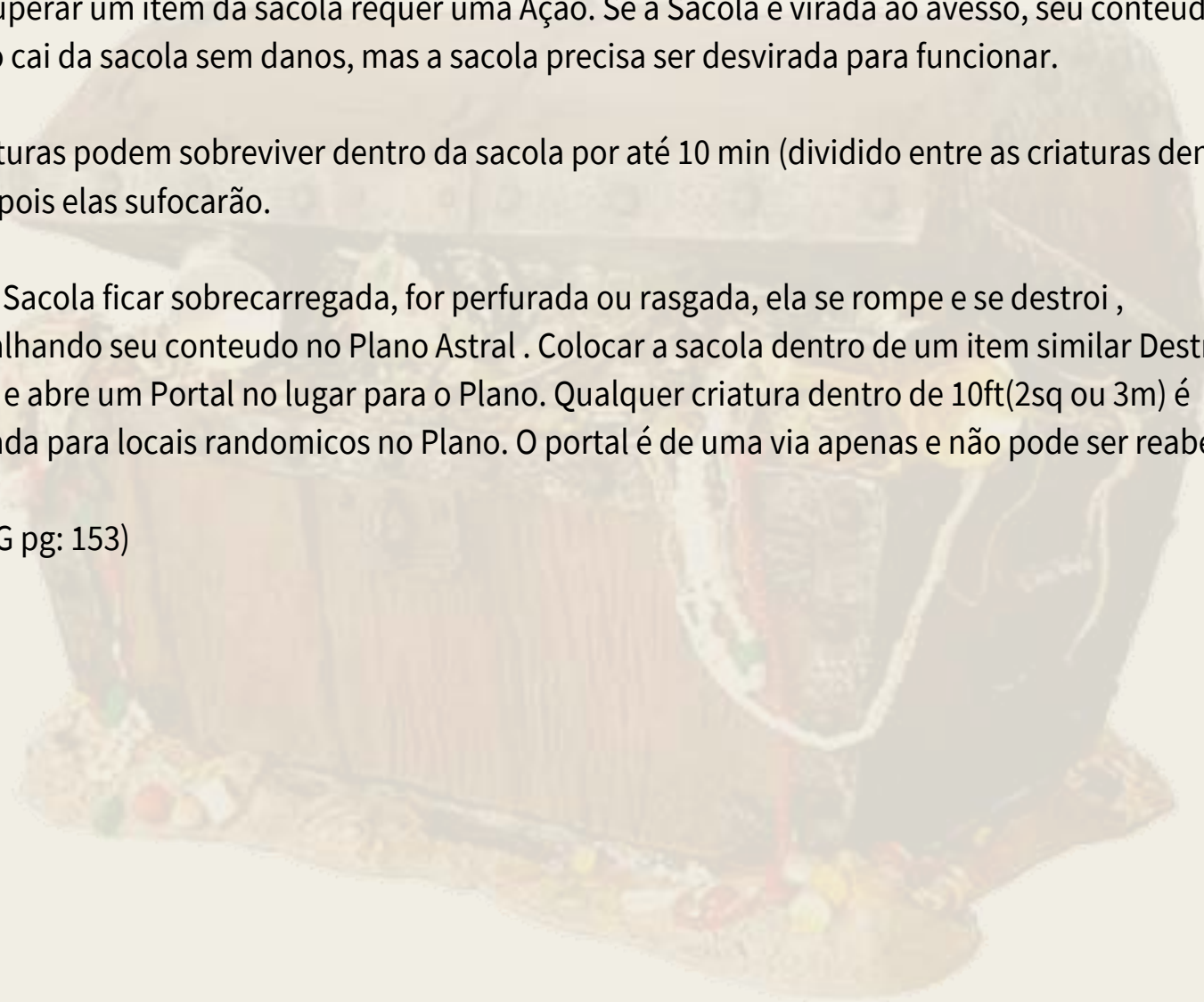
Esta sacola tem um interior consideravelmente maior que suas dimenções externas.

Recuperar um item da sacola requer uma Ação. Se a Sacola é virada ao avesso, seu conteudo todo cai da sacola sem danos, mas a sacola precisa ser desvirada para funcionar.

Criaturas podem sobreviver dentro da sacola por até 10 min (dividido entre as criaturas dentro), e depois elas sufocarão.

Se a Sacola ficar sobrecarregada, for perfurada ou rasgada, ela se rompe e se destroi , espalhando seu conteudo no Plano Astral . Colocar a sacola dentro de um item similar Destroi os dois e abre um Portal no lugar para o Plano. Qualquer criatura dentro de 10ft(2sq ou 3m) é sugada para locais randomicos no Plano. O portal é de uma via apenas e não pode ser reaberto.

(DMG pg: 153)



Bolso de Poções

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Uncommon

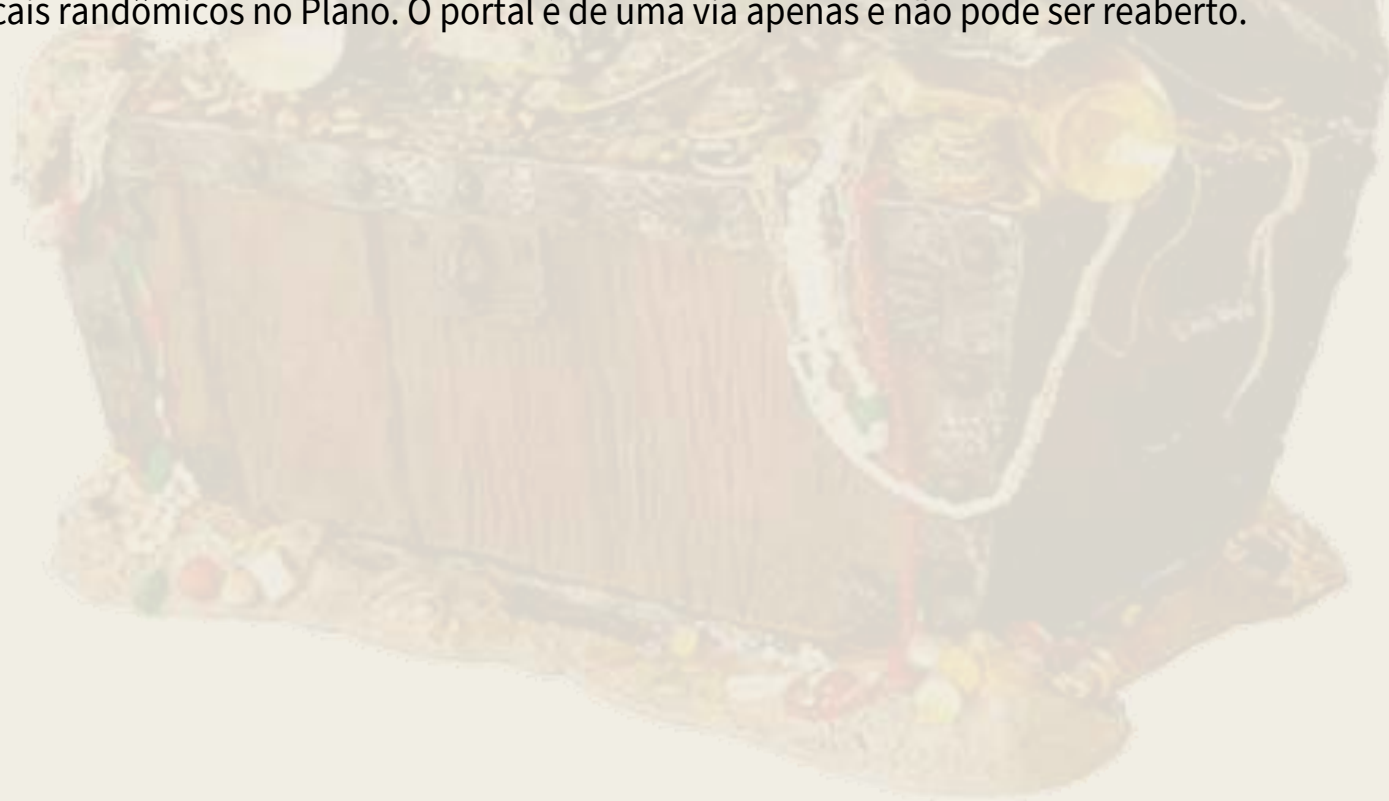
Sintonia:

Este bolso tem um interior um pouco maior que suas dimensões externas. Podendo conter 4 poções, ou até 4lb de outros materiais.

Recuperar um item da sacola requer uma Ação, mas recuperar uma poção requer uma Ação de Bônus. Se o bolso for virado ao avesso, seu conteúdo todo cai da sacola sem danos, mas a sacola precisa ser desvirada para funcionar.

Criaturas que consigam entrar neste bolso, podem sobreviver dentro da sacola por até 5 min (dividido entre as criaturas dentro), e depois elas sufocarão.

Se a Sacola ficar sobrecarregada, for perfurada ou rasgada, ela se rompe e se destrói, espalhando seu conteúdo no Plano Astral. Colocar a sacola dentro de um item similar Destrói os dois e abre um Portal no lugar para o Plano. Qualquer criatura dentro de 5ft (qd ou 1,5m) é sugada para locais randômicos no Plano. O portal é de uma via apenas e não pode ser reaberto.



Dust of Disappearance

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Uncommon

Sintonia:

Found in a small packet, this powder resembles very fine sand. There is enough of it for one use. When you use an action to throw the dust into the air, you and each creature and object within 10 feet of you become invisible for 2d4 minutes. The duration is the same for all subjects, and the dust is consumed when its magic takes effect. If a creature affected by the dust attacks or casts a spell, the invisibility ends for that creature.



Potion of Healing

Tipo:

Potion

Raridade:

Common

Sintonia:

You regain $2d4 + 2$ hit points when you drink this potion.

- The potion's red liquid glimmers when agitated.



Potion of Greater Healing

Tipo:

Potion

Raridade:

Uncommon

Sintonia:

You regain $4d4 + 4$ hit points when you drink this potion.

- The potion's red liquid glimmers when agitated.

