



| | | |
|-------------------------|------|-----------------------|
| Player | Caio | Character Name |
| Raio do Segundo Sol (F) | | |

| | |
|-------------------------------------|----------------|
| Species & Lineage/Legacy | |
| Tabaxi | (Medium - VGM) |

| | | | |
|-----------------|----|--|--|
| CLASSES: | | | |
| Ranger | 20 | | |

| |
|--------------|
| Level |
| 20 |

| |
|--------------------------|
| PROFICIENCY BONUS |
| +6 |

| | |
|--------------|---------|
| SPEED | 30 feet |
| 6 SQ | 9 m |

| |
|-------------|
| Size |
| Medium |

| |
|-------------------|
| Initiative |
| +5 |

| | |
|---------------------------|-------|
| Max Hit Points | 203 |
| Current Hit Points | |
| Temporary HP | |
| | |
| HIT DICE | 20d10 |
| Total HD | 20 |

| |
|--------------------------|
| Experience Points |
| 359.548 |



| | |
|------------------------------|--------------|
| SAVING THROWS | |
| <input type="checkbox"/> +8 | Strength |
| <input type="checkbox"/> +12 | Dexterity |
| <input type="checkbox"/> +10 | Constitution |
| +2 | Intelligence |
| +7 | Wisdom |
| +1 | Charisma |

| | |
|--------------------------------|---------------|
| SPELLS / FEATURES | |
| Spellcasting / Feature Ability | |
| Wisdom | |
| Save DC | Attack |
| 20 | +12 |
| NOTES | |
| | |

| |
|--------------------|
| Death Saves |
| Successes |
| Failures |

| | |
|------------------------|----|
| PASSIVE INSIGHT | 22 |
|------------------------|----|

| | |
|---------------------------|----|
| PASSIVE PERCEPTION | 22 |
|---------------------------|----|

| | |
|-------------------|---------------|
| ATTRIBUTES | |
| Strength | Skills |
| +1 | +1 Athletics |
| 12 | |

| | |
|------------------|--------------------|
| Dexterity | Skills |
| +5 | +5 Acrobatics |
| | +5 Sleight of Hand |
| | +11 Stealth |
| 20 | |

| |
|---------------------|
| Constitution |
| +3 |
| 17 |

| | |
|---------------------|------------------|
| Intelligence | Skills |
| +1 | +1 Arcana |
| | +1 History |
| | +7 Investigation |
| | +7 Nature |
| | +1 Religion |
| +1 | |
| 13 | |

| | |
|---------------|---------------------|
| Wisdom | Skills |
| +6 | +12 Animal Handling |
| | +12 Insight |
| | +18 Medicine |
| | +12 Perception |
| | +12 Survival |
| 22 | |

| | |
|-----------------|-----------------|
| Charisma | Skills |
| +0 | +0 Deception |
| | +0 Intimidation |
| | +0 Performance |
| | +0 Persuasion |
| 11 | |

| | | |
|--|------|-----------------------|
| Attack Summary | | |
| Weapon/Spell | Atk. | Damage |
| Basic [Melee] | +7 | +2 |
| Basic [Ranged] | +11 | +6 |
| Garras Melhoradas do Segundo Sol [Luvas-Garra] | +12 | 1d6+7 S+ 1d8 R(Ativa) |
| Crossbow, light | +11 | 1d8+5 P |
| Rapier Leve | +11 | 1d6+5 S |
| Shortsword | +11 | 1d6+5 P |
| Shortbow | +11 | 1d6+5 P |
| "+1" [Crossbow, Hand] | +12 | 1d6+6 P |
| Dano a Presa [Inimigos Fav.] | | [4] |
| Fire Strike | | 1d6 F |

| | |
|--|--------------------|
| Background | Haunted One |
| Skill Proficiencies: Choose one from among Arcana, Deception, Investigation, Religion, and Survival | |
| Languages: Choose one exotic language (Abyssal, Celestial, Deep Speech, Draconic, Infernal, Primordial, Sylvan, or Undercommon) | |
| Equipment: A monster hunter's pack, a set of common clothes, and one trinket of special significance (see below), and a belt pouch containing 15 gp. | |

| | |
|---|---|
| Equipment Training & Proficiencies | |
| Armor | |
| <input checked="" type="checkbox"/> Shields | <input checked="" type="checkbox"/> Light <input checked="" type="checkbox"/> Medium <input type="checkbox"/> Heavy |
| Weapons | |
| Armas Simples e Marciais | |
| Tools | |
| Herbalism kit Utensílios de Cozinha Kit Alquimico | |

| | |
|-------------------------------|--|
| Languages | |
| Comum, Belderan, Deep Speech. | |

| | | | | | | | |
|---------------------|---|---|---|---|---|---|---|
| Stress Level | | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| Temporary Stress | | | | | | | |
| ◆ | | | | | | | |
| Indefinite Stress | | | | | | | |

| | |
|---------------------|-----------------------|
| Other Skills | |
| Intelligence | +7 Obscure Knowledge |
| Wisdom | +12 Obscure Knowledge |
| Charisma | +6 Obscure Knowledge |

| |
|--------------|
| Notes |
| |

COMBAT NOTES

Altura: 1,75m | Peso 150lb

| | | | | | |
|---------------|----|----|----|-------|-------|
| Wealth | | | | | |
| Total | PP | GP | EP | SP | CP |
| 329,98 gp | | 14 | | 2.940 | 2.198 |

| Background & Personality Traits | | Alignment | Lawful evil |
|--|--|---|--|
| Eu vivo pela adrenalina da Caça. | | Ideals Eu sou um monstro que destrói outros monstros, e qualquer outra coisa em meu caminho (Evil). | Bonds Existe algo Maligno dentro de mim, eu sinto isso. Não posso deixa-lo sair. |
| Flaws | | | |
| Eu não sinto compaixão pelos mortos. Eles são os sortudos. | | | |

| Classes and Subclasses Features | Origin Traits & Feats |
|--|---|
| <p>[] Ranger:</p> <p><> INIMIGO FAVORITO: (Monstruosidades, Aberrações, Obscuridades). Adiciona o [Dano à Presa] aos ataques feitos com armas: +4. E você tem Vantagem nos testes de Sabedoria (Survival) para rastrear, e testes de Inteligência para lembrar de informações e Vantagem nos testes de Carisma para persuadir ou enganar.</p> <p><> TERRITÓRIO FAVORITO:(Cidades, Florestas, Underdark, Árctico)</p> <p>[] 1 - Benefícios sempre ativos: Você tem Vantagem em Iniciativa. E tem Vantagem contra os inimigos que não agiram durante seu primeiro turno em combate.</p> <p>[] 2 - Enquanto estiver dentro de um Território Favorito: Enquanto estiver Guiando, você e seu grupo Ignoram Terrenos difíceis. Você sabe sempre a direção que está indo, e não pode se perder de trilhas, exceto por magia. E enquanto viajar procurando comida, Navegando ou Rastreado, você permanece alerta ao perigo.</p> <p>----- Adiciona Proficiência no Teste de Sabedoria (Survival) para rastrear criaturas. Se treinado, sobre a proficiência. E você sabe número exato, e a quanto tempo passaram pelo local.</p> <p>----- Encontra alimento p/você +1d6 companheiros sem teste. P/comida adicional, faz o teste.</p> <p><> Empatia Selvagem: Você aprendeu a lidar com os mais variados animais e plantas da natureza: Você encontra 2 vezes mais comida; Adicione seu bônus de Proficiência na Dificuldade (DC) de suas Armadilhas de Caça; Vantagem em todo teste de Sabedoria (Animal Handling);</p> <p>]- - Companheiro Animal: Você pode interagir e conhecer um animal, que esteja disposto a isso, durante um descanso. Você pode ter apenas um Companheiro Animal, que deve ser uma Besta com Classificação de Desafio (Challenge Rating) de 0 a 2. Benefícios para você e para o Companheiro Animal:</p> <p>** Em combate a besta age no seu turno, focando em se defender, e realizar ataques de oportunidade. Como Ação Bônus, você pode ordená-lo a usar a Ação dela para Disengage, Esquiva, Ajudar ou Esconder-se.</p> <p>** Seu Companheiro Animal adiciona sua proficiência, nos Ataques, na Classe de Armadura (CA), Salvaguardas (Saving Throws), testes de Perícia treinada, e adiciona seu Dano à Presa aos danos.</p> <p><> Estilo de Combate: Lutar com duas armas: Enquanto estiver lutando com 2 armas, você adiciona o modificador de habilidade no dano do ataque extra com a arma da mão inábil.</p> <p><> Magias: Pode trocar 1 magia da lista de magias conhecidas por outra em LVL UP (precisa ter SLOT do nível da magia). Você Recupera todos os Slots de Magia com um Descanso Longo.</p> <p><> Consciência Primitiva: você é capaz de estabelecer uma ligação poderosa com a natureza ao seu redor.</p> <p>]- - Você tem a habilidade inata de se comunicar com Bestas, e elas lhe reconhecem como um Espírito Semelhante. Por meio de sons e gestos, você pode comunicar ideias para qualquer besta como uma ação, e ler as mais básicas intenções e o humor da criatura.</p> <p>]- - Você aprende por meio desta comunicação, quais as emoções da Besta, suas necessidades de curto prazo, se foi afetada por magia, além de reconhecer as ações, se existem, que você deve fazer para persuadi-la a não atacar. Você não pode usar este aspecto em criaturas que tenha atacado na última hora.</p> <p>----- Comungar com a Natureza: Você pode se concentrar e ligar seus sentidos com a Natureza. E após 1 minuto de concentração, você consegue sentir se existe algum foco de inimigo favorito dentro de 2 milhas, ou 6 milhas caso você esteja dentro de um Território Favorito. Revelando a distancia geral e a direção de cada tipo e foco de inimigos Favoritos dentro da area. Adicionalmente, pode gastar 1 slot de magia qualquer para dobrar o alcance ou para saber o numero exato de inimigos.</p> <p><> Extra Attack: Quando usar a ação para atacar, você pode atacar duas vezes.</p> <p><> 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 um 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.</p> <p><> Conhecimento Botânico Avançado: você pode identificar a maioria das plantas medicinais da Natureza:</p> <p>[] Unguento de Cura: Cada um custa 25po em ervas, e leva 4h p/ficar pronto. Pode ser aplicado em um número de pessoas igual a 1+ mod. Sabedoria. Efeito: +3 Pontos de Vida extra p/ cada HD gasto p/se curar.</p> <p>[] Unguento de Tratamento: Custa 50po em ervas cada, e leva 6 horas p/ ficar pronto. Pode ser aplicado em um número de pessoas igual a 1+mod.Sabedoria. Efeito: Neutraliza 1 veneno/doença não mágica.</p> <p>[] Enquanto estiver em seus Territórios Favoritos, você pode adaptar e substituir os ingredientes necessários, podendo gastar 1 hora extra na preparação dos unguentos, para encontra-los, dispensando a compra de ervas. Além disso, você pode escolher não se beneficiar de um descanso, para preparar e utilizar uma das formas de unguento em você ou em seus companheiros (1 por descanso curto, ou 3 por longo).</p> <p><> Esconder-se a Vista de Todos: Você aprendeu a se misturar mais rápido nos ambientes, andar sem deixar trilhas, e se camuflar, ficando perfeitamente parado por longos períodos para preparar emboscadas:</p> <p>]- - Ao tentar se esconder no seu turno, você pode optar por não se mover mais. Enquanto parado, você ganha um bônus de +10 no teste de Destreza (Stealth). Você perde o benefício se você se mover, cair prone (voluntariamente ou por efeitos ou ações externas, ou por qualquer ação que te faça visível automaticamente. Dentro de seus Territórios Favoritos, você faz o teste de camuflagem com vantagem.</p> <p>]- - Com ação de bônus, você pode usar a ação de esconder. Enquanto escondido, você não pode ser rastreado por meios não mágicos, a não ser que escolha deixar trilhas. Você pode deixar trilhas falsas quando estiver em seus Territórios Favoritos.</p> <p><> Sentidos Selvagens: Você tem uma capacidade de sobrenatural de sentir seus arredores, te ajudando a lutar contra criaturas que não possa ver. Você não tem Desvantagem ao atacar criaturas que não possa ver.</p> <p>]- - Desde que você não esteja surdo ou cego, você está ciente da localização de todas as criaturas invisíveis, dentro de de 30ft (6qd ou 9m) de você, desde que as criaturas não estejam Escondidas de Você.</p> <p>]- - Adicionalmente, se uma criatura estiver escondida de você, e ela for um dos seus Inimigos Favoritos, você tem Vantagem nos Testes de Sabedoria (Percepção) para encontrá-lo.</p> <p><> Matador de Inimigos: você se tornou um inigualável caçador de suas presas. Uma vez a cada turno seu, você pode adicionar seu Modificador de Sabedoria no ataque ou no dano, contra alvos normais, ou caso o alvo seja um Inimigo Favorito, incluindo suas reações, e pode adicionar o Modificador no ataque e dano contra ele. Você pode usar este Aspecto antes ou depois de rolar os dados, mas antes que quaisquer efeitos da rolagem sejam aplicados.</p> <p>----- Adicionalmente, no início de uma batalha quando um Inimigo Favorito ver o Ranger, ele deve passar numa Salvaguarda (Saving Throw) de Sabedoria, ou ficará Amedrontado por 1 minuto, caso passe, não pode ser afetado por este aspecto por 24h.</p> <p><> Conclave Ranger: Monster Slayer</p> <p>]- - Monster Slayer Magic: Magias conhecidas sem contar com seu numero conhecido de magias de Ranger: Protection from Evil and Good, Magic Circle.</p> <p>]- - Hunter's Sense: Com uma ação, você pode escolher uma criatura dentro de 60ft(12sq ou 18m). Você imediatamente sabe se a criatura tem alguma imunidade a dano, resistências, vulnerabilidades e quais elas são. Se a criatura está escondida de divinação, você a percebe como se não tivesse nenhuma imunidade, resistência ou vulnerabilidade. Você pode usar este aspecto 4 vezes (mod. Wisdom, minimo de 1) a cada descanso longo.</p> <p>]- - Slayer's Prey: Você foca sua ira em um inimigo. Como ação de bônus, você escolhe uma criatura dentro de 60ft de você como alvo deste aspecto. Na primeira vez que você acertar o alvo com um ataque com arma, ela recebe 1d6 de dano extra. Este benefício, dura até você terminar um descanso curto ou longo, ou até que escolha outra criatura.</p> <p>]- - Supernatural Defense: Você adquiriu uma resiliência maior de corpo e mente contra suas presas. Sempre que um alvo de sua Slayer's Prey, te forçar a realizar um Saving Throw, e sempre que que fizer um teste de habilidade para escapar de um agarrão deste alvo, adicione 1d6 a rolagem.</p> <p>]- - Magic-User's Nemesis: Quando uma criatura que você pode ver, tentar se teleportar ou conjurar uma magia dentro de 60ft (12qd ou 18m) de você, você pode usar sua Reação para tentar impedir. A criatura deve passar num Save de Sabedoria contra sua Spell DC, ou o teleporte/magia falha. Você pode usar este aspecto 1 vez a cada descanso.</p> <p>]- - Slayer's Counter: Você ganhou a habilidade de contra-atacar quando sua presa tenta te sabotar. Se o alvo de seu Slayer's Prey, forçar você a rolar uma Salvaguarda (Saving Throw), você pode usar sua reação para realizar um ataque com arma contra ele. Você realiza o ataque imediatamente antes de rolar a Salvaguarda (Saving Throw). Se acertar, além dos efeitos normais do ataque, você automaticamente passa na Salvaguarda (Saving Throw).</p> | <p>[] Raça:</p> <p><> Darkvision: 60ft (12sq ou 18m).</p> <p><> Feline Agility:</p> <p><> Cat's Claws: Graças as suas garras, você pode escalar com velocidade 20ft (4sq ou 6m). Adicionalmente, suas garras são armas naturais, que você pode usar para fazer Ataques Desarmados. Se acertar com elas, você causa 1d4 + ForMOD de dano de Corte, no lugar de Bludgeoning.</p> <p><> Cat's Talent: Prof. Stealth e Perception.</p> <p>[] Deck of Many Things: Alteração de Tendencia. (antigo Chaotic Good)</p> <p>[] Feats:</p> <p><> Medic: Você dominou a arte de um Médico:</p> <p>----- Ganha proficiência na Perícia Medicina, caso já seja, dobre a proficiência quando fizer testes com ela.</p> <p>----- Durante um descanso curto, você pode limpar e cuidar das feridas de até 6 bestas ou humanoides. Teste de Sabedoria (Medicine) Dificuldade (DC) 15 para cada criatura, e caso passe, caso a criatura gaste um Dado de Vida (Hit Die) durante o descanso, a criatura pode recuperar o máximo de seu dado ao invés de rolar. Uma criatura pode se beneficiar apenas uma vez por descanso, independente de quantos dados de vida gaste.</p> <p><> Reflexos de Combate com Duas Armas: Enquanto empunhar uma arma corpo-a-corpo em cada mão, e não estiver usando armadura pesada:</p> <p>----- Ao ser acertado por um ataque, você pode usar sua Reação para empunhar as armas como um escudo, adicionando até o início de seu próximo turno um bonus de +2 na sua CA (Incluindo o ataque que engatilhou esta reação). Você deve declarar o uso deste aspecto antes de saber o resultado do ataque.</p> <p>----- Quando uma criatura errar um ataque corpo-a-corpo contra você, você pode, como uma Reação, realizar um ataque contra ela. Você pode usar este aspecto um número de vezes igual ao seu mod.Destreza, recuperando seus usos em um descanso longo.</p> <p><> Chef: Você dominou a arte da Culinária.</p> <p>----- Proficiência com Utensílios de Cozinha.</p> <p>----- Como parte de um descanso curto, você pode preparar uma comida especial, desde que tenha os ingredientes e os Utensílios de Cozinha em mãos. Você pode preparar comida para um número de pessoas igual a 4 + seu bônus de proficiência. No final do descanso curto, qualquer criatura que tenha comido sua comida, e gastar um ou mais HD para recuperar pontos de vida, recupera 1d8 pontos de vida extra.</p> <p>----- Com 1 hora de trabalho, ou quando terminar um descanso longo, você pode cozinhar um número de guloseimas igual ao seu bônus de proficiência. Estas guloseimas duram por até 8 horas depois de prontas. Uma criatura pode usar uma ação de bônus para comer uma guloseima e ganhar pontos de vida temporários igual ao seu bônus de proficiência.</p> <p><> Resilient: Você tem resilient:</p> <p>----- Aumenta a Constituição em +1.</p> <p>----- Você ganha proficiência na Saving Throw de Constituição.</p> <p><> Foco em Arma: [Guerras do Segundo Sol / Luvas-Garra] Anos de treinamento extensivo e combate intenso com um único tipo de arma lhe concederam aprimoramentos no combate. Ao adquirir este talento, você deve escolher uma arma específica, e enquanto usá-la para atacar, você ganha os seguintes benefícios:</p> <p>----- Bônus de +1 nos ataques feitos com a arma escolhida.</p> <p>----- Bônus de +2 no dano com a arma escolhida.</p> <p><> Slasher: Você aprendeu a cortar para obter os melhores resultados.</p> <p>----- Aumento de Força em +1.</p> <p>----- Uma vez por turno, quando você acertar uma criatura com um ataque que cause dano Cortante, você pode reduzir o Movimento do alvo em 10ft (2qd ou 3m), até o final do seu próximo turno.</p> <p>----- Quando você rolar um Crítico em um ataque que cause dano Cortante a uma criatura, você causa um ferimento Grave. Até o final do seu próximo turno, o alvo tem desvantagens em todas as rolagens de ataque.</p> <p><> Cochilador: Você aprendeu a tirar proveito das poucas horas de sono que sempre teve, e acostumou seu corpo a descansar menos que a maioria das pessoas. Ao adquirir este talento, você ganha os seguintes benefícios:</p> <p>----- Aumentou seu valor de Constituição em 1 ponto.</p> <p>----- Você só precisa dormir 4 horas ao realizar um Descanso Longo.</p> <p><> Strike of the Giants: You have absorbed primeval magic that gives you an echo of the might of giants. When you take this feat, choose one of the benefits listed below. Once per turn, when you hit a target with a melee weapon attack or a ranged weapon attack using a thrown weapon, you can imbue the attack with an additional effect depending on the benefit you chose:</p> <p>----- Fire Strike. The target takes an extra 1d10 fire damage.</p> <p>----- You can use this feat a number of times equal to your proficiency bonus, and you regain all expended uses when you finish a long rest..</p> |

Other Features

Medos Intrínsecos: Ser Envenenado; Medo de Água (Ficar submerso, ou se molhar bastante).

[] Ansiedade - Interação sócia (Muito Estressatne): Não gosta de interagir com quem não tem intimidade de Irmão/amigos/família.

[] Paranoia -Medo de Multidões (Muito Estressatne): Tem um inimigo por ai. E por isso evita locais lotados, com Multidões, por que pode ser apunhalada, prejudicada.

Um Oni, pegou um de seus irmãos em uma noite escura e fria, e você não foi capaz de para-lo.

Um monstro que chacinou inumeras pessoas inocentes, poupou sua vida, e você não sabe o porque.

SOURCES OF STRESS AND REACTIONS TO STRESS

OTHER NOTES

IANTARKEl's GIFT

[ID: 230,0]

Other Traits & Notes

SPELL:

Staggering Smite

Wisdom

SPELL LEVEL: 4

Chance of Use: 90%

Use Per day: 2

USES: 2

USED: 0

Success DC: 14

Spell Slot Use / Spell Level update: Não

[] Treino por Estresse:

<> Troca de Presente. Far Step (cha) para Staggering Smite (Wis)

<> Treino em Kit Alquimico.

4th-level evocation
Casting Time: 1 bonus action
Range: Self
Components: V
Duration: Concentration, up to 1 minute

The next time you hit a creature with a melee weapon attack during this spell's duration, your weapon pierces both body and mind, and the attack deals an extra 4d6 psychic damage to the target. The target must make a Wisdom saving throw. On a failed save, it has disadvantage on attack rolls and ability checks, and can't take reactions, until the end of its next turn.

Source: PHB, page 278

Gift Notes

Armor Class Calculations

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

| SHIELD | Bonus | COST | LBs | Str. | Stealth: |
|--------|-------|------|-----|------|----------|
| | +0 | 0 | 0 | | |

| | MYSTIC TATTOO | LOCATION | % | RARITY |
|---|------------------------|------------------------|------|--------|
| 1 | Deflexão Mística | Peito | 4,5% | Rare |
| | MYSTIC BENEFIT / NOTES | Costela, lado esquerdo | | |
| 2 | MYSTIC BENEFIT / NOTES | | | |
| 3 | MYSTIC BENEFIT / NOTES | | | |

Deflexão Mística

Tipo:

Mystic Tattoo

Raridade:

Rare

Anotações e Sintonia:

Application: Tatuador Místico | Size: Mínimo de 4,5%

Activation: Passiva

Components: Perolas em pó no valor de 1.000 peças de ouro

Desenho na Costela, Lado Esquerdo.

Benefício Místico: Após a aplicação desta tatuagem, você terá vantagem nos Saving Throws contra magias, e efeitos mágicos.



Broche Branco de Scarvar A ruina

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

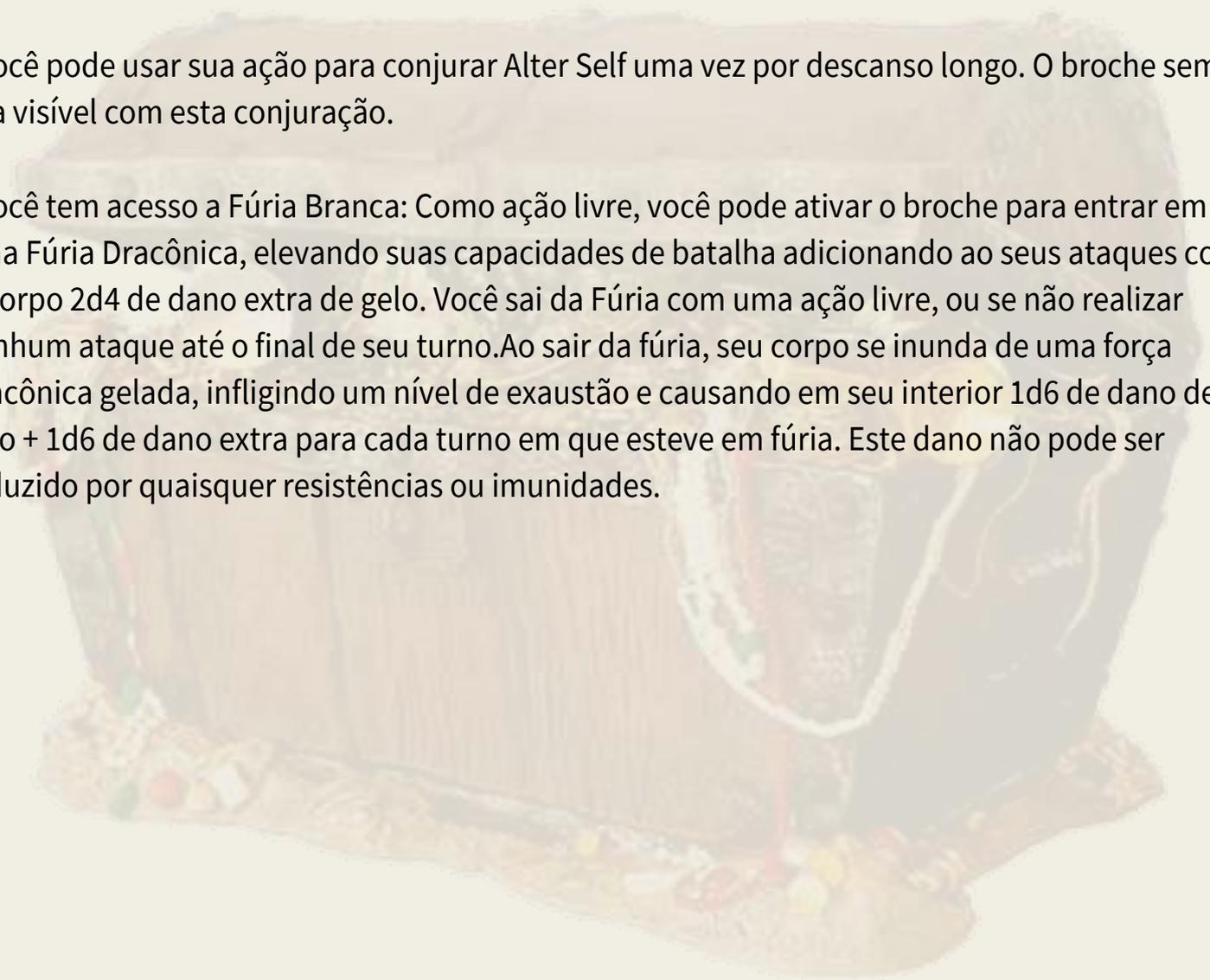
Very Rare

Sintonia:

Requer Sintonia

Este Broche de Ouro Branco, tem gravado a cabeça do Dragão Branco Anciã Scarvar. Ao sintonizar com este broche, e enquanto estiver usando-o sobre suas roupas, você ganha os seguintes benefícios:

- +1 na CA e nas Salvaguardas (Saving Throws).
- Você é resistente a dano de Força.
- Você pode usar sua ação para conjurar Alter Self uma vez por descanso longo. O broche sempre fica visível com esta conjuração.
- Você tem acesso a Fúria Branca: Como ação livre, você pode ativar o broche para entrar em uma Fúria Dracônica, elevando suas capacidades de batalha adicionando ao seus ataques corpo-a-corpo 2d4 de dano extra de gelo. Você sai da Fúria com uma ação livre, ou se não realizar nenhum ataque até o final de seu turno. Ao sair da fúria, seu corpo se inunda de uma força dracônica gelada, infligindo um nível de exaustão e causando em seu interior 1d6 de dano de gelo + 1d6 de dano extra para cada turno em que esteve em fúria. Este dano não pode ser reduzido por quaisquer resistências ou imunidades.



Periapt of Proof against Poison

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Rare

Sintonia:

This delicate silver chain has a brilliant-cut black gem pendant. While you wear it, poisons have no effect on you. You are immune to the poisoned condition and have immunity to poison damage.



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)



Cloak of Protection

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Uncommon

Sintonia:

Requires Attunement

You gain a +1 bonus to AC and saving throws while you wear this cloak.



Bracers of Defense

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Rare

Sintonia:

Requires Attunement

While wearing these bracers, you gain a +2 bonus to AC if you are wearing no armor and using no shield.



Dados de Fortuni

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Very Rare

Sintonia:

Estes Pares de dados são feitos de diamantes lapidados, e estão marcados com os números de 1 a 6 em cada. Com uma ação, o usuário ativa os dados e os lança ao chão, os dados emanam brilhos diferentes, um verde e um vermelho. Role dois d6 diferentes, definindo qual é o verde e qual o vermelho antes de rolar os dois, e verifique os efeitos na tabela seguinte:

<>Dado Verde:

Resultado|Usos|_____ Efeito

[_01_] - [2_Usos] Você vai a 0 Pontos de Vida, mas está Estável. Ao recuperar ao menos 1 Ponto de Vida, você acorda com 3 Níveis de Exaustão, e sofre 1 de dano a um atributo aleatório, que somente poderá ser recuperado após livrar-se dos níveis de exaustão e realizar ao menos um descanso longo.

[_02_] - [1_Usos] Você sofre 2 Níveis de Exaustão.

[_03_] - [1_Usos] Você sofre 1 Nível de Exaustão.

[_04_] - [1_Usos] Uma vez por turno, ao rolar um teste, ataque, ou saving throw, você pode adicionar 1d4 ao resultado. Este efeito dura 1 minuto.

[_05_] - [1_Usos] Uma vez por turno, ao rolar um teste, ataque, ou saving throw, você pode escolher ter vantagem e adicionar 1d4 no resultado. Este efeito dura 1 minuto.

[_06_] - [1_Usos] Aumento permanente de +2 em um Valor de Habilidade a escolha (Este aumento afeta também seu valor máximo para esta habilidade).

Sempre que rolar um resultado no dado Verde, consuma um de seus Usos, e ative seu efeito. Quanto um efeito do dado verde, tiver seus usos totalmente consumidos, seu efeito é substituído por "Nada Acontece". Quando o último efeito do dado Verde for substituído por "Nada Acontece", os dois dados desaparecem.... [Continua]

Dados de Fortuni

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Very Rare

Sintonia:

..[_PAGINA_02_-_Continuação...]

<>Dado Vermelho:

Resultado|____ Efeito

[_01_] - Caso o resultado do Dado Verde seja 1: A Sorte de Fortuni o abandona, ativando o efeito do Dado verde, mesmo que não tenha mais Uso, e em seguida os dois dados desaparecem.

-----| Caso o resultado do Dado Verde esteja entre 2 e 6: Role dois outros efeitos no dado verde, diferente de 1, 2 e 3, para consumi um Uso sem aplicar seus efeitos.

[_02_] - Role outro efeito no Dado Verde, diferente de 1 e 2, para consumir um Uso sem aplicar seu efeito.

[_03_] - Nada acontece.

[_04_] - Nada acontece.

[_05_] - Nada acontece.

[_06_] - Caso o resultado do Dado Verde esteja entre 1 e 3: Você pode rolar uma Salvaguarda (Saving Throw) de Constituição, com Dificuldade (DC) 16 para resistir ao efeito.

-----| Caso o resultado do Dado Verde seja 4 ou 5: O Efeito rolado no dado Verde acontece, mas nenhum Uso é consumido.

-----| Caso o resultado do Dado Verde seja 6: Depois de receber o efeito do Dado Verde e consumir seu Uso, você pode escolher rolar novamente o Dado Verde ativando o segundo efeito sem gastar um Uso.

Ao rolar um dos pares de dados, pela primeira vez, o usuário sintoniza sua alma com o par, ficando ligado aos dados, até que todos os Usos dos efeitos do dado verde sejam consumidos, ou até que a sorte de Fortuni o abandone. Um par sintonizado com uma alma, não pode ser utilizado por outra criatura, até que todos os efeitos sejam consumidos.

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.

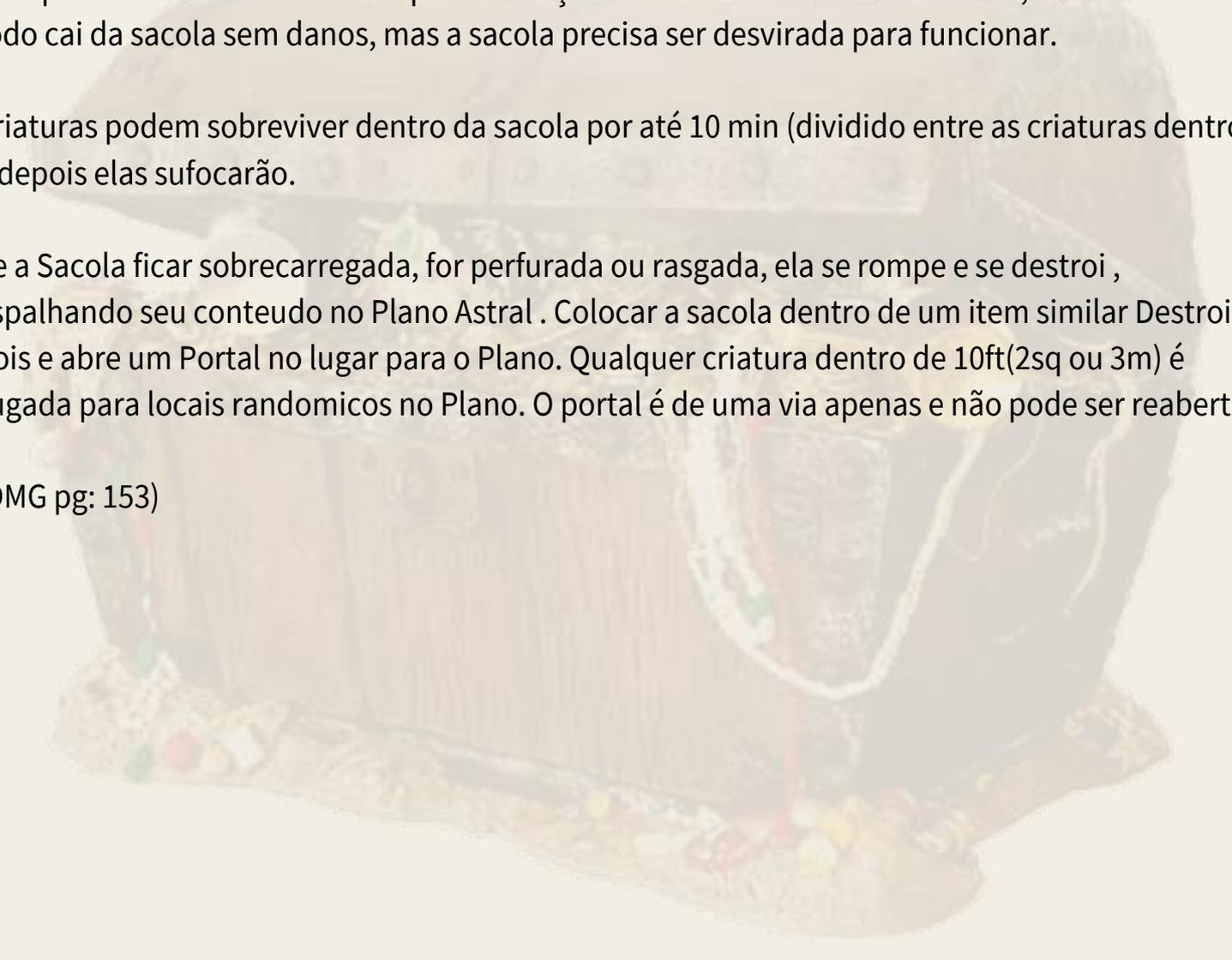
Esta sacola tem um interior consideravelmente maior que suas dimenções externas.

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)



Anel de Sending

Tipo:

Ring

Raridade:

Rare

Sintonia:

Este simples anel retorcido de prata, tem 2 cargas.

Enquanto estiver usando este anel, com Uma Ação você pode gastar uma carga para conjurar a magia Sending pelo anel.

A varinha recupera 1d2 cargas por dia ao anoitecer.



Elixir of Health

Tipo:

Potion

Raridade:

Rare

Sintonia:

When you drink this potion, it cures any disease afflicting you, and it removes the blinded, deafened, paralyzed, and poisoned conditions.

- The clear red liquid has tiny bubbles of light in it.



Potion of Water Breathing

Tipo:

Potion

Raridade:

Uncommon

Sintonia:

You can breathe underwater for 1 hour after drinking this potion.

- Its cloudy green fluid smells of the sea and has a jellyfish-like bubble floating in it.



Carga Punitiva do Caçador

Level 2 - Evocation

Casting Time: 1 Reação, que você pode usar ao iniciar o seu turno.

Range: Toque

Components: V, S, M

Duration: 1 minuto

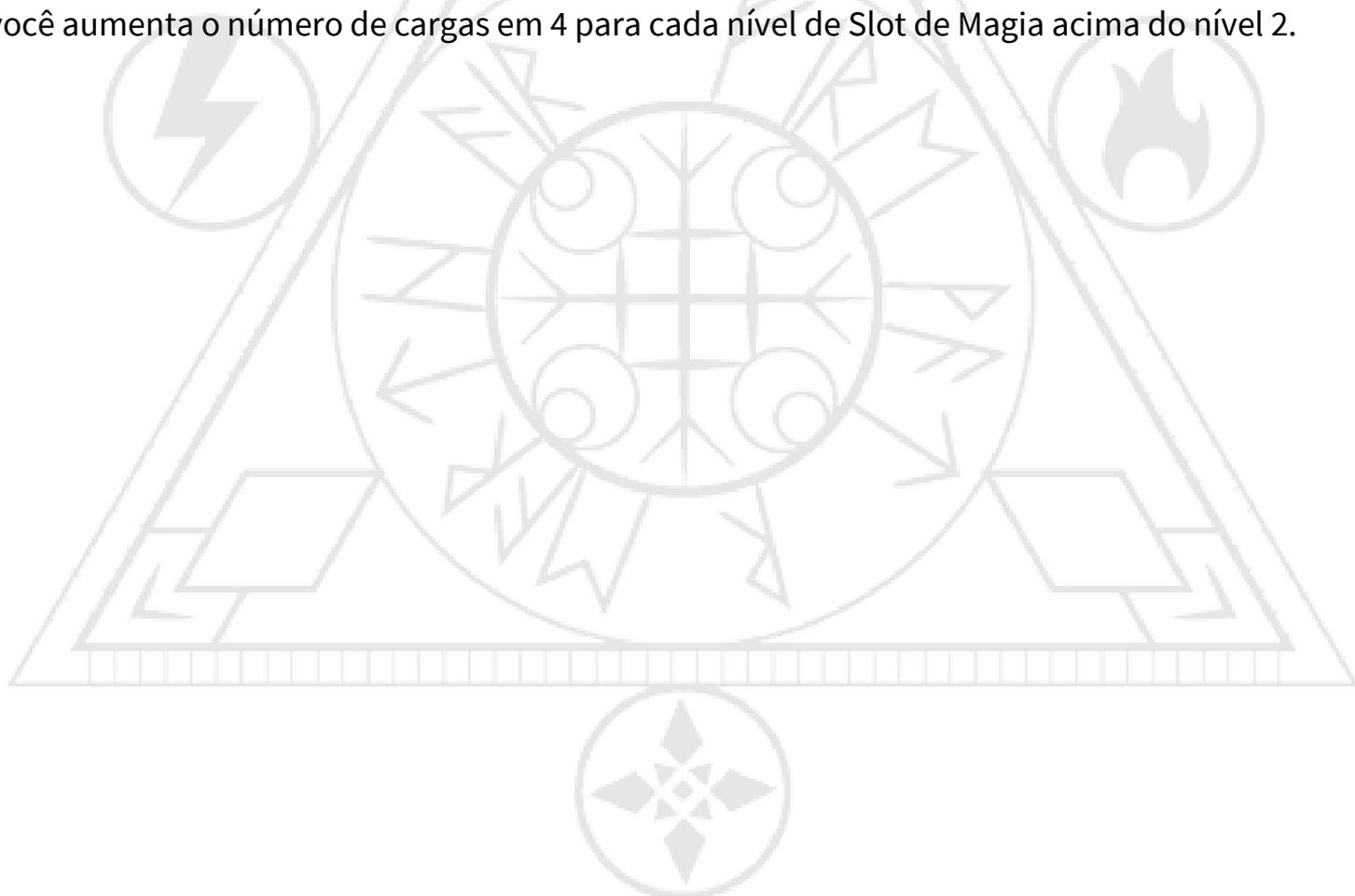
Materials: Um Pendente no valor de 100 peças de ouro, que a magia liga às armas escolhidas.

Ao iniciar seu turno, você pode usar sua Reação, para tocar uma ou duas armas, a distância, ou corpo-a-corpo, para imbuir com Cargas Punitivas, aumentando temporariamente a capacidade de dano das armas.

Ao conjurar esta magia, você imbuí uma arma com 8 Cargas Punitivas, ou duas com 4 cargas. Pela duração da magia, ou até que gaste todas as cargas, sempre que acertar um ataque com uma arma imbuída com uma carga punitiva você causa 1d4 de dano extra.

Enquanto ao menos 1 Carga Punitiva conjurada por você estiver ativa em uma arma, você não pode conjurar esta magia novamente naquela arma. Caso escolha armas diferentes, as cargas de outras armas desaparecem.

Em Níveis Superiores. Ao conjurar esta magia usando um Slot de Magia de nível 3 ou superior, você aumenta o número de cargas em 4 para cada nível de Slot de Magia acima do nível 2.



From: The Great Living World of Iantarkel: Complete Campaign Guide

[Spell Id: 566]

Classes: Ranger, Sorcerer, Wizard.

Font of Magic: Arcane, Primal

Transferência Energética do Segundo Sol

Level 1 - Necromancy

Casting Time: 1 Reação, quando você ou uma criatura, dentro do alcance da magia, sofrer dano,

ou Recuperar Pontos de Vida (PV)

Range: 10 ft (2qd ou 3m)

Components: V, S

Duration: 1 rodada

Você aprendeu a desviar parte da energia de uma alteração na Força Vital de criaturas próximas, para transferi-la em um Ataque ou em uma Cura.

Quando você ou uma criatura, dentro do alcance da magia, sofrer dano, ou Recuperar Pontos de Vida (PV), você pode usar sua Reação, para tentar interferir na alteração de Força Vital do alvo, que deve realizar uma Salvaguarda (Saving Throw) de Destreza. O Alvo pode escolher falhar na Salvaguarda.

Se falhar, uma Ligação Vital se forma com o alvo, permitindo que você interfira e reduza em 2d8 o Dano, ou a Recuperação de Pontos de Vida (PV), que a alteração de Força Vital causaria, e usar essa energia para criar uma Fonte Vital igual a metade da redução gerada, arredondando para baixo.

- Se a redução for maior a alteração de Força Vital afetando o Alvo, a Fonte Vital é criada com a metade do valor necessário para reduzir a Cura ou Dano a 0.

Você pode acessar a Fonte Vital criada, até o final de seu próximo turno, ou até que conjure esta magia novamente. Até o final da magia, enquanto puder acessar a Fonte Vital, você pode transferir a energia guardada através dos seguintes efeitos:

Cura do Segundo Sol: Com uma Ação Bônus, você pode tocar uma criatura, para que ela recupere Pontos de Vida (PV) iguais ao valor de sua Fonte Vital.

Força Destrutiva do Segundo Sol: Até o final da magia, quando acertar um ataque com arma, você pode, como Ação Livre, transformar e imbuir toda a Fonte Vital criada para causar 1d6 de dano Necrótico extra.

Em Níveis Superiores. Ao conjurar esta magia usando um Slot de Magia de nível 2 ou superior, a magia aumenta todos os seus efeitos em um dado para cada nível de Slot de Magia acima do nível 1.

From: The Great Living World of Iantarkel: Complete Campaign Guide

[Spell Id: 531]

Classes: Bard, Cleric, Druid, Ranger, Sorcerer, Wizard.

Font of Magic: Arcane, Divine, Primal

Dai'Ah (Leopardo da Neve)

Descrições e Notas:

Itens Equipados em Dai'Ah:

Studded Leather: CA: 13. Pesa 26 libras.

Sela militar: Pesa 30 libras.

Large Beast, Unaligned

- Classe de Armadura (CA): 17 / 19 (Leather Armor) Proficiência: +2
- Pontos de Vida (PV): 37 (5d10 + 10)--> 92 (8d10 + 18)
- Movimento 40 ft (8qd ou 12m).

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 17 (+3) | 15 (+2) | 14 (+2) | 03 (-4) | 12 (+1) | 08 (-1) |

- Salvaguardas (Saving Throws): For +8, Des +7, Con +7, Int+1, Sab +6, Car +4
- Perícias: Percepção +8, Furtividade +11
- Sentidos Visão no Escuro 60 ft (12qd ou 18m), Percepção Passiva 18
- Línguas —
- Nível de Desafio (CR): 1 (200 XP)

Olfatos Aguçados. Dai'Ah tem Vantagem em Testes de Sabedoria (Percepção) que dependam do olfato dela. Saltar sobre a Presa. Se Dai'Ah se mover pelo menos 20ft (4qd ou 6m) em linha reta até uma criatura e o acerte um ataque com sua Garra no mesmo turno, o alvo precisará passar numa Salvaguarda (Saving Throw) de Força, ou será jogado ao chão e ficará Caído. Se o Alvo estiver Caído, Dai'Ah pode usar sua Mordida como Ação de Bonus.

Companheiro Animal de Raio. Dai'Ah Adiciona o Bonus de Proficiência de Raio (+5) a sua Classe de Armadura (CA), nas rolagens de Ataque e Quaisquer Saving Throws e Pericias treinadas dela. Adicionalmente, Dai'Ah adiciona o Dano da Presa de Raio (+4) aos seus danos.

|.

.AÇÕES

Mordida. Ataque com Arma Corpo-a-corpo: +9 para acertar, alcance 5ft (1qd ou 1,5m), um alvo. Acerto: 11 (1d10 + 7) de dano Perfurante.

Garra. Ataque com Arma Corpo-a-corpo: +9 para acertar, alcance 5ft (1qd ou 1,5m), um alvo. Acerto: 10 (1d8 + 7) de dano de Corte.

|.

Esta Criatura pode ser encontrada em:
Qualquer

|.

Livro: Tales from the Yawning Portal (Pag: 183)

Braçadeiras do Julgamento de Alvoren

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Legendary

Sintonia:

Requer Sintonia por um Ranger

Idealizada e Concluída por Raio do Segundo Sol em 2.790 RI, estas braçadeiras forjadas por Strunks têm 3 Gemas interligadas por fios de ouro, a Gema da Natureza, a Gema da Alma, e a Gema do Julgamento, e cada uma concede Bençãos diferentes. Enquanto Sincronizado com elas, o Ranger ganha os seguintes benefícios de acordo com as Gemas e quantas estão Ativas:

[] Gema da Natureza. Ativada quando um Ranger Sincronizar com esta Braçadeira. Enquanto esta Gema estiver ativa, você recebe os seguintes benefícios:

- [1 Gema Ativa] Faro para o Inimigo. Você é capaz de sentir a presença dos seus Inimigos Favoritos dentro de 30ft (6qd ou 9m).
- [2 Gemas Ativas] Comunhão Potente. Sua Comunhão com a Natureza dobra em alcance.
- [2 Gemas Ativas] O alcance do seu Faro para o Inimigo aumenta para 60ft (12qd ou 18m).
- [3 Gemas Ativas] O alcance do seu Faro para o Inimigo aumenta para 90ft (18qd ou 27m).

[] Gema da Alma. Ativada ao enche-la com Água Abençoada por um Sacerdote de Alvoren. Enquanto esta Gema estiver ativa, você recebe os seguintes benefícios:

- [1 Gema Ativa] Inimigo de Alvoren. Você pode tornar o inimigo a sua frente em um Inimigo Favorito. Como Ação Livre você escolhe uma Criatura que esteja vendo, para incluir o seu Tipo a sua Lista de Inimigos Favoritos. O Inimigo de Alvoren, permanece na lista até ser trocado.
- [2 Gemas Ativas] Mobilidade Vermelha. Uma vez por turno, quando se mover na direção de um Inimigo, ou Recuar do alcance dele, seu deslocamento aumenta em 20ft (4qd ou 6m) para este movimento. Além disso, se acertar um ataque neste inimigo no mesmo turno, você não sofre Ataques de Oportunidade.
- [2 Gemas Ativas] Ferida de Julgamento. Ao realizar Ataques com Armas, você impõe 1 Ferida de Julgamento por acerto no alvo, até o máximo de 3 feridas. Um alvo portando uma ou mais Feridas, sofre um bônus de +1 Dano para cada Ferida de Julgamento. O número de Feridas de Julgamento reduz em 1 ao errar um ataque contra o alvo.

[] Gema do Julgamento. Ativada por um Ranger Seguidor de Alvoren, abençoando-a após a ativação das outras duas. Enquanto esta Gema estiver ativa, você recebe os seguintes benefícios:

- [3 Gemas Ativas] Verdade de Alvoren. Como Ação Livre, você pode trocar o seu Inimigo Adicional, e impor os efeitos da magia Zone of Truth sobre um número de Criaturas igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de 1). Seus Inimigos Favoritos realizam a Salvaguarda (Saving Throw) com Desvantagem. Você pode usar a Verdade de Alvoren 2 vezes por Descanso Longo.
- [3 Gemas Ativas] Morte Vermelha. Quando um Ataque contra um Inimigo Favorito reduzir os Pontos de Vida (PV) dele para um valor igual ou menor que o dobro do seu Nível de Ranger (arredondando para baixo), precisa realizar uma Salvaguarda (Saving Throw) de Constituição, com Dificuldade igual a sua Dificuldade de Salvaguarda de Magias (Spell Save DC). Se falhar, o alvo morre