



Player	Elias	Character Name
Al-Ghurab Khruangbin (M)		

Species & Lineage/Legacy	
Elf	da Areia

CLASSES:			
Wizard	20		

Level
20

PROFICIENCY BONUS
+6

SPEED	30 feet
6 SQ	9 m

Size
Medium

Initiative
+3

Max Hit Points	168
Current Hit Points	
Temporary HP	
HIT DICE	20d6
Total HD	20

Experience Points
357.935

ARMOR CLASS	15
-------------	----

SAVING THROWS
+1 Strength
+4 Dexterity
+5 Constitution
+14 Intelligence
+10 Wisdom
+4 Charisma

SPELLS / FEATURES		
	Spellcasting / Feature Ability	
	Intelligence	
	Save DC	Attack
	21	+14
NOTES		

Death Saves
Successes
Failures

PASSIVE INSIGHT	19
-----------------	----

PASSIVE PERCEPTION	24
--------------------	----

ATTRIBUTES	
Strength	Skills
+0	+0 Athletics
10	

Dexterity	Skills
+3	+9 Acrobatics
	+3 Sleight of Hand
	+3 Stealth
16	

Constitution
+4
19

Intelligence	Skills
+7	+19 Arcana
	+7 History
	+13 Investigation
	+7 Nature
	+13 Religion
24	

Wisdom	Skills
+3	+3 Animal Handling
	+9 Insight
	+3 Medicine
	+9 Perception
	+3 Survival
16	

Charisma	Skills
+3	+9 Deception
	+3 Intimidation
	+9 Performance
	+9 Persuasion
17	

Attack Summary		
Weapon/Spell	Atk.	Damage
Basic Melee	+6	+1
Basic Ranged	+9	+4
Dagger	+9	1d4+3 P
Cajado do Arcanista Quarterstaff	+7	1d6(1d8)+1 B+1d6 F
Adaga de Insanidade Dagger	+9	1d4+3 P

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
☐ Shields ☐ Light ☐ Medium ☐ Heavy
Weapons
Daggers, darts, slings, quarterstaves, light crossbows, Longsword, Short sword, Lance e Arco Longo de Metal.
Tools

Languages
Comum, Elfico, Iji, Deep Speech.
Sylvan
Anão e Dracônico

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

COMBAT NOTES

Altura: 1,50m | Peso 112lb

CA com Mage Armor do Manto (primeira conjuração): 13+7+1+1 = 22

Other Skills		
Intelligence	■ +13	Obscure Knowledge
Wisdom	■ +9	Obscure Knowledge
Charisma	■ +9	Obscure Knowledge

Notes

Wealth					
Total	PP	GP	EP	SP	CP
20.355,58 gp	1.290	7.034		4.014	2.018

Background & Personality Traits		Alignment	Lawful evil
Eu não Confio em seres Divinos.	Ideals	Bonds	
	Eu sou um monstro que destrói outros monstros, e qualquer outra coisa em meu caminho (Evil).	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
☐ Mago: ☞ Magia: Recupera todos os Slots de Magia com Long Rest. ----- Pode Preparar: INTMOD+Wizard.lvl = 21 ----- Pode trocar as Magias preparadas após long rest (1min/lvl de magia por magia) ☞ Spellbook: Cópia de magias novas para o Grimório, custam 50 peças de ouro por nível de magia, e levam 2 horas por nível para decifrar e terminar a cópia. [Você precisa ser capaz de usar Slots de Magia do nível da magia a ser copiada] ☞ Ritual Casting: Você pode conjurar uma magia como ritual, se a magia tiver esta marcação, desde que tenha a magia anotada em seu Grimório. Você não precisa ter a magia preparada. ☞ Spellcasting Focus: Arcanos. ☞ Arcane Recovery: 1 vez por dia, Após uma Short Rest, você pode Recuperar Slots de Magia de níveis combinados iguais ou menores que metade do seu nível de Mago (arredondado para cima). [Não recupera Slots de nível 6 ou superior] ☞ Spell Mastery: Você alcançou maestria sobre algumas magias, e consegue conjurá-las a vontade. Escolha uma magia de 1º Nível, e uma de 2º Nível, que estejam em seu Grimório. Você pode conjurar estas magias em seus níveis mais baixos sem usar um Slot de Magia, caso as tenha preparado. Se quiser conjurá-las em um nível superior, você precisa gastar Slots de magia normalmente. ----- Ao passar 8 horas em esdudo, você pode trocar as magias que escolheu, por outras de mesmo Nível (Pode trocar apenas uma ou as duas). ☞ Signature Spells: (-----) (-----) Você alcançou maestria sobre duas poderosas magias, e consegue conjurá-las com pouco esforço. Escolha duas magias de 3º Nível, que estejam em seu Grimório. Você sempre tem estas Magias preparadas, elas não contam para o numero de magias que você pode preparar, e você pode conjura-las uma vez sem usar um Espaço de Magia. Ao usar este aspecto, você deve realizar um Descanso qualquer para recuperar seus usos. ----- Se você conjurar qualquer uma das magias em um nível superior, você gasta um Espaço de Magia normalmente. ☞ Tradição Arcana: Ilusionista ----- Savant da Ilusão: Diminui o custo em ouro e o tempo para copiar magias de Ilusão para o Grimório pela metade. ----- Ilusão Menor Aprimorada: Aprende a Magia se não a tiver. Se tiver: aprende uma outra nova Cantrip. A cantrip, não conta para o máximo de cantrips aprendidas. Quando conjurar Minor Illusion: você pode criar tanto um som quanto uma imagem com uma unica conjuração. ----- Malleable Ilusions: Quando você conjurar uma magia de ilusão que tenha a duração de 1 minuto ou mais, você pode, desde que consiga ver a ilusão, alterar sua natureza (Usando os parâmetros normais da magia para a ilusão). ----- Illusory Self: Você pode criar uma replica ilusória de você num instante, como uma reação instintiva ao perigo. Quando uma criatura fizer uma rolagem de ataque contra você, você pode usar sua reação para criar a ilusão entre você e o atacante. O ataque automaticamente erra você, e a ilusão some. Você pode usar este aspecto uma vez a cada descanso. ----- Illusory Reality: Você aprendeu os segredos de tecer as magias das sombras em suas ilusões, transformando-as em semi-realidades. Quando Conjurar uma magia de ilusão de nível 1 ou superior, você pode escolher um objeto inanimado, e não mágico, que faça parte da ilusão conjurada para que ele se torne Real. Você pode fazer isso no seu turno como uma Ação de Bônus, enquanto a magia está em funcionamento. O objeto permanece real por 1 minuto. (EX: tornar real uma ponte sobre um abismo.). O objeto não pode causar dano ou de qualquer forma causar dano a alguém.	☐ Raça: ☞ DARKVISION: 60 ft (12sq / 18m) ☞ Keen Senses: Proficiência em Perception. ☞ Fey Ancestry: Vantagem em Saves contra ser Charmed. Magia não pode te fazer dormir. ☞ Keen Senses: Prof. em Perception. ☞ Elf Weapon Training: Longsword, Short sword, Lance e Arco Longo de Metal. ☞ Magias do Guardião da Areia: Cantrip Mold Earth (Habilidade de Spellcasting: Wisdom); ----- No nível 3, você pode conjurar Hunter's Mark 1 vez por dia. ----- No nível 5 você pode conjurar Pass Without Trace 1 vez por dia. ☞ Velocidade na Areia: Enquanto em deserto, 35 ft (7sq ou 10,5m), não considerando as dunas do deserto como terreno dificultoso. ☐ Feats: ☞ Keen Mind: Você sempre sabe para que lado é o Norte, e quantas horas faltam para o amanhecer e anoitecer. Você também pode se lembrar de tudo que tenha visto ou ouvido dentro do ultimo mês. ☞ Actor: Você tem vantagem nos testes de habilidade de Carisma para tentar se passar por outra pessoa (Deception ou Performance). Além disso, você pode imitar a fala de alguma outra pessoa, ou os sons emitidos por outras criatura, desde qe tenha escutado a fonte por pelo menos 1 minuto. Um teste de Sabedoria (Insight) contra sua Carisma (Deception), permite os ouvintes a perceber a farsa. ☞ Prodigio da Escola de Magia: Encantamento: +2 nos testes de concentração para magias da escola. +2 nos Saving Throws contra magias da escola. E aumenta a Dificuldade (DC) dos Saving Throws de suas magias desta escola em +2. ☞ Prodigio da Escola de Magia: Evocação: +2 nos testes de concentração para magias da escola. +2 nos Saving Throws contra magias da escola. E aumenta a Dificuldade (DC) dos Saving Throws de suas magias desta escola em +2. ☞ Observant: Você é rapido para notar os detalhes ao seu redor: ----- Se você conseguir ver a boca de uma criatura, enquanto ela estiver falando uma lingua que você entenda, você pode ler seus labios e interpretar o que ela está dizendo. ----- Você tem um bonus de +5 para os valores Passivos de Perception e Investigation. ☞ Skill Expert: Treinado em Constituição. Expert em Arcana, e Treino em Persuasão ☞ Fey Teleportation: Você melhora seus poderes de Fey: ----- Aumenta a carisma em +1. ----- Você sabe falar, ler e escrever Sylvan ----- Você aprendeu Misty Step, e pode conjurar uma vez sem Spell Slot. Você recupera o uso com um descanso curto ou longo. Inteligencia é sua habilidade de conjuração. ☞ Pele Endurecida: Você treinou sua pele para resistir golpes que deixariam uma pessoa normal cambaleando. Ao adquirir este talento, você terá os seguintes benefícios: ----- Aumente seu valor de Constituição em 1 ponto, até um máximo de 20. ----- Quando um atacante que você pode ver, o acertar com um ataque, você pode usar sua reação para diminuir o dano recebido por este ataque pela metade. Você pode usar este aspecto uma quantidade de vezes igual à metade do seu modificador de constituição, arredondado para baixo (mínimo de 1), recuperando todos os seus usos após um descanso longo. [2] ☞ Recuperação Arcana Rápida: Você aprendeu a canalizar sua energia arcana durante o Arcane Recovery, criando uma Pedra de um Azul brilhante para recuperação posterior ----- Durante 1 hora, podendo fazer parte de um Descanso Curto, você transmuta uma pedra azul contendo um conjunto de Slots, com nível combinado igual ou menor que metade de seu nível de Mago (arredondado para cima). Com uma Ação você pode se concentrar na pedra e recuperar slots de magia a sua escolha, subtraindo da pedra o nível referente ao total de slots recuperados. ☞ War Caster: Você praticou a arte de conjuração em combate. ----- Você tem Vantagem, em Salvaguardas (Saving Throw) de Constituição, que faça para manter a concentração, quando sofrer dano. ----- Você pode realizar os componentes Somáticos mesmo quando empunhar armas ou escudos em uma, ou nas duas mãos. ----- Quando o movimento de uma criatura hostil, provocar um Ataque de Oportunidade, você pode usar sua reação para conjurar uma magia na criatura, ao invés de realizar um ataque. A magia conjurada precisa ser de 1 Ação, e precisa ter como alvo apenas aquela criatura.

Other Features	
Transtornos Psíquicos: Multiplas Personalidades (Ba-Ruhgla Threepwood) Medos Intrínsecos: Morrer, Multidões.	Você abriu um Tomo Sobrenatural, e viu coisas improprias para uma mente saudável. Você queimou o livro, mas suas palavras e imagens estão gravadas no seu espirito. Um monstro que chacinou inúmeras pessoas inocentes, poupou sua vida, e você não sabe o porque.
SOURCES OF STRESS AND REACTIONS TO STRESS	OTHER NOTES

IANTARKEL's GIFT		[ID: 312,0]	
SPELL:	Finger of Death	Intelligence	
SPELL LEVEL:	7	Chance of Use:	85%
		Use Per day	1
Success DC:	17	Spell Slot Use / Spell Level update	Não
Casting time: 1 Action Range: 60 feet (12sq ou 18m) Components: V, S Duration: Instantaneous You send negative energy coursing through a creature that you can see within range, causing it searing pain. The target must make a Constitution saving throw. It takes 7d8 + 30 necrotic damage on a failed save, or half as much damage on a successful one. A humanoid killed by this spell rises at the start of your next turn as a zombie that is permanently under your command, following your verbal orders to the best of its ability. Page: 241 Players Handbook			

Gift Notes

Armor Class Calculations					
ARMOR	Bonus	COST	LBs	Max Dexterity	
Manto do Arcanista	+11	0	2		-
Type:	Light Armor	Strength:	0	Stealth:	
SHIELD	Bonus	COST	LBs	Str:	Stealth:
	+0	0	0		

Other Traits & Notes	
Alterações de Multiplas Personalidades: NOME: Ba-Ruhgla Threepwood Tendencia: Caótico Bom Línguas: Comum, Elfico, Iji, Infernal Troca BG por: Archaeologist Investigação Troca por: History Deception Troca por: Survival Adiciona: Proficiência com Ferramenta de Navegação.	
Trait: Fico mais feliz Em uma tumba velha e empoeirada do que nos centros da civilização. Ideal: Ganância. Não arriscarei minha vida por nada. Eu espero algum tipo de pagamento. (Qualquer) Bond: Eu tenho um rival amigável. Apenas um de nós pode ser o melhor, e pretendo provar que sou eu: Al-Ghurab. Flaw: Eu tenho um medo secreto de algum animal selvagem comum - e no meu trabalho, eu os vejo em todos os lugares.¹ Medos intrínsecos: Medo de Envenenamento, Medo de Rato¹.	

	MYSTIC TATTOO	LOCATION	%	RARITY
1	Sincronia Mística	Peito	9%	Very Rare
	MYSTIC BENEFIT / NOTES	Um corvo.		
2	Deflexão Mística	Braço E.	4,5%	Rare
	MYSTIC BENEFIT / NOTES	Um Djinn, conjurando uma magia.		
3	Aumento Superior de Atributo		4,5%	Very Rare
	MYSTIC BENEFIT / NOTES	Int +2		

ATTUNED	MAGIC ITEMS	ITEM TYPE / LOCATION	NOTES
1	Cajado do Arcanista		
2	Anel de Proteção do Mensageiro		
3	Helm of Teleportation		
+	Manto do Arcanista		

LIST OF ITEMS (MAGIC AND COMMON)						Total Weight	157,96 lb				
Miscellaneous Items:	Notes	Type / Rarity	Qnt.	LB	GP	Miscellaneous Items:	Notes	Type / Rarity	Qnt.	LB	GP
Spellbook	100 páginas.	Adventuring Gear	1	3	50	Gororoba do Kobold Vigilante		Wondrous Item [Uncommon]	1	0	0
Crystal		Adventuring Gear	1	1	10	Poção de Cura Completa		Potion [Legendary]	1	0	0
Backpack	Guarda 30 lb de equipamento. pode amarrar itens nela como Bedroll ou Corda.	Adventuring Gear	1	5	2	Poções de um líquido estranho	(transmutação) - não identificado		1		
Ink (1-ounce bottle)		Adventuring Gear	1	0	10	Poção de Recuperação	Efeitos Parecidos com Greater Restoration (ver item)	Potion [Rare]	1	0	0
Rope, Hempen (50 feet)	Corda de Cânhamo de 50ft (10sq ou 15m).	Adventuring Gear	2	20	2	Poção Vermelha# Ul'Ator	veneno		1		
Case, Map or Scroll	Guarda até 10 folhas de papel ou 5 pergaminhos enrolados.	Adventuring Gear	2	2	2	Poção Transparente# Ul'Ator	veneno		2		
Parchment (one sheet)		Adventuring Gear	9	0	0,90	Poção Negra (avermelhada)# Ul'Ator	Cura a doença arcana? Causa 2 níveis de exaustão		2		
Paper (one sheet)		Adventuring Gear	4	0	0,80	Metal Lockbox	an ornate stone and metal lockbox worth at least 400 gp		1		
Bedroll		Adventuring Gear	1	7	1	Boots of Elvenkind		Wondrous Item [Uncommon]	1	0	0
Robes		Adventuring Gear	1	4	1	Cloak of Many Fashions		Wondrous Item [Common]	1	0	0
Ink Pen		Adventuring Gear	5	0	0,10	Helm of Teleportation		Wondrous Item [Rare]	1	0	0
Grappling Hook		Adventuring Gear	1	4	2	Pergaminhos de magia - Identificados	6: Disintegrate.		1		
Tinderbox		Adventuring Gear	1	1	0,50	Pergaminhos de magia - Identificados	8: Replicante de ALastor. 9: Foresight.		2		
Oil (flask)		Adventuring Gear	5	5	0,50	Evocação de Obscuridades			1		0
Whetstone		Adventuring Gear	1	1	0,01						
Soap		Adventuring Gear	1	0	0,02	Potion of Vitality	Poções C/ Degradação mágica: 3 com 25%, 1 com 10%.	Potion [Very Rare]	4	2	0
Clothes, Traveler's		Adventuring Gear	1	4	2	Potion of Maximum Power	Poções C/ Degradação mágica: 1 com 35%, 1 com 30%, 2 com 25%, 3 com 20%.	Potion [Rare]	7	0	0
Saco com Rubis e Diamantes	Dois sacos de mesmo peso, um com diamantes outro com rubis (não avaliados) - 2900po		2	66	0						
Moedas de Nerlucara Tokens	Moedas em platina e ouro		630	151	63630	Caderno de Julius Sounoh			1		
						Receptáculo da Comunhão com o Vazio	<---- Numero de doses restantes.	Wondrous Item [Very Rare]	3	0	0
Pearl	para identifiy	Treasure	1	0	100	Pergaminho de Vivian Vernon	Anotações do Graëhl'kzárkeel Yiziv'Var - Livro Registro Ancião dos Céus		1		
Material para estudo e anotação de Magias	kits com folhas de papel, tinta e Componentes Materiais para Copiar magias.		2	3	75	Ring of Regeneration		Ring [Very Rare]	1	0	0
Material para Conjurar Dissimulação Mental de Al-Ghurab	Pergaminhos lacrados com 6 personalidades		7	0	1	Wand of Magic Detection		Wand [Uncommon]	1	1	0
Frascos de Sangue para Conjuração	2 usados		6	0,60	0	Varinha de Thunderwave		Wand [Uncommon]	1	0	0
Conjuração Legend Lore			2	0	500	Dados de Fortuni		Wondrous Item [Very Rare]	1	0,50	0
Book# Livro de Nyarlathothep		Adventuring Gear	1	5	25	Anel de Visão de Raio X		Ring [Rare]	1	0	0
Book# livro de capa escura e grande		Adventuring Gear	1	5	25	Línguas do Abismo			1		0
Cinto de Acesso Rápido a Poções	Cabem 4 poções - Ação de Bônus (retirar e tomar)	Adventuring Gear	1	5	20	Marca Obscura		Scroll [Very Rare]	1	0	0
			0								
Potion of Greater Healing	Poção de Cura (Vermelho escuro brilhante)	Potion [Uncommon]	1	0,50	0	Bag of Holding	Items desta cor estão no bag.	Wondrous Item [Uncommon]	1	15	0

[illegible]

RATIONS, WATER & AMUNITIONS	Total Weight	18,00 lb
Al-Ghurab Khruangbin (M) [Elf - da Areia] Needs 4 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
	Anel de Proteção do Mensageiro	+ 1			
					
					
					
					
					
					
					
					
					

Spellcasting Class		Spellcasting Ability		Spell Save DC		Spell Attack Bonus	
1	Wizard	Intelligence		21		+14	
2							

Cantrips Known	Manipulador de Areia	525,0
	Enxame de Abelhas	523,0
	Minor Illusion	14,0
	Toll the Dead	372,0
	Gust	365,0
	Ray of Frost	18,0
	Mage Hand	11,0

0	Disguise Self	46,0
	█ Shield	78,0
Expend	Charm Person	35,0
	Fog Cloud	56,0
4	█ Magic Missile	72,0
	Cause Fear	377,0
Slots	Silent Image	80,0
	█ Mage Armor	71,0
1st-Level Spells	Identify	66,0
	Illusory Script	67,0
	Alarm	28,0
	Comprehend Languages	40,0
	Find Familiar	55,0
	Tensor's Floating Disk	84,0
	Detect magic	44,0
	Unseen Servant	87,0
	Transferência de Força Vital de Alastor	530,0

0	Phantasmal Force	133,0
	Mirror Image	128,0
Expend	█ Invisibility	119,0
	█ Detect Thoughts	107,0
3	Alter Self	91,0
	Arcane Lock	93,0
Slots	Blindness/Deafness	97,0
	Crown of Madness	104,0
2nd-Level Spells	Hold Person	118,0
	Knock	120,0
	Nystul's Magic Aura	131,0
	Locate Object	124,0
	Skywrite	393,0
	Criar armadilha mágica	533,0
	Misty Step	129,0
	Conversão Material de Nidalee	532,0

0	█ Dispel Magic	163,0
	█ Fireball	167,0
Expend	Leomund's Tiny Hut	174,0
	Major Image	178,0
3	Dissimulação Mental de Al-Ghurab	540,0
	█ Lightning Bolt	176,0
Slots	Counterspell	159,0
	Phantom Steed	182,0
	Sending	187,0
	Animate Dead	149,0
	Proteção Contra Criaturas Obscuras	
	Fly	168,0
	Feign Death	166,0
	Glyph of Warding	170,0
	Thunder Step	403,0
	Esferas Infernais	541,0
3rd-Level Spells	Visão no Escuro Aprimorada de Lanir	545,0
	Fear	165,0

0	Dimension Door	210,0
	█ Locate Creature	224,0
Expend	█ Greater Invisibility	219,0
	Confusion	205,0
3	Invocação Obscura	549,0
	Summon Construct	500,0
Slots	Nevoa Mental	550,0
	Polymorph	229,0
4th-Level Spells	Transferência e Limpeza de Encantamentos	553,0
	Fabricate	214,0

0	Geas	254,0
	Modify Memory	262,0
Expend	Mislead	261,0
	Scrying	268,0
3	Dominate Person	251,0
	Legend lore	259,0
Slots	Seeming	269,0
	Wall of Force	274,0
5th-Level Spells	Enervation	421,0
	Immolation	424,0

0	Chain Lightning	278,0
	Mental Prison	441,0
Expend	Disintegrate	283,0
	Aberração Fiel de Al-Ghurab	564,0
2	Contingency	281,0
	Visagem Abominável de Al-Ghurab	558,0
Slots	Circle of Death	279,0

0	Simulacrum	325,0
	Forcecage	314,0
Expend	Delayed Blast Fireball	309,0
	Proteção Preventiva de Anetett	559,0
2		
Slots		

0	Mind Blank	341,0
	Illusory Dragon	451,0
Expend		
1		
Slots		

0	Wish	361,0
	Time Stop	357,0
Expend	Prismatic Wall	354,0
	Psychic Scream	456,0
1		
Slots		

FEATURES & MAGIC ITEMS' BONUSES	BONUS AWARDED				
	ITEMS & FEATURES	Spell Save DC	Spell Attack Bonus	Spell Damage	Spellcasting Class:
	█ Cajado do Arcanista	+ 0	+ 1		Wizard

Magic Items Features and Notes	

Sincronia Mística

Tipo:

Mystic Tattoo

Raridade:

Very Rare

Sintonia:

Aplication: Tatuador Místico | Size: Minimo de 9% | Activation: Passiva
Components: Pó de Diamante no valor de 10.000 peças de ouro

Desenho no Peito: Um Corvo.

Benefício Místico: Ao receber a aplicação desta tatuagem, você aumenta o número máximo de itens mágicos que o usuário pode sincronizar para 4 itens.



Deflexão Mística

Tipo:

Mystic Tattoo

Raridade:

Rare

Sintonia:

Aplication: Tatuador Místico | Size: Minimo de 4,5% | Activation: Passiva
Components: Perolas em pó no valor de 1.000 peças de ouro

Desenho no Braço Esquerdo: Um Djinn, Conjurando uma Magia.

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



Aumento Superior de Atributo

Tipo:

Mystic Tattoo

Raridade:

Very Rare

Sintonia:

Application: 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.

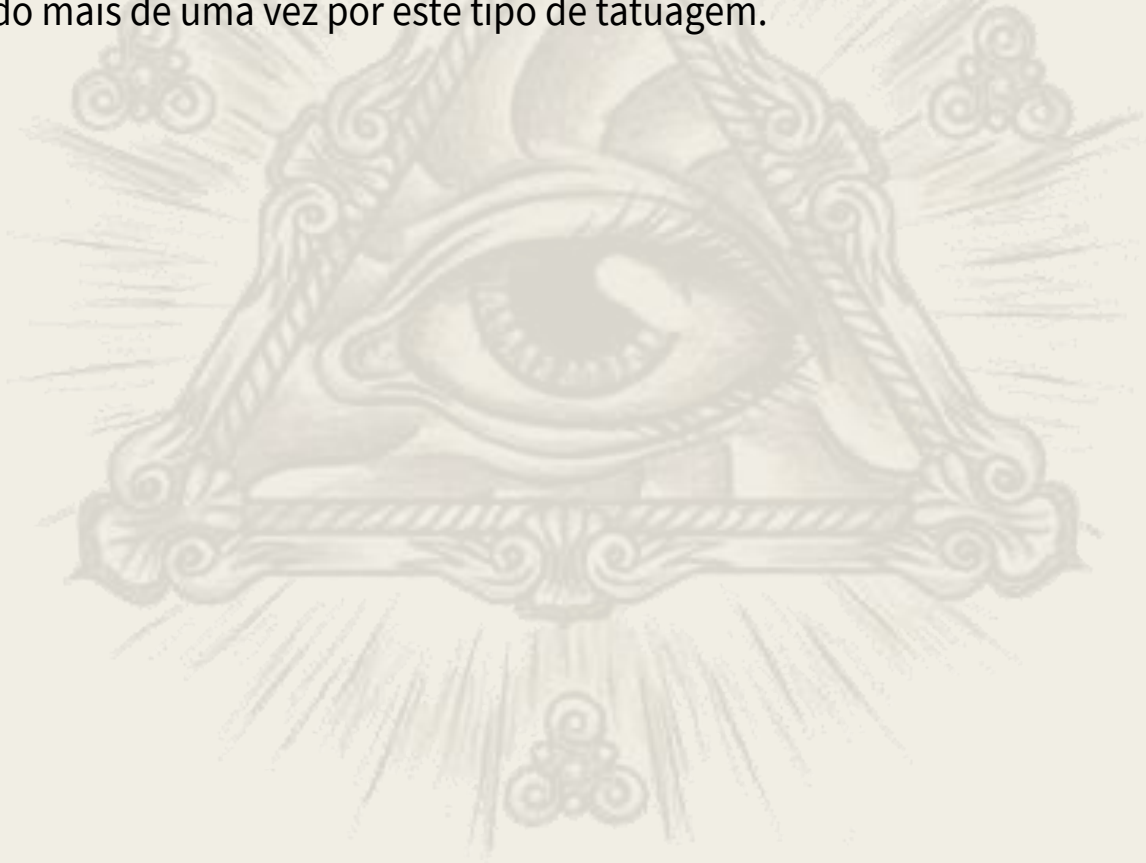
Aumento de Int

• _____ •

Local: ??.

• _____ •

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.



Manto do Arcanista

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Legendary

Sintonia:

Requer Sintonia por um Mago

Este manto é feito de um tecido escuro como o vazio, costurado por fios de platina e tem 2 botões de ouro em cada manga e outro em sua gola. Seu interior é coberto de runas arcanas que surgem sutilmente apenas quando seu usuário ativa seus aspectos mais poderosos. Enquanto utilizar este manto e estiver sincronizado com este manto, você ganha os seguintes benefícios:

- Você ganha +1 de bonus de Classe de Armadura (CA);
- O Tempo de Conjuração da sua magia Mage Armor, muda de 1 ação para Reação, que você pode usar quando rolar Iniciativa ou quando for atacado;
- Uma vez a cada Descanso Longo, ao conjurar Mage Armor, a base da Classe de Armadura (CA) gerada pela magia se torna 13 + Modificador de Inteligência;
- Adicionalmente, uma vez por Descanso Longo, você pode imbuir os botões de ouro com Energia Arcana, e armazenar até 5 Níveis de Slots de Magia por dia.
 - Enquanto Sincronizado com o Manto o usuário pode utilizar 1 Ação de Bonus para tocar um dos botões para absorver a Energia Arcana acumulada, e recuperar um Slot de Magia até o nível acumulado. O usuário pode usar este aspecto até que os Slots de Magia acumulados acabem.
 - Adicionalmente, enquanto ainda tiver Energia Arcana, ao conjurar uma magia que cause dano, ou acertar com um ataque, você pode como ação livre, gastar um ou mais Slots de Magia acumulados no manto, para adicionar 1d8 de dano extra de Força.

Cajado do Arcanista

Tipo: Staff

Raridade: Rare

Sintonia:
Requer Sintonia por um Feiticeiro, Mago ou Warlock

Este cajado pode ser utilizado como um Cajado mágico com um bônus de +1 nas rolagens de ataque e dano feitos com esta arma. Além disso, enquanto segurar este cajado, você ganha um bônus de +1 nas rolagens de Ataques Mágicos.

Magias. Este Cajado tem 10 cargas. Recuperando 1d6+4 cargas diariamente ao amanhecer. Caso use a última carga, rola um d20, e se o resultado for igual a 1, o Cajado perde suas propriedades mágicas e se torna um cajado mundano. Enquanto empunhá-lo, você pode com uma ação gastar 1 ou mais cargas para conjurar por ele uma das magias abaixo, utilizando sua própria Dificuldade (DC) de Magia, e o seu Atributo de Conjuração:

- Detect Magic (1 Carga)
- Identify (1 Carga*)
- Chromatic Orb (no Nível 1, 1 Carga)
- Mirror Image (2 Cargas)
- Phantom Steed (3 Cargas)
- Synaptic Static (5 Cargas)
- Tenser's Transformation (6 Cargas)

Adicionalmente, você pode usar uma ação para conjurar Comprehend Languages sem gastar nenhuma carga.

Explosão Arcana. Quando você acertar um Ataque Corpo-a-corpo usando este cajado, você pode gastar 1 carga do cajado, para causar 1d6 de dano extra de Força.

_____ *Alterações no Item para uso de Regra Alternativa de Identify.* _____

A Magia IdentiFy pode ser conjurada no Nível 1 com 1 Carga, podendo ser conjurada em níveis superiores.

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

Inteiro	Levemente Desgastado	Desgastado	Danificado	Muito Danificado	Quebrado
					

Ciclo de Encuentros: 3 Ciclos

Ciclo de Dias em Uso:

15 Ciclos

1: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

2: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

3: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

15 Ciclos

1:

2:

3:

Anel de Proteção do Mensageiro

Tipo:

Ring

Raridade:

Very Rare

Sintonia:

Requer Sintonia

Ao sintonizar com este anel, você ganha a proteção do Mensageiro. Garantindo a você os seguintes benefícios:

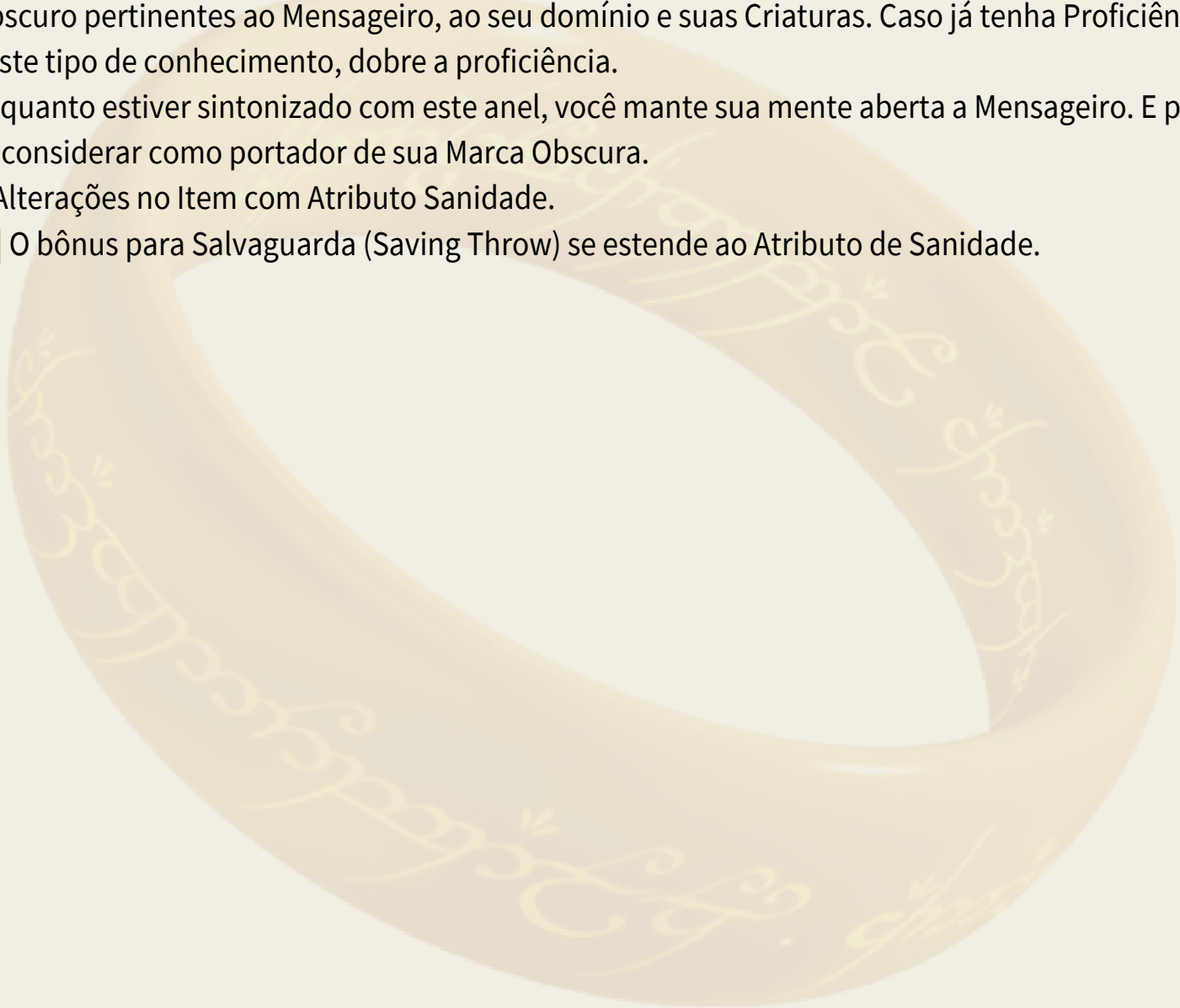
---| +1 na CA e nas Salvaguardas (Saving Throws). Este item concede +2 na CA caso você seja atacado por Obscuridades, e +2 nas a Salvaguardas (Saving Throws) caso precise resistir a algum efeito destas criaturas ou para resistir efeitos de Reação ao Estresse.

---| Você é proficiente na Perícia Conhecimentos Obscuros para obter informações do Verdadeiro Obscuro pertinentes ao Mensageiro, ao seu domínio e suas Criaturas. Caso já tenha Proficiência neste tipo de conhecimento, dobre a proficiência.

Enquanto estiver sintonizado com este anel, você mante sua mente aberta a Mensageiro. E pode se considerar como portador de sua Marca Obscura.

[] Alterações no Item com Atributo Sanidade.

---| O bônus para Salvaguarda (Saving Throw) se estende ao Atributo de Sanidade.



Helm of Teleportation

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Rare

Sintonia:

Requires Attunement

Uma coroa Fina e de ouro.

This helm has 3 charges. While wearing it, you can use an action and expend 1 charge to cast the teleport spell from it. The helm regains 1d3 expended charges daily at dawn.



Varinha de Thunderwave

Tipo:

Wand

Raridade:

Uncommon

Sintonia:

Esta varinha tem 7 cargas. Enquanto a estiver segurando, com Uma Ação você pode gastar uma carga ou mais para usar a magia "Thunderwave" pela varinha.

Com 1 Carga, você pode usar a magia em sua versão de nível 1, com Salvaguarda (Saving Throw) de Constituição Dificuldade (DC) 16. Você pode aumentar o nível do Slot de magia usado em 1 para cada carga adicional que escolha gastar ao usar a magia.

A varinha recupera 1d6+1 cargas por dia ao amanhecer.

Caso você use a última carga da varinha, você deve rolar um d20. Caso tire 1, a varinha se destrói e vira pó.



Wand of Magic Detection

Tipo:

Wand

Raridade:

Uncommon

Sintonia:

This wand has 3 charges. While holding it, you can expend 1 charge as an action to cast the detect magic spell from it. The wand regains 1d3 expended charges daily at dawn.



Anel de Visão de Raio X

Tipo:

Ring

Raridade:

Rare

Sintonia:

Requer Sintonia - Sem Requisitos .

(Sintonizar requer sempre 1 short Rest, em contato com o item).

Um estranho Anel de ouro esbranquiçado, com um olho gravado, Enquanto estiver usando este anel, o usuário pode falar a palavra de comando, Dulirgen. Quando assim fizer, por 1 minuto, ele terá uma visão de 30 ft (6sq ou 9m) de distância e pode ver através de objetos sólidos como se fossem transparentes. A visão pode penetrar por, 1 ft pedra, 1 polegada metal, 3 ft de madeira ou poeira. Substancias mais grossas que estas bloqueiam a visão, assim como finas camadas de Chumbo..

Sempre que usar este aspecto novamente antes de realizar um descanso longo, o usuario deve passar numa Salvaguarda (Saving Throw) de Constituição Dificuldade (DC) 15, ou sofrerá um nível de Exaustão.Se usar outra vez antes de realizar um descanso longo ele pode ficar exausto.



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)



Receptáculo da Comunhão com o Vazio

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Very Rare

Sintonia:

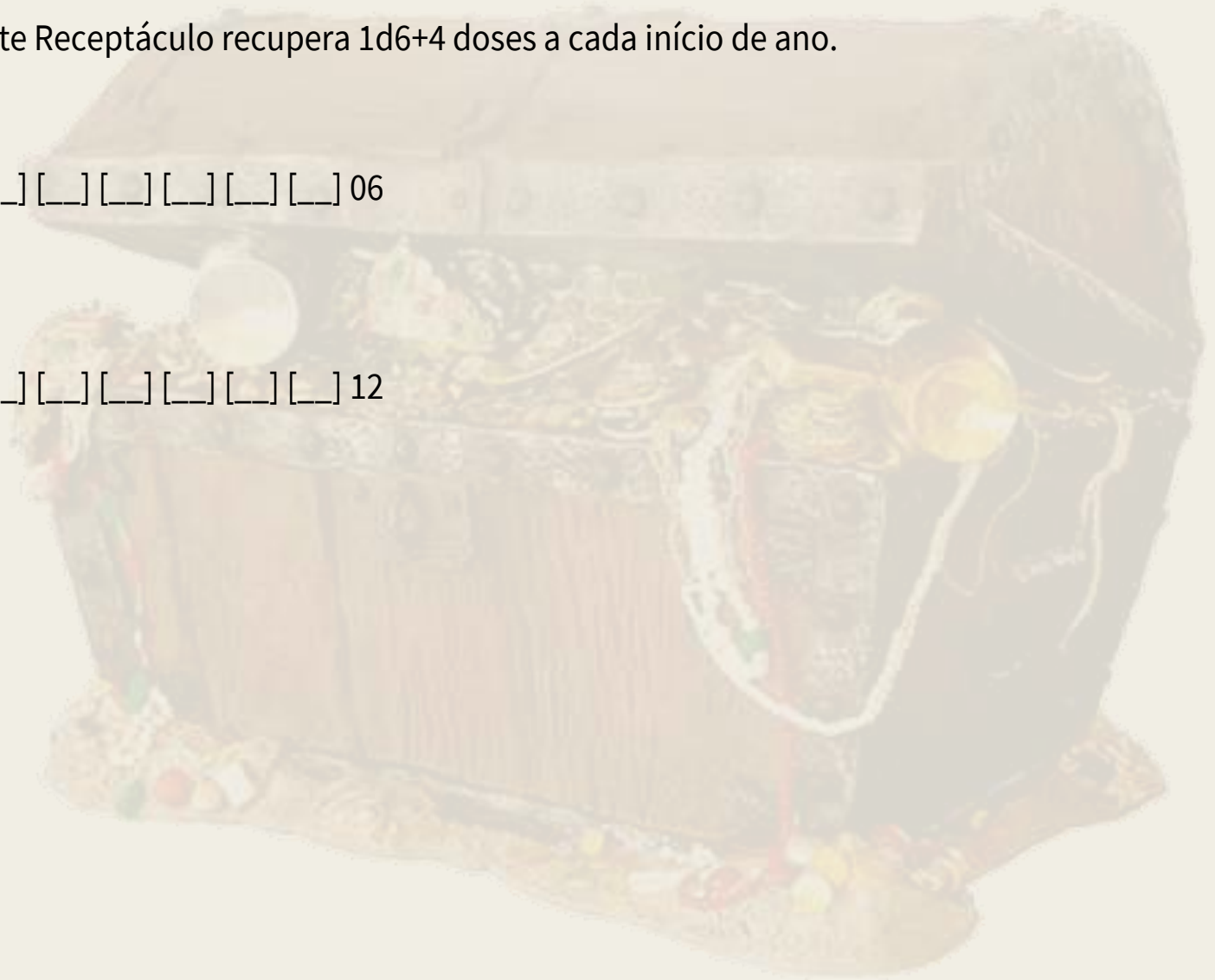
Esta poção está geralmente num receptáculo de vidro ondulado, tem um líquido avermelhado e outro oleoso e negro, e ao se tocarem os líquidos não se misturam.

Este Receptáculo tem 12 doses desta misteriosa poção. E ao bebê-la, o usuário fica imune às consequências do acesso ao Obscuro por 7 horas. Não sofrendo Pontos de Estresse, Temporários ou Indefinidos, nem com suas Reações ao Estresse.

Este Receptáculo recupera 1d6+4 doses a cada início de ano.

[][][][][][][] 06

[][][][][][][] 12



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.

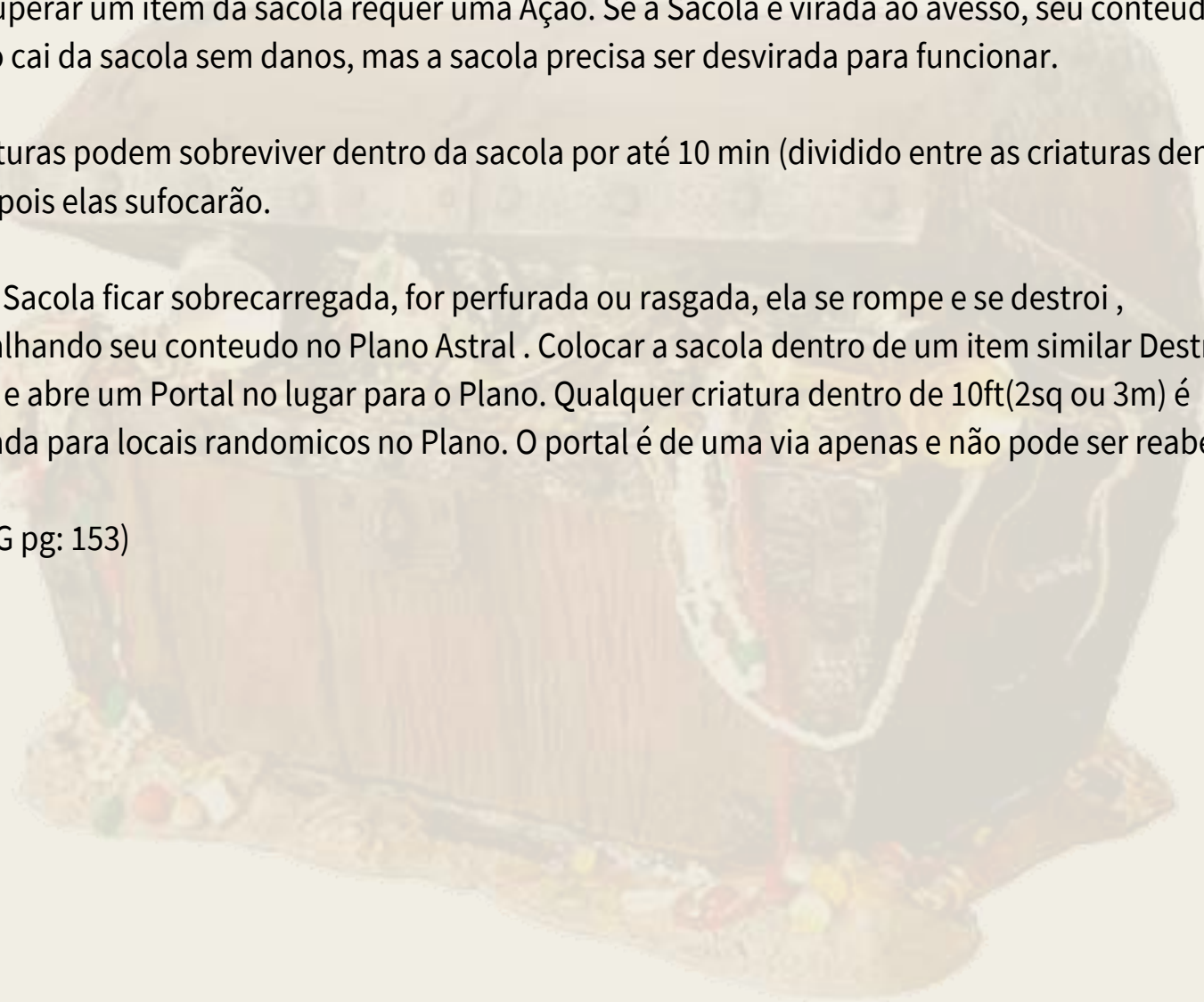
Esta sacola tem um interior consideravelmente maior que suas dimenções externas.

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)



Brinco de Longevidade Ilusória

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

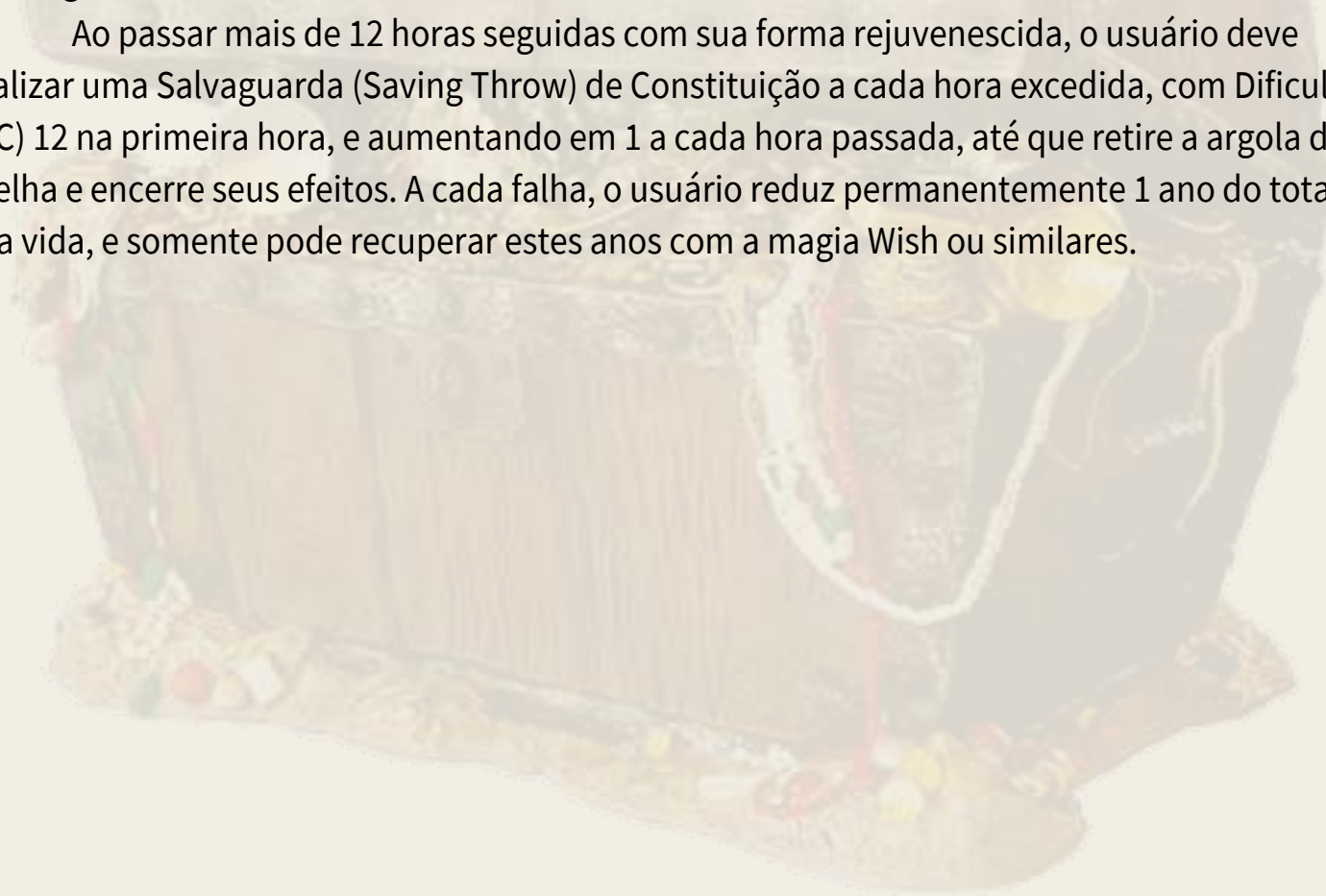
Rare

Sintonia:

Esta simples argola de ouro, precisa deve ser colocada na orelha do usuário. Ao colocar a Argola na orelha, o usuário escolhe entre diminuir sua idade em até 20 anos até o auge de sua juventude, ou para uma idade específica dentro de 20 anos passados. Esta argola não recupera membros perdidos, ou altera traços físicos que o usuário nunca teve.

Independentemente da idade que escolha, o usuário rejuvenescerá sua pele, seu vigor, e terá todos os traços e aspectos da idade que aparentar. Os efeitos desta argola duram até que esta argola seja retirada, mas pode afetar negativamente o usuário, caso as use por muito tempo. Após 12 horas em uso, o usuário deve retirar a Argola e realizar um descanso longo antes de poder utilizar seus efeitos novamente, ou começará a sofrer as consequências do uso prolongado:

- Ao passar mais de 12 horas seguidas com sua forma rejuvenescida, o usuário deve realizar uma Salvaguarda (Saving Throw) de Constituição a cada hora excedida, com Dificuldade (DC) 12 na primeira hora, e aumentando em 1 a cada hora passada, até que retire a argola da orelha e encerre seus efeitos. A cada falha, o usuário reduz permanentemente 1 ano do total de sua vida, e somente pode recuperar estes anos com a magia Wish ou similares.



Evocação de Obscuridades

Tipo:

Scroll

Raridade:

Very Rare

Sintonia:

Neste Pergaminho feito de pele animal, estão os conhecimentos necessários para realizar um macabro ritual, e pode ser entoado por qualquer humanoide, para conceder a benção da evolução para uma criatura qualquer.

Este ritual pode ser realizado por até 6 pessoas em conjunto com o Conjurador Principal, para trazer do fundo do abismo longínquo, a ligação entre o abençoado e a Entidade de Origem. O ritual precisa ser entoado pelo Conjurador Principal por 7 horas, podendo reduzir este tempo em 1 hora por cada Participante Adicional, reduzindo o ritual ao mínimo de 1 hora. Os participantes adicionais, não precisam ser conjuradores, mas devem estar dispostos a ajudar o conjurador.

O Ritual, requer um corpo alvo, chamado pelo pergaminho de Alvo Abençoado, podendo esta ser uma criatura viva ou morta, de Tamanho pequeno ou maior. Este ritual requer um sacrifício de sangue do conjurador e dos Participantes Adicionais, além de lhes causar Pontos de Estresse Temporário.

No início deste ritual, o Conjurador e os participantes adicionais, devem cortar suas palmas, causando 5d4 de dano, e oferecer o sangue ao Mensageiro, derramando-o a frente deles, para que o círculo mágico se forme para esta Evocação. Nos últimos momentos do Ritual, o Conjurador e os Participantes, que ainda estejam vivos, devem realizar uma Salvaguarda (Saving Throw) de Sabedoria com dificuldade (DC) 16. Aqueles que falharem, recebem 1d6+1 Pontos de Estresse Temporários, ou 1d4 em um sucesso.

Ao terminar o ritual, caso o Sacrifício Alvo esteja vivo e deseje esta Benção, uma Obscuridade infecta o alvo, tomando seu lugar, concedendo ao conjurador uma chance de obter controle total da criatura de 75%. Caso o Alvo Abençoado esteja morto, ou não esteja participando por vontade própria, ele será apenas um sacrifício, e o conjurador terá uma chance de controle total de 50%.

Quando a Criatura emergir do corpo Abençoado, uma Ordem de Comando deve ser dada imediatamente pelo Conjurador principal, compelindo a Criatura a seguir as ordens da forma mais precisa possível. Durante a Ordem de Comando, a Obscuridade e o Conjurador Principal, criam um laço empático permitindo que ela tenha acesso a memória completa do conjurador, absorvendo seus conhecimentos, e entendendo sua missão. Se falhar, o Abençoado é consumido inteiramente, gerando uma onda necrótica que causa 3d6 de dano em todos dentro de um raio de 30ft (6sq ou 9m), que não consigam passar numa Salvaguarda (Saving Throw) de Constituição DC 16. No centro do círculo, uma Obscuridade surge, mas foge imediatamente, para espreitar, aterrorizar e caçar o conjurador e todos os participantes, até que matem a criatura, ou que todos estejam mortos.... [Continua]

Evocação de Obscuridades

Tipo:

Scroll

Raridade:

Very Rare

Sintonia:

._[_PAGINA_02_-_Continuação...]_____.

A CR da Criatura de Insanidade Evocada, deve ser igual a CR da criatura sacrificada somada a 1/3 do nível do Conjurador Principal.

Até o início de seu próximo descanso longo, os pontos causados por este Ritual, se acumulam para determinar quaisquer consequências do Nível de Estresse Atingido (Consultar Tabela no Guia Completo de Campanha de Iantarkel). Sempre que necessário substitua as consequências, caso aconteçam no mesmo dia.



Marca Obscura

Tipo:

Scroll

Raridade:

Very Rare

Sintonia:

Neste Pergaminho feito de pele animal, está descrito um ritual de marcação em nome de uma Entidade Obscura, que pode ser realizado por qualquer humanoide, que assim o desejar. O ritual dura 2 horas e requer um esforço mental muito grande, causando Pontos de Estresse ao Conjurador. Ao iniciar o ritual, o Conjurador acessa os conhecimentos obscuros dos planos distantes de onde a Entidade escolhida aguarda, e deve passar numa Salvaguarda (Saving Throw) de Sabedoria dificuldade (DC) 16. Se falhar o conjurador recebe 1d6+1 Pontos de Estresse Temporário, ou 1d4 se obter um sucesso.

Após o ritual, o conjurador pode escolher colocar a Marca da Entidade nele mesmo ou em alguém próximo que esteja disposto a recebê-la.

Alguém que porte a Marca Obscura ganha os seguintes Benefícios por 48 horas:

- Imunidade aos Efeitos causados pela exposição aos Conhecimentos Obscuros e a Obscuridades, providos por fontes ligadas a Entidade escolhida;
- Vantagem nos Saving Throws contra quaisquer Efeitos com origem Obscura;
- Resistência aos acúmulos de Pontos de Estresse, sofrendo ou convertendo metade dos pontos sofridos.

Ao final das 48 horas, a criatura perde a proteção da marca e deve passar numa Salvaguarda (Saving Throw) de Sabedoria com vantagem, com dificuldade (DC) determinada pela experiência adquirida enquanto estava sob os efeitos da marca. Se falhar, ela sofrerá 1d6 Pontos de Estresse Temporário, se passar, a Criatura não é afetada.

Uma Criatura que porte uma Marca Obscura, não pode se beneficiar de outras marcas, mesmo que tenham origem em entidades diferentes.

Até o início de seu próximo descanso longo, os pontos causados por este Ritual, se acumulam para determinar quaisquer consequências do Nível de Estresse Atingido (Consultar Tabela no Guia Completo de Campanha de Iantarkel). Sempre que necessário substitua as consequências, caso aconteçam no mesmo dia.

Ring of Regeneration

Tipo:

Ring

Raridade:

Very Rare

Sintonia:

Requires Attunement

While wearing this ring, you regain 1d6 hit points every 10 minutes, provided that you have at least 1 hit point. If you lose a body part, the ring causes the missing part to regrow and return to full functionality after 1d6 + 1 days if you have at least 1 hit point the whole time.



Runas de Convocação de Norad-Imgrohl

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

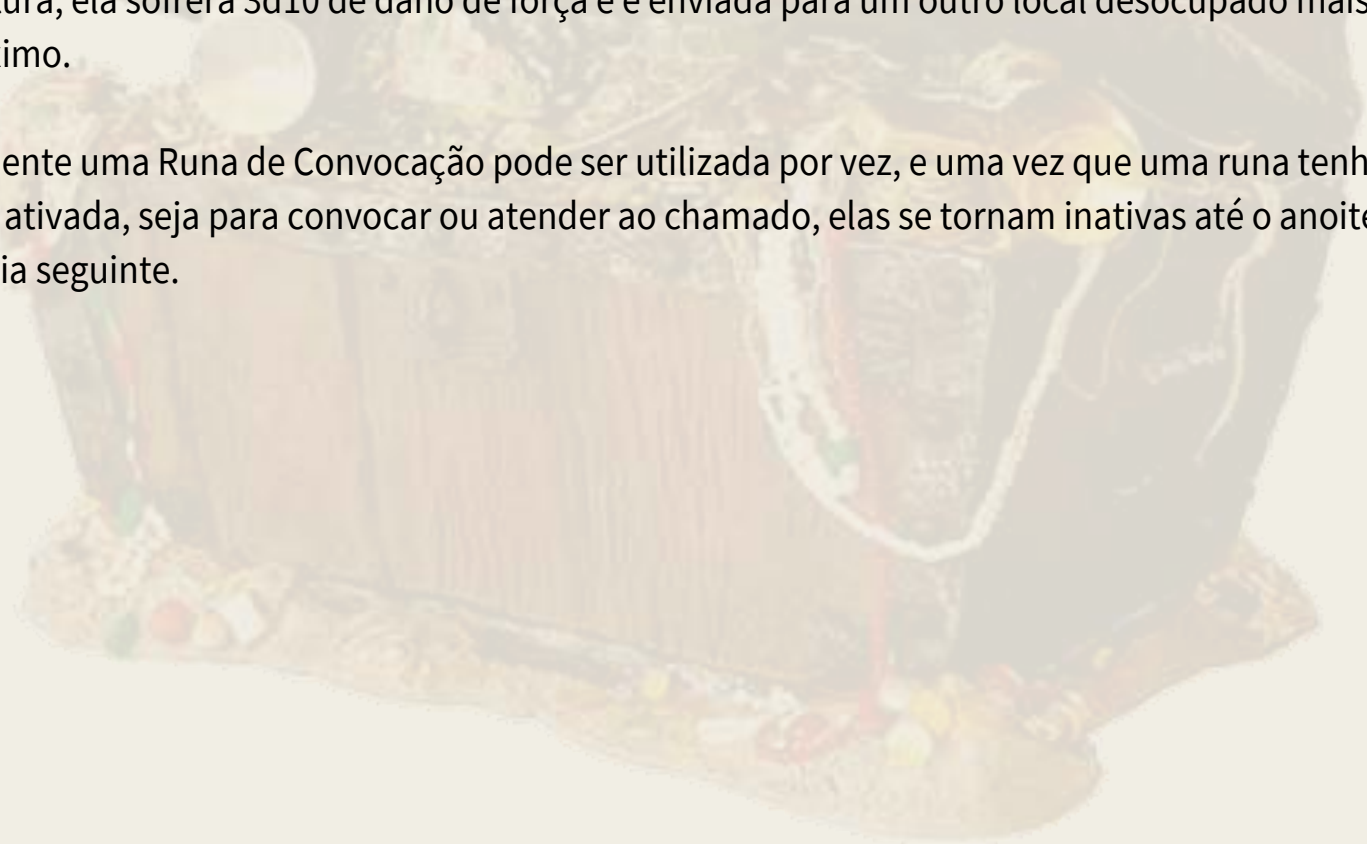
Very Rare

Sintonia:

As Runas de Convocação são formadas por 9 pedras negro-azuladas lapidadas e marcadas em um dos lados com uma Runa Anã do clã Norad-Imgrohl, que além das propriedades arcanas que ligam as pedras em um único conjunto, elas apresentam também uma pequena marcação numérica, de 1 a 9, no canto superior da runa. Qualquer criatura que estiver em posse de uma destas Runas, pode utilizar uma ação para ativar a runa e Convocar as criaturas em posse das outras 8 runas para junto dela.

Ao ativar a convocação, as 8 outras runas vibram e emitem um pálido brilho azulado, que forma em seu canto inferior a numeração da Runa que ativou a convocação. Durante o próximo minuto após a ativação, cada criatura em posse da runa, pode usar uma ação para atender ao chamado, teleportando-se instantaneamente para uma localização aleatória e livre dentro de 5ft (1,5m ou 1sq) da pedra que ativou a convocação. Caso não tenha local livre para a chegada de uma nova criatura, ela sofrerá 3d10 de dano de força e é enviada para um outro local desocupado mais próximo.

Somente uma Runa de Convocação pode ser utilizada por vez, e uma vez que uma runa tenha sido ativada, seja para convocar ou atender ao chamado, elas se tornam inativas até o anoitecer do dia seguinte.



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.

Gororoba do Kobold Vigilante

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Uncommon

Sintonia:

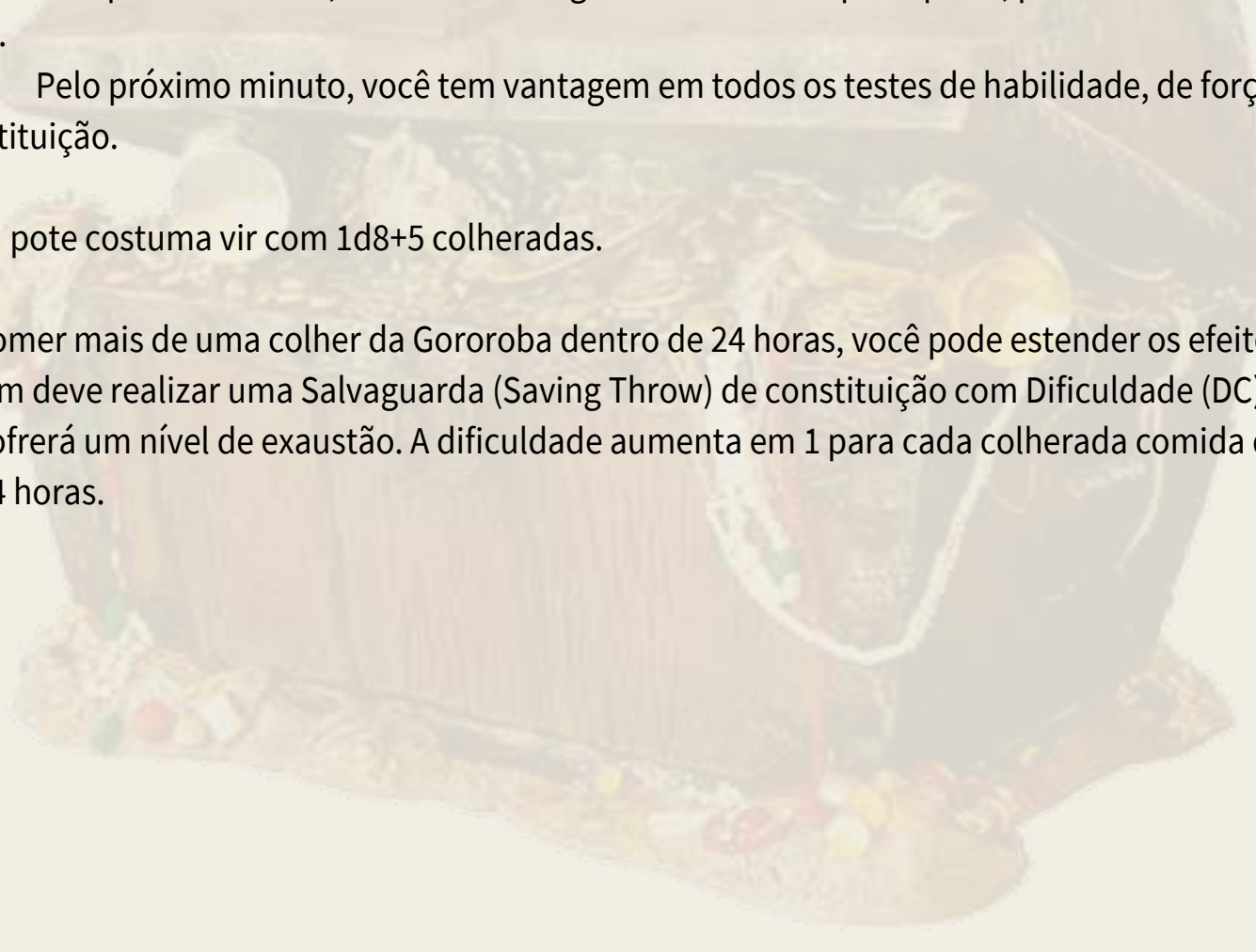
Esta pasta marrom de procedência alarmante, fica guardada em um pote hermeticamente fechado, pois tem um cheiro ácido, doce e um gosto tão amargo que te faz tremer ao lembrar do sabor.

Com uma ação, você pode abrir o pote e comer uma colher da Gororoba do Kobold Vigilante, você ganha os seguintes benefícios:

- Pelas próximas 8 horas, magia não pode te colocar para dormir, e você pode permanecer acordado durante um descanso longo e ainda se beneficiar por ele. Criaturas, como elfos, que não podem dormir não são afetados por isso.
- Pela próxima 1 hora, você tem vantagem nos testes de perception, para efeitos de escutar e ver.
- Pelo próximo minuto, você tem vantagem em todos os testes de habilidade, de força e constituição.

Cada pote costuma vir com 1d8+5 colheradas.

Ao comer mais de uma colher da Gororoba dentro de 24 horas, você pode estender os efeitos, porém deve realizar uma Salvaguarda (Saving Throw) de constituição com Dificuldade (DC) 17, ou sofrerá um nível de exaustão. A dificuldade aumenta em 1 para cada colherada comida dentro de 24 horas.



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.



Cloak of Many Fashions

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Common

Sintonia:

While wearing this cloak, you can use a bonus action to change the style, color, and apparent quality of the garment. The cloak's weight doesn't change. Regardless of its appearance, the cloak can't be anything but a cloak. Although it can duplicate the appearance of other magic cloaks, it doesn't gain their magical properties.

Source: Xanathar's Guide to Everything, page 136



Poção de Cura Completa

Tipo:

Potion

Raridade:

Legendary

Sintonia:

Esta imensamente rara poção cura todos os Pontos de Vida (HP) do Usuário. Quando tomar esta poção, se o usuário estiver sobre os efeitos de Encantamento, estiver com a condição Amedrontado, Paralisado, Atordoadado, Envenenado ou enfermo, por uma doença comum ou magica, o líquido quente e amargo limpará o usuário destes efeitos e condições.

(Iantarkel pg: 83)



Poção de Recuperação

Tipo:

Potion

Raridade:

Rare

Sintonia:

Esta poção tem um líquido estranho, que muda de cor a cada angulo que se olha para ela. Ao ingerir o líquido desta poção, o usuário sente o líquido se espalhar por seu corpo como uma estranha e calma energia, retirando dele um efeito debilitante ao final de 2 turnos.

Esta poção livra o usuário de um dos seguintes efeitos:

- Efeito que diminua os Pontos de Vida Máximo do usuário;
- Efeito de encantamento (encanto);
- Uma redução de valor de habilidade;
- Um nível de Exaustão.



Potion of Maximum Power

Tipo:

Potion

Raridade:

Rare

Sintonia:

The first time you cast a damage-dealing spell of 4th level or lower within 1 minute after drinking the potion, instead of rolling dice to determine the damage dealt, you can instead use the highest number possible for each die. This glowing purple liquid smells of sugar and plum, but it has a muddy taste.



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.



Potion of Vitality

Tipo:

Potion

Raridade:

Very Rare

Sintonia:

When you drink this potion, it removes any exhaustion you are suffering and cures any disease or poison affecting you.

For the next 24 hours, you regain the maximum number of hit points for any Hit Die you spend.

- The potion's crimson liquid regularly pulses with dull light, calling to mind a heartbeat.



Enxame de Abelhas

Cantrip - Conjuration

Materials: uma abelha viva.

Casting Time: 1 Ação

Range: 30 ft (6qd ou 9m)

Components: V, S, M

Duration: Concentração, até 1 minuto

Você faz aparecer momentaneamente uma nuvem de abelhas que ocupam um cubo de 5ft (1qd ou 1,5m) em um ponto que você possa ver dentro do alcance. Se uma Criatura estiver na área quando conjurar a magia, ao entrar na área pela primeira vez no turno, ou acabar o turno dentro da nuvem, ela precisa realizar uma Salvaguarda (Saving Throw) de Destreza, ou terá a parte superior do corpo coberta por uma nuvem de abelhas enfurecidas, que te ferroam causando 1d6 de dano perfurante. Enquanto coberta pela abelha, a Criatura tem sua visão fortemente bloqueadas, e ganha meia cobertura contra efeitos que vierem de fora da área do enxame.

Ao falhar na Salvaguarda, a Criatura fica desorientada pelo enxame, e precisa usar seu movimento em seu turno, se ainda tiver, para se livrar e sair da nuvem. Sempre que tentar sair, a criatura gasta 5 ft (1qd ou 1,5m) de seu movimento total, e corre desorientada para uma direção aleatória, determinada ao rolar um d8, se livrando das abelhas ao sair da nuvem. Se a direção determinada estiver bloqueada, a criatura não consegue sair. O movimento desorientado causado por esta magia, não indica para as outras criaturas qual direção está seguindo, não gerando ataques de oportunidade ao sair da nuvem.

Em Níveis Superiores. A magia aumenta de dano em 1d6 quando atingir nível 5 (2d6), nível 11 (3d6), nível 17 (4d6).

Manipulador de Areia

Cantrip - Transmutation

Casting Time: 1 Ação, 1 minuto, ou 1 hora (ver abaixo)

Range: 10 ft (2qd ou 3m)

Components: V, S

Duration: Instantâneo, 1 minuto, ou 1 hora (ver abaixo)

Você escolhe uma porção de areia, terra ou pedra, que você possa ver dentro do alcance, e que ocupe um volume total de até um cubo de 10ft (2qd ou 3m) de areia, 5ft (1qd ou 1,5m) de terra, ou um cubo de 1ft (30cm) de pedra. Manipulando-a da seguinte forma:

Se o alvo for areia:

- Você pode instantaneamente, escavar a área, e numa explosão gentil espalhar a areia para um dos lados da área escavada, num cone de 10ft (2qd ou 3m) de distância. As criaturas dentro do cone devem passar em uma Salvaguarda (Saving Throw) de Destreza para proteger os olhos, ou terão Desvantagem nas rolagens de ataque, e Desvantagem nos Testes de Sabedoria (percepção), até o início do seu próximo turno, ou até que o alvo use uma Ação Bônus para limpar os olhos. As criaturas que estejam sobre a área escavada do cubo, devem passar em uma Salvaguarda de Destreza ou cairão no buraco escavado.
- Você pode instantaneamente, escavar a areia do local para projetar, dentro do alcance da magia, uma ponte suspensa de até 25ft (5qd ou 7,5m) de comprimento, e com 5ft de largura (1qd ou 1,5m) de areia condensada e endurecida. Uma ponte formada com até 15ft (3qd ou 4,5m) de comprimento, suporta até duas criaturas médias, ou apenas uma criatura média se cria-la em seu comprimento total. A ponte se desfaz ao final do seu turno, derrubando tudo que esteja sobre ela.
- Adicionalmente, você pode usar esta magia para instantaneamente criar desenhos, formas e maquetes na areia. Estas mudanças podem durar por até 1 hora.

Se o alvo for Terra:

- Com a conjuração de 1 minuto, você pode secar e quebra uma porção de terra, transformando-a em um pequeno banco de areia.

Se o alvo for Pedra:

- Com a Conjuração de 1 hora, você pode erodir a pedra, transformando-a em um pequeno banco de areia.

Transferência de Força Vital de Alastor

Level 1 - Necromancy (Ritual)

Casting Time: 1 Ação

Range: 30 ft (6qd ou 9m)

Components: V, S

Duration: Instantâneo

Você escolhe uma criatura dentro do alcance da magia como Alvo Receptor, e criando uma ligação entre ele e uma Fonte de Força Vital, para transferir energia curadora. O Sucesso da transferência, e a potência da Cura realizada no alvo, dependem do tipo de Fonte, devendo no início da conjuração, escolher uma das Fontes a seguir:

Energia Natural: Ao escolher esta Fonte, você se prepara para recolher a Força Vital da Natureza dentro do alcance da magia, devendo passar num Teste de Atributo de Conjuração, com Dificuldade (DC) pela tabela de Acesso à Fonte de Energia Natural, ajustada pelo Mestre (DM) de acordo com a qualidade da vida que compõe esta área. Uma área sem sinais de vida não pode ser usada como Fonte. Em um sucesso, você conclui a ligação entre a Fonte e o Alvo Receptor, gerando o seguinte efeito:

- Você recolhe energia e causa 3d4 de dano necrótico, dividido entre todos os seres vivos da Fonte, transferindo-a para que o Alvo Receptor recupere Pontos de Vida (PV) igual a metade do dano causado. A energia transferida, não causa a morte da vida local, mas impede que a mesma área seja Fonte desta magia pelas próximas 24 horas, quando a Força Vital se recupera.

TABELA 55 – ACESSO À FONTE DE ENERGIA NATURAL

Áreas _____	Dificuldade (DC)
Florestas, e Bosques _____	10
Lagos, Rios, Mar, Gramados, e Descampados _____	12
Montes, Montanhas, Cavernas, Cidades, e Vilas _____	15
Desertos, e Tundras Geladas _____	20

* O Mestre (DM) pode ajustar as dificuldades acima de acordo com a região do mundo.

Criatura Fonte: Você escolhe uma Criatura, diferente do Alvo Receptor, e que também esteja no alcance desta magia, para ser a sua Fonte, lançando contra ela um raio necrótico. A Criatura Fonte, deve passar numa Salvaguarda (Saving Throw) de Destreza, ou terá sua Força Vital ligada ao Alvo Receptor, Gerando o Seguinte Efeito:

- Você recolhe energia e causa 3d6 de dano necrótico na Criatura Fonte, transferindo-a para o Alvo Receptor, para que ele recupera Pontos de Vida (PV) igual a metade do dano causado. Caso o dano seja superior ao valor atual de Pontos de Vida (PV) da Fonte, o Alvo Receptor recupera metade do dano suficiente para reduzir os Pontos de Vida (PV) da Criatura Fonte a 0. A criatura escolhida como Fonte Vital pode escolher falhar na Salvaguarda.

Em Níveis Superiores. Ao conjurar esta magia usando um Slot de Magia de nível 3 ou superior, o dano dos acordes aumenta em 1d6 para cada nível de Slot de Magia acima do nível 2.

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

[Spell Id: 530]

Classes: Arcane Trickster, Eldritch Knight, Bard, Cleric, Druid, Ranger, Sorcerer, Wizard.

Font of Magic: Arcane, Divine, Primal

Level 2 - Transmutation

Casting Time: 1 Ação

Range: Toque

Components: V, S, M

Duration: Concentração, até 1 minuto

Materials: Um prisma custando ao menos 50 peças de ouro.

Você toca uma arma a distância, tornando-a capaz de transmutar matéria, para alterar o tipo de dano das munições que disparar com ela.

Ao conjurar esta magia você escolhe o novo tipo de dano das munições desta arma, podendo alterar para dano de Eletricidade, Radiante ou Necrótico. Uma munição afetada por esta magia, volta ao normal depois de acertar e causar dano num alvo, ou ao errar o ataque.

A magia acaba quando 12 peças de munição forem atiradas pela sua arma.

Em Níveis Superiores. Ao conjurar esta magia usando um Slot de Magia de nível 3 ou superior, você aumenta a quantidade de munições em duas vezes por nível de Slot de Magia acima do nível 2.

Criar Armadilha Mágica

Level 2 - Abjuration (Ritual)

Casting Time: 1 minuto
Range: Conjurador
Components: V, S, M
Duration: 8 horas

Materials: Um pedaço de fio de prata enrolada sobre uma pele de Enguia Elétrica, um Frasco de Óleo, uma Planta Venenosa, uma Ponta de Flecha, uma Rosa, um Símbolo Sagrado, ou um Sino.

Você cria uma armadilha mágica contra intrusos indesejados. Escolha uma porta, janela, ou área dentro do alcance, que não seja maior do que um cubo de 10 ft (2qd ou 3m). A armadilha conjurada pode ter Efeito de Dano ou Efeito de Sono, devendo escolher na conjuração.

Até que o feitiço termine, qualquer criatura pequena ou maior, que tocar, ou entrar na área protegida sem permissão aciona a armadilha, enviando um alerta para sua mente caso esteja dentro de meia milha (2640 ft ou 805m) dela. Depois de acionada, a armadilha não afeta novas criaturas, mas ela permanece detectável pela magia Detect Magic pela duração da magia. Você pode definir criaturas para não acionarem a armadilha.

Efeito de Dano. Defina o dano da armadilha na conjuração, escolhendo entre Dano de Eletricidade, Fogo, ou Perfurante que exigem uma Salvaguarda (Saving Throw) Destreza, e Veneno, Radiante, ou Trovão que exigem uma Salvaguarda (Saving Throw) de Constituição. A criatura que acionar a armadilha deve realizar a Salvaguarda (Saving Throw) definida para o tipo de dano escolhido, sofrendo 4d8 de dano numa falha, ou metade do dano num sucesso.

Efeito de Sono. A criatura que acionar a armadilha deve realizar uma Salvaguarda (Saving Throw) de Constituição, caindo inconsciente pela duração desta magia. Criaturas imunes a serem encantadas, ou mortos-vivos são imunes ao efeito de Sono.

Em Níveis Superiores. Ao conjurar esta magia usando um Slot de Magia de nível 3 ou superior, você pode escolher Aumentar o Dano, em 1d8 para cada Slot de Magia acima do nível 2. Ou Adicionar Acionamento Extra, adicionando mais 1 acionamento, para cada 2 slots acima do nível 2. Opcionalmente, você pode usar as duas melhorias no Efeito de Dano, usando 1 dos Slot de Magia acima do nível 2, para cada dado de dano aumentado, e 2 slots para cada Acionamento Extra.

Dissimulação Mental de Al-Ghurab

Level 3 - Illusion

Casting Time: 1 Ação
Range: 30 ft (6qd ou 9m)
Components: V, S, M
Duration: 1 minuto

Materials: Uma pedra, cristal ou vidro, que pareça a uma esmeralda pequena. E um pedaço de pergaminho lacrado com cera, contendo a descrição de 6 personalidades e suas listas de pensamentos superficiais, que a magia consome..

Ao entoar palavras de encantamento e dissimulação, você cria até 6 Mentes Fantasmagóricas para proteger as mentes de até 6 criaturas a sua escolha, e que você consiga ver no alcance da magia. Você pode distribuir as mentes como quiser, limitando em até 3 mentes fantasmagóricas por criatura. Nem mesmo os mais poderosos ataques psíquicos, sondas mentais, tentativas de influenciar ou alterar algo na mente de uma criatura protegida, ultrapassarão facilmente as barreiras criadas pelas Mentes Fantasmagóricas, e seus Ecos Ilusórios que repetem os pensamentos simplórios, escolhidos e preparados pelo conjurador para cada mente.

Enquanto uma criatura estiver protegida por ao menos 1 Mente Fantasmagórica, quaisquer magias, ou efeitos que concederem acesso aos pensamentos superficiais da criatura, terão acesso apenas aos ecos ilusórios de cada Mente Fantasmagórica.

Uma Criatura que esteja lendo os pensamentos superficiais de uma Mente Fantasmagórica, e tente sondar pensamentos mais profundos, para acessar seu estado emocional, discernir sobre seu raciocínio, ou descobrir algo importante que paire sobre sua mente, encontra apenas o vazio, percebendo a estranheza da mente sondada, e poderá então usar uma Ação para realizar um Teste Inteligência (Investigação) contra sua Dificuldade de Salvaguarda de Magias (Spell Save DC) para detectar a ilusão e passar da barreira mental, realizando um teste para cada Mente Fantasmagórica ativa. Uma Criatura que Detecte a ilusão das Mentes Fantasmagóricas, ganha acesso apenas à leitura da mente real, não desativando ou destruindo a mente fantasmagórica nem suas proteções adicionais, que permanecem ativas normalmente.

Cada Mente Fantasmagórica ativa concede as seguintes proteções adicionais: Pela duração da magia, quando uma criatura protegida por ao menos 1 Mente Fantasmagórica for alvo de uma magia ou efeito similar, que cause dano psíquico, tente alterar sua memória, influenciar ou comandar suas ações ou pensamentos, ou que imponha sobre ela a condição de Encantado, role um d20 para determinar se o alvo será alterado para uma das Mentes Fantasmagóricas. Se a criatura estiver protegida por 3 mentes fantasmagóricas, será preciso rolar acima de 6 no d20 para que a magia afete uma delas. Com 2, será preciso rolar acima de 8. Com 1, será preciso rolar acima de 11. Uma Mente Fantasmagórica, que se tornar alvo destas magias ou efeitos similares, é destruída.

Criaturas com True Sight, ou que estejam sobre os efeitos da magia True Seeing, ou magias e efeitos similares, percebem uma fina barreira ao redor da cabeça de uma criatura protegida por uma mente fantasma.

Esferas Infernais

Level 3 - Evocation

Casting Time: 1 Ação

Range: Conjurador

Components: V, S

Duration: Concentração, até 1 minuto

Você cria 5 esferas infernais de fogo vivo que flutuam e orbitam condensadas ao seu redor pela duração da magia. Quando conjurar esta magia, e como uma Ação Bônus nos seus próximos turnos, você pode comandar 1 ou mais esferas para voar até um ponto dentro de 150 ft (30qd ou 45m) de você.

Quando a esfera chegar ao seu destino, ou atingir uma superfície sólida ou criatura no caminho, ela explode. Cada criatura dentro de 10 ft (2qd ou 6m) do ponto onde a esfera explodir, precisa passar numa Salvaguarda (Saving Throw) de Destreza para cada esfera, ou sofrerá 2d6 de dano de fogo em uma falha, ou metade num sucesso. Cada esfera causa dano separadamente.

Em Níveis Superiores. Ao conjurar esta magia usando um Slot de Magia de nível 4 ou superior, o número de esferas aumenta em 1 por nível de Slot de Magia acima do nível 3.



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

[Spell Id: 541]

Classes: Arcane Trickster, Eldritch Knight, Cleric, Sorcerer, Warlock, Wizard.

Font of Magic: Arcane, Divine

Level 3 - Abjuration

Materials: 1 Sacrifício de Sangue, que esta Magia Consome.

Casting Time: 1 Ação

Range: 60 ft (12qd ou 18m)

Components: V, S, M

Duration: Concentração, até 1 minuto

Você profere palavras profanas numa antiga e corrompida língua, inundando o ar com um desconforto, que desaparece apenas quando a magia abraça seus alvos.

Escolha até 3 criaturas no alcance da magia, para protegê-las contra Criaturas do tipo Obscuridade, Efeitos Obscuros Indesejados, ou quaisquer outras Criaturas com origem no Verdadeiro Obscuro. Até o fim da Magia, os alvos protegidos, recebem os seguintes benefícios:

- **Rejeição do Obscuro.** Os alvos desta magia não podem ser Encantados, Amedrontados, ou Possuídos por uma Obscuridade, e não podem ser afetados por maldições ou efeitos indesejados de origem Obscura. Caso um alvo já esteja Encantado, Amedrontado, Possuído por uma destas criaturas, ou sob efeitos Obscuros adversos, o alvo terá Vantagem nas próximas Salvaguardas (Saving Throws) para se livrar destes efeitos. Caso um ou mais efeitos ativos sobre um alvo protegido não permita uma nova Salvaguarda para resisti-los, ele pode tentar se livrar de um efeito que o aflija por turno, rolando ao final do turno uma Salvaguarda de Sabedoria com Desvantagem e Dificuldade (DC) 17, ou rolando normalmente, caso o conjurador saiba o nome real da Entidade que deu origem aos efeitos ou criaturas que os impuseram. Um alvo Protegido, somente pode rolar uma Salvaguarda por Turno para cada Condição.
- **Defesa Obscura.** Os Ataques realizados por uma Criatura de Origem Obscura têm Desvantagem contra os alvos desta magia.
- **Vantagem Obscura.** Os alvos desta magia podem adicionar um bônus de 1d4 em suas rolagens de Ataques ou em suas Salvaguardas (Saving Throws) contra criaturas de origem Obscura.

Em Níveis Superiores. Ao conjurar esta magia usando um Slot de Magia de nível 4 ou superior, você pode escolher 1 alvo adicional para cada Slot de Magia acima do nível 3. A Dificuldade (DC) da Rejeição do Obscuro reduz em 1 ponto para cada nível de Slot de Magia acima do nível 3.

Visão No Escuro Aprimorada de Lanir

Level 3 - Transmutation

Materials: Uma Opala Negra.

Casting Time: 1 Ação

Range: 10 ft (2qd ou 3m)

Components: V, S, M

Duration: 1 hora

Você escolhe uma criatura, que você possa ver dentro do alcance da magia, para aprimorar seus sentidos, concedendo-lhe habilidade de enxergar em qualquer escuridão.

Pela duração desta magia o alvo ganha Visão no Escuro de 30 ft (6qd ou 9m), podendo enxergar através de escuridão natural ou mágica.

Caso o alvo tenha Visão no Escuro natural, a visão do alvo se aprimora, permitindo que ele enxergue através de escuridão mágica dentro do alcance de sua Visão no Escuro natural, ou 30 ft caso tenha um alcance menor. Além disso, o alcance de sua Visão dentro da escuridão natural, aumenta em 30 ft.

Em Níveis Superiores. Ao conjurar esta magia usando um Slot de Magia de nível 4 ou superior, você pode afetar uma criatura adicional para cada nível de Slot de Magia acima do nível 4.

Aberração Fiel de Al-Ghurab

Level 4 - Conjuración

Casting Time: 1 Ação

Range: 30 ft (6qd ou 9m)

Components: V, S, M

Duration: 8 horas

Materials: um minúsculo apito de osso, e um fio de prata.

Você conjura uma Aberração Tentacular fantasma em um espaço desocupado que você pode ver dentro do alcance, onde ele permanecerá pela duração da magia, até que você o dissipe com uma Ação, ou até que você se afaste mais de 100 ft (20qd ou 30m) dele.

A Aberração Tentacular é invisível para todas as criaturas exceto você e não pode ser ferida. Quando uma criatura pequena ou maior chega a 30 ft (6qd ou 9m) dela sem primeiro falar a senha, que você especifica ao lançar esta magia, a Aberração começa a emitir um alto zunindo, agudo e terrível. A Aberração vê criaturas invisíveis e pode ver no Plano Etéreo. Ignora ilusões.

No início de cada um de seus turnos, a Aberração Tentacular ataca com seus tentáculos uma criatura hostil a você dentro de 10 ft (2qd ou 3m) dele. O bônus de ataque da Aberração Tentacular é igual ao seu Ataque Mágico. Em um acerto, a Aberração Tentacular causa 3d8 de dano Contundente, e o alvo deve passar em uma Salvaguarda (Saving Throw) de Força ou ficará Caído.

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

[Spell Id: 564]

Classes: Artificer, Arcane Trickster, Eldritch Knight, Sorcerer, Wizard.

Font of Magic: Arcane

Invocação Obscura

Level 4 - Conjuración

Materials: 1 Sacrifício de Sangue, que esta Magia Consome.

Casting Time: 1 Ação

Range: 60 ft (12qd ou 18m)

Components: V, S, M

Duration: Concentração, até 1 hora

Você profere palavras profanas numa antiga e corrompida língua, abrindo uma fenda temporária para o Domínio da Obscuridade, invocando uma Obscuridade para o plano material.

Escolha uma Obscuridade para invocar com CR 5 ou inferior. A criatura escolhida aparece em um espaço desocupado que você consiga ver dentro do alcance da magia, e ela desaparece quando seus Pontos de Vida (PV) chegarem a 0, ou quando a magia acabar.

Role iniciativa para a Criatura, que age em seu próprio turno. Ao invocar a criatura, você se torna seu Mestre pela duração da magia, e em cada turno posterior, você pode, como uma Ação Livre, proferir um comando verbal, e obrigá-la agir conforme suas ordens no turno da Obscuridade. Se você não proferir nenhum comando até o turno dela, a Obscuridade ataca qualquer criatura hostil a você ou a ele, que esteja dentro de seu alcance, utilizando sempre seus mais poderosos ataques.

Ao final de cada turno da Obscuridade, a criatura invocada deve realizar uma Salvaguarda (Saving Throw) de Sabedoria para tomar o controle da conjuração, e tentar se afixar ao plano material. Ela faz a Salvaguarda com Desvantagem caso você saiba o nome real da Entidade que a gerou. Se o Sacrifício de Sangue for realizado no processo de conjuração, a Dificuldade (DC) de Salvaguarda para a criatura aumenta em +1. Se o Sacrifício de Sangue reduziu os Pontos de Vida (PV) do humanoide a 0, a Dificuldade (DC) aumenta em +2. Caso você use um corpo de um humanoide como receptáculo para a Obscuridade, fundindo o humanoide com ela, a criatura falha automaticamente na Salvaguarda enquanto você manter a Concentração da magia.

Ao falhar na Salvaguarda, a Criatura continua te considerando seu mestre. Se passar, você perde o controle, e ela passará o resto de seus turnos, perseguindo e atacando todos os humanoides ainda acordados, exceto você, pelo resto da duração da magia.

Se perder a Concentração da magia, seu controle sobre a Obscuridade e da invocação terminam, mas, se a criatura ainda tiver Pontos de Vida (PV), ela permanece no plano material por 1d6 rodadas quando a magia chega ao fim. Durante este tempo, ela tentará te atacar, e reduzir seus Pontos de Vida (PV) a 0, se conseguir, ela toma o Controle da invocação e se afixa ao plano material.

Uma Obscuridade que não tomou o Controle da invocação, morre no plano material ao final da magia, ativando quaisquer efeitos de morte descritos para ela.

Em Níveis Superiores. Ao conjurar esta magia usando um Slot de Magia de nível 5 ou superior, a CR da criatura invocada aumenta em 1 ponto, para cada Slot acima do Nível 4.

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

[Spell Id: 549]

Classes: Arcane Trickster, Eldritch Knight, Cleric, Sorcerer, Warlock, Wizard.

Font of Magic: Arcane, Divine

Nevoa Mental

Level 4 - Enchantment

Casting Time: 1 Ação

Range: 60 ft (12qd ou 18m)

Components: V, S, M

Duration: Concentração, até 1 minuto

Materials: Perfume de no mínimo 10 peças de ouro, que é consumido pela magia.

Você cria uma nevoa azulada e perfumada, que cobre uma área de 20 ft (4qd ou 6m) de raio, centrada em um ponto dentro do alcance da magia, impondo nas criaturas dentro da área com os seguintes efeitos:

- **Mente Nublada.** Até o final da magia, quaisquer criaturas dentro da área tem a mente nublada, e sofrem Desvantagem nas Salvaguardas (Saving Throws) de Sabedoria e Inteligência.
- **Conjuração Pertubada.** Quando uma criatura dentro da nevoa tentar conjurar uma magia, ela precisa rolar uma Salvaguarda de Inteligência, se falhar ela esquece o planejado, se tornando incapaz de conjurar uma magia neste turno, ficando livre, no entanto para utilizar sua Ação de outra forma. Além disso, qualquer criatura que estiver concentrando numa magia e começar seu turno dentro da área, ou entrar nela, precisa realizar um Teste de Concentração, ou a magia cessa.

A Nevoa criada por esta magia pode ser dispersada por um vento forte, ou magias que gerem uma explosão de Trovão que empurre criaturas e objetos em 10 ft (2qd ou 3m) ou mais.

Transferência e Limpeza de Encantamentos

Level 4 - Transmutation (Ritual)

Casting Time: Especial
Range: Toque
Components: V, S, M
Duration: Instantâneo

Materials: Um item Alvo com Raridade comum ou superior, da mesma categoria do Item Original. E um valor de pedras preciosas em pó, definido pela Raridade do Item Original, que será consumido durante a conjuração.

Você desenha dois círculos arcanos interligados por runas no chão, coloca em um círculo o Item Original, e no outro o Item Alvo, e se prepara para conjurar a magia.

Item Original. É o item mágico que deseja Limpar de uma maldição, ou de onde transferirá os encantamentos. Para estar apto a esta magia, ele não pode estar destruído.

Item Alvo. É o item mágico que receberá a maldição, ou os encantamentos do Item Original. E para isso, ele precisa ser da mesma Categoria de Item Mágico que o Item Original, e deve ser de raridade Comum ou superior.

Tempo de Conjuração. Definido pelo Item Original, a magia requer: 1 hora para Comum; 2 horas para Incomum; 4 horas para Raro; 6 horas para Muito Raro; e 10 horas para Lendário.

Nível de Magia. Definido pelo Item Original. A magia requer ao menos um Slot de Magia de Nível 4 para um item de raridade Comum, Incomum ou Raro, um mínimo de Nível 6 para Muito Raro, e Nível 7 para Lendário.

Componentes. O Custo em pedras preciosas consumidas pela magia, é definido por $\frac{1}{4}$ do Valor de Criação do Item Original, subtraído de $\frac{1}{10}$ do Valor de Criação do Item Alvo (Item Original – Item Alvo). O Valor de Criação dos itens, devem ser consultados na coluna Construindo com um Projeto Mágico da Tabela 71 – Custo Mínimo e Contribuição Diária: ITENS MÁGICOS DIVERSOS.

Depois de preparar a magia, escolha uma das Formas de Encantamento a seguir:

Transferência. Você quebra o Item Original, e transfere todas as propriedades mágicas para o Item Alvo. Ao final da conjuração, o Item Alvo, retém todas as suas características físicas, mas substitui todos os seus encantamentos, bônus e capacidades mágicas pela do original, assumindo também a nova raridade.

- Para que a transferência funcione, o Item Alvo, deve ter Funcionalidades e Características físicas similares. Aspectos físicos e propriedades mágicas não compatíveis com o Item Alvo, são perdidas. O Mestre (DM), pode permitir a transferência entre categorias diferentes, desde que as funções mágicas possam claramente ser usadas com o Item Alvo, atrelando o uso de suas propriedades mágicas, somente quando ele for usado para reproduzir as funções do Item Original.

- Exemplo: Ao transferir as propriedades de um Bastão do Ninho +1, para uma Adaga, o Bônus mágico só pode ser usado ao conjurar magias, não podendo adicioná-lo em ataques ou danos com a adaga.... [Continua]

Transferência e Limpeza de Encantamentos

Level 4 - Transmutation (Ritual)

Casting Time: Especial
Range: Toque
Components: V, S, M
Duration: Instantâneo

Materials: Um item Alvo com Raridade comum ou superior, da mesma categoria do Item Original. E um valor de pedras preciosas em pó, definido pela Raridade do Item Original, que será consumido durante a conjuração.

..[_PAGINA_02_- _Continuação...]

Limpeza. Você escolhe um dos Tipos de Limpeza, Realocar ou Destruir, para tentar se livrar de uma ou mais Maldições que afetem um item. Ao Realocar, você transfere todas as propriedades da Maldição do Item Original para o Item Alvo. Ao Destruir, você transfere todas as propriedades mágicas do Item Original para o Item Alvo, extinguindo a Maldição no processo. Para concluir a magia, você deve realizar o Teste de Limpeza, rolando um Teste de Inteligência (Arcana), consultando a Dificuldade (DC) pelo Tipo de Limpeza e a raridade do Item Original na Tabela 64 – Teste para Limpeza de Maldições.

- Tempo Extra. O Tempo de Conjuração aumenta de acordo com a raridade do Item Original, adicionando 1 hora para cada categoria de raridade acima de Comum.

- Raridade Mínima. O Item Alvo, deve ter uma raridade mínima igual a uma categoria menor que a do Item Original, devendo ser ao menos da raridade Comum. Para cada categoria abaixo da Raridade Mínima para o Item Alvo, aumente a Dificuldade (DC) do teste em 2.

TABELA 64 – TESTE PARA LIMPEZA DE MALDIÇÕES.

Raridade do Item _____. Dificuldade (DC) para o Teste de Arcana*.

____ Original: _____. Realocar _____. Destruir _____.

Comum _____.	10		15
Incomum _____.	12		17
Raro _____.	16		21
Muito Raro _____.	20		25
Lendário _____.	24		29

* A Dificuldade (DC) final pode ser ajustada pelo Mestre de acordo com a maldição.

Poeira Arcana. Substituir os componentes por Poeira Arcana, altera as Formas da magia. Na Transferência, você reduz pela metade o Tempo de Conjuração e o Custo dos Componentes. Na Limpeza, você escolhe entre reduzir o Tempo de Conjuração pela metade, ou ganhar Vantagem no Teste de Inteligência (Arcana) para a Limpeza.

Quebrando a Conjuração. Você pode interromper a conjuração para terminar depois. Para isso, você deve consumir metade do Custo de Componentes, e gastar o Slot de Magia adequado, mesmo que esteja conjurando como Ritual. Você não pode mover os itens, e precisa retornar à conjuração em 24 horas, quando deve adicionar o resto dos Componentes. Se estiver usando a Forma de Limpeza, você deve passar no Teste de Limpeza para interromper, e ao terminar a conjuração....[Continua]

Level 4 - Transmutation (Ritual)

Casting Time: Especial
Range: Toque
Components: V, S, M
Duration: Instantâneo

Materials: Um item Alvo com Raridade comum ou superior, da mesma categoria do Item Original. E um valor de pedras preciosas em pó, definido pela Raridade do Item Original, que será consumido durante a conjuração.

..[_PAGINA_03_-_Continuação...]_____.

Em Níveis Superiores. Ao conjurar esta magia usando um Slot de Magia de nível superior ao Nível de Magia necessário, você pode reduzir o tempo em 1 hora para cada Slot de Magia acima do Nível de Magia, com uma conjuração mínima de 1 hora, ou obter Vantagem no Teste de Limpeza de Maldições.



Visagem Abominável de Al-Ghurab

Level 6 - Transmutation

Casting Time: 1 Ação Bônus

Range: Conjurador

Components: V, S, M

Duration: Concentração, até 1 minuto

Materials: Um objeto portando uma Marca ou Símbolo Obscuro, com valor mínimo de 500 peças de ouro.

Ao entoar versos Profanos, você usa energia dos Domínios Obscuros, para se tornar uma terrível Visagem. Pela duração da magia, você tem os seguintes benefícios:

Imunidades. Você adquire imunidade a condição de Amedrontado, a danos Psíquicos, e a um outro tipo de dano definido durante a conjuração, escolhendo entre Acido, Necrótico ou Radiante.

Visagem Abominável. Ao conjurar esta magia, escolha uma das visagens a seguir para assumir a forma:

1-Obscuridade Tentacular: Suas pernas e quadris se tornam três estranhas e corpulentas patas. Seu tronco se alonga, unindo-se à cabeça, dividindo-se em inúmeros tentáculos cheios de bocas, que ecoam sua voz em vários tons. Olhos se espalham no peito, até a altura original dos ombros, de onde brotam seus braços normais, exceto pelos gigantes Apêndices Tentaculares bifurcados de seus cotovelos. Nesta forma, você tem os seguintes benefícios:

- Você pode ficar em pé e se mover por superfícies verticais, e pelo teto, como na magia Spider Climb.
- Apêndices Tentaculares. São membros autônomos, e usá-los para manipular ou segurar objetos e criaturas, não impedem a conjuração de outras magias com seus braços. Além disso, eles são armas mágicas com alcance de 15ft (3qd ou 4,5m), com as seguintes características:
 - Vida Própria. Eles têm os seus Pontos de Vida (PV) e a sua Classe de Armadura. Se destruídos, você pode gastar uma Ação para criar um outro em seu lugar.
 - Ataque Tentacular. Com uma Ação, você pode realizar dois Ataques de Magia (Spell Attack) contra criaturas a sua escolha dentro de alcance. Ao acertar, cada apêndice causa 2d8 + seu Modificador de Atributo de Conjuração de Dano de Ácido, e pode, com ação livre, envolver e prender o alvo, mantendo-o Agarrado e Restrito até o final de seu próximo turno. Você pode manter um alvo preso, usando uma Ação Bônus no início de seus próximos turnos. Você pode prender uma criatura Grande ou menor em cada tentáculo, ou uma Enorme com dois. Para atacar, você deve ter ao menos um apêndice livre.
 - Corrosivo. Uma Criatura presa, sofre 2d6 de dano de Ácido no início de seu turno, por Apêndice agarrado. Podendo usar uma ação para escapar, passando num Teste de Força ou Destreza contra sua Dificuldade de Salvaguarda de Magias (Spell Save DC).
 - Oportunista: Criaturas que se movam dentro, e para fora do alcance de seus apêndices geram ataque de oportunidade com um Ataque Tentacular.... [Continua]

Visagem Abominável de Al-Ghurab

Level 6 - Transmutation

Casting Time: 1 Ação Bônus

Range: Conjurador

Components: V, S, M

Duration: Concentração, até 1 minuto

Materials: Um objeto portando uma Marca ou Símbolo Obscuro, com valor mínimo de 500 peças de ouro.

._[_PAGINA_02_-_Continuação...]_____.

2–Escuridão Eterna: Seu corpo se torna uma massa de pura Escuridão, cheia de aterrorizantes tentáculos de sombra. Nesta forma, você tem os seguintes benefícios:

- Você ganha velocidade de Voo igual ao seu movimento.
- Tentáculos de Sombra: Com uma Ação, você criar dois tentáculos de escuridão, dentro de 20ft (4qd ou 6m) de você, e realiza dois Ataques de Magia (Spell Attacks) contra criaturas adjacentes a eles. Ao acertar, o alvo de cada tentáculo sofre 2d6 + seu Modificador de Atributo de Conjuração de dano Psíquico, devendo realizar uma Salvaguarda (Saving Throw) de Sabedoria, se falhar, ficam Amedrontados, e sofrem 1d8 de dano Psíquico no início de seus próximos turnos, repetindo a Salvaguarda no final de seus turnos.

3–Andarilho Obscuro: Um longo manto amarelado, rasgado nas pontas, e manchado com uma gosma escura, cobre todo o seu corpo, exceto por uma fissura na frente, ligando o chão ao macabro capuz alongado, que ofusca seu rosto. Quem tentar espiar seu corpo ou rosto, enxerga apenas uma silhueta, feita de um líquido de pura escuridão. Nesta forma, você tem os seguintes benefícios:

- Teleporte. Com uma Ação Bônus, você se teleporta para um ponto dentro de 20ft (4qd ou 6m) de você.
- Abraço do Andarilho: Com uma Ação, você abre dois bolsos escuros dentro de 20ft (4qd ou 6m) de você, de onde extensões de seu manto podem realizar dois Ataques de Magia (Spell Attacks) contra criaturas adjacentes a eles. Ao acertar, o alvo de cada apêndice sofre 2d6 + seu Modificador de Atributo de Conjuração de dano Necrótico, devendo realizar uma Salvaguarda (Saving Throw) de Sabedoria, se falhar, ficam Amedrontados, e sofrem 1d8 de dano Necrótico no início de seus próximos turnos, repetindo a Salvaguarda no final de seus turnos.

Proteção Preventiva de Anetett

Level 7 - Evocation

Casting Time: 10 minutos
Range: Toque
Components: V, S, M
Duration: 10 dias

Materials: uma estatueta de uma criatura esculpida em marfim e decorada com pedras preciosas no valor de 1.500 peças de ouro.

Segurando a estatueta em uma de suas mãos, você nomeia um Alvo que possa tocar, incluindo você, e escolhe uma magia de nível 5 ou inferior, que você possa conjurar, com um Tempo de Conjuração de 1 Ação ou 1 Ação Bônus, que ativem seus efeitos imediatamente sobre uma criatura, e que tenha como alvo uma Criatura ou o próprio Conjurador, para ser a Magia Preventiva.

A Magia Preventiva é conjurada como parte da desta magia, gastando os Slots de Magia para as duas, e aplicando a Proteção Preventiva de Anetett sobre o Alvo escolhido. A Magia Preventiva, porém, não inicia seus efeitos imediatamente, ao invés disso, ela terá início apenas quando um Gatilho específico acontecer. Você descreve este Gatilho durante a conjuração das magias.

Exemplo: Você conjura Expeditious Retreat como Magia Preventiva, e estipula que ela iniciará seu efeito, se o alvo protegido for percebido por um inimigo.

Querendo ou não, a Magia Preventiva inicia imediatamente após o Gatilho acontecer pela primeira vez, quando a magia Proteção Preventiva de Anetett chega ao seu fim.

A Magia Preventiva afeta apenas o seu alvo, mesmo que normalmente ela possa afetar outros. Você pode ter apenas uma Magia de Proteção Preventiva de Anetett ativa, dissipando a Magia Preventiva sobre alvo anterior quando conjurar esta magia novamente. Além disso, se a Estatueta deixar de estar com você em algum momento, a magia acaba no seu alvo.