

Background & Personality Traits		Alignment	Lawful neutral
Eu não corro do Mal. O Mal corre de mim.	Ideals	Bonds	
	Eu mato monstros, para tornar o mundo um lugar mais seguro, e para exorcizar meus próprios demônios (Bom).	Eu deixo meus Pensamentos e descobertas em um Diário. Meu Diário é meu Legado.	
	Flaws		
	Eu sou um fornecedor de desgraça e tristeza, que vive em um mundo sem esperança.		

Classes and Subclasses Features	Origin Traits & Feats
[] Fighter: FIGHTING STYLE: Dueling: Enquanto estiver segurando uma arma em uma mão e nenhuma outra arma, você ganha +2 nos danos com essa arma. ⇨ SECOND WIND: usar ação de bonus no seu turno p/ recuperar 1d10+lvl (para usar novamente precisa de qualquer descanso) ⇨ Action Surge: No seu Turno você pode usar uma Ação adicional fora a sua ação normal. Você pode usar o Surge 2 vez por descanso(short/long). ⇨ Extra Attack: Quando usar a ação para atacar, você pode atacar 04 vezes. ⇨ Indomitable: Você pode re-rolar um Saving Throw que falhar. Você pode usar este aspecto 3 vezes, e recupera seus usos ao realizar um descanso longo. ⇨ Arquétipo Marcial: Cavalier ----- Proficiência Bônus: Animal Handling ----- Born to the Saddle: Você tem Vantagem nos saving throws contra cair de sua montaria. Se cair da montaria por não mais que 10ft (2sq ou 3m), você pode cair de pé caso não esteja incapacitado. ----- Unwavering Mark: Quando você acertar uma criatura com um ataque corpo-a-corpo com arma, você pode marcar a criatura até o final do seu próximo turno. Este efeito acaba se você ficar incapacitado, morrer, ou se outra criatura marcar a criatura. ** Enquanto a criatura marcada estiver dentro de 5ft (1sq ou 1,5m), ela terá desvantagem nos ataques contra outros alvos que não sejam você. ** Adicionalmente, se uma criatura marcada causar dano a outra criatura que não seja você, você pode realizar um ataque corpo-a-corpo especial contra a criatura marcada com sua ação de bônus no seu próximo turno. Você terá vantagem neste ataque, e se acertar você causa um dano extra igual a metade de seu nível de guerreiro. Independente do numero de criaturas marcadas, você pode realizar este ataque 5 (mod de força, mínimo de 1) vezes a cada descanso longo. ----- Warding Maneuver: Você aprendeu a afastar os ataques direcionados a você, sua montaria e de outras criaturas perto de você. Se você ou uma criatura que consiga ver dentro de 5ft (1sq ou 1,5m) de você, é acertado por um ataque, você pode caso esteja segurando uma arma de corpo-a-corpo ou um escudo, rolar 1d8 como uma reação para adicionar o resultado a CA do alvo contra o ataque. ** Caso o ataque acerte, o alvo tem resistencia ao dano recebido por ele. Você pode usar este Aspecto um numero de vezes igual ao seu CONmod (3), mínimo de 1, recuperando seus gastos ao final de um descanso qualquer. ----- Hold the Line: Criaturas que se movam 5ft ou mais dentro de seu alcance, provocam ataques de oportunidade de você. Se acertar o ataque, o alvo tem seu deslocamento reduzido a 0 até o final do turno dele. ----- Ferocious Charger: Você pode passar por cima de seus inimigos, estando montado ou não. Se você correr por ao menos 10ft (2qd ou 3m) em linha reta antes de atacar de uma criatura, e caso acerte o ataque, o alvo precisará passar numa Salvaguarda (Saving Throw) de Força (Dificuldade DC 8 + Prof. + Mod de For) ou será Derrubado no Chão ficando Caído (prone). Você pode usar este aspecto uma vez em cada um de seus turnos. ----- Vigilant Defender: Você responde ao perigo com extraordinária vigilância. Em combate, você ganha uma Reação Especial, que pode ser usada uma vez durante os turnos de todas as criaturas, exceto no seu turno. Você pode usar esta Reação especial apenas para realizar Ataques de Oportunidade, e você não pode usá-la no mesmo turno que já tenha usado sua reação.	[] Dwarf: ⇨ Speed: Não reduz por usar armadura pesada. ⇨ Darkvision: 60ft (12sq ou 18m). ⇨ Dwarven Resilience: Você tem Vantagem em Saving Throws contra Poison, e tem resistencia a dano Poison. ⇨ Stonemunning: Quando fizer um teste de Inteligencia (Historia) relacionado a origem de algum trabalho em pedra, você é considerado proficiente em Historia, e adiciona o dobro da proficiencia no teste, ao invés do bonus normal. [] FEATS: ⇨ Dominio Marcial de Habilidade: Você dominou a sua Força ganhando os seguintes benefícios: ----- Quando você fizer um ataque usando esta habilidade você ganha um bônus de +2 no dano. ----- Quando você rolar um saving throw com esta habilidade, você pode re-rolar o dado e usar qualquer resultado. Você não pode usar este beneficio novamente até realizar um descanso Longo. ⇨ Sentinel: Você dominou as técnicas para tomar vantagem contra seu inimigo: ----- Quando você acertar uma criatura com um Ataque de Oportunidade, o movimento da criatura se torna 0 para o resto do turno. ----- Criaturas provocam Ataque de Oportunidade de você, mesmo que use Disengage. ----- Quando uma criatura dentro de 5ft(1sq ou 1,5m) de você fizer um ataque contra um alvo que não seja você (e aquele alvo não tenha este feat), você pode usar sua reação para realizar um ataque corpo-a-corpo com arma contra a criatura. ⇨ Polearm Master: Você aprendeu a manter seus inimigos distante com armas de alcance. Benefícios: ----- Quando você usar a ação de ataque, e atacar apenas com uma Glaive, Halberd, Quarterstaff, ou Spear, você pode usar uma ação de bônus para realizar um ataque corpo-a-corpo com a outra ponta da arma. O dado de dano da ponta é um d4, e o ataque usa o mesmo modificador usado na ação de ataque, e causa dano Contundente. ----- Enquanto estiver empunhando Glaive, Halberd, Quarterstaff, ou Spear, outras criaturas provocam ataque de oportunidade de você quando Entrarem no seu alcance. ⇨ Tough: +2 HP por nível. ⇨ Sesta Revigorante: Você aprendeu a aproveitar cada segundo de uma boa soneca, acumulando suas forças para seguir em frente. Você ganhas os seguintes benefícios: ----- Ao terminar um descanso curto ou longo, você ganha um número de pontos de vida temporários igual ao seu nível + duas vezes seu modificador de Constituição. ⇨ Foco em Arma: [Spear] Você aprendeu a focar neste tipo de arma, ganhando +1 nos ataques e +2 no dano com ela. ⇨ Crusher: Você praticou a arte de esmagar seus inimigos, garantindo os seguintes benefícios: ----- Aumento da Constituição em 1 (maximum of 20). ----- Uma vez por turno, quando acertar uma criatura com um ataque que cause dano Contundente, você pode mover o alvo em 5ft (1sq ou 1,5m) para um espaço não ocupado. O alvo deve ter categoria de tamanho igual ou menor que 1 categoria acima da sua (Grande abaixo). ----- Quando acertar um ataque crítico, que cause dano contundente a uma criatura, os ataques feitos contra esta criatura são realizados com vantagem até o inicio do seu proximo turno. ⇨ Fey Touched: Sua exposição a selvagem magia Fey, o imbiuiu de capacidades mágicas, garantindo os seguintes benefícios: ----- Aumento da Carisma em 1 (máximo de 20). (Atributo de Conjuração para as magias concedidas por este aspecto). ----- Você aprendeu as magias Misty Step, e Hunter's Mark (Magia de 1º nível - Divinação). ----- Você pode conjurar cada uma destas magias sem gastar um Slot de Magia. Quando você conjurar uma destas magias por meio deste aspecto, você não poderá conjurar a magia novamente até realizar um Descanso Longo. Você também pode conjurar essas magias se tiver slots apropriados para este nível. ⇨ Mounted Combatant: Você é perigoso quando estiver montado, garantindo os seguintes benefícios: ----- Vantagem nos ataques com arma corpo-a-corpo, contra qualquer criatura não montada. ----- Você pode fazer com que um ataque contra sua montaria seja redirecionado a você. ----- Se sua montaria for sujeita a um efeito que requeira uma Salvaguarda de Dex, para receber metade do dano ao passar, ela não sofre nada ao passar, e metade ao falhar. ⇨ Resilient: Você tem resilient: ----- Aumenta a Destreza em +1. ----- Você ganha proficiencia na Saving Throw de Destreza. ⇨ 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: ----- Hill Strike. The target takes an extra 1d6 damage of the weapon's type. If the target is a creature, it must succeed on a Strength saving throw or have the prone condition. ----- The saving throw DC for these effects equals 8 + your proficiency bonus + your Strength or Constitution modifier. ----- 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.

Other Features	
<> Medos Intrínsecos: Água (Afogamento) e Mamutes. <> Amnesia <> Megalomania (tudo que for bom foi feito por anões.) <> Terror Noturno (perdeu alguém - gatilho em batalhas - mínima) <> Compulsão por Comida (mínima)	Uma Aparição que têm assombrado minha família a gerações, agora me assombra. Eu não sei o que ela quer, e ela não me deixa em paz. 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					
SPELL:					
SPELL LEVEL:		Chance of Use:		Use Per day	USES 0
Success DC:		Spell Slot Use / Spell Level update			

Gift Notes

Armor Class Calculations						
ARMOR	Bonus	COST	LBs	Max Dexterity		
Armadura Rúnica de Norad-Imgrol, 3 Fendas	+18	350	13		+0	
Type:	Heavy Armor	Strength:	15	Stealth:	Disadvantage	
Esta Plate foi criada pelo clã anão de Norad-Imgrol. Estas Armaduras especiais, tem 2 Fendas quadradas, forjadas em Mithrill e unidas a armadura durante sua criação.						
SHIELD	Bonus	COST	LBs	Str:	Stealth:	
Shield, +2#Escudo de Torre	+5	0	12	13	Disadvantage	
Este Escudo é grande e pesado, e é carregado preso ao braço e na mão. Ao empunhar este escudo, você ganha +5 na Classe de Armadura (CA), e pode usar sua ação para plantá-lo no chão e ganhar uma cobertura contra ataques a distância de 3/4. Porém este escud						

Other Traits & Notes				

	MYSTIC TATTOO	LOCATION	%	RARITY
1	Sincronia Mística	Costas	9%	Very Rare
	MYSTIC BENEFIT / NOTES	Imagem de Princesa em armadura completa		
2	Aumento Superior de Atributo		4,5%	Very Rare
	MYSTIC BENEFIT / NOTES	+2 Força		
3				
	MYSTIC BENEFIT / NOTES			

LIST OF ITEMS (MAGIC AND COMMON)						Total Weight	147,31 lb					
Miscellaneous Items:	Notes	Type / Rarity	Qnt.	LB	GP		Miscellaneous Items:	Notes	Type / Rarity	Qnt.	LB	GP
Backpack		Adventuring Gear	1	5	2		Ring of Swimming		Ring [Uncommon]	1	0	0
Book# (Diario)		Adventuring Gear	1	5	25		Periapt of Health		Wondrous Item [Uncommon]	1	1	0
Bedroll		Adventuring Gear	1	7	1		Periapt of Proof against Poison		Wondrous Item [Rare]	1	1	0
Oil (flask)		Adventuring Gear	2	2	0,20		Cap of Water Breathing		Wondrous Item [Uncommon]	1	0	0
Rope, Hempen (50 feet)	Corda de Cânhamo de 50ft (10sq ou 15m).	Adventuring Gear	1	10	1		Cloak of Displacement# Com pornô		Wondrous Item [Rare]	1	0	0
Torch		Adventuring Gear	9	9	0,09		Amulet of the Drunkard		Wondrous Item [Uncommon]	1	0	0
Pedra de Amolar		Adventuring Gear	1	1	0,10		Boots of Elvenkind		Wondrous Item [Uncommon]	1	0	0
Smith's Tools		Artisan's Tools	1	8	20		Pedra de Proteção, +2		Wondrous Item [Rare]	1	0	0
Cinto de Acesso Rápido a Poções		Adventuring Gear	1	5	20		Pedra de Resistência	Cold, Fire, Necrotic	Wondrous Item [Uncommon]	3	0	0
Potion of Healing	Poção de Cura (Vermelho Claro)	Potion [Common]	0				Pedra de Proteção, +3		Wondrous Item [Very Rare]	1	0	0
Potion of Greater Healing	Poção de Cura (Vermelho escuro brilhante)	Potion [Uncommon]	0				Pedra de Precisão, +1		Wondrous Item [Uncommon]	1	0	0
Potion of Supreme Healing		Potion [Very Rare]	0				Pedra Experimental de Retorno		Wondrous Item [Rare]	1	0	0
Perfume of Bewitching		Wondrous Item [Common]	0				White Dragon Mask		Wondrous Item [Legendary]	1	0	10000
Cleansing Stone		Wondrous Item [Common]	0									
Alchemy Jug		Wondrous Item [Uncommon]	1	12	200							
Adamantina Bruta			1	22	0							
Skelvar	Consegue ultrapassar todas as resitencias, e pode ultrapassar imunidades se bem tratada. (metal)		1	8								
Caderneta: Conta de Vivian Vernon Condado de Ryall	160 mil peças de ouro.		1	0	0,10							
frasco de liquido escuro avermelhado	Defin. não é sangue. E tabem não é magico. (alquímico, ou veneno etc)		2	1	0							
Anel de platina e ouro. Com o selo da família Vernon			1	0	0							
Shield, +2		Armor [Rare]	1	6	2000		Saddle of the Cavalier		Wondrous Item [Uncommon]	1	0	0
							Quiver of Ehlonna		Wondrous Item [Uncommon]	1	2	0
							Bag of Holding	Itens desta cor estão no bag.	Wondrous Item [Uncommon]	1	15	0

RATIONS, WATER & AMUNITIONS	Total Weight	7,00 lb
Durlin Holderhek (M) [Dwarf - Mountain] Needs 8 Nutritional Slice(s) of Food per day. And 4 Pint(s) of Water per day.		

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

[illegible][illegible][illegible]

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 nas Costas: Imagem de Princesa em Armadura Completa.

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



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 Força.

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.



Armadura Rúnica de Norad-Imgrol, 2 Fendas

Tipo:

Armor

- Raridade:

Rare

Anotações e Sintonia:

Requer Sintonia

Armadura Completa.

Estas armaduras foram criadas pelo clã anão de Norad-Ingrol, e são raramente forjadas fora do clã, mas alguns Ferreiros de prestígio acabam sendo presenteados com uma destas fórmulas de construção.

Estas Armaduras especiais, tem 2 Fendas quadradas, forjadas em Mithrill e unidas a armadura durante sua criação. Runas quase imperceptíveis percorrem por toda a armadura, e parecem começar e terminar dentro de cada uma das Fendas desta Armadura. Enquanto estas fendas estiverem vazias, a armadura emana uma aura leve de encantamento, equivalente a um item de raridade comum, porém, basta ocupar uma das Fendas com uma das Pedras de Poder, forjadas e esculpidas especialmente para esta ocupá-las, que esta armadura passa a emanar a aura mágica equivalente a raridade maior entre a Pedra de Poder ou da Armadura.

Enquanto sincronizado com esta Armadura, o usuário se beneficia dos atributos mágicos concedidos por cada Pedra de Poder adicionada. Com uma ação, ele pode retirar uma pedra de uma Fenda, ou inserir uma Pedra de Poder em uma Fenda vazia, fazendo com que sua magia percorra e acenda suas runas, atribuindo à armadura as características mágicas descritas na Pedra de Poder escolhida. No entanto, ao inserir uma Pedra de Poder em uma Fenda, esta não poderá ser retirada até que o usuário realize um descanso curto.

As Pedras de Poder de Norad-Imgröl, não tem um limite em seu poder mágico individual, e podem conter uma atribuição mágica de qualquer raridade, mas apesar disso, e mesmo apresentando características de itens mais raros, elas costumam ter uma raridade final reduzida, pois não podem ser usadas independentemente. Mesmo assim, apenas um anão bem afortunado consegue preencher todas as Fendas de sua armadura, pois apesar de seu custo reduzido, sua raridade e qualidade são determinadas por cada tipo de Pedra de Poder, e cada uma delas contém suas próprias atribuições mágicas, e limitações quanto a sua adição na mesma armadura. Abaixo estão as Pedras de Poder Adicionadas nas Fendas desta Armadura:

[01]. _____ / [02]. _____.

Ao encontrar esta armadura, ela deve conter ao menos uma Pedra de Poder cuja raridade seja equivalente a 1 categoria menor que a raridade da armadura.

Níveis de Desgaste:

Levemente
Inteiro | Desgastado



○

○

○

O



Ciclo de Encuentros:

3 Ciclos



22

11

– **Ciclo de Dias em Uso:**

15 Ciclos

[illegible]

2:

3:

Pedra de Proteção, +2

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Rare

Anotações e Sintonia:

Requer Sintonia Especial

A Pedra de Proteção, é uma pedra lapidada e marcada com Runas mágicas criadas pelo Clã Anão Norad-Imgrol, especificamente para conceder atribuições mágicas ao serem inseridas nas Fendas Mágicas de suas poderosas Armaduras ou Escudos. Apenas uma pedra deste tipo pode ser adicionada por armadura ou escudo, e ao ser inserida, esta pedra concede +2 de bônus mágico na CA.

Estas pedras não possuem um limite mágico, podendo conter uma atribuição mágica de qualquer raridade, mas apesar disso, e mesmo apresentando características de itens mais raros, elas costumam ter uma raridade final reduzida, pois não podem ser usadas independentemente.



Pedra de Resistência, Cold

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

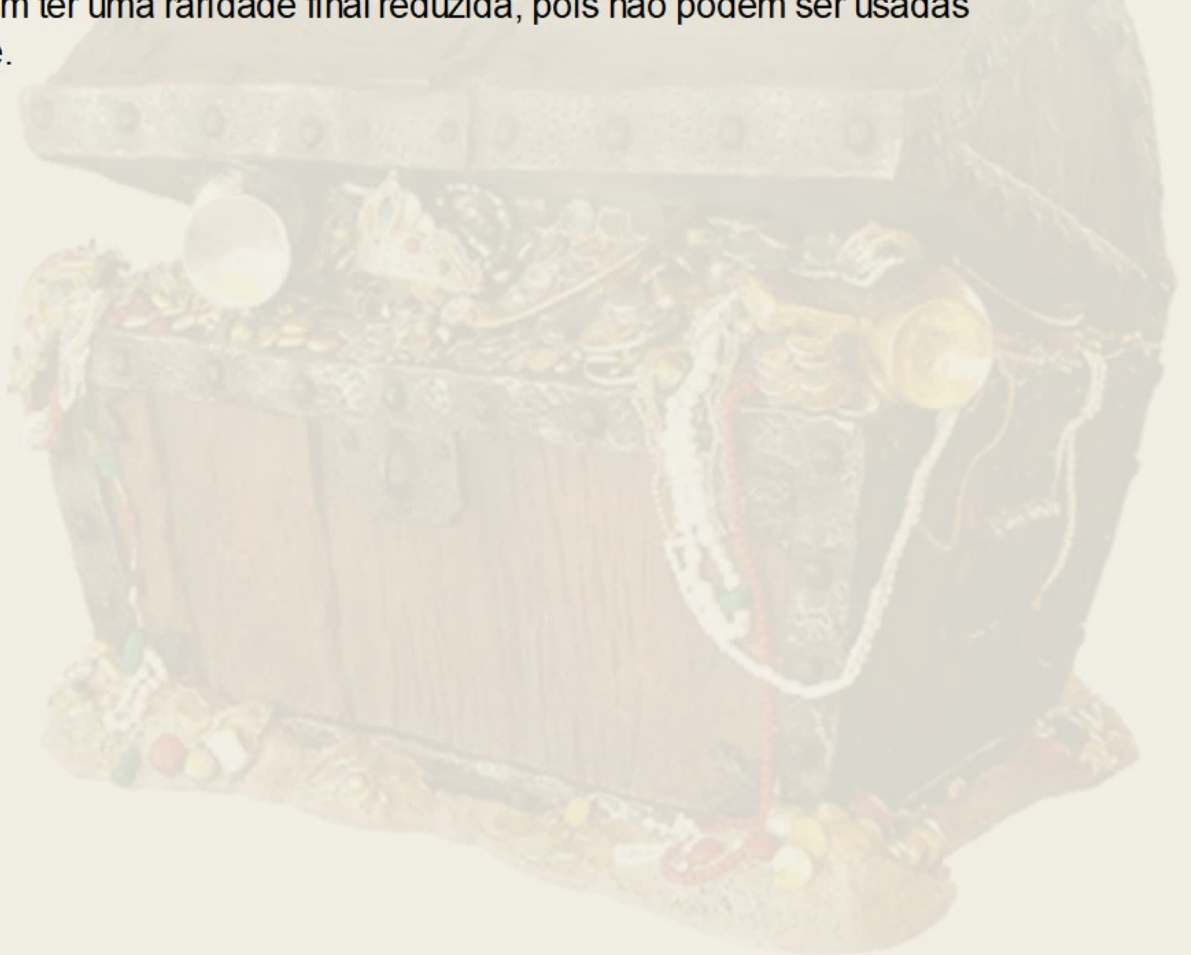
Uncommon

Anotações e Sintonia:

Requer Sintonia Especial

A Pedra de Resistência, é uma pedra lapidada e marcada com Runas mágicas criadas pelo Clã Anão Norad-Imgrol, especificamente para conceder atribuições mágicas ao serem inseridas nas Fendas Mágicas de suas poderosas Armaduras. Estas Pedras de Poder não tem limitações quanto seu número de adições em uma armadura, e ao ser inserida, e enquanto estiver usando a armadura com esta Pedra, o usuário adquire resistência a dano de Frio, determinado no momento da criação da pedra.

Estas pedras não possuem um limite mágico, podendo conter uma atribuição mágica de qualquer raridade, mas apesar disso, e mesmo apresentando características de itens mais raros, elas costumam ter uma raridade final reduzida, pois não podem ser usadas independentemente.



Pedra de Resistência, Fire

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

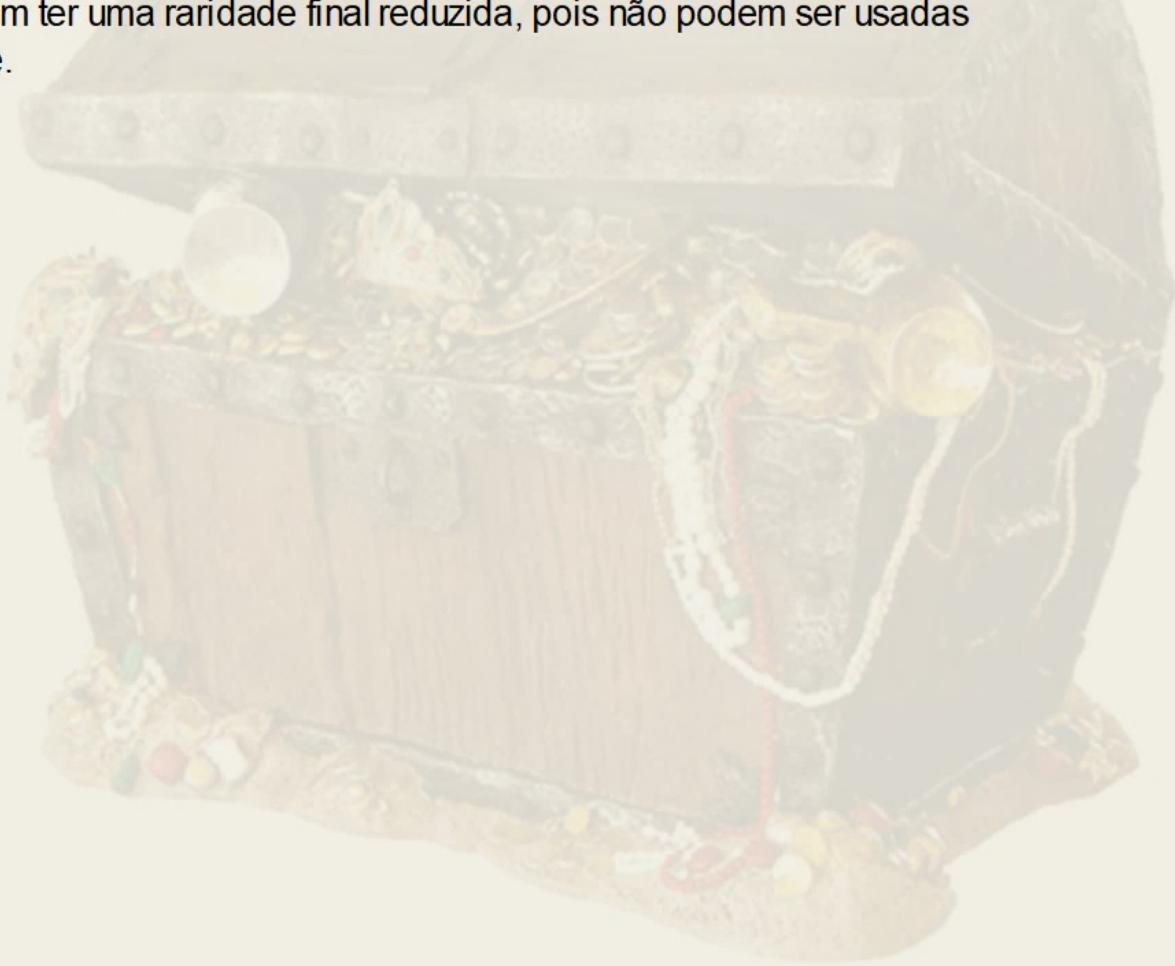
Uncommon

Anotações e Sintonia:

Requer Sintonia Especial

A Pedra de Resistência, é uma pedra lapidada e marcada com Runas mágicas criadas pelo Clã Anão Norad-Imgrol, especificamente para conceder atribuições mágicas ao serem inseridas nas Fendas Mágicas de suas poderosas Armaduras. Estas Pedras de Poder não tem limitações quanto seu número de adições em uma armadura, e ao ser inserida, e enquanto estiver usando a armadura com esta Pedra, o usuário adquire resistência a dano de Fogo, determinado no momento da criação da pedra.

Estas pedras não possuem um limite mágico, podendo conter uma atribuição mágica de qualquer raridade, mas apesar disso, e mesmo apresentando características de itens mais raros, elas costumam ter uma raridade final reduzida, pois não podem ser usadas independentemente.



Pedra de Resistência, Necrotic

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Uncommon

Anotações e Sintonia:

Requer Sintonia Especial

A Pedra de Resistência, é uma pedra lapidada e marcada com Runas mágicas criadas pelo Clã Anão Norad-Imgrol, especificamente para conceder atribuições mágicas ao serem inseridas nas Fendas Mágicas de suas poderosas Armaduras. Estas Pedras de Poder não tem limitações quanto seu número de adições em uma armadura, e ao ser inserida, e enquanto estiver usando a armadura com esta Pedra, o usuário adquire resistência a dano Necrotico, determinado no momento da criação da pedra.

Estas pedras não possuem um limite mágico, podendo conter uma atribuição mágica de qualquer raridade, mas apesar disso, e mesmo apresentando características de itens mais raros, elas costumam ter uma raridade final reduzida, pois não podem ser usadas independentemente.



Bloodspear

Tipo: Weapon

Tipo: Weapon

Raridade: Very Rare

Raridade: Very Rare

Anotações e Sintonia: Requires Attunement

Anotações e Sintonia: Requires Attunement

You gain a +2 bonus to attack and damage rolls made with this magic spear. The point of this spear deals an extra 1d6 necrotic damage to creatures that aren't constructs or undead. If you reduce such a creature to 0 hit points with an attack using this spear, you gain 10 temporary hit points. This spear point is forged from a dark, rust-colored metal and once belonged to the goliath barbarian Grog Strongjaw of Vox Machina.

Níveis de Desgaste:

Inteiro

Levemente Desgastado

Desgastado

Danificado

Muito Danificado

Quebrado

Ciclo de Dias em Uso:

20 Ciclos

Ciclo de Encontros:

4 Ciclos

Níveis de Desgaste:

Inteiro

Levemente Desgastado

Desgastado

Danificado

Muito Danificado

Quebrado

Ciclo de Dias em Uso:

20 Ciclos

Ciclo de Encontros:

4 Ciclos

Níveis de Desgaste:

Inteiro

Levemente Desgastado

Desgastado

Danificado

Muito Danificado

Quebrado

Ciclo de Dias em Uso:

20 Ciclos

Ciclo de Encontros:

4 Ciclos

Níveis de Desgaste:

Inteiro

Levemente Desgastado

Desgastado

Danificado

Muito Danificado

Quebrado

Ciclo de Dias em Uso:

20 Ciclos

Ciclo de Encontros:

4 Ciclos

Níveis de Desgaste:

Inteiro

Levemente Desgastado

Desgastado

Danificado

Muito Danificado

Quebrado

Ciclo de Dias em Uso:

20 Ciclos

Ciclo de Encontros:

4 Ciclos

Níveis de Desgaste:

Inteiro

Levemente Desgastado

Desgastado

Danificado

Muito Danificado

Quebrado

Ciclo de Dias em Uso:

20 Ciclos

Ciclo de Encontros:

4 Ciclos

Ciclo de Dias em Uso:

20 Ciclos

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

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

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

Ciclo de Dias em Uso:

20 Ciclos
1: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []
2: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []
3: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

[illegible][illegible]

Ciclo de Dias em Uso:

20 Ciclos

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

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

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

Níveis de Desgaste:

Inteiro

Levemente Desgastado

Desgastado

Danificado

Muito Danificado

Quebrado

Ciclo de Dias em Uso:

20 Ciclos

Ciclo de Encontros:

4 Ciclos

Níveis de Desgaste:

Inteiro

Levemente Desgastado

Desgastado

Danificado

Muito Danificado

Quebrado

Ciclo de Dias em Uso:

20 Ciclos

Ciclo de Encontros:

4 Ciclos

Níveis de Desgaste:

Inteiro

Levemente Desgastado

Desgastado

Danificado

Muito Danificado

Quebrado

Ciclo de Dias em Uso:

20 Ciclos

Ciclo de Encontros:

4 Ciclos

Cloak of Displacement

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Rare

Anotações e Sintonia:

Requires Attunement

Desenho Pornografico de Dûrin com Matilda

While you wear this cloak, it projects an illusion that makes you appear to be standing in a place near your actual location, causing any creature to have disadvantage on attack rolls against you. If you take damage, the property ceases to function until the start of your next turn. This property is suppressed while you are incapacitated, restrained, or otherwise unable to move.



Manto do Ilusionista

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Rare

Anotações e Sintonia:

Requer Sintonia

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

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

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



Chave do Vazio

Tipo: Weapon

Raridade: Very Rare

Anotações e Sintonia:

Requer Sintonia para liberar certos Aspectos do item. Requer Sintonia - O usuário desta arma pode escolher sintonizar ou não com ela (determinando os Aspectos ativos). Ao sintonizar com ela, ele sofrerá 1d6 de Estresse Mental temporário ao sintonizar pela primeira vez, e 1d4 todo dia ao anoitecer.

Requer Sintonia para liberar certos Aspectos do item. Requer Sintonia - O usuário desta arma pode escolher sintonizar ou não com ela (determinando os Aspectos ativos). Ao sintonizar com ela, ele sofrerá 1d6 de Estresse Mental temporário ao sintonizar pela primeira vez, e 1d4 todo dia ao anoitecer.

Esta Adaga curvada, se parece com uma Kukri, um pouco mais curvada, e de dano cortante. Dos dois lados das lâminas está cravado em Abissal: "Fecha-se ou Abra-se o Portal". Para efeitos de proficiência, esta lâmina é considerada uma adaga, e tem um bônus mágico de +2 nos ataques e danos.

O Usuário desta estranha lâmina, pode escolher Sintonizar ou não com ela, determinando quais Aspectos ele terá acesso, e a sua chance de sucesso.

- **Fechar Portais (Sem Sintonia):** Ao empunhar esta lâmina sem Sintonia, você pode usar uma ação para cortar a superfície do portal aberto, ou que ainda esteja em processo de conjuração. A Chance de sucesso é de 20%, se falhar, a lâmina emana uma onda necrótica Causando de 3d10 de dano nas criaturas dentro de 30ft (6qd ou 9m), que falharem num Saving Throw de Constituição DC 18. Você pode repetir a tentativa diminuindo a chance para 10%, e aumentando o dano para 5d10. Na segunda Falha, você não poderá usar este Aspecto novamente sem Sintonizar com ela.

- Fechar Portais (Com Sintonia): A chance de sucesso para Fechar portais aumenta para 45% na primeira vez, e para 25% na segunda. Ao falhar na segunda tentativa com o item sintonizado, este aspecto não pode mais ser usado pelo usuário pelos próximos 7 dias.

- **Abrir Portais (Com Sintonia):** Ao empunhar esta lâmina, você pode usar sua ação, para cortar o ar do Local exato em que um portal havia sido anteriormente Fechado, espalhando runas no ar para reabri-lo. Caso o Portal tenha sido fechado com esta adaga, você terá 50% de sucesso na primeira tentativa, ou 35% na segunda após um descanso curto. Caso contrário, você terá 35% de chance na primeira e 20% na segunda. Após uma segunda falha em qualquer um dos casos, o Portal fica imune a esta adaga pelos próximos 30 dias.

Ao sintonizar com esta arma, o usuário recebe 1d6 pontos de Estresse Mental Temporário ao sintonizar pela primeira vez, e 1d4 extra todo dia ao anoitecer. Até o final de seu próximo descanso longo, os pontos causados por esta arma, se acumulam para determinar as consequências aos pontos sofridos, substituindo-as, caso aconteçam no mesmo dia, pelas novas consequências dos pontos acumulados, de acordo com a tabela ... [Continua]

Níveis de Desgaste:

Levemente

Muito

Inteiro

Desgastado

Desgastado

Danificado

Danificado

Quebrado

Ciclo de Dias em Uso:

20 Ciclos

1:

2:

3:

Ciclo de Encontros:

4 Ciclos

Inteiro	Levemente Desgastado	Desgastado	Danificado	Muito Danificado	Quebrado
					

1:

2:

3:

Chave do Vazio

Tipo:

Weapon

Raridade:

Very Rare

Anotações e Sintonia:

Requer Sintonia para liberar certos Aspectos do item. Requer Sintonia - O usuário desta arma pode escolher sintonizar ou não com ela (determinando os Aspectos ativos). Ao sintonizar com ela, ele sofrerá 1d6 de Estresse Mental temporário ao sintonizar pela primeira vez, e 1d4 todo dia ao anoitecer.

[PAGINA_02_ - Continuação...]

...de Consequências por Pontos de Estresse Mental a seguir..

.....CONSEQUÊNCIAS POR PONTOS DE ESTRESSE MENTAL.....

.....Pontos de.....

.....Estresse Mental.....Consequências

.....01 Ponto.....

.....02 Pontos.....

.....03 Pontos.....Reação de Curto Prazo

.....04 Pontos.....Reação de Longo Prazo

.....05 Pontos.....Reação de Longo Indefinido

.....Longo Prazo; Carrega 1 ponto de Estresse para o 1º uso deste

.....06 Pontos.....aspecto após o proximo descanso longo

.....Prazo Indefinido; Carrega 2 pontos de Estresse +1 ponto extra,

.....07 Pontos.....para cada ponto acima de 7, para o 1º uso deste aspecto após o

.....Acima.....aspecto após o proximo descanso longo

Javelin of Lightning

Tipo: Weapon

Raridade: Uncommon

Anotações e Síntoma:

This javelin is a magic weapon. When you hurl it and speak its command word, it transforms into a bolt of lightning, forming a line 5 feet wide that extends out from you to a target within 120 feet. Each creature in the line excluding you and the target must make a DC 13 Dexterity saving throw, taking 4d6 lightning damage on a failed save, and half as much damage on a successful one. The lightning bolt turns back into a javelin when it reaches the target. Make a ranged weapon attack against the target. On a hit, the target takes damage from the javelin plus 4d6 lightning damage. The javelin's property can't be used again until the next dawn. In the meantime, the javelin can still be used as a magic weapon.

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

Níveis de Desgaste:

Levemente

Inteiro

Desgastado

Desgastado

Danificado

Danificado

Muito

Quebrado

Ciclo de Dias em Uso:

12 Ciclos

1:

2:

3:

Ciclo de Encontros:

3 Ciclos

[illegible]

Weapon, +1

Tipo: Weapon

Tipo: Weapon

Raridade: Uncommon

Raridade: Uncommon

Martelo-Machado Anão

Martelo-Machado Anão

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

Base items. This item variant can be applied to the following base items:

Antimatter Rifle (+1 Antimatter Rifle)
Automatic Pistol (+1 Automatic Pistol)
Automatic Rifle (+1 Automatic Rifle)
Battleaxe (+1 Battleaxe)
Blowgun (+1 Blowgun)
Club (+1 Club)
Dagger (+1 Dagger)
Dart (+1 Dart)
Double-Bladed Scimitar (+1 Double-Bladed Scimitar)
Flail (+1 Flail)
Glaive (+1 Glaive)
Greataxe (+1 Greataxe)
Greatclub (+1 Greatclub)
Greatsword (+1 Greatsword)
Halberd (+1 Halberd)
Hand Crossbow (+1 Hand Crossbow)
Handaxe (+1 Handaxe)
Heavy Crossbow (+1 Heavy Crossbow)
Hooked Shortspear (+1 Hooked Shortspear)
Hunting Rifle (+1 Hunting Rifle)
Javelin (+1 Javelin)
Lance (+1 Lance)
Laser Pistol (+1 Laser Pistol)
Laser Rifle (+1 Laser Rifle)
Light Crossbow (+1 Light Crossbow)
Light Hammer (+1 Light Hammer)
Light Repeating Crossbow (+1 Light Repeating Crossbow)
Longbow (+1 Longbow)
Longsword (+1 Longsword)
Mace (+1 Mace)
Maul (+1 Maul)
Morningstar (+1 Morningstar)
Musket (+1 Musket)
Pike (+1 Pike)
Pistol (+1 Pistol)
Quarterstaff (+1 Quarterstaff)
Rapier (+1 Rapier)
Revolver (+1 Revolver)
Scimitar (+1 Scimitar)
Shortbow (+1 Shortbow)
Shortsword (+1 Shortsword)
Shotgun (+1 Shotgun)
Sickle (+1 Sickle)
Sling (+1 Sling)
Spear (+1 Spear)
Trident (+1 Trident)
War Pick (+1 War Pick)
Warhammer (+1 Warhammer)
Whip (+1 Whip)
Yklwa (+1 Yklwa)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]

Ciclo de Encuentros: 3 Ciclos ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Ciclo de Encuentros: 3 Ciclos ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Ciclo de Encuentros: 3 Ciclos ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Spear, +2

Tipo: Weapon

Tipo: Weapon

Raridade: Rare

Raridade: Rare

Anotações e Síntese:

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

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

Versatile. This weapon can be used with one or two hands. A damage value in parentheses appears with the property - the damage when the weapon is used with two hands to make a melee attack.

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

Inteiro

Levemente
Desgastado

Desgastado

Danificado

Muito Danificado

Quebrado

1:

2:

[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]

Ciclo de Encuentros:	3 Ciclos
-----------------------------	----------

Ciclo de Encuentros:	3 Ciclos
-----------------------------	----------

Ciclo de Encuentros: 3 Ciclos

Amulet of the Drunkard

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Uncommon

Anotações e Sintonia:

This amulet smells of old, ale-stained wood. While wearing it, you can regain $4d4 + 4$ hit points when you drink a pint of beer, ale, mead, or wine. Once the amulet has restored hit points, it can't do so again until the next dawn.



Bolso de Poções

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Uncommon

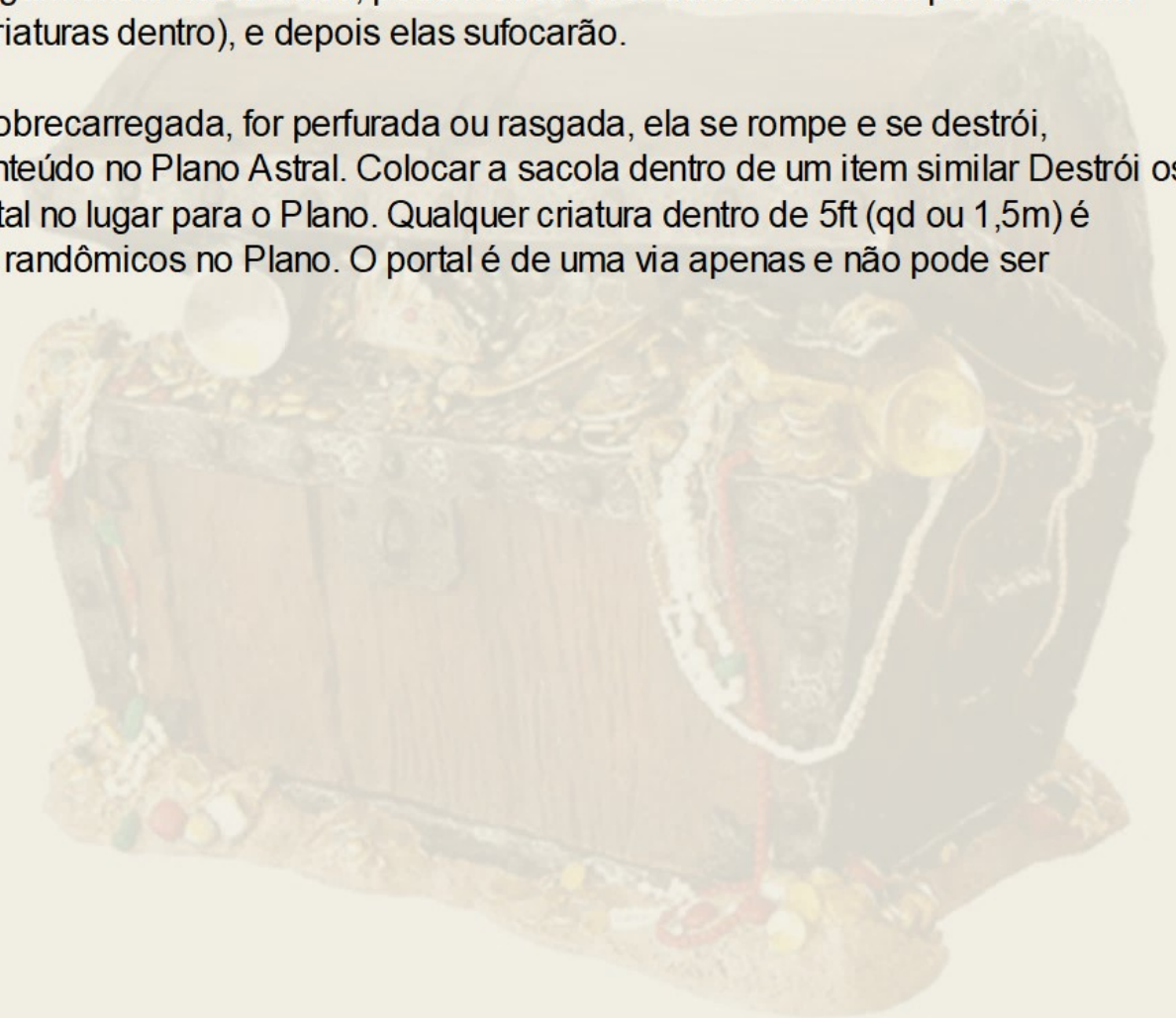
Anotações e Sintonia:

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

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

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

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



Botas Élficas

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Uncommon

Anotações e 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)



Cap of Water Breathing

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Uncommon

Anotações e Sintonia:

While wearing this cap underwater, you can speak its command word as an action to create a bubble of air around your head. It allows you to breathe normally underwater. This bubble stays with you until you speak the command word again, the cap is removed, or you are no longer underwater.



Periapt of Health

Tipo: Wondrous Item

Raridade: Uncommon

Anotações e Sintonia:

You are immune to contracting any disease while you wear this pendant. If you are already infected with a disease, the effects of the disease are suppressed you while you wear the pendant.



Periapt of Proof against Poison

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Rare

Anotações e 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.



Ring of Swimming

Tipo:

Ring

Raridade:

Uncommon

Anotações e Sintonia:

You have a swimming speed of 40 feet while wearing this ring.



Alchemy Jug

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Uncommon

Anotações e Sintonia:

This ceramic jug appears to be able to hold a gallon of liquid and weighs 12 pounds whether full or empty. Sloshing sounds can be heard from within the jug when it is shaken, even if the jug is empty.

You can use an action and name one liquid from the table below to cause the jug to produce the chosen liquid. Afterward, you can uncork the jug as an action and pour that liquid out, up to 2 gallons per minute. The maximum amount of liquid the jug can produce depends on the liquid you named.

Once the jug starts producing a liquid, it can't produce a different one, or more of one that has reached its maximum, until the next dawn.

Liquid — Max Amount:

Acid — 8 ounces

Basic poison — 1/2 ounce

Beer — 4 gallons

Honey — 1 gallon

Mayonnaise — 2 gallons

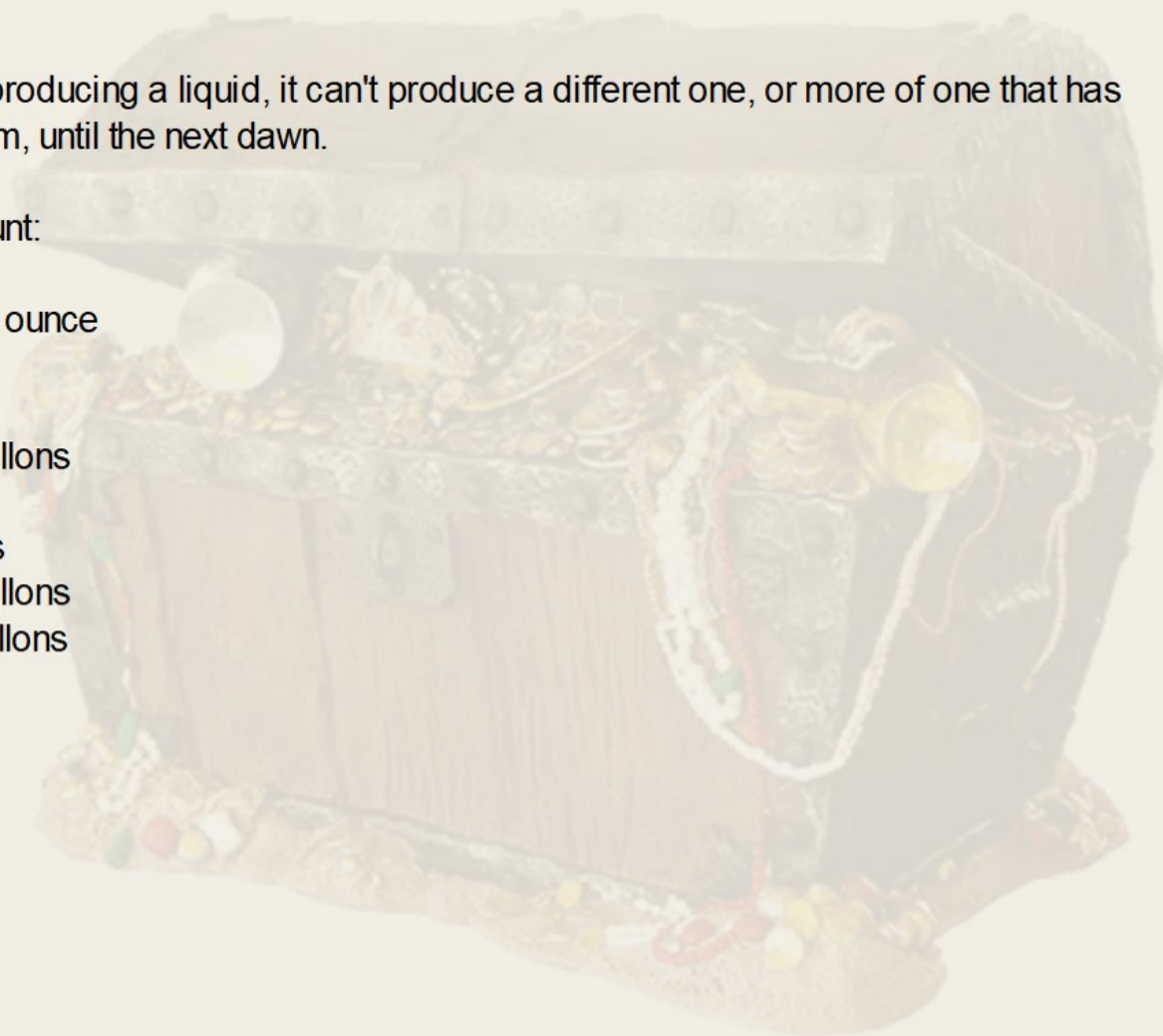
Oil — 1 quart

Vinegar — 2 gallons

Water, fresh — 8 gallons

Water, salt — 12 gallons

Wine — 1 gallon



Sacola Mágica

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Uncommon

Anotações e 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 conteúdo

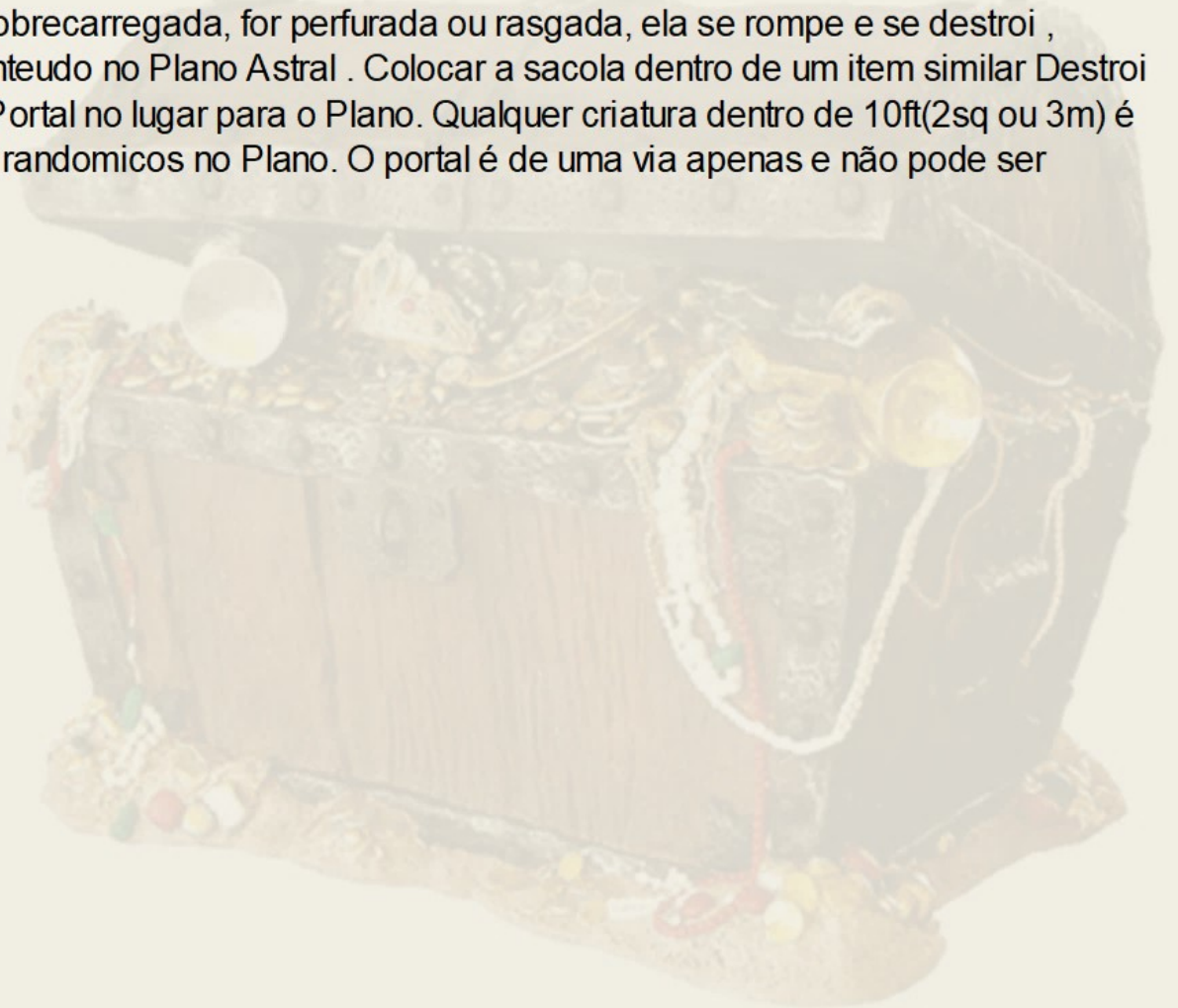
Esta sacola tem um interior consideravelmente maior que suas dimensões externas.

Recuperar um item da sacola requer uma Ação. Se a Sacola é virada ao avesso, seu conteúdo 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 conteúdo 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)



Cleansing Stone

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Common

Anotações e Sintonia:

A cleansing stone is a sphere 1 foot in diameter, engraved with mystic sigils. When touching the stone, you can use an action to activate it and remove dirt and grime from your garments and your person. Such stones are often embedded in pedestals in public squares in Aundair or in high-end Ghallanda inns.



Perfume of Bewitching

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Common

Anotações e Sintonia:

This tiny vial contains magic perfume, enough for one use. You can use an action to apply the perfume to yourself, and its effect lasts 1 hour. For the duration, you have advantage on all Charisma checks directed at humanoids of challenge rating 1 or lower. Those subjected to the perfume's effect are not aware that they've been influenced by magic.

Source: Xanathar's Guide to Everything, page 138



Quiver of Ehlonna

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Uncommon

Anotações e Sintonia:

Each of the quiver's three compartments connects to an extradimensional space that allows the quiver to hold numerous items while never weighing more than 2 pounds. The shortest compartment can hold up to sixty arrows, bolts, or similar objects. The midsize compartment holds up to eighteen javelins or similar objects. The longest compartment holds up to six long objects, such as bows, quarterstaves, or spears.

You can draw any item the quiver contains as if doing so from a regular quiver or scabbard.



Bastão de Silêncio

Tipo:

Rod

Raridade:

Rare

Anotações e Sintonia:

Este bastão em madeira escura, tem em suas duas pontas dois anéis grossos de obsidiana, e em seu centro está uma única linha fina e branca dividindo-o em duas partes.

Uma vez por dia, com uma ação, o portador deste bastão pode torcer as duas partes em direções opostas, causando um único estalo baixo, e uma sensação de tê-lo quebrado, antes de um profundo silêncio tomar conta do local. Ao torcer os bastões, o portador ativa uma área de silêncio de 10ft (2sq ou 3m) de raio centrado no bastão, com duração máxima de 1 hora. Somente a criatura que ativou o bastão poderá desfazer a área antes de 1 hora, utilizando outra ação para torcer as duas metades para suas posições originais.

Enquanto o bastão estiver ativo, qualquer criatura dentro da área do bastão está sobre os efeitos da magia Silence. O bastão permanece ativo, mesmo que não esteja em posse do portador, podendo então ser lançado ou largado no campo de batalha, além de ser manuseado por qualquer um. Porém, enquanto ativo, o Portador perde sua voz, independente da distância dele e da área de silêncio do Bastão, ficando incapaz de utilizar componentes verbais.

Após 1 hora, ou caso seja desativado antes, o bastão volta suas duas metades para a posição original, desfazendo a area de silencio, e impondo ao usuário que o ativou uma Maldição mágica, que o deixará mudo, pelo tempo em que o bastão permaneceu ativo.

Além disso, caso o Bastão se quebre antes de ser desativado, a área de silêncio se desfaz, e a criatura que o ativou, sofrerá 3d10 de dano de força.

Dados de Fortuni

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Very Rare

Anotações e 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_ Uso] Você sofre 2 Níveis de Exaustão.

[_03_] - [1_ Uso] Você sofre 1 Nível de Exaustão.

[_04_] - [1_ Uso] 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_ Uso] 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_ Uso_] 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 substituindo 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

Anotações e 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 um 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.

Adereço de Redução de Montaria

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Uncommon

Anotações e Sintonia:

Incomum: Este adereço tem 4 cargas, com duração de 1 hora cada. Dificuldade (DC) 13. Recuperando 1d3 cargas ao amanhecer.

Este adereço pode ser feito em qualquer formato, ou material, desde que o usuário possa prender em sua montaria. Ao prender este item numa montaria Grande ou menor, você pode gastar uma de suas cargas e com uma ação dizer a palavra de comando (determinado pelo usuário), para tentar reduzir sua montaria a uma versão minúscula dela, requerendo para tal, que o usuário realize um teste de Sabedoria (Animal Handling), com dificuldade (DC) determinada pela ligação entre o Usuário e sua montaria. Se passar a criatura pode aceitar ser transformada, caso contrário ela deve passar num saving throw de Sabedoria com DC determinada pela raridade do item.

Ao reduzir a montaria para sua versão minúscula, a criatura e todo equipamento, incluindo o adereço, são reduzidos proporcionalmente ao novo tamanho. Enquanto estiver em sua versão minúscula, a criatura terá 1 de PV, e tem seus atributos físicos alterados para Força 4, Destreza 10 e Constituição 10. A montaria ficará nesta forma pelo tempo determinado pela raridade do adereço, até que o usuário use uma ação de bônus para desfazer a transformação, ou até que a criatura seja reduzida a 0 de Pontos de Vida (PV). Qualquer dano que ultrapasse os Pontos de vida (PV) da montaria reduzida, são transferidos para sua forma real.

Ao ser revertida, a criatura volta imediatamente ao tamanho normal em um espaço desocupado adjacente. Caso não tenha espaço suficiente para a reversão, a criatura é expulsa da área, aparecendo então em um espaço desocupado mais próximo, sofrendo 5d10 de dano de força.

Ao usar a última carga do adereço, role um d20, se tirar 1 o adereço é destruído, causando tristeza na montaria, até que obtenha uma nova. Qualquer tentativa de teste de Sabedoria (animal Handling) em uma montaria triste, tem desvantagem.

Saddle of the Cavalier

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Uncommon

Anotações e Sintonia:

While in this saddle on a mount, you can't be dismounted against your will if you're conscious, and attack rolls against the mount have disadvantage.



Colar de Proteção Obscura

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Very Rare

Anotações e Sintonia:

Requer Sintonia

Este colar feito em ouro negro, carrega uma placa de prata redonda cuja parte da frente exibe um antigo Símbolo de grande poder, capaz de proteger pessoas, objetos e locais de ataques provenientes do Verdadeiro Obscuro, e até mesmo da influência de deuses macabros.

Ao sincronizar com este amuleto, o usuário deve escolher o que será protegido, um objeto, um local ou uma criatura (qualquer criatura, incluindo o Usuário). Depois de escolher, ele deve passar a 1 hora de sincronia, ligando sua alma a este amuleto, enquanto pensa no alvo para a proteção deste Símbolo antigo. Ao final da sincronia, o usuário deve colocar o colar de acordo com o alvo da proteção:

- Criatura: Para proteger uma criatura, o colar deve ser usado normalmente, ou ser guardado, de forma que no máximo uma fina camada de tecido fique entre o colar e a pele da criatura;
- Objeto: Para proteger um objeto, o colar deve ser preso ao objeto, ou estar enrolado e preso a um invólucro de algodão;
- Local: Para proteger um local fechado igual a um cubo medindo até 25ft (5sq ou 7,5m), guardando o colar em qualquer local dentro da área, escondido ou evidente. Ou uma área aberta com até 20ft (4sq ou 6m) de raio, posicionando o colar no centro da área, podendo escondê-lo apenas, sob um assoalho de madeira com até 20 cm de distância da superfície, ou enterrado sobre a terra com até 40 cm da superfície.

Enquanto o usuário estiver sincronizado com o colar, e independente de sua distância dele, o antigo Símbolo de poder do colar concede os seguintes benefícios: O alvo da proteção não pode ser encontrado por magia de divinação conjurada, efeito similar, ou por habilidades únicas de criaturas ou entidades do Domínio da Obscuridade, incluindo os deuses macabros antigos, além de também não poder ser afetado por quaisquer benefícios ou malefícios impostos por elas. Além disso, cada tipo de alvo, recebe uma proteção adicional diferente:

- Criatura: Uma criatura protegida pelo colar, fica imune aos efeitos de Estresses Mentais impostos por Obscuridades, e criaturas com origem no Verdadeiro Obscuro, parecendo invisíveis aos olhos de criaturas, e entidades menores do domínio da Obscuridade. Além disso, ataques realizados contra uma criatura protegida, são feitos com desvantagem, e quaisquer saving throws impostos por efeitos que permitam a invasão de seus corpos por estes seres são realizados com vantagem. Caso o protegido esteja passando por algum processo de invasão, ou já tenha algum ser do domínio da Obscuridade em seu corpo, ela poderá tentar expulsar e revelar o invasor, realizando o teste novamente com vantagem, limpando sua mente de quaisquer Pontos de Estresse Mental ... [Continua]

Colar de Proteção Obscura

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Very Rare

Anotações e Sintonia:

Requer Sintonia

..[_PAGINA_02_-_Continuação...]

...Temporários, e Reações ao Estresse causados pela invasão;

- Objeto: Objetos protegidos pelo colar não podem ser manuseados por criaturas ou entidades menores do domínio da Obscuridade. Ao tentarem manusear o objeto, elas deverão realizar um saving throw de destreza ao tocar o objeto, se falhar sofrerão 4d10 de dano radiante, e largando o objeto, sofrendo metade ao passar, e realizando o teste a cada início de turno que manter contato voluntário com o objeto;
- Local: Obscuridades, e entidades menores não podem entrar em locais protegidos pelo colar, e são reveladas e expulsas do local, até o limite da proteção.

O Usuário que sincronizar com este colar, não pode receber benefícios provenientes de rituais, magias, itens, ou bênçãos providas por criaturas, entidades do domínio da Obscuridade, incluindo deuses macabros antigos. Ao tentar sincronizar, enquanto for alvo destes benefícios, ele deve passar num Saving Throw de Inteligência Dificuldade (DC) 15.

- Se passar: O usuário poderá escolher entre, trocar o benefício pelos efeitos do colar, desfazendo quaisquer sincronias, e ligações psíquicas com seus benfeitores do domínio da Obscuridade, ou guardá-lo no fundo de sua mochila, ou em algum local próximo e escondido, e perder toda a memória que envolve o item incluindo seu funcionamento até que alguém mencione o colar.
- Se falhar: O usuário terá todos os benefícios, sincronias, e ligações psíquicas com seus benfeitores do domínio da Obscuridades desfeitos, não podendo refazê-los por um período de 1d10 dias.

..... Alterações no Item com Atributo

Sanidade.....

Os benefícios em Saving Throw se estendem ao Atributo de Sanidade.

Ao falhar no Saving Throw de Inteligência, por um resultado maior que 5, considere um saving throw de Sanidade pela Tabela 77 – Gravidade do Estresse Mental.

Potion of Greater Healing

Tipo:

Potion

Raridade:

Uncommon

Anotações e Sintonia:

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

- The potion's red liquid glimmers when agitated.



Potion of Healing

Tipo:

Potion

Raridade:

Common

Anotações e Sintonia:

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

- The potion's red liquid glimmers when agitated.



Princesa (Javali Gigante)

Descrições e Notas:

Itens Equipados em Princesa:

Chain Mail: CA: 16. Tem Desvantagem em Furtividade ao usar. Pesa 110 libras.

Sela militar: Pesa 30 libras.

Large Beast, Unaligned

- Classe de Armadura (CA): 12 (natural armor)/16 (Chain Mail) Proficiência: +2
- Pontos de Vida (PV): 42 (5d10 + 15)
- Movimento 40 ft.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	07 (-2)	05 (-3)

- Sentidos Percepção Passiva 8
- Linguas Comum
- Nível de Desafio (CR): 2 (450 XP)

Charge. Se Princesa se mover por pelo menos 20 ft(4sq ou 6m) em linha reta até o alvo e acertá-lo com um ataque com as Presas no mesmo turno, o alvo recebe um dano extra de 7 (2d6) de dano cortante. Se o alvo é uma criatura, ela precisa passar num saving throw de Força DC 13 ou ser jogada Prone.

Relentless (Recarrega depois de um descanso Qualquer). Se Princesa sofrer 10 de dano ou menos, que o reduziria a 0 PV, ele é reduzido para 1 de PV no lugar.

AÇÕES

Presas. Ataque com Arma Corpo-a-corpo: +5 para acertar, alcance 5ft (1qd ou 1,5m), um alvo. Acerto: 10 (2d6 + 3) de dano Cortante.

Esta Criatura pode ser encontrada em:
Floresta, Campos, Colina

Livro: Monster Manual (Pag: 323)

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

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



Adereço de Redução de Montaria

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Uncommon

Sintonia:

Incomum: Este adereço tem 4 cargas, com duração de 1 hora cada. Dificuldade (DC) 13. Recuperando 1d3 cargas ao amanhecer.

Este adereço pode ser feito em qualquer formato, ou material, desde que o usuário possa prender em sua montaria. Ao prender este item numa montaria Grande ou menor, você pode gastar uma de suas cargas e com uma ação dizer a palavra de comando (determinado pelo usuário), para tentar reduzir sua montaria a uma versão minúscula dela, requerendo para tal, que o usuário realize um teste de Sabedoria (Animal Handling), com dificuldade (DC) determinada pela ligação entre o Usuário e sua montaria. Se passar a criatura pode aceitar ser transformada, caso contrário ela deve passar numa Salvaguarda (Saving Throw) de Sabedoria com DC determinada pela raridade do item.

Ao reduzir a montaria para sua versão minúscula, a criatura e todo equipamento, incluindo o adereço, são reduzidos proporcionalmente ao novo tamanho. Enquanto estiver em sua versão minúscula, a criatura terá 1 de PV, e tem seus atributos físicos alterados para Força 4, Destreza 10 e Constituição 10. A montaria ficará nesta forma pelo tempo determinado pela raridade do adereço, até que o usuário use uma ação de bônus para desfazer a transformação, ou até que a criatura seja reduzida a 0 de Pontos de Vida (PV). Qualquer dano que ultrapasse os Pontos de vida (PV) da montaria reduzida, são transferidos para sua forma real.

Ao ser revertida, a criatura volta imediatamente ao tamanho normal em um espaço desocupado adjacente. Caso não tenha espaço suficiente para a reversão, a criatura é expulsa da área, aparecendo então em um espaço desocupado mais próximo, sofrendo 5d10 de dano de força.

Ao usar a última carga do adereço, role um d20, se tirar 1 o adereço é destruído, causando tristeza na montaria, até que obtenha uma nova. Qualquer tentativa de teste de Sabedoria (animal Handling) em uma montaria triste, tem desvantagem.

Ferraduras da Montaria Superior

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Very Rare

Sintonia:

Requer Sintonia Especial por uma Criatura Acordada

Feitas em metal e couro, estas Ferraduras são diferentes das comuns, e foram criadas como um unico par, maleavel. Elas podem ser usadas por quaisquer Criaturas que podem ser elegiveis como Montaria, mas somente Criaturas que tenham inteligencia igual ou superior a 5, e que possuam uma Lingua, podem realizar a sincronia com estas Ferraduras. Bestas que tenham sido Acordadas pela magia Awaken, são um exemplo de criaturas que podem realizar a Sincronia. Ao serem colocadas nas solas das patas de uma Criatura, elas se prendem confortavelmente, expandindo-se magicamente para as todas as outras patas, e expandem seu couro e metal para formar pequenas botinhas com desenhos de asas nas laterais externas.

<> Enquanto uma Criatura tiver estas Ferraduras ativas em suas patas, ela ganha os seguintes beneficios:

- Movimento Acelerado: Enquanto uma Criatura usar as Ferraduras, sincronizadas ou não, elas aumentam o Movimento de Andar da criatura em +30ft (9m ou 6qd);
- Movimento sobre o Ar (Apenas Sincronizado): Enquanto uma Criatura, estiver sincronizada com estas Ferraduras, e enquanto elas estiverem ativas, a Criatura ganha um Movimento de Voo igual ao seu Movimento de Andar. A Criatura pode usar estas Ferraduras para voar por 8 horas, podendo usar tudo de uma vez, ou usa-las em pequenos voos, cada voo utilizando estas Ferraduras gastam um minimo de 1 minuto da duração. Se estiver voando ao final da duração, a criatura desce a uma velocidade de 30ft por turno até aterrisar.
-----| As ferraduras recuperam 4 horas de sua capacidade de voo para cada 12 horas em que seu voo não seja utilizado.

White Dragon Mask

Tipo:

Wondrous item

Raridade:

Legendary

Sintonia:

requires attunement

This gleaming mask is white with highlights of pale blue and is topped by a spined crest. The mask reshapes to fit a wearer attuned to it. While you are wearing the mask and attuned to it, you can access the following properties.

---<> Damage Absorption. You have resistance against cold damage. If you already have resistance to cold damage from another source, you instead have immunity to cold damage. If you already have immunity to cold damage from another source, whenever you are subjected to cold damage, you take none of that damage and regain a number of hit points equal to half the damage dealt of that type.

---<> Draconic Majesty. While you are wearing no armor, you can add your Charisma bonus to your Armor Class.

---<> Dragon Breath. If you have a breath weapon that requires rest to recharge, it gains a recharge of 6.

---<> Dragon Sight. You gain darkvision out to 60 feet, or to an additional 60 feet if you already have that sense. Once per day, you can gain blindsight out to 30 feet for 5 minutes.

---<> Dragon Tongue. You can speak and understand Draconic. You also have advantage on any Charisma check you make against White Dragons.

---<> Legendary Resistance. (1/Day) If you fail a saving throw, you can choose to succeed instead.

---<> Winter's Fury. While your current hit points are equal to or less than half your hit point maximum, you deal an extra 1d8 cold damage with your melee attacks.