

Manto do Arcanista

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

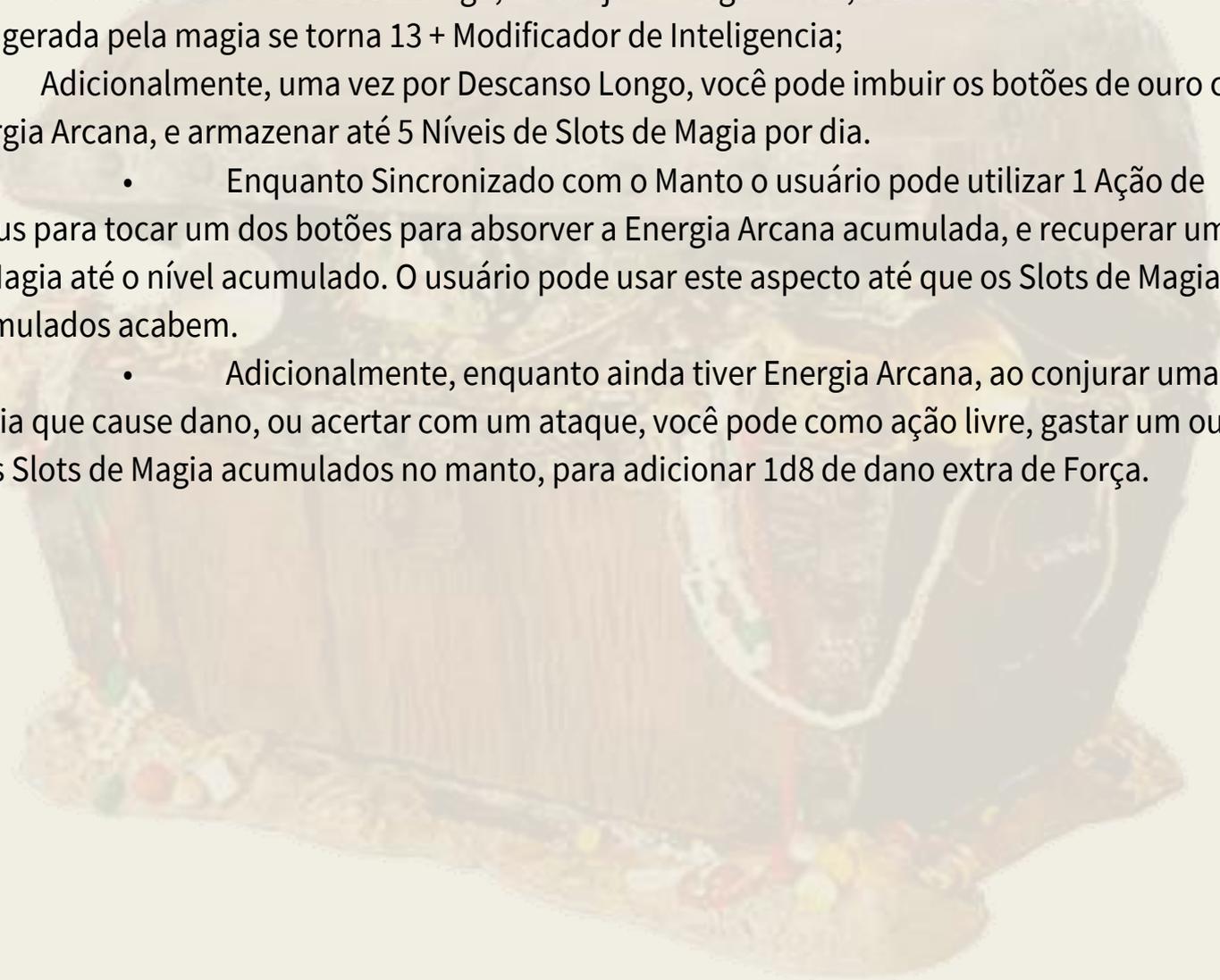
Legendary

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 $13 + \text{Modificador de Inteligencia}$;
- 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.



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:

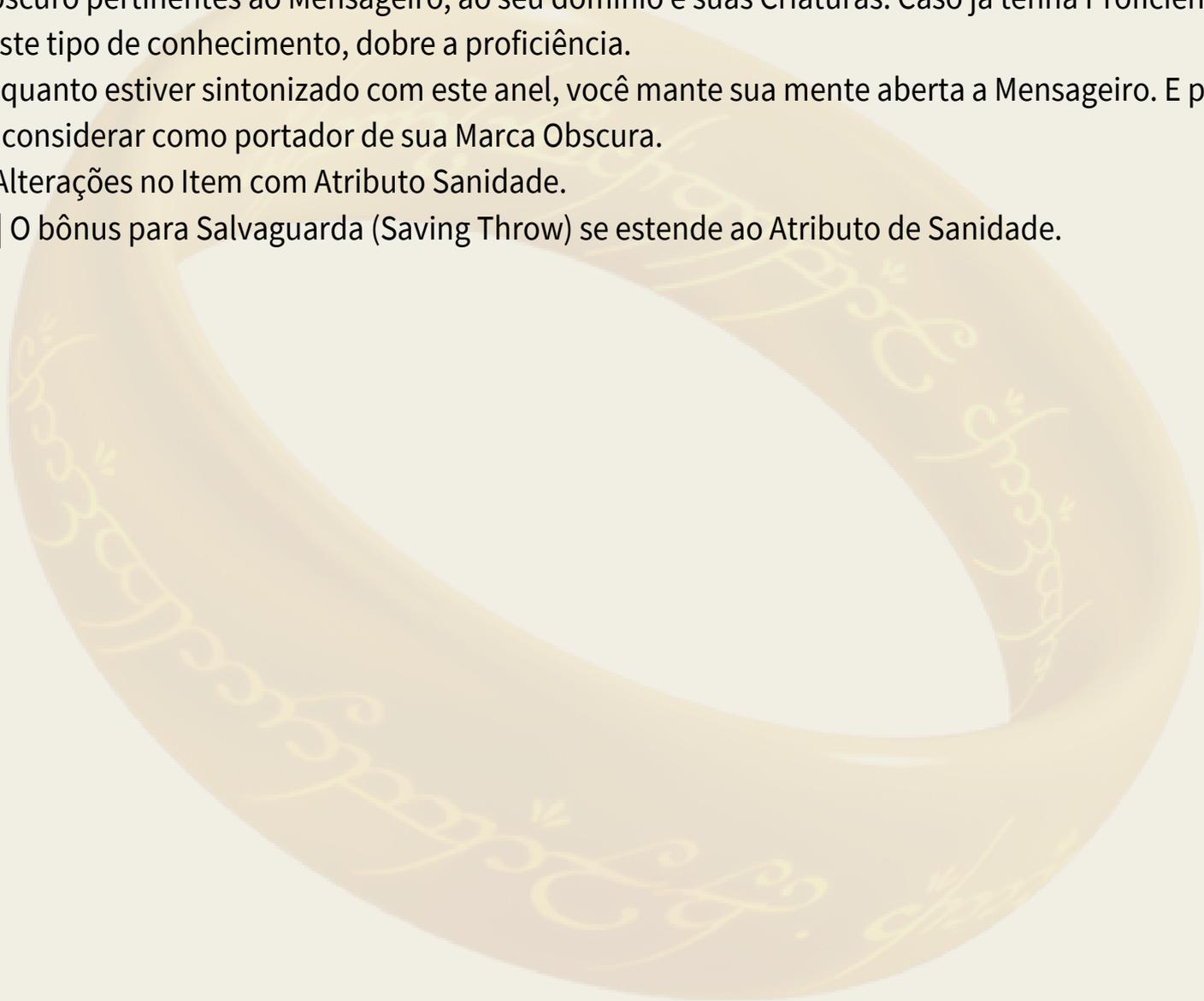
---| +1 na CA e nas Salvaguardas (Saving Throws). Este item concede +2 na CA caso você seja atacado por Obscuridades, e +2 nas a Salvaguardas (Saving Throws) caso precise resistir a algum efeito destas criaturas ou para resistir efeitos de Reação ao Estresse.

---| 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

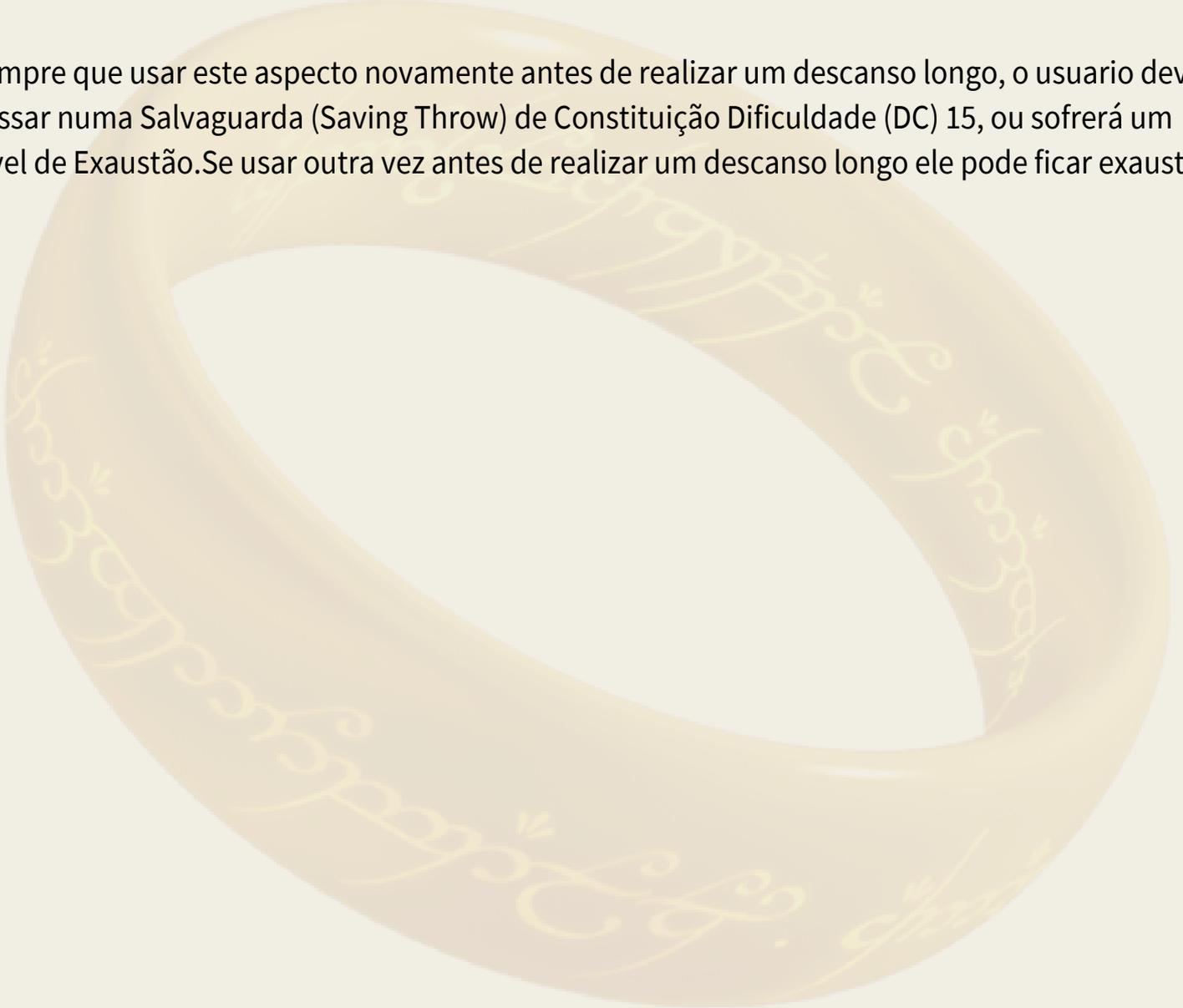
Sintonia:

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:

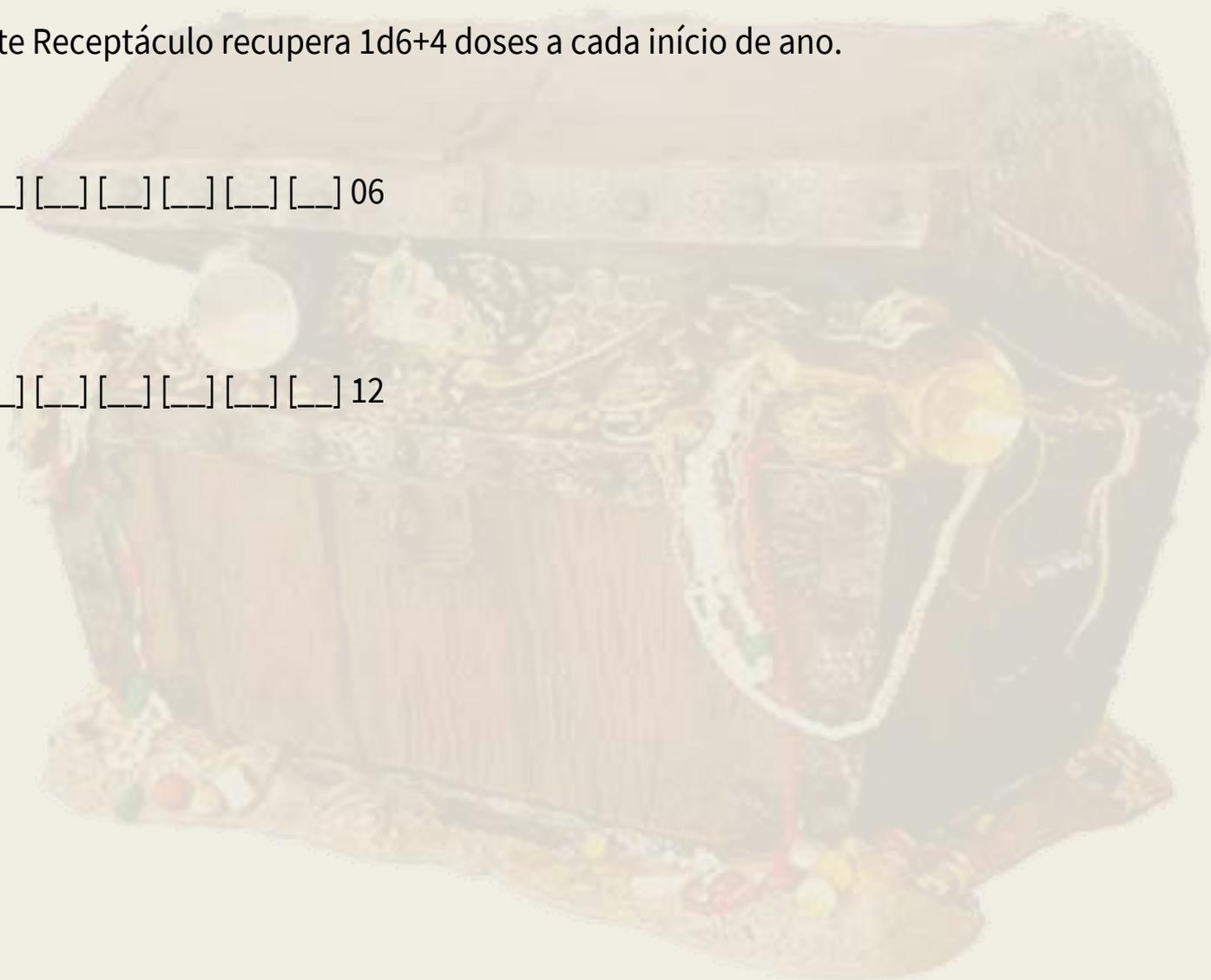
Esta poção está geralmente num receptáculo de vidro ondulado, tem um líquido avermelhado e outro oleoso e negro, e ao se tocarem os líquidos não se misturam.

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.

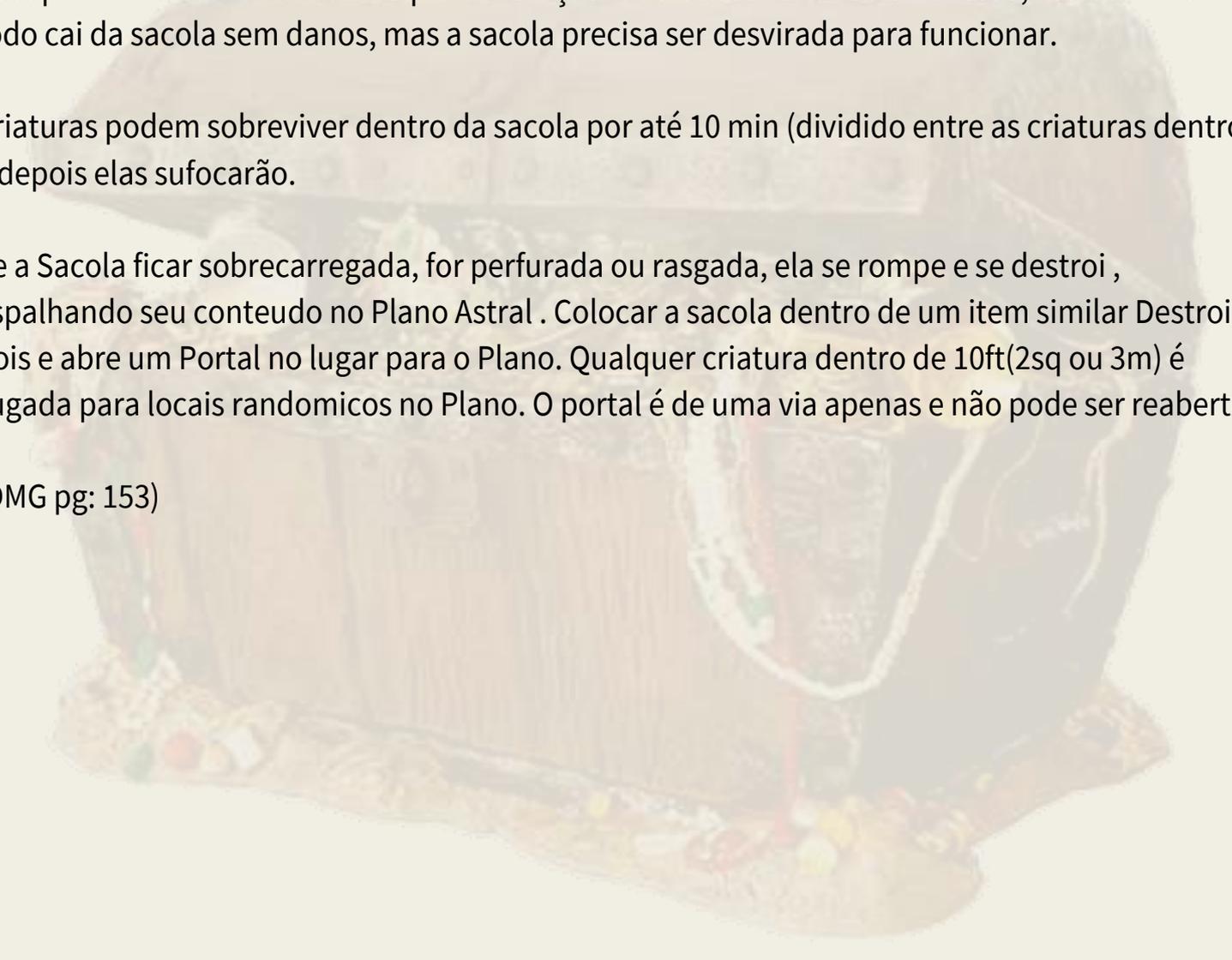
Esta sacola tem um interior consideravelmente maior que suas dimenções externas.

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:

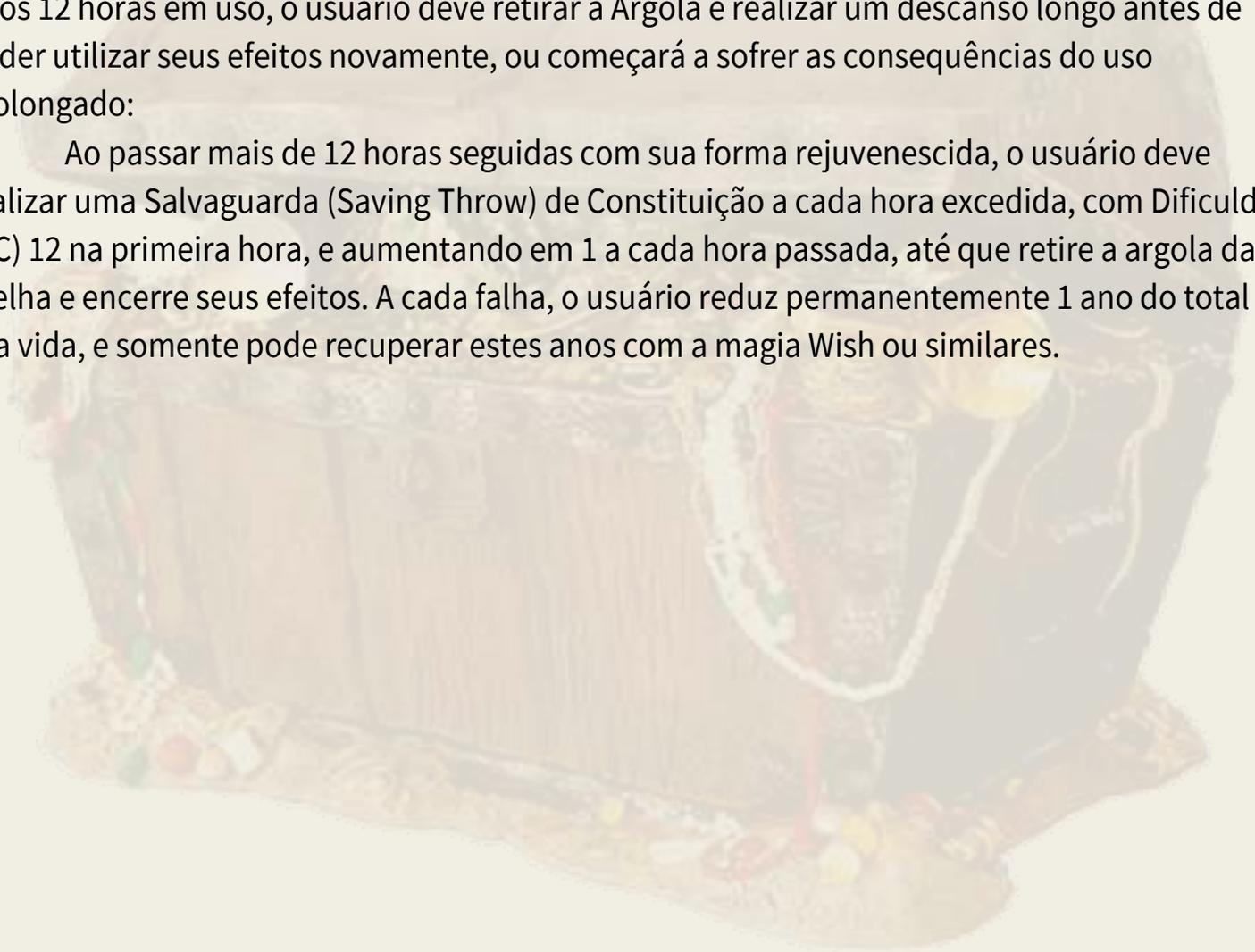
Rare

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:

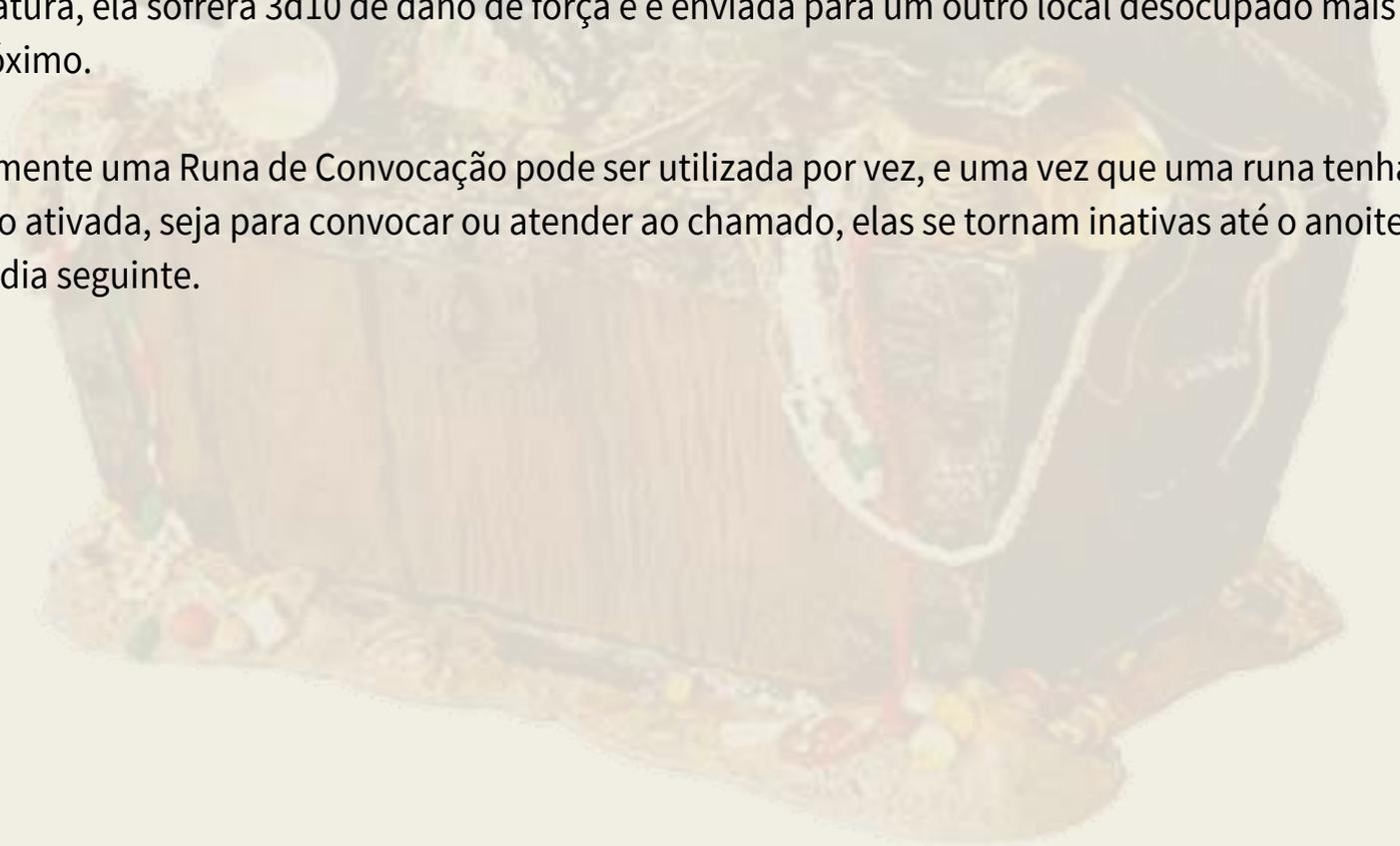
Very Rare

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:

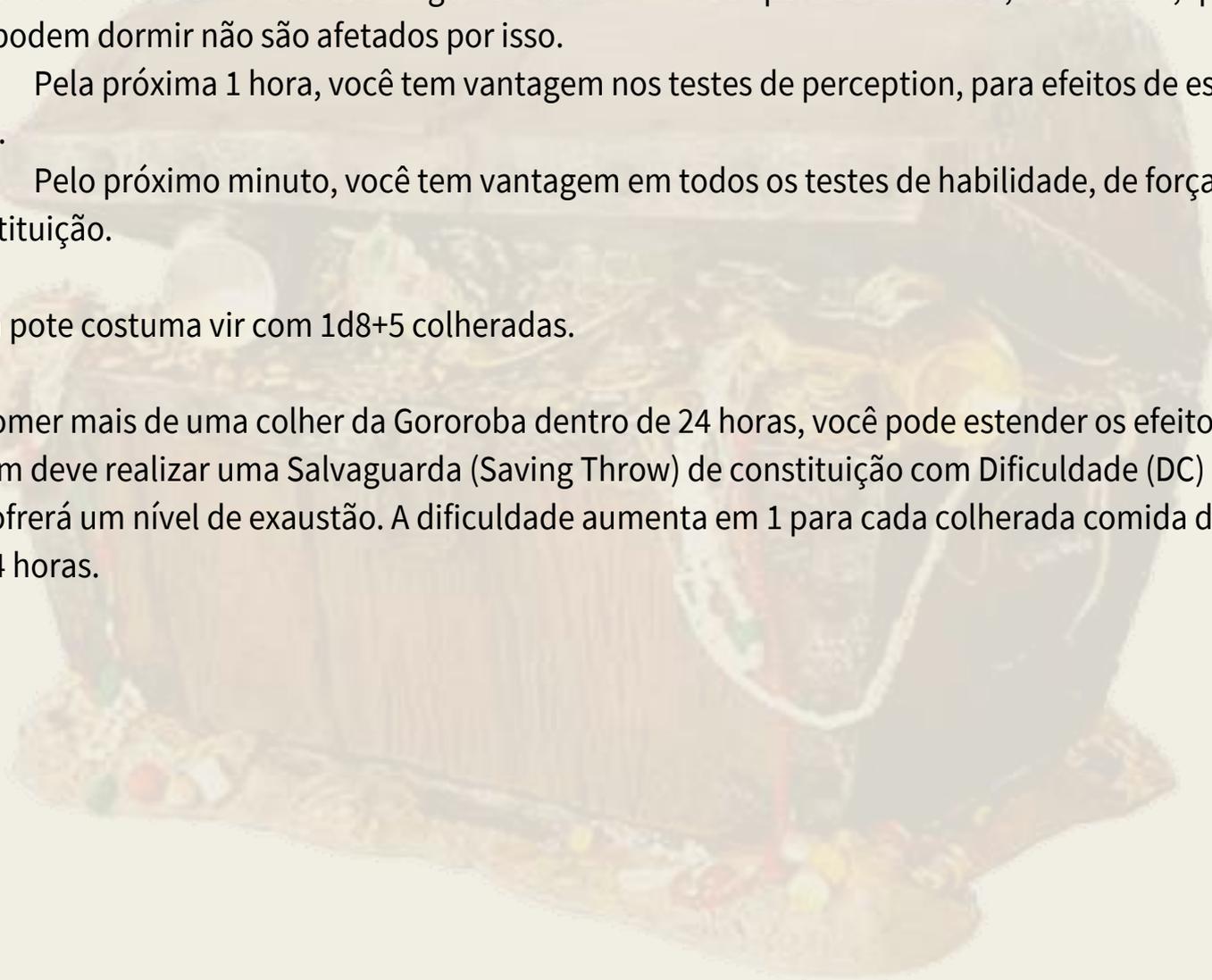
Esta pasta marrom de procedência alarmante, fica guardada em um pote hermeticamente fechado, pois tem um cheiro ácido, doce e um gosto tão amargo que te faz tremer ao lembrar do sabor.

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

