

Visor Objetivo

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Very Rare

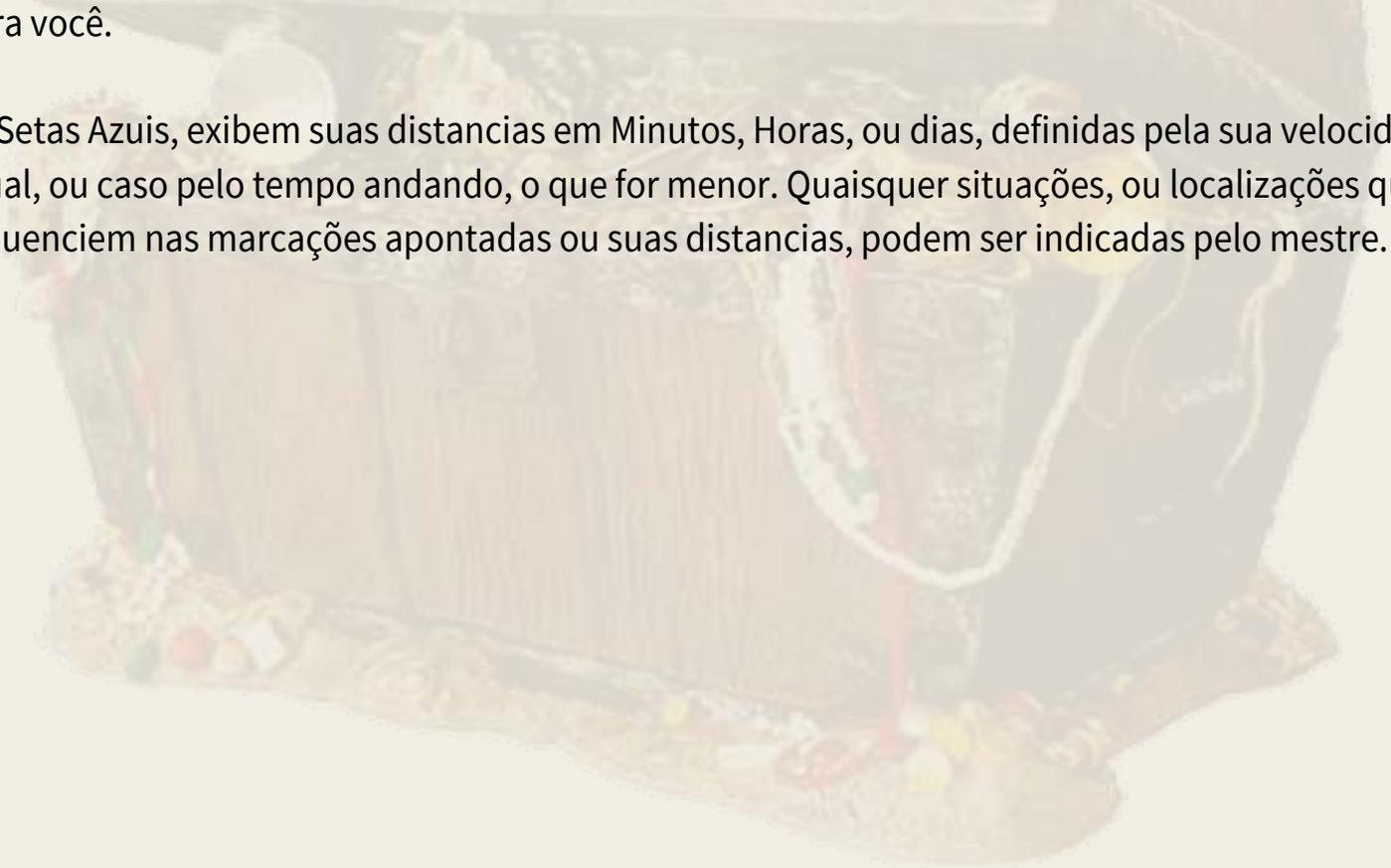
Sintonia:

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

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

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

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



Broche do Assassino

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Very Rare

Sintonia:

Requer Sintonia

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

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

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

- **Gema do Olho Esquerdo.** Uma energia Purpura emana do broche e contamina as armas e munições que você usar. Enquanto esta Gema estiver ativa, ao acertar um Ataque com Arma, você adiciona 2d6 de dano Necrótico extra, e o alvo deve realizar uma Salvaguarda (Saving Throw) de Constituição, ou não poderá recuperar Pontos de Vida até o início do seu próximo turno.
- **Gema da Boca.** Uma energia prateada emana do broche, e criando uma aura vibracional ao redor de suas armas e munições que você usar. Enquanto esta Gema estiver Ativa, ao realizar um Ataque com Arma, ela explode uma onda sonora que pode ser escutada a 150ft (30qd ou 45m) de distancia. Ao acertar o Ataque, você adiciona 2d10 de dano extra de Trovão e empurra o alvo 10ft (2qd ou 3m) de você.
- **Gema da Olho Direito.** Uma energia Azulada emana do broche e percorre até seus alvos através dos seus Ataques com Arma. Enquanto esta Gema estiver ativa, ao acertar um Ataque com Arma, você adiciona 2d6 de dano Extra de Eletricidade, e todas as criaturas que estiverem adjacentes ao seu alvo, exceto você, devem realizar uma Salvaguarda (Saving Throw) de Destreza, descarregando o dano de Eletricidade causado para os que falharem, ou metade em um sucesso.

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

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

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

Bracer of Flying Daggers

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Rare

Sintonia:

Requires Attunement

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



Manto do Ilusionista

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Rare

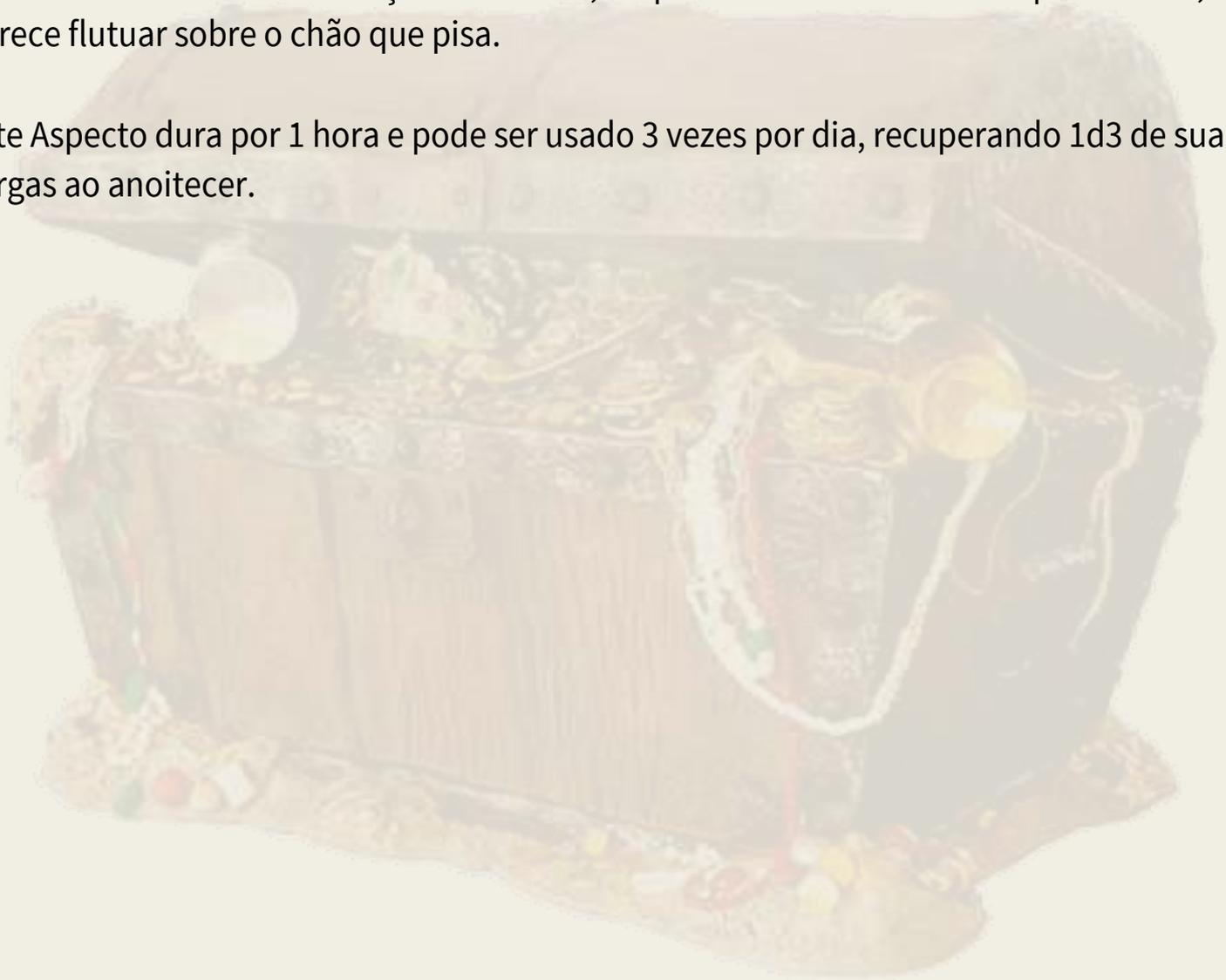
Sintonia:

Requer Sintonia

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

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

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



Bainha do Envenenamento

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Rare

Sintonia:

Dardos e Adagas

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

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

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

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

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

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

A bainha recupera suas cargas ao anoitecer.

Gloves of Thievery

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Uncommon

Sintonia:

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



Chave Misteriosa

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Common

Sintonia:

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

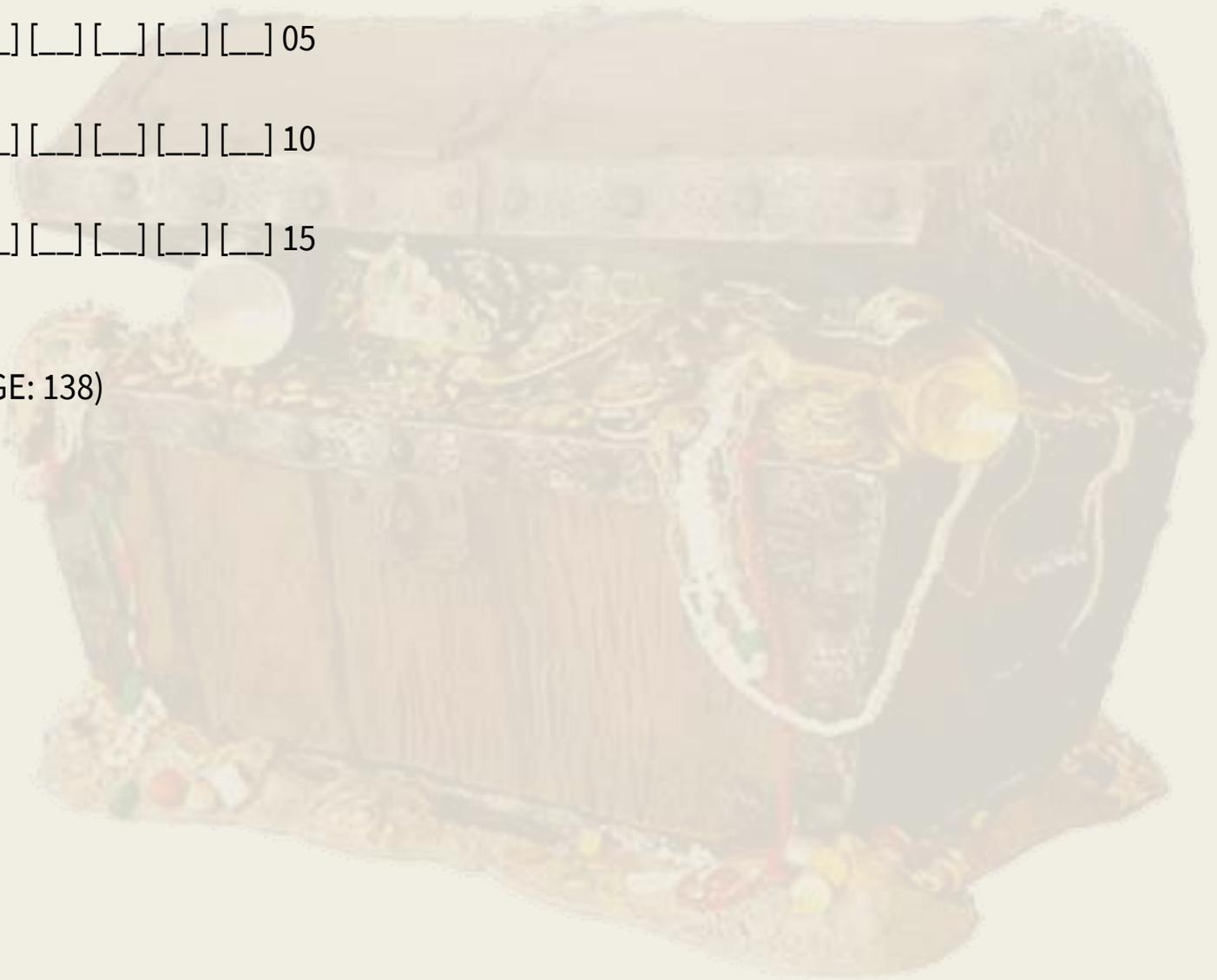
Quantidade: _____

[] [] [] [] [] 05

[] [] [] [] [] 10

[] [] [] [] [] 15

(XGE: 138)



Botas Élficas

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Uncommon

Sintonia:

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

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

(DMG pg: 155)



Sacola Mágica

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Uncommon

Sintonia:

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

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

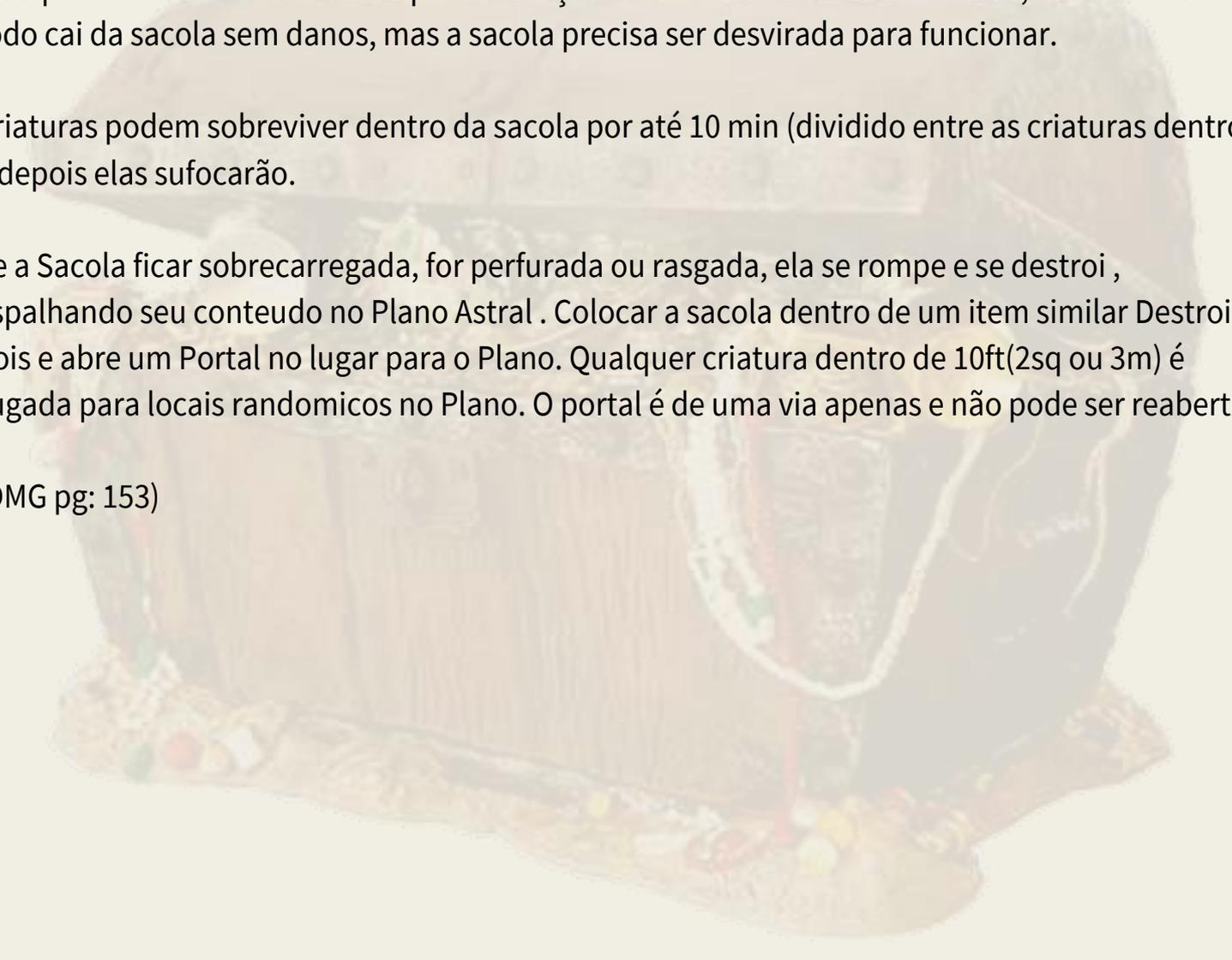
Esta sacola tem um interior consideravelmente maior que suas dimenções externas.

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

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

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

(DMG pg: 153)



Bolso de Poções

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Uncommon

Sintonia:

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

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

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

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



Dust of Disappearance

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Uncommon

Sintonia:

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

