

Instrumentos das Rotas de Alarat +3

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Very Rare

Sintonia:

Requer Sintonia de um Bardo

Instrumento: Ocarina

Este instrumento musical foi produzido pelos melhores artesãos das Ilhas das Rotas de Alarat, e mesmo existindo muitas fontes eles sempre retêm as mesmas características básicas.

[Os de Corda, são adornados com desenho em ouro em sua estrutura de madeira, e suas cordas são de prata]

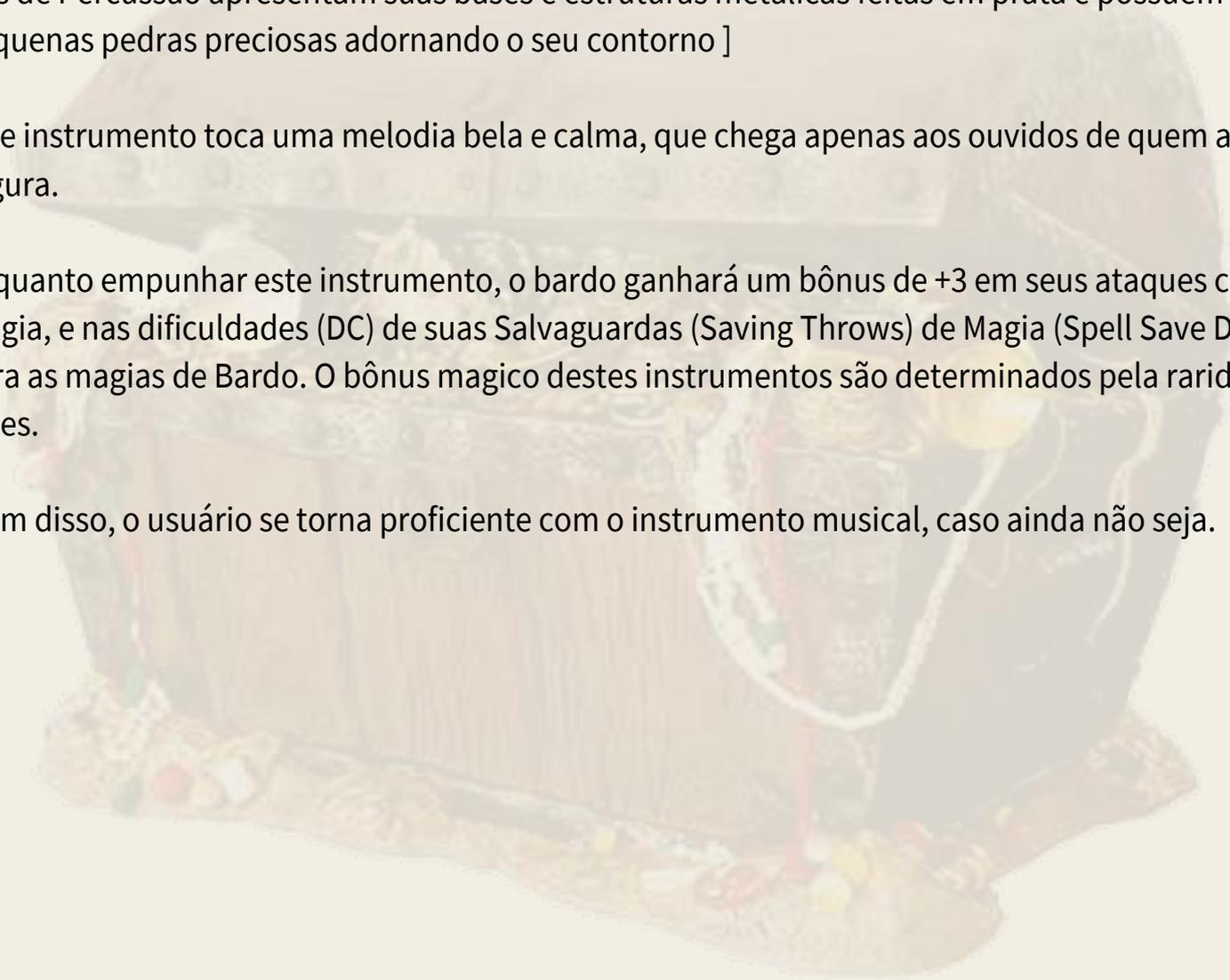
[Os de Sopro São adornados com desenhos em platina].

[Os de Percussão apresentam suas bases e estruturas metálicas feitas em prata e possuem pequenas pedras preciosas adornando o seu contorno]

Este instrumento toca uma melodia bela e calma, que chega apenas aos ouvidos de quem a segura.

Enquanto empunhar este instrumento, o bardo ganhará um bônus de +3 em seus ataques com magia, e nas dificuldades (DC) de suas Salvaguardas (Saving Throws) de Magia (Spell Save DC) para as magias de Bardo. O bônus mágico destes instrumentos são determinados pela raridade deles.

Além disso, o usuário se torna proficiente com o instrumento musical, caso ainda não seja.



Escudo Rúnico de Norad-Imgrol, 1 Fenda

Tipo:

Armor

Raridade:

Rare

Sintonia:

Requer Sintonia

Broquel Nornuim (CA +1): Pode usar s/proficiência. Poderá no seu turno travar as placas (Ação Livre), ativando-o. Não impõe desvantagens em FOR/DEX, e não impede a conjuração (destravado).

Estes escudos foram criadas pelo clã anão de Norad-Imgrol, e são raramente forjados fora do clã, mas alguns Ferreiros de prestígio acabam sendo presenteados com uma destas fórmulas de construção.

Estes escudos especiais, tem 1 Fenda quadrada, forjada em Mithrill e unida ao escudo durante sua criação. Runas quase imperceptíveis percorrem por todo o escudo, e parecem começar e terminar dentro da Fenda deste escudo. Enquanto a fenda estiver vazia, o escudo emana uma aura leve de encantamento, equivalente a um item de raridade comum, porém, basta ocupar a Fenda com uma das Pedras de Poder, forjadas e esculpidas especialmente para ocupá-las, que este escudo passa a emanar a aura mágica equivalente a raridade maior entre a Pedra de Poder ou do escudo.

Enquanto sincronizado com este escudo, 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-Imgrol, 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 suao escudo, pois apesar de seu custo reduzido, sua raridade e qualidade são determinadas por cada tipo de Pedra de Poder, e cada uma delas contêm suas próprias atribuições mágicas, e limitações quanto a sua adição na mesmao escudo. Abaixo estão as Pedras de Poder Adicionadas nas Fendas desta Armadura:

[01]. _____.

Ao encontrar este Escudo, ela tem 50% de chance de conter uma Pedra de Poder cuja raridade seja de categoria igual ou menor que a raridade do Escudo.

Níveis de Desgaste:

Levemente	Desgastado	Desgastado	Danificado	Muito Danificado	Quebrado
					

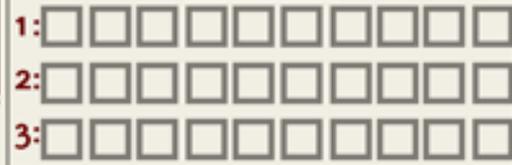
Ciclo de Encontros:

3 Ciclos



Ciclo de Dias em Uso:

15 Ciclos



Pedra de Proteção, +1

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Uncommon

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 +1 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.



Ring of Protection

Tipo:

Ring

Raridade:

Rare

Sintonia:

Requires Attunement

You gain a +1 bonus to AC and saving throws while wearing this ring.



Chapéu Fedora de Nornuím

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Common

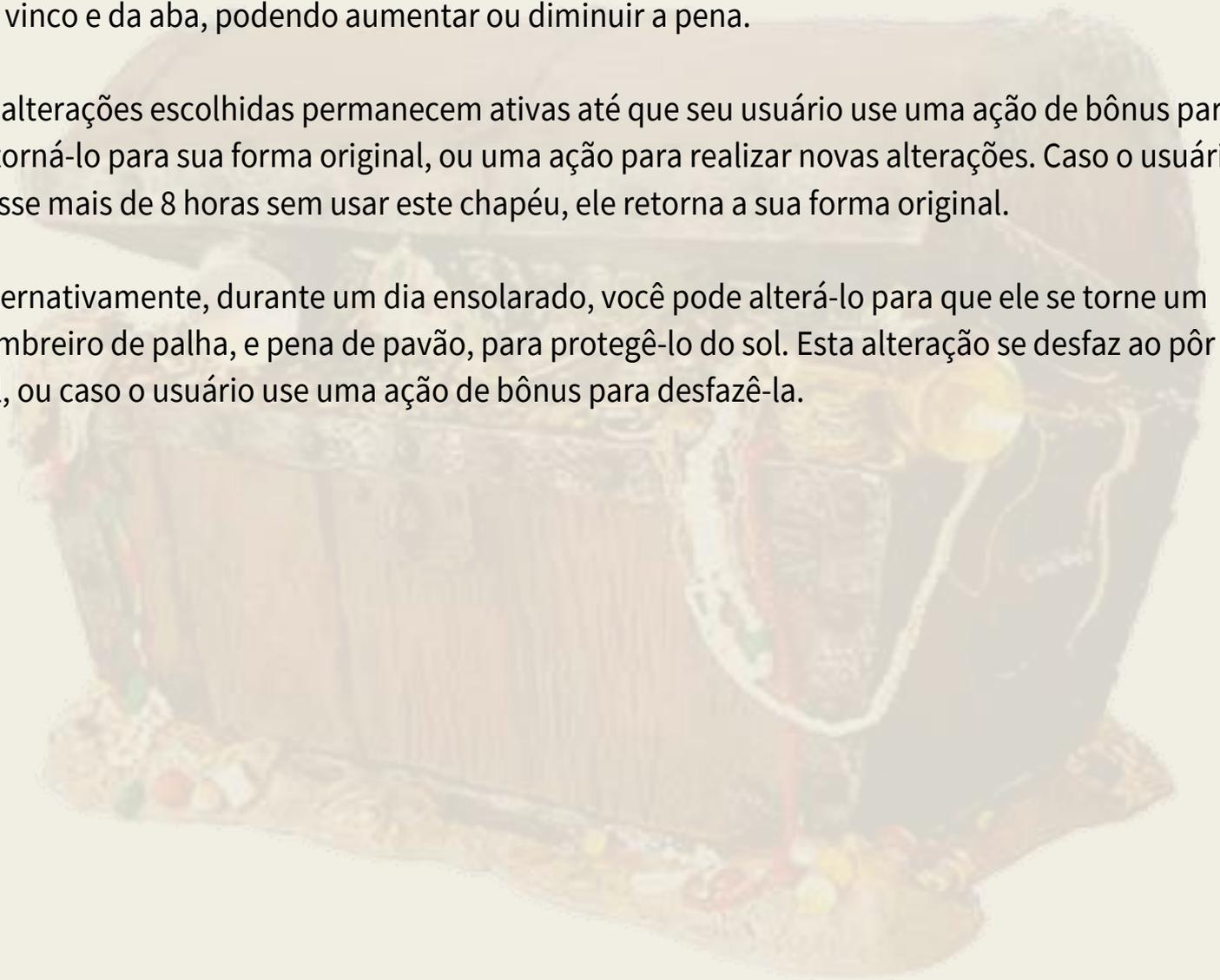
Sintonia:

Este Fedora, é um chapéu especialmente produzido pelos melhores artesãos das Ilhas das Rotas de Alarat, e apesar de aparecerem em quase todas as ilhas, eles sempre retêm as mesmas propriedades e formas usadas na região. Em sua forma primária, ele é feito de couro, e tem a cor preta, com uma Pequena pena branca presa a uma fita cinza escura.

Com uma ação, o usuário deste chapéu pode alterar as cores do couro do chapéu, da fita e da pena. Além disso, durante esta alteração o usuário pode mudar também o formato de sua copa, do vinco e da aba, podendo aumentar ou diminuir a pena.

As alterações escolhidas permanecem ativas até que seu usuário use uma ação de bônus para retorná-lo para sua forma original, ou uma ação para realizar novas alterações. Caso o usuário passe mais de 8 horas sem usar este chapéu, ele retorna a sua forma original.

Alternativamente, durante um dia ensolarado, você pode alterá-lo para que ele se torne um sombrero de palha, e pena de pavão, para protegê-lo do sol. Esta alteração se desfaz ao pôr do sol, ou caso o usuário use uma ação de bônus para desfazê-la.



Ring of Truth Telling

Tipo:

Ring

Raridade:

Uncommon

Sintonia:

Requires Attunement

While wearing this ring, you have advantage on Wisdom (Insight) checks to determine whether someone is lying to you.



Ring of Water Walking

Tipo:

Ring

Raridade:

Uncommon

Sintonia:

While wearing this ring, you can stand on and move across any liquid surface as if it were solid ground.



Sacola Mágica

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Uncommon

Sintonia:

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

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

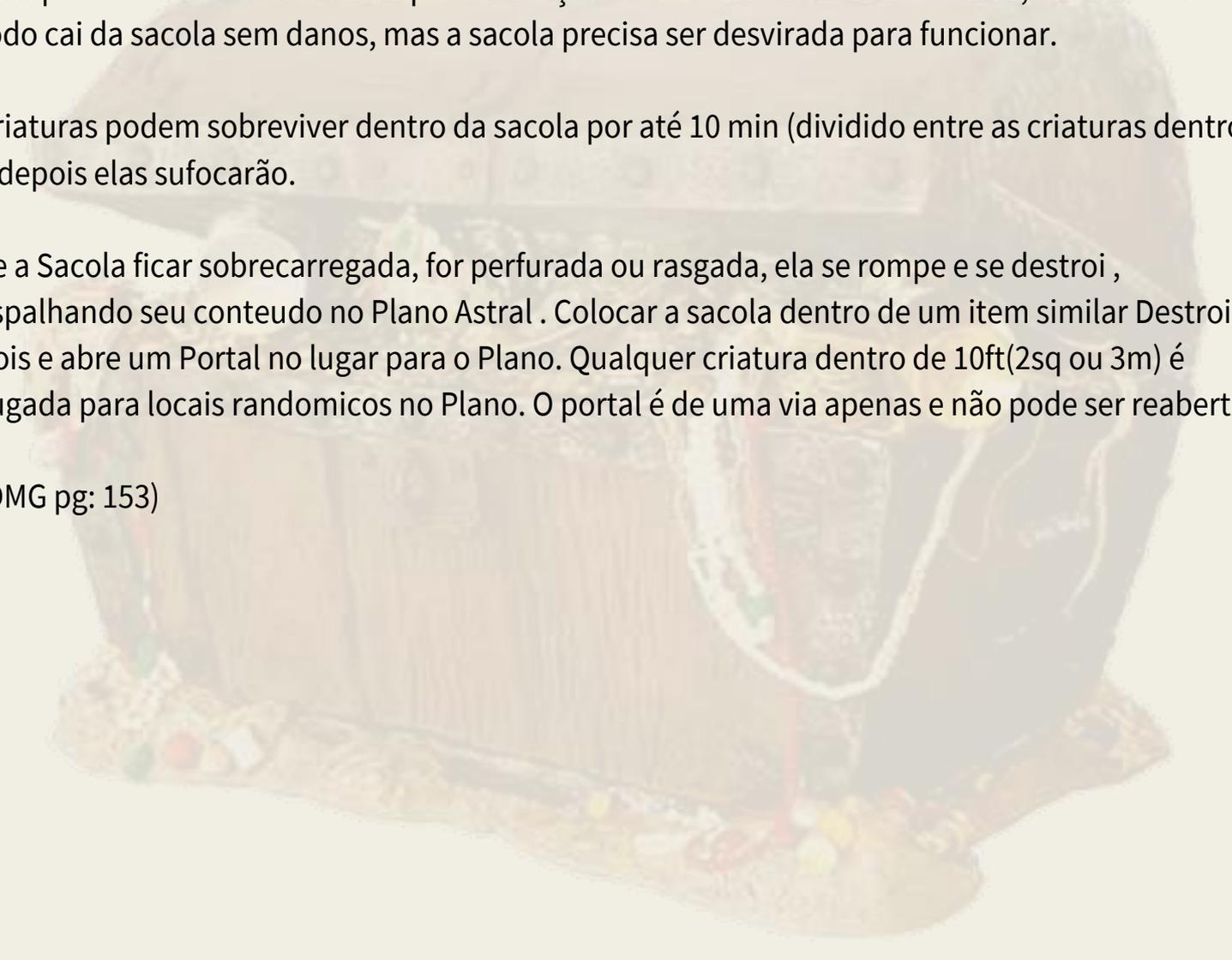
Esta sacola tem um interior consideravelmente maior que suas dimenções externas.

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

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

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

(DMG pg: 153)



Anel de Sending

Tipo:

Ring

Raridade:

Rare

Sintonia:

Este simples anel retorcido de prata, tem 2 cargas.

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

A varinha recupera 1d2 cargas por dia ao anoitecer.

