



## 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:

Raridade:

**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:**

<b>Inteiro</b>	<b>Levemente Desgastado</b>	<b>Desgastado</b>	<b>Danificado</b>	<b>Muito Danificado</b>	<b>Quebrado</b>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Ciclo de Dias em Uso:**

1:	<input type="checkbox"/>										
2:	<input type="checkbox"/>										
3:	<input type="checkbox"/>										

Ciclo de Encontros:

<input type="checkbox"/>				
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

# 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

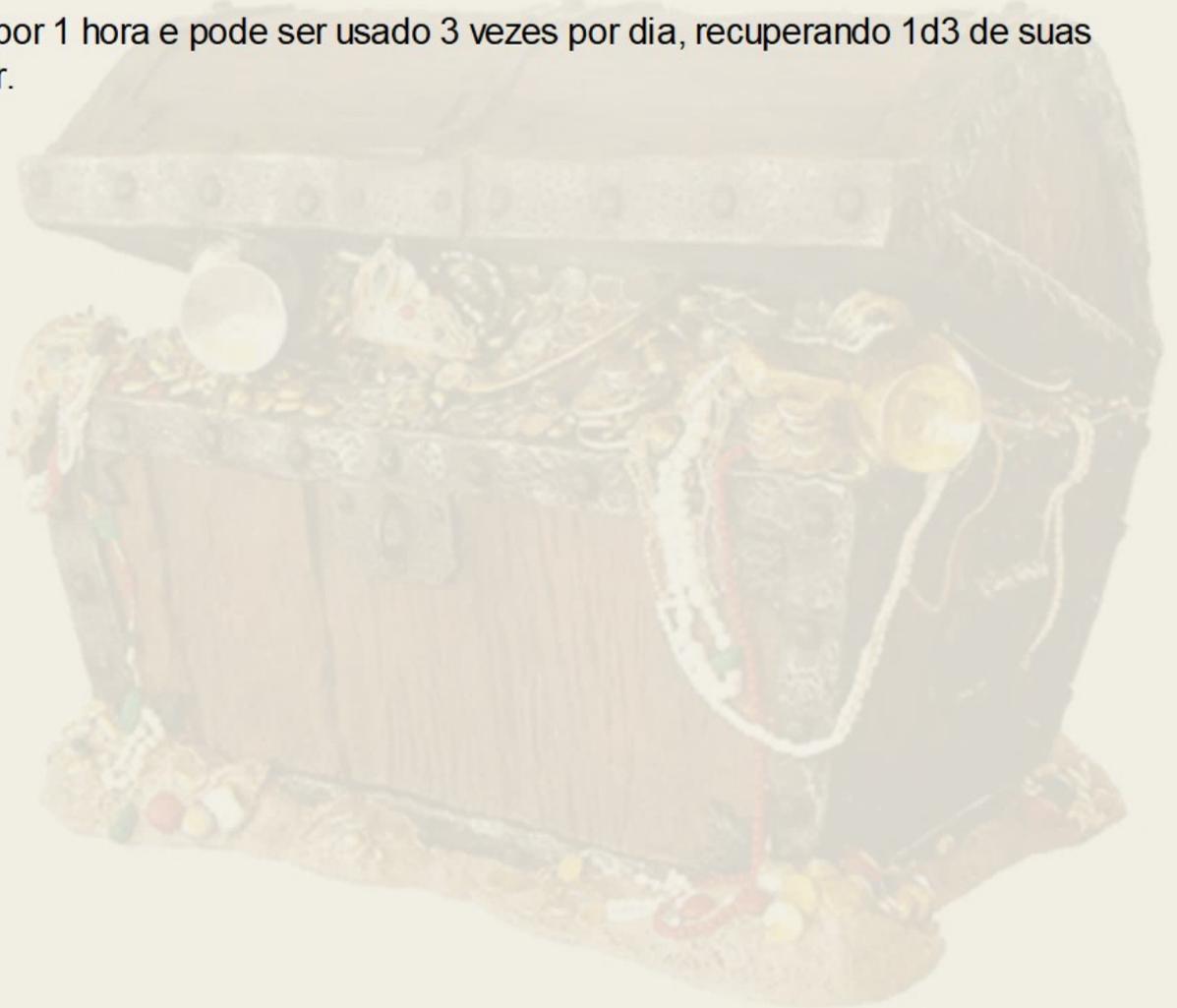
Anotações e Sintonia:

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.

..[\_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
06 Pontos	Longo Prazo; Carrega 1 ponto de Estresse para o 1º uso deste aspecto após o proximo descanso longo
07 Pontos	Acima; Prazo Indefinido; Carrega 2 pontos de Estresse +1 ponto extra, para cada ponto acima de 7, para o 1º uso deste aspecto após o proximo descanso longo









# 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

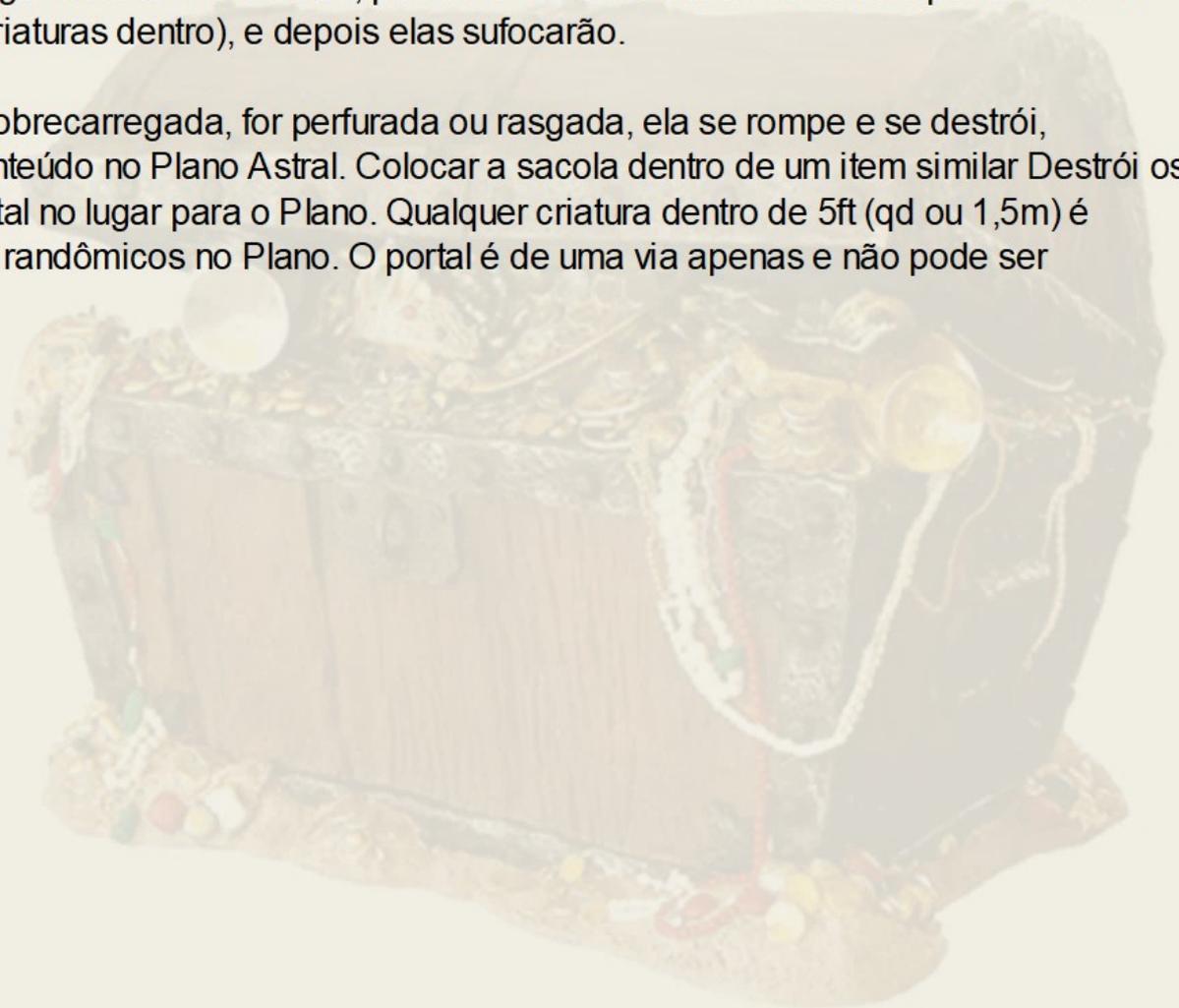
Anotações e Sintonia:

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

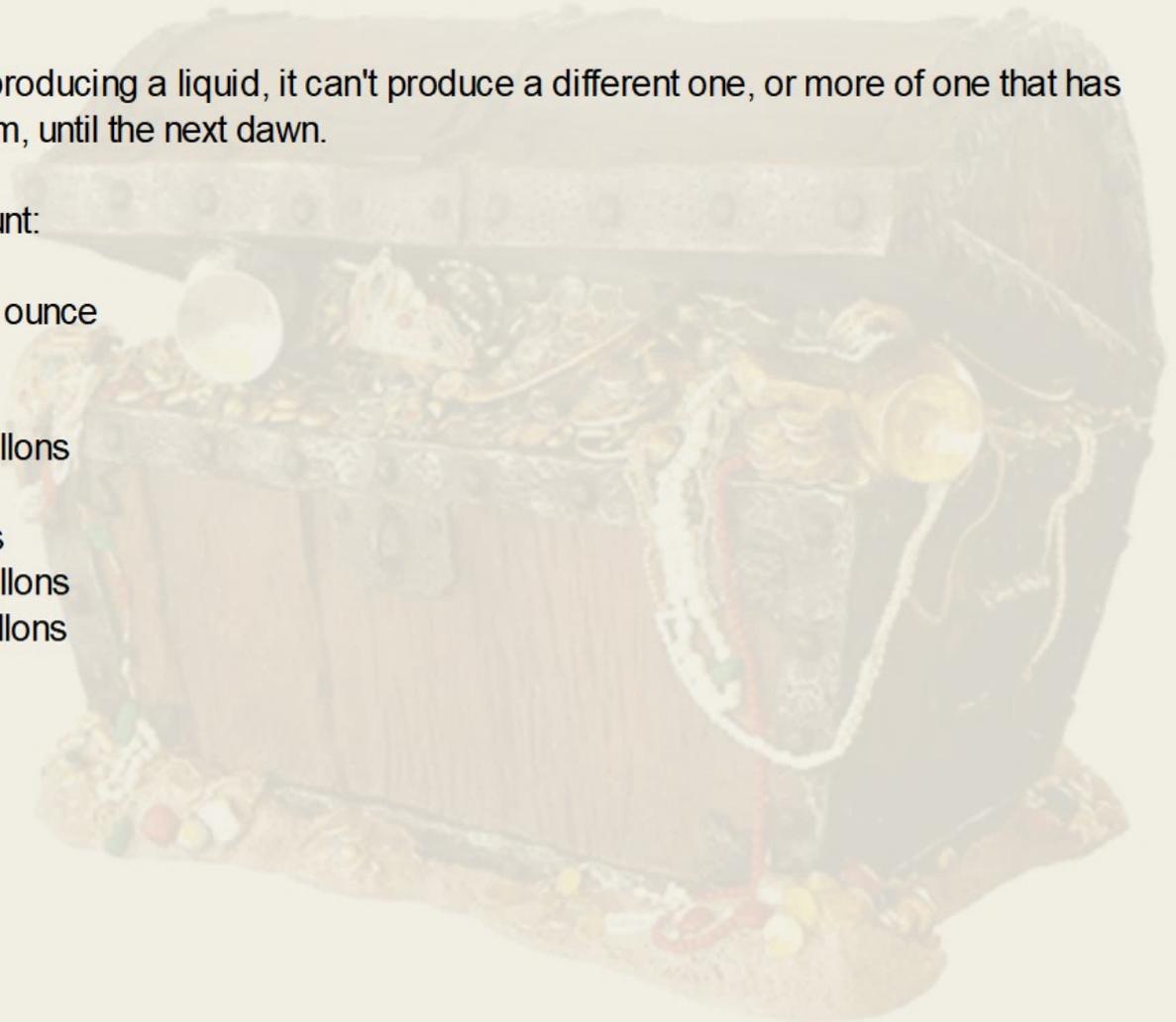
Oil — 1 quart

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\_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 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.