

Broche Branco de Scarvar A ruina

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

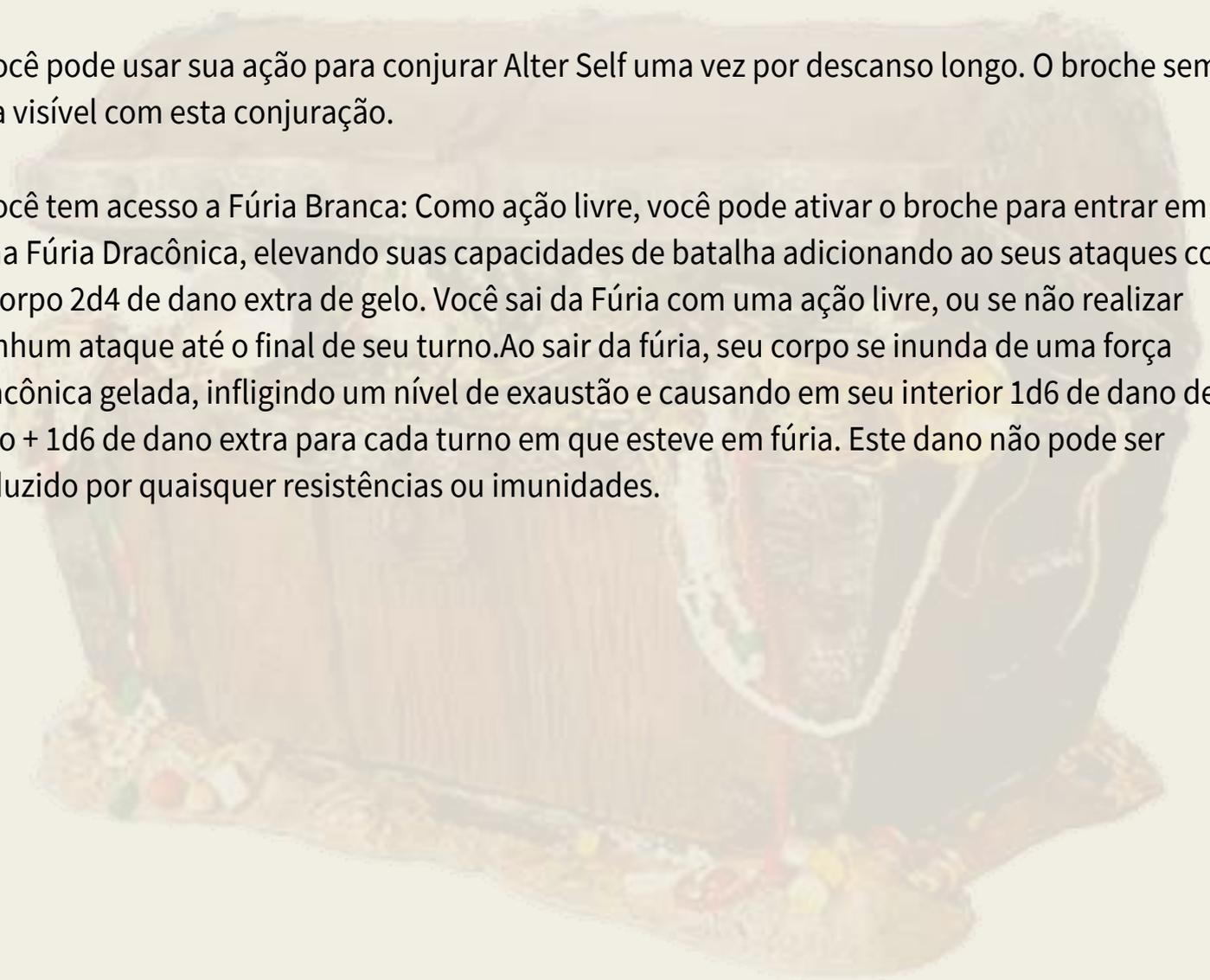
Very Rare

Sintonia:

Requer Sintonia

Este Broche de Ouro Branco, tem gravado a cabeça do Dragão Branco Anciã Scarvar. Ao sintonizar com este broche, e enquanto estiver usando-o sobre suas roupas, você ganha os seguintes benefícios:

- +1 na CA e nas Salvaguardas (Saving Throws).
- Você é resistente a dano de Força.
- Você pode usar sua ação para conjurar Alter Self uma vez por descanso longo. O broche sempre fica visível com esta conjuração.
- Você tem acesso a Fúria Branca: Como ação livre, você pode ativar o broche para entrar em uma Fúria Dracônica, elevando suas capacidades de batalha adicionando ao seus ataques corpo-a-corpo 2d4 de dano extra de gelo. Você sai da Fúria com uma ação livre, ou se não realizar nenhum ataque até o final de seu turno. Ao sair da fúria, seu corpo se inunda de uma força dracônica gelada, infligindo um nível de exaustão e causando em seu interior 1d6 de dano de gelo + 1d6 de dano extra para cada turno em que esteve em fúria. Este dano não pode ser reduzido por quaisquer resistências ou imunidades.



Periapt of Proof against Poison

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Rare

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.



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.

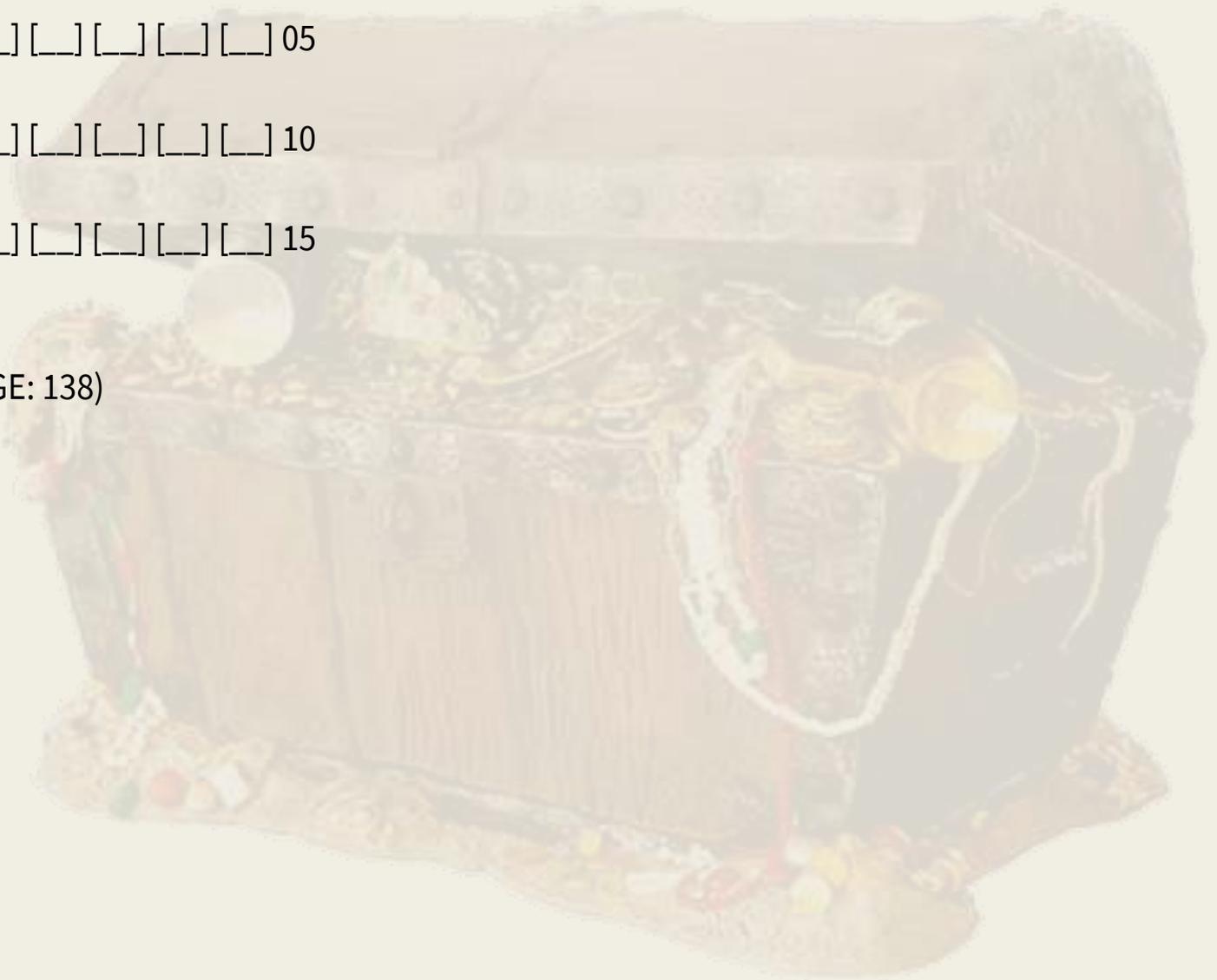
Quantidade: _____

[] [] [] [] [] 05

[] [] [] [] [] 10

[] [] [] [] [] 15

(XGE: 138)



Cloak of Protection

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Uncommon

Sintonia:

Requires Attunement

You gain a +1 bonus to AC and saving throws while you wear this cloak.



Bracers of Defense

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Rare

Sintonia:

Requires Attunement

While wearing these bracers, you gain a +2 bonus to AC if you are wearing no armor and using no shield.



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.

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.

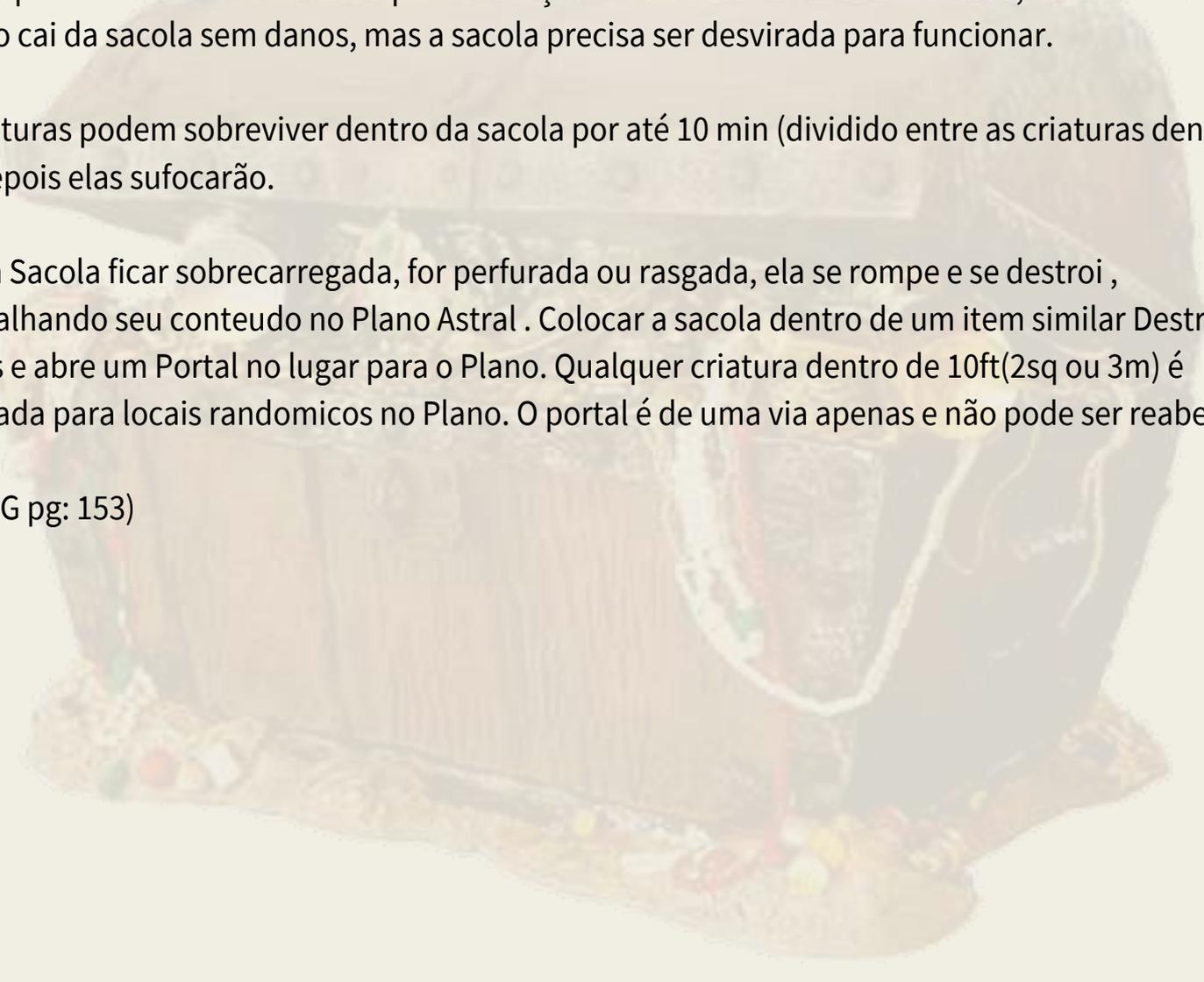
Esta sacola tem um interior consideravelmente maior que suas dimenções externas.

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.

