

Jaqueta do Urso Defensor

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Very Rare

Sintonia:

Requer Sintonia

Esta Jaqueta de couro marrom, se ajusta perfeitamente ao corpo do usuário, desde que se mantenha entre os tamanhos minúsculo e grande. Nas costas da jaqueta está estampado uma pintura realista de um busto de um imponente Urso Polar de olhos fechados. Ao sintonizar com ela, você se sente que o Urso será o seu guarda-costas, se jogando na sua frente quando pedir.

Ao sintonizado com esta Jaqueta, o Urso da pintura ainda de olhos fechados demonstra seus poderosos dentes. Enquanto sintonizado com a jaqueta, e não estiver usando armadura, você recebe os seguintes benefícios:

- **Urso Defensor.** Ao sintonizar com a Jaqueta, o Urso recebe 25 Pontos de Vida do Urso Defensor, que ficam disponíveis para te proteger. Sempre que sofrer dano, você pode escolher usar sua Reação para Abrir os olhos do Urso Defensor. Enquanto o Urso estiver com os olhos abertos, e ao menos 1 Ponto de Vida do Urso Defensor, os danos causados a você são absorvidos por ele, e refletem na pintura cada tipo de dano sofrido, até que os pontos sejam reduzidos a 0. Você pode usar uma Ação Livre para fechar os olhos do Urso.
 - Quando os Pontos de Vida do Urso Defensor forem reduzidos a 0, a pintura se altera para um Urso espancado e desacordado;
 - Os pontos de Vida do Urso Defensor, se recuperam por completo ao final de um Descanso Longo.
- **Melhoria do Guarda-Costas.** Ao final de um Descanso qualquer, você pode escolher gastar Dados de Vida, para melhorar a capacidade física do Urso, refletindo esta mudança na imagem, e aumentando os Pontos de Vida do Urso Defensor atuais em +5 pontos para cada Dado de Vida gasto, até o limite de 75 pontos. Caso o Urso esteja com menos de 25 Pontos de Vida, cada Dado de Vida gasto, reflete na pintura como uma Cura.
 - Quaisquer Pontos de Vida do Urso Defensor adicionados pela Melhoria do Guarda-Costas, desaparecem ao final de um descanso Longo;
- Adicionalmente, esta Jaqueta concede um bônus de +1 na Classe de Armadura (CA) e nas Salvaguardas (Saving Throws).

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.



Defender Shortsword

Weapon

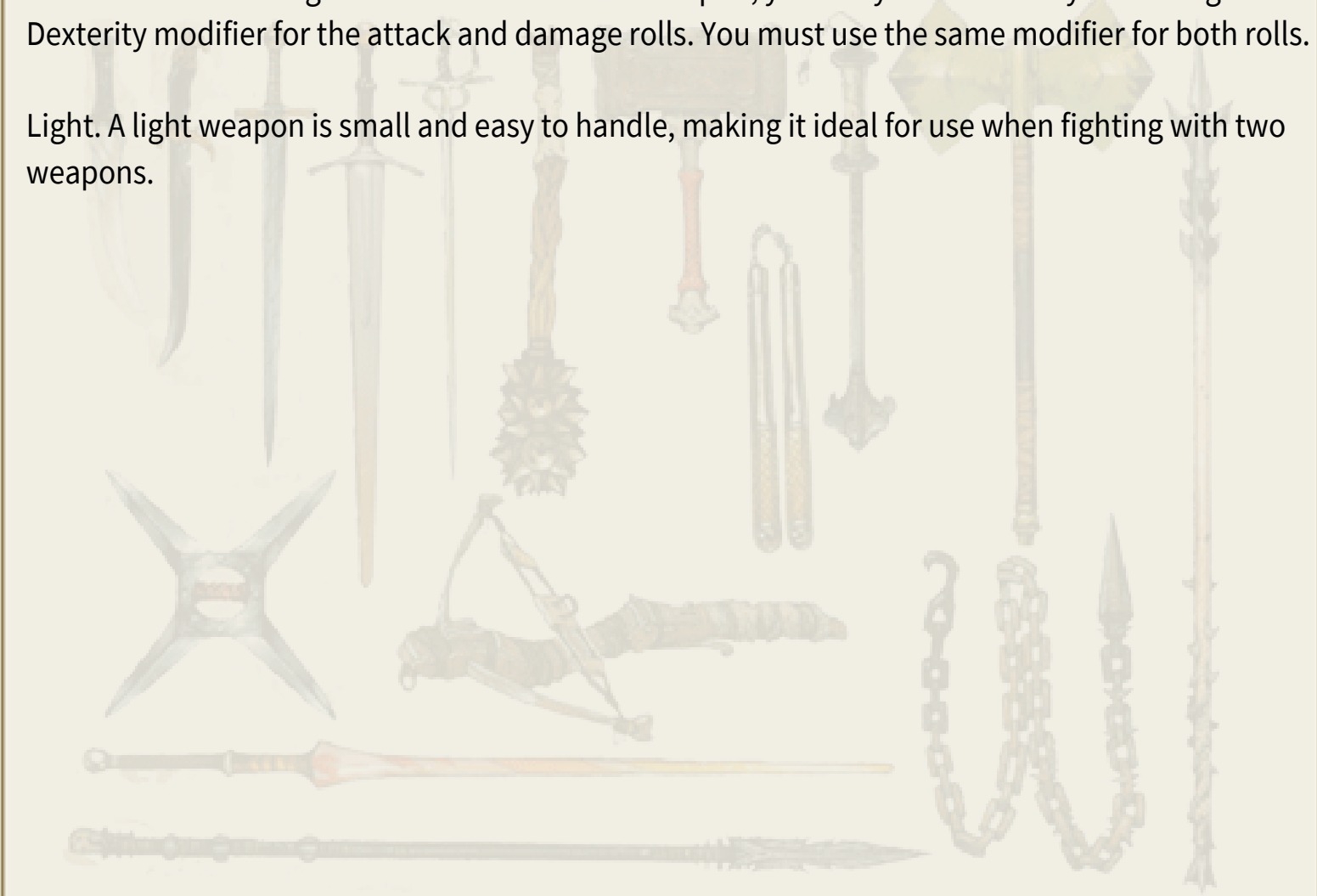
Legendary

Requires Attunement

You gain a +3 bonus to attack and damage rolls made with this magic weapon. The first time you attack with the sword on each of your turns, you can transfer some or all of the sword's bonus to your Armor Class, instead of using the bonus on any attacks that turn. For example, you could reduce the bonus to your attack and damage rolls to +1 and gain a +2 bonus to AC. The adjusted bonuses remain in effect until the start of your next turn, although you must hold the sword to gain a bonus to AC from it.

Finesse. When making an attack with a finesse weapon, you use your choice of your Strength or Dexterity modifier for the attack and damage rolls. You must use the same modifier for both rolls.

Light. A light weapon is small and easy to handle, making it ideal for use when fighting with two weapons.



Níveis de Desgaste:

Inteiro

Levemente Desgastado

Desgastado

Danificado

Muito Danificado

Quebrado

Ciclo de Dias em Uso:

30 Ciclos

Ciclo de Encontros:

5 Ciclos

Níveis de Desgaste:					
Inteiro	Levemente Desgastado	Desgastado	Danificado	Muito Danificado	Quebrado
					



Ciclo de Encuentros: 5 Ciclos

□ □ □ □ □

[illegible]

30 Ciclos

1:

2:

3:

Manto do Ilusionista

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Rare

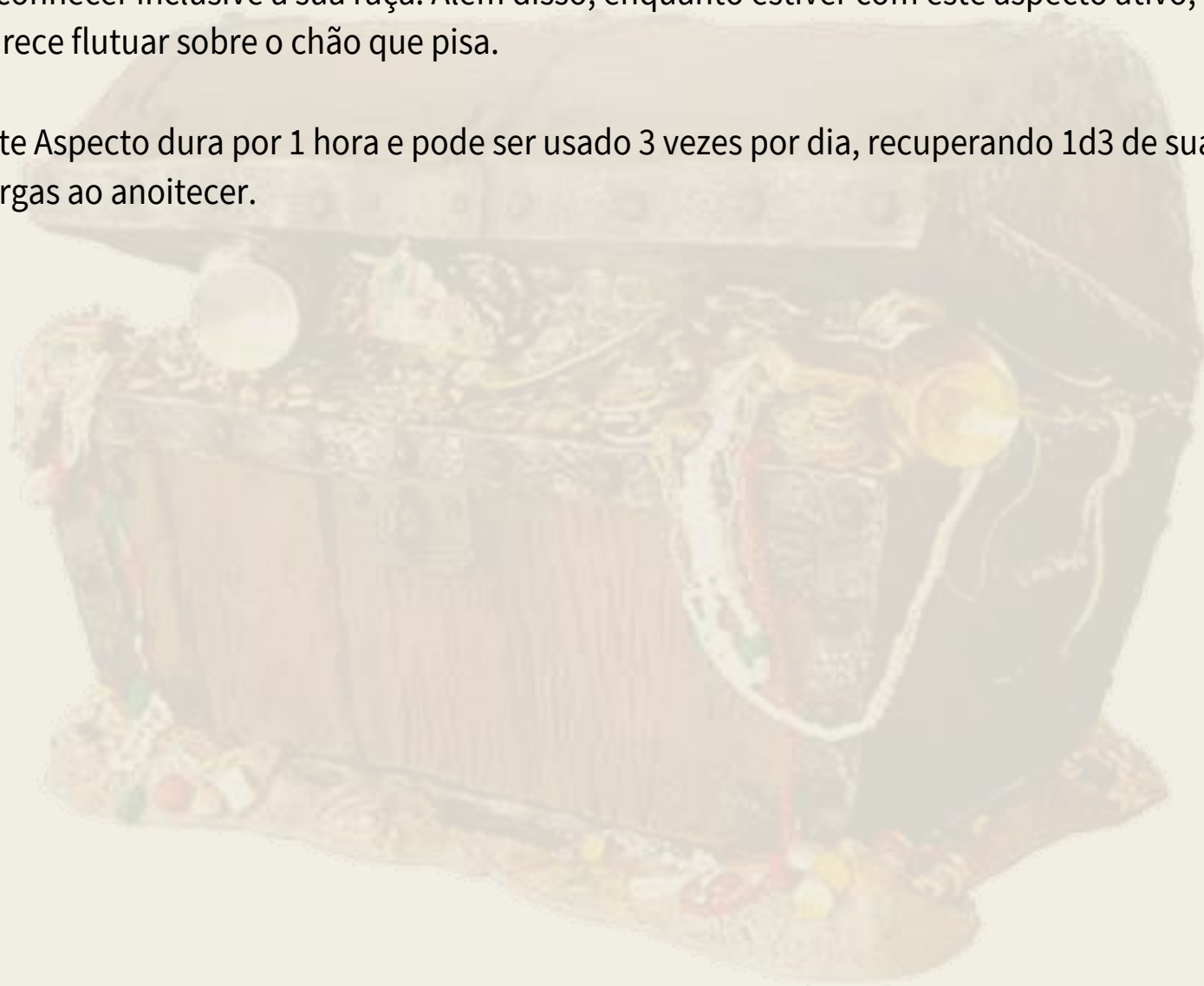
Sintonia:

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.



Cajado da Deusa Gato

Tipo:

Weapon

Raridade:

Rare

Sintonia:

Requer Sintonia por um Monge Tabaxi

Este Cajado negro tem uma escultura quase viva de uma cabeça de pantera em uma de suas pontas, e uma pata com garras na outra. Durante a noite, minúsculas patas de gatos brilham levemente, em padrões aleatórios, como se um gato andasse sobre o bastão.

O cajado pode ser utilizado como um Cajado mágico com um bônus de +1 nas rolagens de ataque e dano feitos com esta arma. E enquanto estiver Sintonizado com este cajado o usuário ganha os seguintes benefícios:

- **Movimento Sem Armadura Felina:** Enquanto não estiver usando Armaduras ou Escudos, e desde que ele esteja ao menos junto ao seu corpo, seja em forma Felina ou de Cajado, o usuário terá um bônus de velocidade de +5ft (1qd ou 1,5m). Adicionalmente, enquanto empunhar o cajado o usuário poderá gastar 1 ponto de Ki para saltar como na magia Jump.
- **Esquiva Felina:** Enquanto estiver empunhando este Cajado, ao usar sua Defesa Paciente, você recebe o bônus desta arma em sua CA, e em sua Salvaguarda (Saving Throw) de Destreza.
- **Equilíbrio Felino:** Enquanto estiver empunhando este Cajado, você pode escolher ficar de pé, quando um ataque, efeito, magia, ou qualquer outra circunstância o deixaria Caído.
- **Língua da Deusa Gato:** O usuário deste cajado pode gastar 1 ponto de ki, para infundir o cajado, acendendo os olhos da Pantera, para se comunicar em um nível básico com quaisquer criaturas Felinas. Sempre que o usuário falar com um Felino, as criaturas ao seu redor o escutam miar.
- **Forma do Gato:** O usuário deste cajado pode gastar 3 pontos de Ki, para se fundir com o Cajado, tornando-se um gato preto de olhos brancos e brilhantes. O usuário pode permanecer na Forma do Gato por 30 minutos, e enquanto estiver nesta forma, ele deve usar as estatísticas do gato, mantendo seu atributo de Inteligência original.
- **Companhia Felina:** O cajado é possuído pelo espírito de uma Pantera, sagaz e maliciosa, e consegue se comunicar com você mentalmente sempre que quiser. Além disso, uma vez por dia, ele pode escolher alterar seu cajado para a forma de uma Gata Preta de olhos verdes, permanecendo nesta forma por até 1 hora. Enquanto nesta forma, ele terá as estatísticas de um Gato comum, porém com Inteligência 14, Sabedoria 16 e Carisma 18, além disso a Pantera tende a querer passar o máximo de tempo possível em sua forma de Gata, e quase sempre precisa ser convencida a agir da forma que o Usuário quiser. Porém, caso goste de seu usuário, ela tende a obedecer pequenas ordens, evitando se afastar durante o perigo e manter a forma de cajado quando necessário.... [Continua]

Níveis de Desgaste:

Inteiro	Levemente Desgastado	Desgastado	Danificado	Muito Danificado	Quebrado
					

Ciclo de Encuentros: 3 Ciclos

Ciclo de Dias em Uso:

15 Ciclos

1:

2:

3:

Cajado da Deusa Gato

Tipo:

Weapon

Raridade:

Rare

Sintonia:

Requer Sintonia por um Monge Tabaxi

._[_PAGINA_02_-_Continuação...]

Enquanto for um seguidor da Deusa Gato, e o Usuário for considerado Escolhido pela Gata deste Cajado, este item terá uma raridade de Muito raro e Adiciona os Seguintes Benefícios enquanto Sincronizado:

- Bônus da Deusa Gato: Enquanto sincronizado, este Cajado concede um bônus de +2 nas rolagens de ataque e dano feitos com esta arma, adicionando este bônus também nas suas Dificuldades (DC) de habilidades de Monge, como Ataque atordoante, e magias conjuradas com Ki. Adicionalmente, sempre que acertar ao menos um ataque com este cajado em um turno, seus ataques desarmados feitos neste turno adicionam um bônus de +2 no dano.
- Movimento Felino Superior: Bônus de Velocidade aumenta para +10ft (2qd ou 3m).
- Língua da Deusa Gato Superior: Enquanto Escolhido, o usuário pode usar o aspecto de Língua da Deusa Gato sem gastar pontos de ki.
- Forma do Gato Superior: Enquanto Escolhido, o usuário pode usar o aspecto de Forma do Gato, uma vez por descanso curto sem gastar Ki, e poderá permanecer nesta forma por 1 hora.
- Companhia Felina Superior: Enquanto Escolhido, o Espírito da Pantera, pode escolher usar o aspecto Companhia Felina, e tirar apenas a escultura da cabeça de Pantera, deixando o cajado e seus aspectos totalmente funcionais nas mãos do Usuário. Além disso, o Usuário deste Cajado pode, com uma ação, passar a escutar e enxergar pelos olhos e ouvidos da Gata, enviando comandos e trocando mensagens telepáticas com ela dentro de 100ft (20qd ou 30m). Adicionalmente, o Usuário deste Cajado pode gastar 4 pontos de Ki, para transformar a pequena Gata Preta, em uma Pantera de Akarat.
- Ki da Companhia Felina: Uma vez a cada descanso longo, o Espírito da Pantera pode tomar sua forma de Gata Preta do aspecto de Companhia Felina, para descansar por uma hora e acumular Ki Felino, obtendo até a metade do Ki de seu Usuário arredondado para baixo.

Adicionalmente, O Espírito da Pantera pode permitir que o monge, enquanto Escolhido, o acesse para utilizar um dos seguintes aspectos:

- Ao acertar um ataque com Cajado, o Usuário poderá gastar 1 ponto de Ki Felino, para recuperar um ponto de Ki do Usuário;
- O Usuário poderá, uma vez por descanso curto, gastar 1 ponto de Ki Felino, para Conjurar Cure wounds de nível 1, utilizando como Habilidade de Conjuração a sua sabedoria ou a do Espírito da Pantera, o que for maior;
- O Usuário poderá, uma vez por descanso longo, gastar 2 pontos de Ki Felino, para Conjurar Gentle Repose, utilizando como Habilidade de Conjuração a sua sabedoria ou a do Espírito da Pantera, o que for maior;...[Continua]

Cajado da Deusa Gato

Tipo:

Weapon

Raridade:

Rare

Sintonia:

Requer Sintonia por um Monge Tabaxi

._[_PAGINA_03_-_Continuação...]

- O Usuário poderá, uma vez por descanso longo, gastar 2 pontos de Ki Felino, para Conjurar See Invisibility, utilizando como Habilidade de Conjuração a sua sabedoria ou a do Espírito da Pantera, o que for maior;
- Ao acertar um ataque com Cajado, e caso não tenha nenhum ponto de Ki em seu poço, o Usuário poderá gastar 2 pontos de Ki Felino, para tentar causar um Ataque Atordoante;
- No início do Turno, antes de se mover ou Atacar, e caso não tenha nenhum ponto de Ki em seu poço, o Usuário poderá gastar 2 pontos de Ki Felino, para imbuir o cajado com Ki, transmutando os danos causados por esta arma neste turno em danos Radiantes;

Enquanto Escolhido pela Gata deste Cajado, o Usuário pode com uma ação, pedir que ela tome a forma felina transformando o cajado inteiro, para retirar temporariamente a sua Sincronia com o item, deixando-a na forma de uma Gata Preta com os aspectos físicos de um Gato comum por até 8 Horas. Enquanto o cajado estiver nesta forma, você poderá sincronizar com outro item, e ainda permanecerá com os seguintes Benefícios enquanto Não Sincronizado:

- Movimento Sem Armadura Felina Superior: O usuário continua se beneficiando do Aspecto Movimento Sem Armadura Felina, e do seu aumento de velocidade;
- Equilíbrio Felino: O usuário continua se beneficiando deste aspecto normalmente;
- Língua da Deusa Gato Superior: O usuário continua se beneficiando deste aspecto normalmente;
- Com uma ação, ou ao final das 8 horas, ou caso a Gata deste Cajado tenha seus pontos de vida reduzidos a 0, sua sincronia com o cajado retorna, substituindo a sincronia de quaisquer itens sincronizados em seu lugar durante este período. O Cajado retorna para o local onde a gata estava.

Dagger, +1

Tipo: Weapon

Raridade: Uncommon

Sintonia:

You have a +1 bonus to attack and damage rolls made with this magic weapon.

Finesse. When making an attack with a finesse weapon, you use your choice of your Strength or Dexterity modifier for the attack and damage rolls. You must use the same modifier for both rolls.

Light. A light weapon is small and easy to handle, making it ideal for use when fighting with two weapons.

Thrown. If a weapon has the thrown property, you can throw the weapon to make a ranged attack. If the weapon is a melee weapon, you use the same ability modifier for that attack roll and damage roll that you would use for a melee attack with the weapon. For example, if you throw a handaxe, you use your Strength, but if you throw a dagger, you can use either your Strength or your Dexterity, since the dagger has the finesse property.

Níveis de Desgaste:					
Inteiro	Levemente Desgastado	Desgastado	Danificado	Muito Danificado	Quebrado
					

quebrado

--	--	--	--	--

[illegible][illegible]

Bainha do Envenenamento

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Rare

Sintonia:

Espadas Longas e Curtas

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 maximo 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 liquido esverdeado e brilhante, causando envenenamento ao acertar com esta arma. O veneno permanece na lamina 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 inicio 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.

Bainha do Envenenamento

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Rare

Sintonia:

Adagas e Dardos

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 maximo 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 liquido esverdeado e brilhante, causando envenenamento ao acertar com esta arma. O veneno permanece na lamina 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 inicio 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.

Hand Crossbow, +1

Weapon

Uncommon

Sintonia:

You have a +1 bonus to attack and damage rolls made with this magic weapon.

Ammunition. You can use a weapon that has the ammunition property to make a ranged attack only if you have ammunition to fire from the weapon. Each time you attack with the weapon, you expend one piece of ammunition. Drawing the ammunition from a quiver, case, or other container is part of the attack. Loading a one-handed weapon requires a free hand. At the end of the battle, you can recover half your expended ammunition by taking a minute to search the battlefield. If you use a weapon that has the ammunition property to make a melee attack, you treat the weapon as an improvised weapon. A sling must be loaded to deal any damage when used in this way.

Light. A light weapon is small and easy to handle, making it ideal for use when fighting with two weapons.

Loading. Because of the time required to load this weapon, you can fire only one piece of ammunition from it when you use an action, bonus action, or reaction to fire it, regardless of the number of attacks you can normally make.

Níveis de Desgaste:

Inteiro	Levemente Desgastado	Desgastado	Danificado	Muito Danificado	Quebrado
					

ve
sgast

sgasta
○

anifica

○

Muito
anifica

quebrado

--	--	--	--	--

[illegible]

1:

2:

[illegible]

Quarterstaff, +1

Weapon

Uncommon

Sintoma: _____

You have a +1 bonus to attack and damage rolls made with this magic weapon.

Versatile. This weapon can be used with one or two hands. A damage value in parentheses appears with the property - the damage when the weapon is used with two hands to make a melee attack.

Níveis de Desgaste:

Inteiro	Levemente Desgastado	Desgastado	Danificado	Muito Danificado	Quebrado
					



--	--	--	--	--

[illegible]

12 Ciclos

1:

2:

3: □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

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)



Cap of Water Breathing

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Uncommon

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.



Clothes of Mending

Tipo: Wondrous Item

Raridade: Common

Sintonia:

This elegant outfit of traveler's clothes magically mends itself to counteract daily wear and tear. Pieces of the outfit that are destroyed can't be repaired in this way.

Source: Xanathar’s Guide to Everything, page 137



Periapt of Health

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Uncommon

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

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.



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.

Alchemy Jug

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Uncommon

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

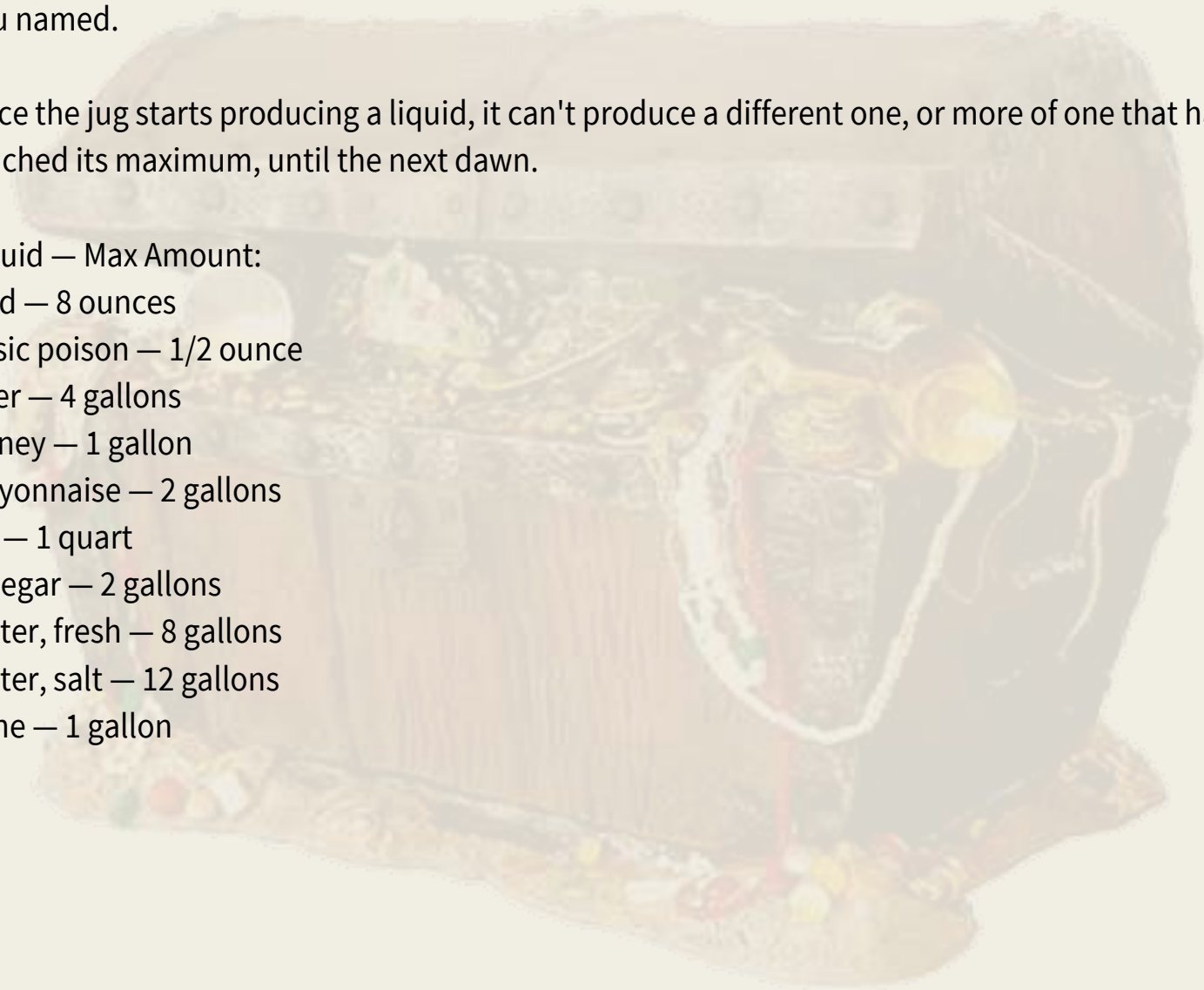
Oil — 1 quart

Vinegar — 2 gallons

Water, fresh — 8 gallons

Water, salt — 12 gallons

Wine — 1 gallon



Sacola Mágica

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Uncommon

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.

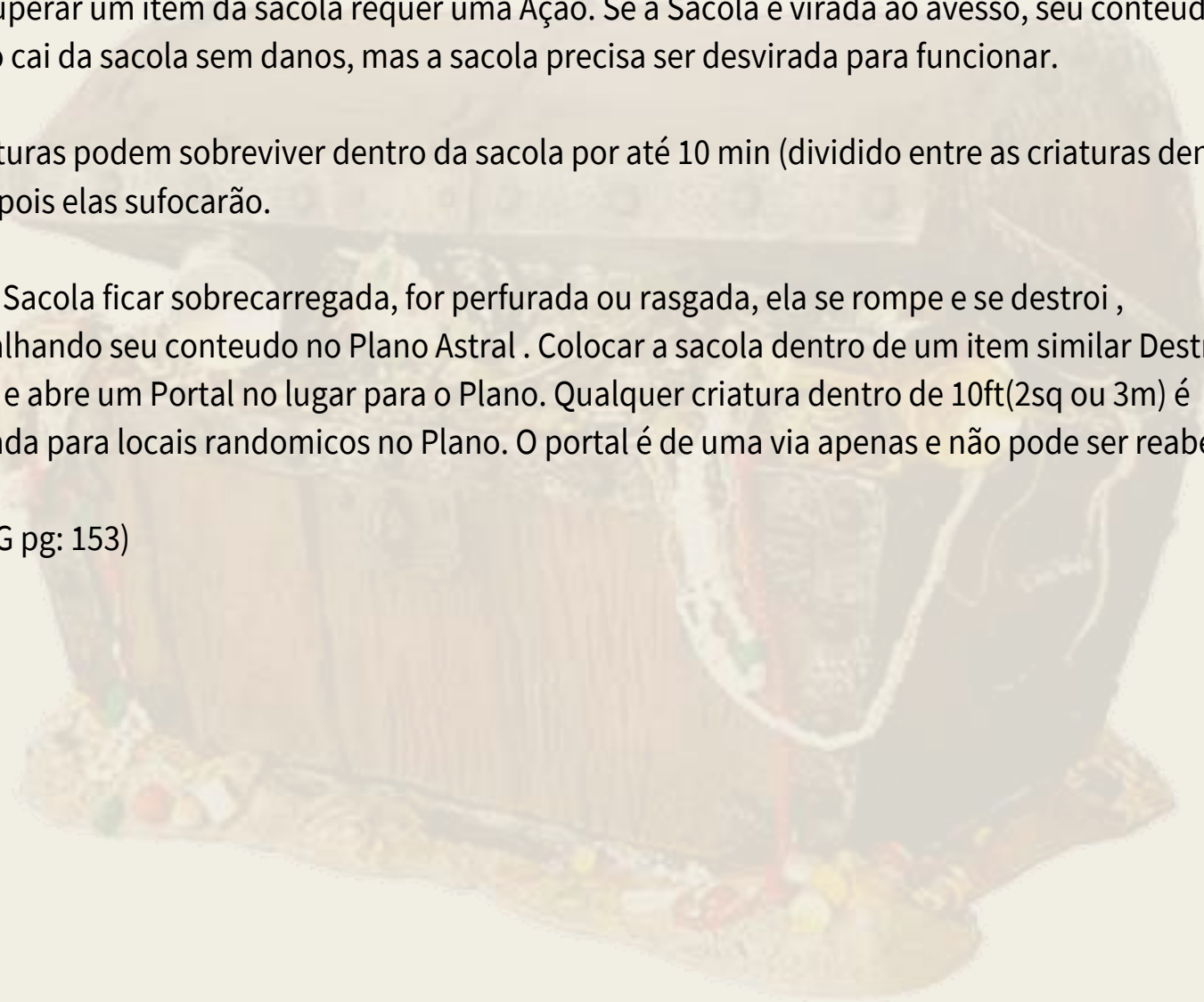
Esta sacola tem um interior consideravelmente maior que suas dimenções externas.

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)



Quiver of Ehlonna

Tipo:

Wondrous Item

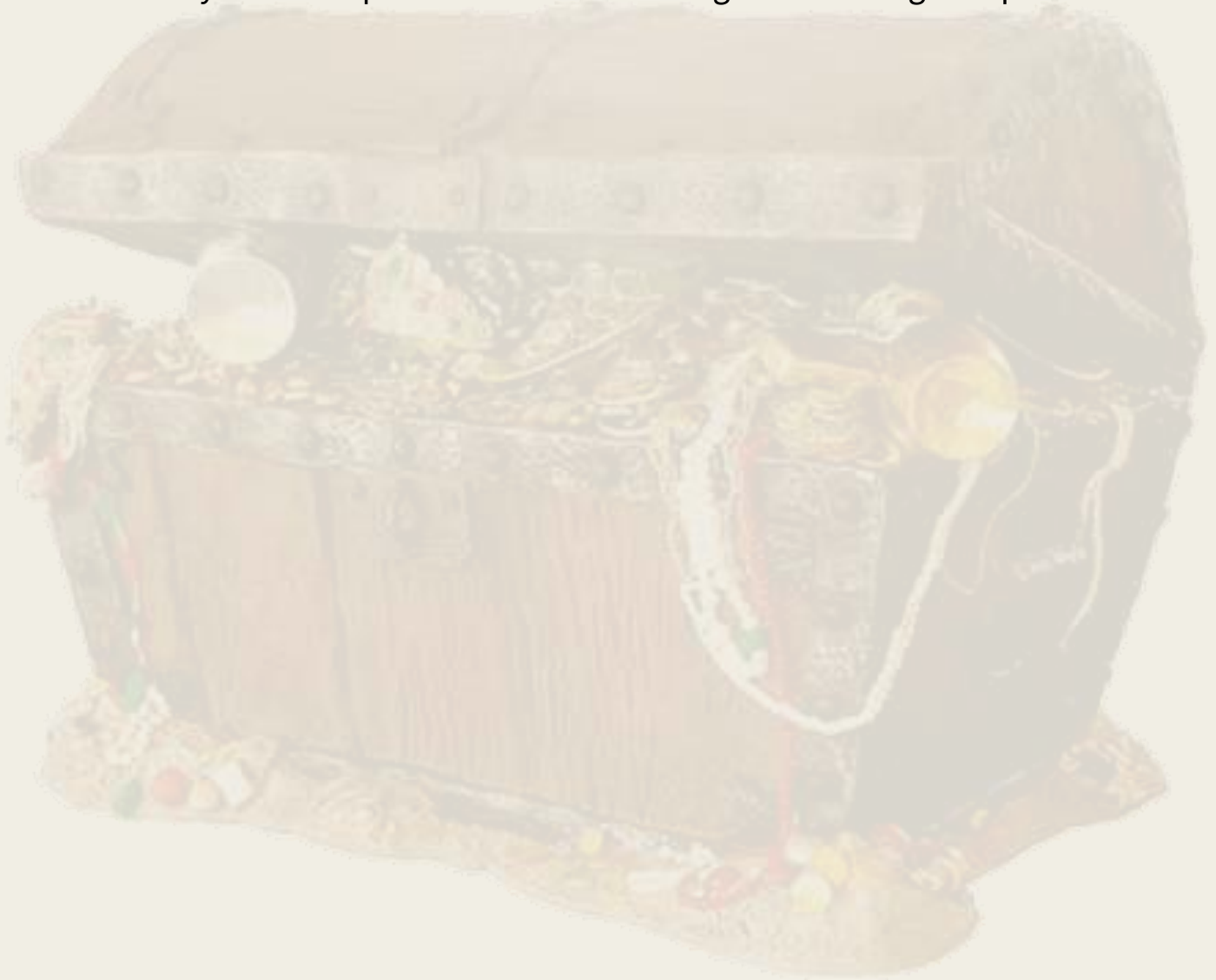
Raridade:

Uncommon

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.



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.

