

Robe of Eyes

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Rare

Sintonia:

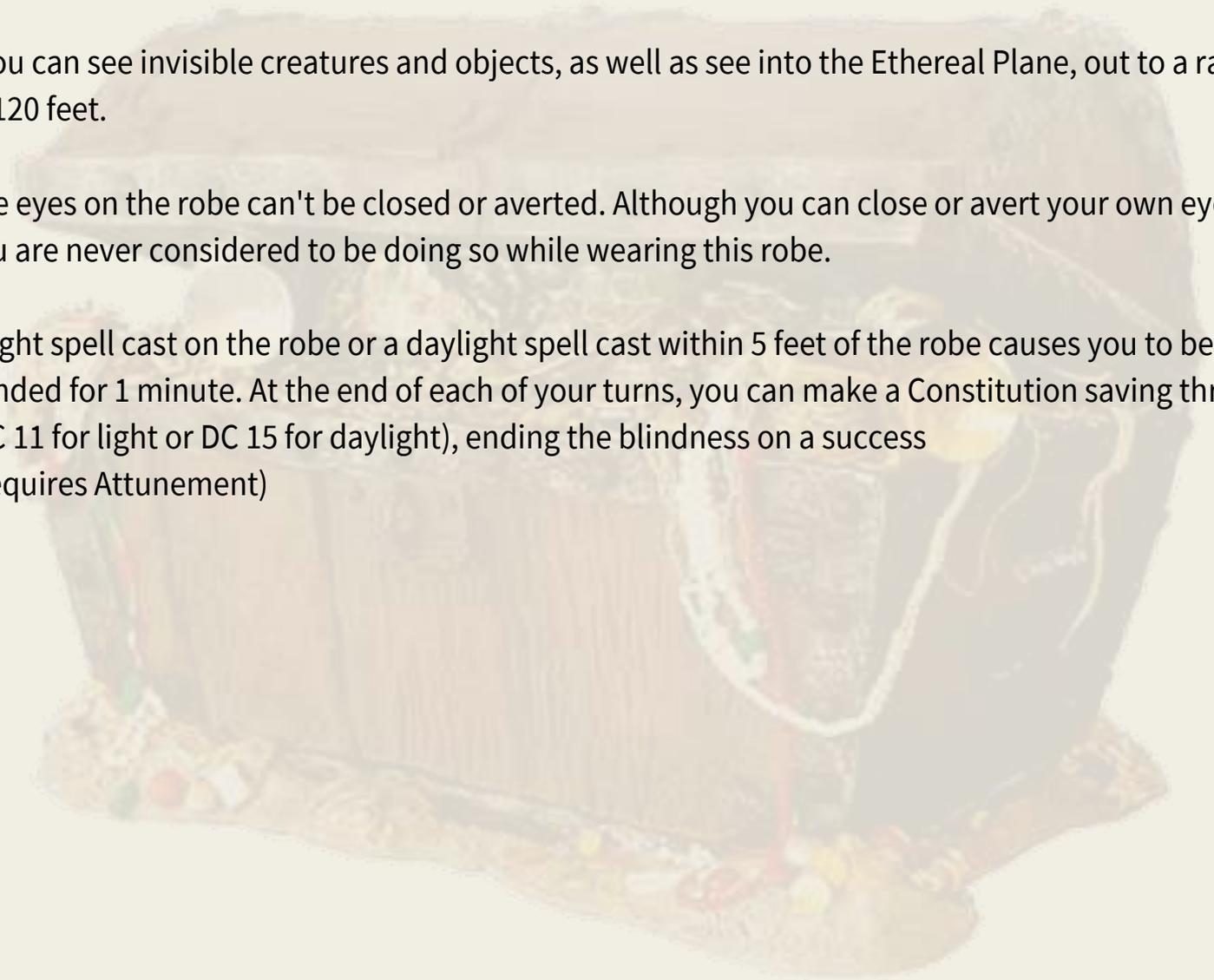
Requires Attunement

This robe is adorned with eyelike patterns. While you wear the robe, you gain the following benefits:

- The robe lets you see in all directions, and you have advantage on Wisdom (Perception) checks that rely on sight.
- You have darkvision out to a range of 120 feet.
- You can see invisible creatures and objects, as well as see into the Ethereal Plane, out to a range of 120 feet.

The eyes on the robe can't be closed or averted. Although you can close or avert your own eyes, you are never considered to be doing so while wearing this robe.

A light spell cast on the robe or a daylight spell cast within 5 feet of the robe causes you to be blinded for 1 minute. At the end of each of your turns, you can make a Constitution saving throw (DC 11 for light or DC 15 for daylight), ending the blindness on a success (Requires Attunement)



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.



Ring of Evasion

Tipo:

Ring

Raridade:

Rare

Sintonia:

Requires Attunement

This ring has 3 charges, and it regains 1d3 expended charges daily at dawn. When you fail a Dexterity saving throw while wearing it, you can use your reaction to expend 1 of its charges to succeed on that saving throw instead.



Ring of Protection

Tipo:

Ring

Raridade:

Rare

Sintonia:

Requires Attunement

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



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.



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)



Pearl of Undead Detection

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Unknown (Magic)

Sintonia:

This black pearl glows faintly when undead are within 120 feet of it.



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.

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.



Bolsa Arcana de Acesso Imediato

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Very Rare

Sintonia:

Esta pequena bolsa, se parece com uma pequena bolsa de componentes materiais comuns, pesando 2lb, porém ao abri-la, o usuário percebe que ela está vazia.

Ao identificar esta bolsa, o usuário, percebe que seu interior é na verdade um espaço dimensional parecido com uma Bag of Holding, mas tem seu melhor aproveitamento ao ser usada para guardar Poeira Arcana ou outros Componentes Materiais específicos ou de Valor. A Bolsa tem aproximadamente 1ft (30cm) de boca e 0,7ft (21cm) de profundidade, e pode conter até 200lbs, não excedendo o volume máximo 25ft³ (7,5m³). A sacola pesa 2 LB, independente de seu conteúdo.

O Usuário pode guardar qualquer objeto, ou criatura que passe pela boca da Bolsa, porém ao guardar Poeira Arcana, ou Componentes Materiais, em seu espaço dimensional, um Conjurador de Magias, pode como parte de sua conjuração, abrir sua boca e colocar a mão sobre ela, para acessar o conteúdo do saco, e consumir ou usar a Poeira Arcana, ou os Componentes Materiais, para conjurações de magias, realizar Rituais, ou criar itens, sem precisar empunhar, ou separar a quantidade exata de componentes necessários.

Em quaisquer outras circunstâncias, recuperar um item qualquer da sacola requer uma Ação. Se a Bolsa é virada ao avesso, seu conteúdo todo cai da sacola sem danos, mas a sacola precisa ser desvirada para funcionar.

Caso a bolsa fique sobrecarregada, seja perfurada ou rasgada, ela se rompe e é destruída, espalhando seu conteúdo no Plano Astral. Colocar a bolsa dentro de um item similar Destrói os dois e abre um Portal no lugar para o Plano. Além disso, qualquer criatura dentro de 10ft (2sq ou 3m) do portal, é sugada para locais randômicos no Plano Astral. O portal é de uma via apenas, e não pode ser reaberto.

Pequenas criaturas podem sobreviver dentro da bolsa por até 5 minutos, dividido o ar entre elas, sufocando depois.

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.

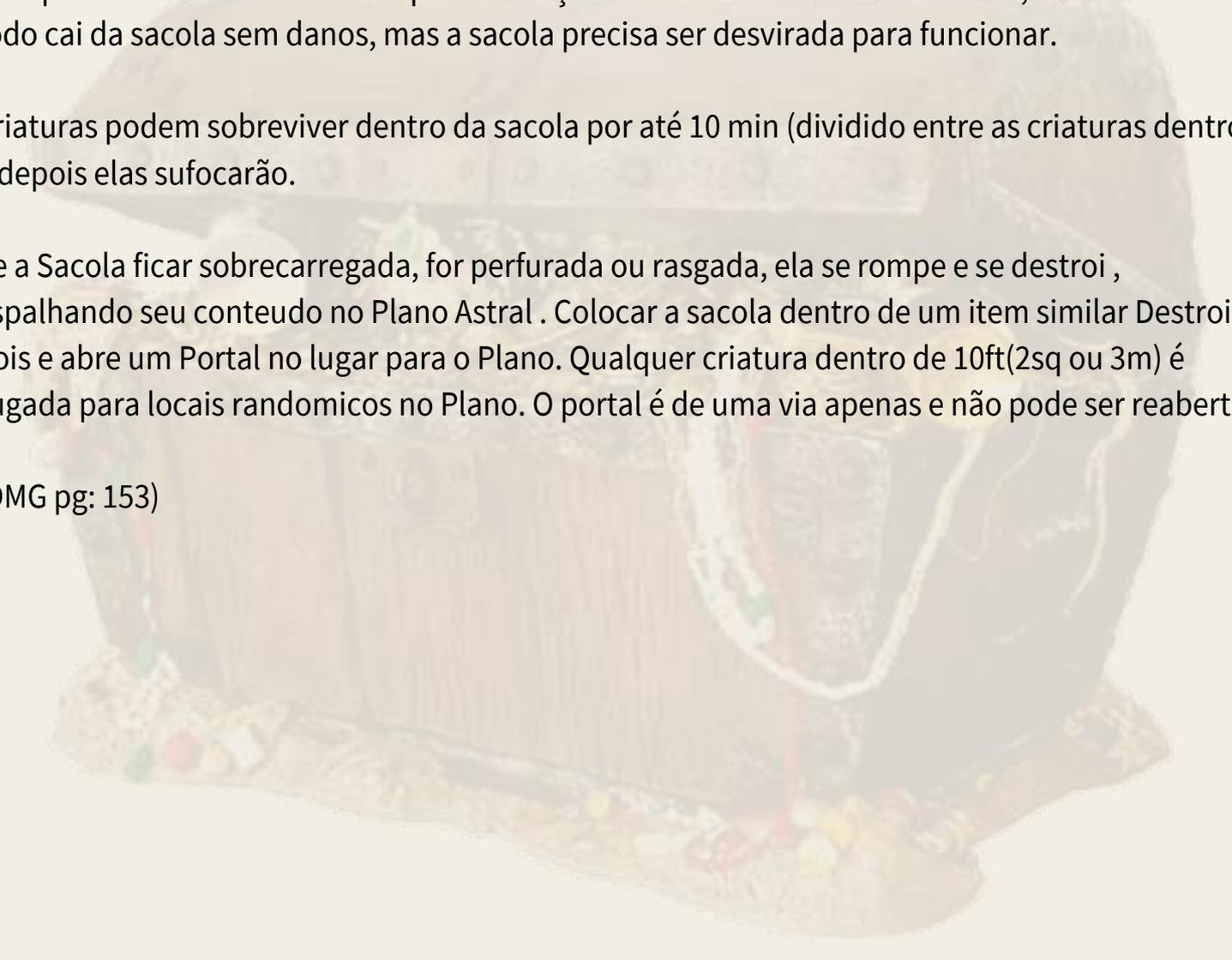
Esta sacola tem um interior consideravelmente maior que suas dimenções externas.

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)



Saco de Conservação Gelado

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Uncommon

Sintonia:

Esta sacola de tecido azulado, solta ao ser aberta um ar gélido. Esta sacola a princípio parece uma Bag of Holding comum, porém quaisquer itens guardados nela são resfriados em uma temperatura de até -20 graus Celsius. A sacola tem aproximadamente 2ft (60cm) de boca e 4ft (1,20m) de profundidade, e pode conter até 500lbs, não excedendo o volume máximo 64ft³ (19,2m). A sacola pesa 15 LB, independente de seu conteúdo.

A sacola estranhamente mantém a melhor temperatura para conservação de cada objeto guardado, diferenciando entre animal, vegetal, mineral. Quanto mais tempo conservado dentro dela mais gelado fica, até atingir a temperatura máxima, caso o objeto não agüente mais a sacola ainda manterá o objeto congelado em seu interior.

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 minutos, dividido o ar entre elas. Sufocando depois.

Caso a Sacola fique sobrecarregada, seja perfurada ou rasgada, ela se rompe e é destruída, 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. Além disso, qualquer criatura dentro de 10ft (2qd ou 3m) do portal, é sugada para locais randômicos no Plano Astral. O portal é de uma via apenas, e não pode ser reaberto.

