

	SPEED	25 feet	
		5 SQ	8 m

Initiative
+3

Max Hit Points	167
Current Hit Points	
Temporary HP	
HIT DICE	20d8
Total HD	20

Experience Points	
359.660	
ARMOR CLASS	
24	

SAVING THROWS	
+0	Strength
+4	Dexterity
+3	Constitution
■ +9	Intelligence
■ +13	Wisdom
+4	Charisma

SPELLS / FEATURES		
	Spellcasting / Feature Ability	
	Wisdom	
	Save DC	Attack
	21	+13
NOTES		

Death Saves
Successes

Failures

PASSIVE INSIGHT 22

PASSIVE PERCEPTION

ATTRIBUTES	
Strength	Skills
-1	-1 Athletics
9	

Dexterity	Skills
+3	+3 Acrobatics
	+3 Sleight of Hand
	+3 Stealth
17	

Constitution	
+2	
14	

Intelligence	Skills	
+2		+8 Arcana
		+2 History
		+8 Investigation
		+8 Nature
		+8 Religion
14		

Wisdom	Skills	
+6	+6	Animal Handling
	 +12	Insight
	+6	Medicine
	 +12	Perception
	 +12	Survival
22		

Charisma	Skills	
+3		+9 Deception
		+3 Intimidation
		+3 Performance
		+9 Persuasion
16		

Other Skills	
Intelligence	■ +8 Obscure Knowledge
Wisdom	■ +12 Obscure Knowledge
Charisma	■ +9 Obscure Knowledge

Notes
Druídas não usam armaduras ou escudos de metal.

[illegible]

Background	Haunted One
Skill Proficiencies: Choose one from among Arcana, Deception, Investigation, Religion, and Survival Languages: Choose one exotic language (Abyssal, Celestial, Deep Speech, Draconic, Infernal, Primordial, Sylvan, or Undercommon) Equipment: A monster hunter's pack, a set of common clothes, and one trinket of special significance (see below), and a belt pouch containing 15 gp.	

Equipment Training & Proficiencies			
Armor			
☒ Shields	☒ Light	☒ Medium	☐ Heavy
Weapons			
Clubs, daggers, darts, javelins, maces, quarterstaves, scimitars, sickles, slings, spears.			
Tools			
Herbalism Kit			
Languages			
Common, Halfling, Deep Speech, Druidic, Abyssal.			

Stress Level							
1	2	3	4	5	6	7	8
Temporary Stress							
Indefinite Stress							

[illegible]

Background & Personality Traits		Alignment	Neutral good
Eu me recuso a me tornar uma vítima, e não vou permitir que outros sejam vitimizados.	Ideals		Bonds
	Eu mato monstros, para tornar o mundo um lugar mais seguro, e para exorcizar meus próprios demônios (Bom).		Uma terrível culpa me consome. Eu espero que eu consiga encontrar redenção pelas minhas ações.
	Flaws		
	Eu não sinto compaixão pelos mortos. Eles são os sortudos.		

Classes and Subclasses Features	Origin Traits & Feats
[] Druida: ⇨ Druidico: Você fala a linguagem secreta dos druidas. Você pode falar e usa-la para deixar mensagens. Você e outros que saibam esta linguagem, automaticamente percebem estas mensagens. Outros precisam acha-la, com um teste de Sabedoria (Perception) DC 15, mas não podem decifra-la sem magia. ⇨ Magia: Recupera todos os Slots de Magia com Long Rest. ----- Pode Preparar: WISMOD+Druida.lvl = 23 ----- Pode trocar as Magias preparadas após long rest (1min/lvl de magia por magia) ⇨ Ritual Casting: Você pode conjurar uma magia como ritual, se a magia tiver esta marcação, e você tiver preparado a magia. ⇨ Spellcasting Focus: Druidico. ⇨ Wild Shape: Com uma ação, o druida pode magicamente assumir a forma de uma Besta que tenha visto antes. Você pode usar este Aspecto duas vezes por descanso (longo ou curto). (duração: 6 horas). ----- O druida pode se transformar em bestas de até CR 1/2. ----- Limitações: -. *** HP: Dano excedente ao pv da criatura passa para o druida. *** *** Não pode conjurar magias enquanto transformado *** ⇨ Timeless Body: A magia Primordial que você usa, faz com que você envelheça mais lentamente. Para cada 10 anos que, você envelhece apenas 1 ano. ⇨ Beast Spells: Você pode conjurar suas magias em qualquer forma que tomar usando sua Transformação Selvagem (Wild Shape). Você pode pode usar Componentes Verbais e Somáticos enquanto em Transformação Selvagem, mas não é capaz de prover componentes Materiais. ⇨ Archdruid: Você pode usar sua Transformação Selvagem (Wild Shapes) sem limites. ----- Adicionalmente, você pode ignorar Componentes Verbais e Somáticos de Magias de Druida, assim como quaisquer Componentes Materiais, que não tenham custo definido, e não são consumidos pela conjuração. Você tem este benefício tanto na sua forma original quanto na forma de sua Transformação Selvagem (Wild Shapes) ⇨ Circulo do Druida: Circulo da Anormalidade. ----- Formas Anormais: Quando usar Wild Shape, pode usar Formas de Monstruosidades, com CR igual ao seu Nível de Druida dividido por 3, arredondando para baixo. (CR 05) ----- Formas Selvagens Anormais: Se transforma em Monstruosidades, mas seguem as mesmas regras de Limitações de Wild Shape para bestas, incluindo: Não usar os Aspectos de Conjuração Inata (Innate Spellcasting), e não conseguir falar as línguas descritas nas fichas das criaturas a não ser que você saiba falar; e caso não fale,entende apenas a mais comum. ----- Cantrip Bonus: Eldritch Blast. ----- Magias do Circulo: Estas Magias estão sempre preparadas, e não contam para o seu maximo de magias preparadas: Alter Self, Crown of Madness, Tongues, Hunger of Hadar. ----- Ataque Primordial: Seus ataques com armas naturais feitos em Forma de Besta ou Monstruosidade, contam como magicas para superar resistências e imunidades a ataques e danos não mágicos. Adicionalmente, as Monstruosidades conjuradas por você também se beneficiam dos efeitos deste aspecto. ----- Incitar Medo: Você aprendeu a incitar Medo nas criaturas ao seu redor. Com uma ação, você pode incitar o medo nas criaturas, a sua escolha, que estejam dentro de 30ft (6sq ou 9m) e que possam lhe ver ou ouvir. Os alvos devem passar numa Salvaguarda (Saving throw) de Sabedoria contra sua Dificuldade (DC) de Saving Throw de Magia. Se falhar a criatura fica Amedrontada por 1 minuto. Caso falhe na Salvaguarda (Saving throw) por mais de 5, a criatura fica também Paralisada. Caso obtenha sucesso a criatura fica imune a esta habilidade por 24h. Enquanto estiver utilizando uma Forma Selvagem de Monstruosidade, você pode escolher usar este aspecto da forma descrita gastando uma ação de bônus, ou gastando uma ação para atingir as criaturas imunes a condição Amedrontada. Criaturas imunes a esta condição não ficam Paralisadas ao falhar. ----- Conexão Monstruosa: Criaturas do mundo Natural e as monstruosidades, sentem sua conexão com o mundo e tem medo de lhe atacar. Quando uma Criatura ligada a Natureza, uma Besta, Planta, ou Monstruosidade tentar atacar você, elas precisam passar numa Salvaguarda (Saving Throw) de Sabedoria, com a sua Dificuldade de Salvaguarda de Magias (Spell Save DC), ou deverão escolher outro alvo. Se passarem estas criaturas ficam imunes a este efeito por 24h. A criatura sabe deste efeito antes de realizar um ataque contra você. Adicionalmente, graças a esta conexão, você adiciona seu modificador de Carisma no seu dano com a magia Eldritch Blast.	[] Raça: ⇨ Lucky: Quando você rolar um "1" numa rolagem de ataque, teste de habilidade, ou saving throw, você pode rerolar o dado. Você precisa ficar com o segundo resultado. ⇨ Brave: Você tem Vantagem nos Saving Throws contra Medo. ⇨ Halfling Nimbleness: Você pode se mover pelo espaço de criaturas maiores que você. ⇨ Naturally Stealthy: Você pode tentar se esconder mesmo quando estiver obscurecido apenas por uma criatura que seja ao menos uma categoria de tamanho maior que a sua. [] Feats: ⇨ Prodigio da Escola de Magia: Conjuração: +2 nos testes de concentração para magias da escola. +2 nos Saving Throws contra magias da escola. E aumenta a Dificuldade (DC) dos Saving Throws de suas magias desta escola em +2. ⇨ Especialista em Invocações: Durante o seu crescimento como Conjurador, você descobriu uma Fórmula de Segredos Mágicos para tornar as suas conjurações mais poderosas. você ganha os seguintes benefícios: ----- +1 em inteligência ----- [] Você aprendeu a adicionar em suas conjurações a sua Fórmula de Segredos Mágicos. Como ação Livre, quando você conjurar uma magia, que crie ou invoque uma ou mais criaturas ao campo de batalha, você pode adicionar a sua Fórmula de Segredos Mágicos para adicionar nas criaturas um dos seguintes efeitos: -----⇨ Aumento de 2 Pontos de Vida (PV) por Dados de Vida que a criatura tenha. -----⇨ As armas naturais da criatura conjurada são consideradas magicas para superar imunidades e resistências a ataques e danos não mágicos. ----- [] Você pode adicionar a Fórmula de Segredos Mágicos a um número de conjurações iguais a metade de sua proficiência (2 vezes), arredondado para baixo. Criaturas criadas ou invocadas, que já recebam como benefício, ao menos um dos Efeitos descritos acima, não são afetados pela adição de sua Fórmula de Segredos Mágicos. ⇨ Prodigio da Escola de Magia: Evocação: +2 nos testes de concentração para magias da escola. +2 nos Saving Throws contra magias da escola. E aumenta a Dificuldade (DC) dos Saving Throws de suas magias desta escola em +2. ⇨ Telepathic: ----- Aumento de Inteligência em +1. ----- [] Você pode falar Telepaticamente com qualquer criatura que você possa ver dentro de 60ft (12qd ou 18m) de você. Suas expressões telepáticas são em uma Língua que você conhece, e a criatura o entende apenas se conhecer a Língua. Sua comunicação não dá à criatura a capacidade de responder a você telepaticamente. ----- [] Você pode conjurar a magia Detect Thoughts, sem uso de Spell Slot, ou componentes, precisando terminar um Descanso Longo antes de conjurar assim novamente. Seu Atributo de Conjuração é a Inteligência. Se você tiver Spell Slots, de Nível 2 ou superior, você pode conjurar esta magia com eles. ⇨ Conjurador Metamágico [Escolhas: Careful spell e Distant Spell]: Você descobriu uma forma de modificar a teia criada por suas magias para moldá-la a suas necessidades. Ao adquirir este talento, você ganha os seguintes benefícios: ----- Ao escolher este talento até o nível 10, você aprende 1 opção Metamágica de Feiticeiro da seguinte lista: Careful Spell, Distant Spell, Empowered Spell, Extended Spell ou Subtle Spell. Ao adquirir esta opção por meio deste talento, você poderá utilizar a seu Atributo de Conjuração, no lugar de Carisma. Ao atingir o nível 11, adicione uma Segunda opção da lista acima. ----- [] Você adquire Pontos de Conjurador Metamágico iguais a 1 + metade do seu Bônus de Proficiência arredondado para baixo, para canalizar o aspecto escolhido, recuperando seus pontos gastos ao final de um Descanso Longo. Sempre que adquirir este talento com uma opção Metamágica nova, some os Pontos de Conjurador Metamágico num único poço de pontos. Alternativamente, caso você tenha Pontos de Feiticeiro, adicione os pontos deste talento ao seu total, usando e recuperando-os normalmente.

Other Features	
<> Medos Intrínsecos: Galinhas. e Humanoides Atípicos. <> Compulsão por Comer Barro.	Eu nasci sob uma Estrela Negra. Eu posso sentir ela me observando, fria e distante. As vezes ela me guia na calada da noite. Um monstro que chacinou inumeras pessoas inocentes, poupou sua vida, e você não sabe o porque.
SOURCES OF STRESS AND REACTIONS TO STRESS	OTHER NOTES

IANTARKEL's GIFT		[ID: 128,0]	
SPELL:	Mirror Image	Wisdom	
SPELL LEVEL:	2	Chance of Use:	90%
		Use Per day	2
Success DC:	12	Spell Slot Use / Spell Level update	
		Sim	
Illusion Casting time: 1 Action Range: Self Components: V, S Duration: 1 minute Three illusory duplicates of yourself appear in your space. Until the spell ends, the duplicates move with you and mimic your actions, shifting position so it's impossible to track which image is real. You can use your action to dismiss the illusory duplicates. Each time a creature targets you with an attack during the spell's duration, roll a d20 to determine whether the attack instead targets one of your duplicates. If you have three duplicates, you must roll a 6 or higher to change the attack's target to a duplicate. With two duplicates, you must roll an 8 or higher. With one duplicate, you must roll an 11 or higher. A duplicate's AC equals 10 + your Dexterity modifier. If an attack hits a duplicate, the duplicate is destroyed. A duplicate can be destroyed only by an attack that hits it. It ignores all other damage and effects. The spell ends when all three duplicates are destroyed. A creature is unaffected by this spell if it can't see, if it relies on senses other than sight, such as blindsight, or if it can perceive illusions as false, as with truesight. Page: 260 Players Handbook			

Gift Notes

Armor Class Calculations					
ARMOR	Bonus	COST	LBs	Max Dexterity	
Segunda Couraça Druídica	+19	0	13		-
Type:	Light Armor	Strength:	0	Stealth:	
Esta armadura tem runas druídicas espalhadas por sua estrutura, formando desenho final de inúmeras tiras que brilham a luz da lua.					
SHIELD	Bonus	COST	LBs	Str:	Stealth:
Escudo de Madeira (Simples)	+1	0	1	0	
Uma tábua de Madeira presa ao braço por um cordão.					

Other Traits & Notes				

	MYSTIC TATTOO	LOCATION	%	RARITY
1	Sincronia Mística	Nadegas	9%	Very Rare
	MYSTIC BENEFIT / NOTES	Caveiras e Rosas		
2	Deflexão Mística	Perna D.	4,5%	Rare
	MYSTIC BENEFIT / NOTES	Caveiras e Rosas.cont (atrás)		
3				
	MYSTIC BENEFIT / NOTES			

ATTUNED	MAGIC ITEMS	ITEM TYPE / LOCATION	NOTES
1	Lâmina Druidica da Insanidade		
2	Segunda Couraça Druidica		
3	Robe of Eyes		
+	Cloak of Protection		

LIST OF ITEMS (MAGIC AND COMMON)						Total Weight	372,13 lb					
Miscellaneous Items:	Notes	Type / Rarity	Qnt.	LB	GP		Miscellaneous Items:	Notes	Type / Rarity	Qnt.	LB	GP
Sprig of Mistletoe# (Druid Focus)		Adventuring Gear	1	0	1		Ring of Protection		Ring [Rare]	1	0	2000
Backpack	Guarda 30 lb de equipamento. pode amarrar itens nela como Bedroll ou Corda.	Adventuring Gear	1	5	2		Pearl of Undeath Detection		Wondrous Item [Unknown (Magic)]	1	0	0
Rope, Hempen (50 feet)	Corda de Cânhamo de 50ft (10sq ou 15m).	Adventuring Gear	1	10	1		Robe of Eyes		Wondrous Item [Rare]	1	0	2000
Clothes, Traveler's		Adventuring Gear	1	4	2		Boots of Elvenkind		Wondrous Item [Uncommon]	1	0	200
Component Pouch		Adventuring Gear	1	2	25		Periapt of Health		Wondrous Item [Uncommon]	1	1	200
Pouch		Adventuring Gear	2	2	1		Periapt of Proof against Poison		Wondrous Item [Rare]	1	1	2000
Vial		Adventuring Gear	2	0	2		Ring of Evasion		Ring [Rare]	1	0	2000
Oil (flask)	1 pint	Adventuring Gear	1	1	0,10		Cloak of Protection		Wondrous Item [Uncommon]	1	0	200
Torch		Adventuring Gear	1	1	0,01							
Cinto de Acesso Rápido a Poções		Adventuring Gear	1	5	20							
Healing Potion	Poção de Cura (Vermelho claro)		0									
Potion of Greater Healing	Poção de Cura (Vermelho escuro brilhante)	Potion [Uncommon]	7	4	0							
Potion of Supreme Healing		Potion [Very Rare]	1	0,50	0							
Potion of Psychic Resistance		Potion [Uncommon]	0									
Cristal adornado com prata negra e ouro	Tres Pedacos de Monstruosidades mumificadas, enroladas em pele com um laco negro guardados.		1	1	400							
Anel de abjuração	- encontrado com vivian vernon		1	0	0							
Scroll: selo Druidica	- encontrado com vivian vernon		1	0	0							
Adaga: Abjuração, Divinação, Ilusão - Kukri de cristal	- encontrado com vivian vernon		1	1	2							
Ovo de frost worm			1	9	0							
							Poeira Arcana (resíduo mágico)			25	25	25000
							Bolsa Arcana de Acesso Imediato		Wondrous Item [Very Rare]	1	0	20000
							Saco de Conservação Gelado			1		200
							Bag of Holding	Itens desta cor estão no bag.	Wondrous Item [Uncommon]	1	15	200

OTHER ITEMS	

RATIONS, WATER & AMUNITIONS	Total Weight	15,50 lb
Yoni Pavio-curto (F) [Halfling - Lightfoot] Needs 5 Nutricional Slice(s) of Food per day. And 2 Pint(s) of Water per day.		

FEATURES & MAGIC ITEMS' AC BONUSES				
ITEMS & FEATURES		BONUS	ITEM COST	WEIGHT
	Cloak of protection	+ 1		3,00lb
				
				
				
				
				
				
				
				
				

Cantrips Known	Druidcraft	5,0	0	Expend	 Tongues	194,0	0	Expend	 Bones of The Earth	434,0	
	Lança espiritual	524,0			 Hunger of Hadar	172,0			 Sunbeam	301,0	
	Eldritch Blast	6,0			 Call Lightning	155,0			2	Slots	Reencarnação Evolutiva de Dûrin-Yoni
	Thorn Whip	25,0			 Conjure Animals	157,0					
			3	Slots	 Dispel Magic	163,0	6th-Level Spells				
			3rd-Level Spells								
						0	Expend	 Fire Storm	313,0		

0	 <u>Alter Self</u>	91,000
Expended	 Crown of Madness	104,000
	 Heat Metal	117,000
	Lesser Restoration	121,000
	3 Moonbeam	130,000
Slots	Flaming Sphere	114,000
	 Hold Person	118,000
2nd-Level Spells		
	<u>Mirror Image [Gift]</u>	128,000

[illegible][illegible][illegible][illegible]

O	Foresight	347,0
Espioned	Shapechange	355,0
1		
Slats		
9th-Level Spells		

Magic Items Features and Notes	

Sincronia Mística

Tipo:

Mystic Tattoo

Raridade:

Very Rare

Sintonia:

Aplication: Tatuador Místico | Size: Minimo de 9% | Activation: Passiva
Components: Pó de Diamante no valor de 10.000 peças de ouro

Desenho na Nadega: Caveira e Rosa

• _____ •

Benefício Místico: Ao receber a aplicação desta tatuagem, você aumenta o número máximo de itens mágicos que o usuário pode sincronizar para 4 itens.



Deflexão Mística

Tipo:

Mystic Tattoo

Raridade:

Rare

Sintonia:

Aplication: Tatuador Místico | Size: Minimo de 4,5% | Activation: Passiva

Components: Perolas em pó no valor de 1.000 peças de ouro

Desenho na Perna Direita (posterior): Caveira e Rosa ...Continuação da Primeira.

Benefício Místico: Após a aplicação desta tatuagem, você terá vantagem nos Saving Throws contra magias, e efeitos mágicos.



Lâmina Druídica da Insanidade

Tipo: Weapon

Raridade: Rare

Rare

Sintonia:
Requer Sintonia - Druida.

Requer Sintonia - Druida.

A lâmina prateada desta espada curta, contém palavras em druídico. De um lado está escrito: "Protetor das Florestas", e, do outro lado "Destruidor das Almas". Ela emana um leve brilho alternante entre o verde vivo das florestas e a cor adversa do vazio dos reinos distantes.

Ao sincronizar com esta espada, o Druida se torna proficiente com ela, e recebe os seguintes benefícios:

- Enquanto empunhar esta espada, ela servirá como um Foco de Conjurador Druídico com +1 no seu ataque com magia e nas dificuldades (DC) de suas magias de druida.
- Com uma ação livre, o usuário pode consumir sua saúde mental para acessar uma Transformação Selvagem extra, e usá-la imediatamente. Ao usar este aspecto, o usuário sofre Pontos de Estresse Temporários iguais a CR da criatura transformada (mínimo de 1). Para cada transformação extra realizada com este aspecto antes de um descanso longo, o usuário sofre novos pontos de Estresse Temporários, acumulando-os para determinar quaisquer consequências do Nível de Estresse Atingido (Consultar Tabela no Guia Completo de Campanha de Iantarkel). Sempre que necessário substitua as consequências, caso aconteçam no mesmo dia.

O diagrama ilustra o ciclo de vida de um equipamento, dividido em dois eixos principais:

- Níveis de Desgaste:** Representado por uma escala horizontal com seis etapas:
 - Inteiro:** Representado por um quadrado.
 - Levemente Desgastado:** Representado por um círculo.
 - Desgastado:** Representado por um círculo.
 - Danificado:** Representado por um círculo.
 - Muito Danificado:** Representado por um círculo.
 - Quebrado:** Representado por um pentágono.
- Ciclo de Dias em Uso:** Representado por uma escala vertical com três etapas:
 - 1:** Representado por uma linha de 10 quadrados.
 - 2:** Representado por uma linha de 10 quadrados.
 - 3:** Representado por uma linha de 10 quadrados.

Adicionalmente, há uma caixa de texto no topo central que indica "15 Ciclos".

	Levemente			Muito	
Inteiro	Desgastado	Desgastado	Danificado	Danificado	Quebrado



Ciclo de Encuentros: 3 Ciclos



- Ciclo de Dias em Uso:

15 Ciclos

1:

2:

3:

Segunda Couraça Druídica

Tipo: Armor

Armor

Raridade: Very Rare

Very Rare

Sintonia:
Requer Sintonia por um Druida

Requer Sintonia por um Druida

Esta armadura de couro, se apresenta como uma segunda pele, podendo ser usada por cima ou por baixo de suas roupas, ela é formada de milhares de minúsculas escamas esverdeadas, que emitem um leve cheiro de grama molhada.

Enquanto estiver sintonizado com esta armadura, e em sua forma original, o Druida terá sua armadura determinada pela seguinte fórmula: 13 + modificador de Sabedoria.

Quando utilizar sua Transformação Selvagem, as inúmeras escamas da armadura se espalham pelo novo corpo adaptando-se, e criando uma carapaça sobre a nova forma, protegendo quaisquer formas entre as categorias Minúsculo, desde que seja maior que um rato, e a categoria Grande.



Níveis de Desgaste:

Inteiro	Levemente Desgastado	Desgastado	Danificado	Muito Danificado	Quebrado
					

Inteiro

☐

Levemente
Desgastado

Desgastado

Danificado

Muito Danificado

Quebrado

Ciclo de Encuentros: 4 Ciclos

Ciclo de Encuentros: 4 Ciclos

Ciclo de Encuentros: 4 Ciclos ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

[illegible][illegible]

1:

2:

3:

Robe of Eyes

Tipo:

Wondrous Item

Raridade:

Rare

Sintonia:

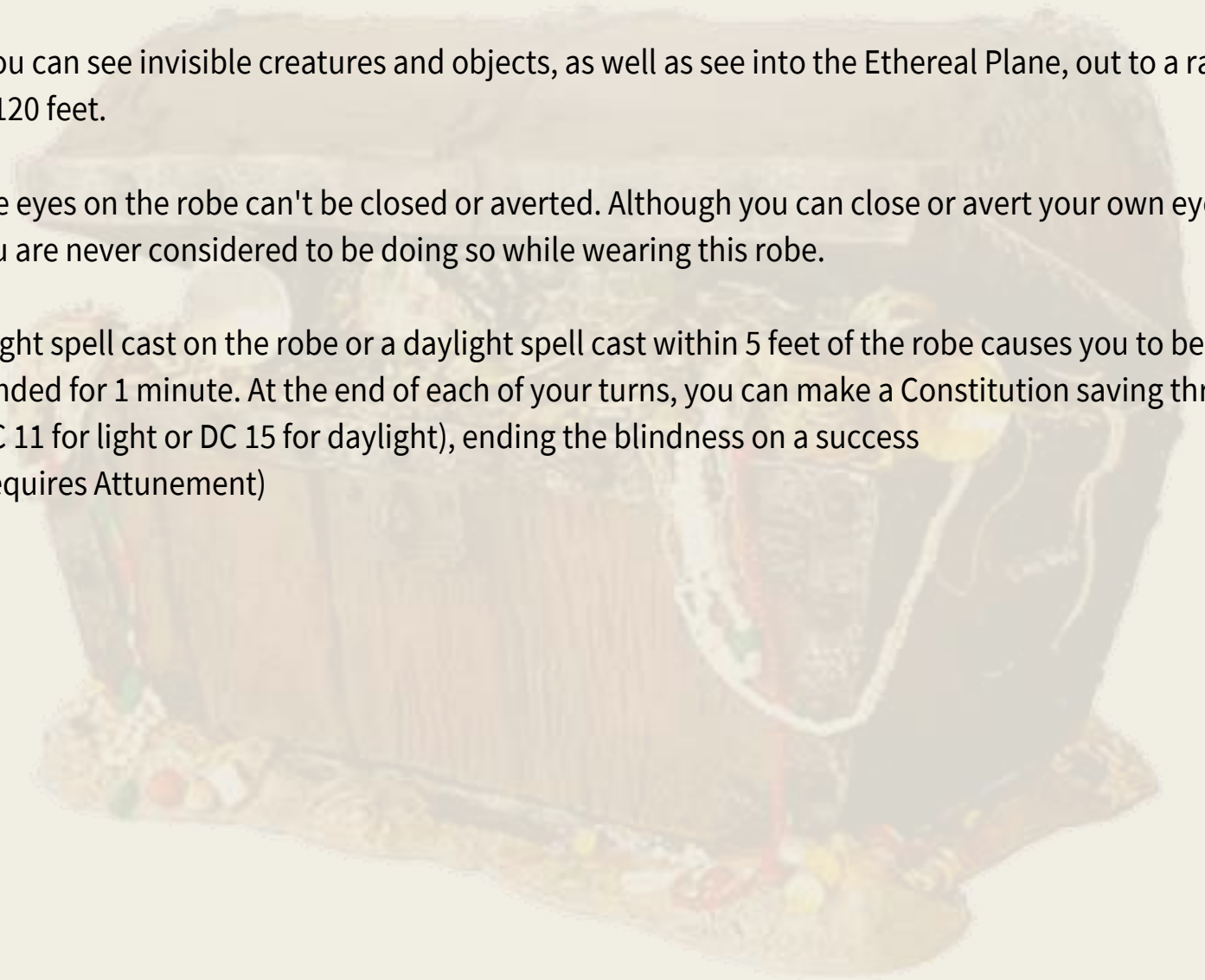
Requires Attunement

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.



Armadura da Adaptação Selvagem +1

Tipo:

Armor

Raridade:

Rare

Sintonia:

Esta armadura tem runas druídicas espalhadas por sua estrutura, formando desenho final de inúmeras tiras que brilham a luz da lua.

Quando um Druida utilizar sua Transformação Selvagem, ele pode escolher continuar usando essa armadura, que se adaptará ao corpo da nova forma, esticando-se para proteger uma criatura de tamanho até a categoria grande qualquer, ou encolhendo até uma criatura de categoria minúscula até o tamanho de um rato.

Apesar de adaptar-se a forma da Transformação Selvagem, a armadura ainda deve ser capaz de se moldar, prender e proteger o suficiente do novo corpo, para ser funcional. Sendo assim, dependendo da forma tomada, caberá ao mestre decidir, se ela protegerá o corpo todo, concedendo seus benefícios completos, se não será capaz de cobrir o suficiente da nova forma, concedendo apenas uma proteção parcial, ou se não será possível usá-la com a nova forma.

Caso a armadura consiga se adaptar ao corpo, ela deve seguir a fórmula normal da Armadura (CA + Modificador de Destreza da nova forma). Quando a armadura fornecer apenas uma proteção parcial, a armadura seguirá a fórmula anterior, mas terá sua CA reduzida em 1. Quando não for possível cobrir o suficiente da nova forma, a armadura é apenas incorporada à forma selvagem.

Adicionalmente, estas armaduras podem conceder também um bônus mágico de +1 na Classe de Armadura (CA), de acordo com sua raridade.

Níveis de Desgaste:

	Levemente		Muito		
Inteiro	Desgastado	Desgastado	Danificado	Danificado	Quebrado

Ciclo de Encuentros:

3 Ciclos

Ciclo de Dias em Uso:

15 Ciclos

1:

2:

3:

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 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

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.

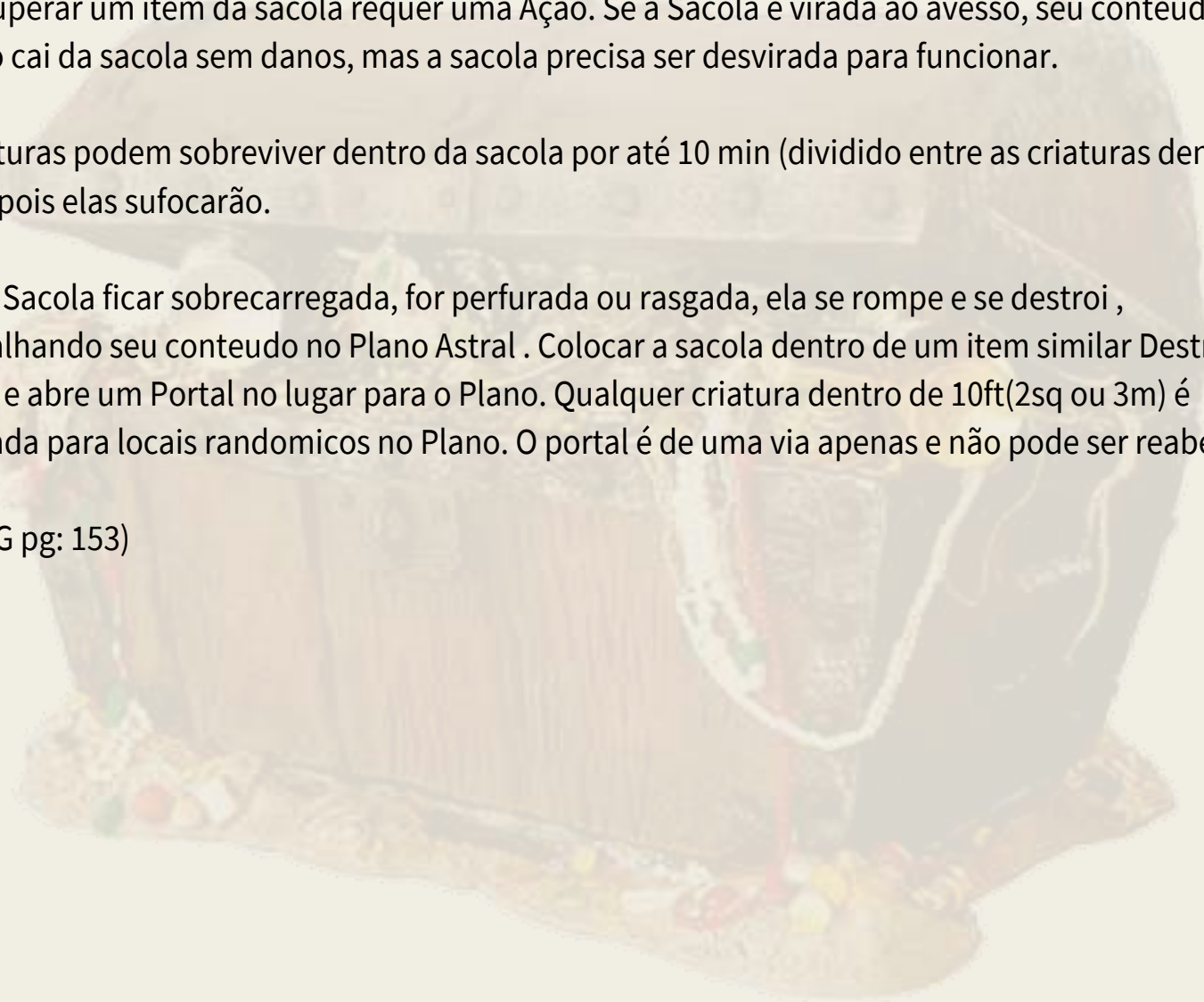
Esta sacola tem um interior consideravelmente maior que suas dimenções externas.

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 aguente 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.

Potion of Psychic Resistance

Tipo:

Potion

Raridade:

Uncommon

Sintonia:

When you drink this potion, you gain resistance to 1 type of damage for 1 hour.

(The resistance is pre-determined)



Potion of Healing

Tipo:

Potion

Raridade:

Common

Sintonia:

You regain $2d4 + 2$ hit points when you drink this potion.

- The potion's red liquid glimmers when agitated.



Lança Espiritual

Cantrip - Evocation

Casting Time: 1 Ação

Range: Conjurador [Linha de 30 ft (6qd ou 9m)]

Components: V, S

Duration: Instantâneo

Você concentra energia divina dentro das suas mãos e a explode em uma linha de 30 ft (6qd ou 9m) de você. Role um ataque magico para cada criatura dentro da linha de efeito, se acertar sua lança causa 1d6 de dano radiante ou Necrótico.

• _____ •
Em Níveis Superiores. Esta magia aumenta seu dano para 2d6 quando você chegar ao nível 5, para 3d6 no nível 11, e 4d6 quando chegar ao nível 17.



From: The Great Living World of Iantarkel: Complete Campaign Guide

[Spell Id: 524]

Classes: Cleric, Druid.

Font of Magic: Divine, Primal

Convocação de Monstruosidade

Level 4 - Conjuración

Casting Time: 1 Ação

Range: 90 ft (18qd ou 27m)

Components: V, S, M

Duration: Concentração, até 1 hora

Materials: Três Pedacos de Monstruosidades mumificadas, enroladas em pele com um laço negro guardados em um cristal adornado com prata negra e ouro no valor mínimo de 400 po.

Você chama por um espírito de Monstruosidade. Ele se manifesta em um espaço desocupado, que você possa ver dentro do alcance. Esta forma corpórea, usa a ficha do Espírito de Monstruosidade. Quando você conjurar esta magia, escolha entre os tipos: Criatura Antimágica, a Bocarra ou a Mordiscadora. A criatura se assemelhará a estas monstruosidades, e isto determina os aspectos do Espírito.

Num combate, a criatura compartilha sua iniciativa, mas tem seu turno imediatamente depois de você. Ela obedece aos seus comandos (Não requer uma Ação sua). Se não ordenar nada, ela usa apenas a Ação de Esquiva, e seu movimento para escapar dos perigos.

A criatura desaparece quando seus Pontos de Vida (PV) caírem a 0 ou quando a magia acabar. Esta Criatura é uma Aliada sua e de seus companheiros.

Em Níveis Superiores. Ao conjurar esta magia usando um slot de magia de nível 5 ou superior, use o nível maior sempre que o Nível de Magia aparecer na ficha da criatura.

Level 6 - Necromancy

Casting Time: 1 hora
Range: Touch
Components: V, S, M
Duration: Instantâneo

Materials: 20 libras de Barro Vermelho, Oleos raros e unguentos, no valor de ao menos 1.000 po, que a magia consome..

Você toca o corpo de uma Besta morta, ou pedaço dela, ou uma Planta ainda viva, e pede à Natureza que a conceda uma Reencarnação Evolutiva. Desde que a Besta não esteja morta a mais de 5 dias, a magia desfaz o corpo original condensando a energia dela, e a cria um novo corpo Humanoide para a Reencarnação. Caso a Besta ou Planta não forem livres, ou não aceitarem encarnar no novo corpo, a magia falha.

Esta magia, cria um corpo totalmente diferente do que a besta estava acostumada, e por ter sofrido uma evolução forçada, a mente e o novo corpo são afetados de forma imprevisível. O Mestre (DM), rola 1d100 e consulta a tabela para determinar a nova Ancestralidade do corpo, e 1d10 para determinar a idade do novo corpo. Desde que a Criatura Original não tenha um valor de Inteligência, ou que seu valor original seja igual ou menor que 3, o humanoide criado ganha um valor de Inteligência igual a 10, caso contrário ele mantém o valor original. Adicionalmente, o humanoide ganha e uma linguagem falada a escolha do conjurador.

Ancestralidades*

d100	Race
01-04	Dragonborn
05-13	Dwarf, hill
14-21	Dwarf, mountain
22-25	Elf, dark
26-34	Elf, high
35-42	Elf, wood
43-46	Gnome, forest
47-52	Gnome, rock
53-56	Half-elf
57-60	Half-orc
61-68	Halfling, lightfoot
69-76	Halfling, stout
77-96	Human
97-00	Tiefling

* O Mestre (DM) pode usar esta tabela para definir a Ancestralidade da Reencarnação, ou montar uma tabela caso queira incluir outros humanoides na lista. ... [Continua]

Level 6 - Necromancy

Casting Time: 1 hora
Range: Touch
Components: V, S, M
Duration: Instantâneo

Materials: 20 libras de Barro Vermelho, Oleos raros e unguentos, no valor de ao menos 1.000 po, que a magia consome..

..[_PAGINA_02_-_Continuação...]_____.

Idade do Corpo

- 01-03 Bebe (Até 1 ano*)
- 04-06 Criança (Até 8 anos*)
- 07-09 Adulto (Até 18 anos*)
- 10 - Idoso (acima de 65 anos*)

* As idades usadas aqui são de um Humano, devendo alterá-las de acordo com a longevidade da nova Ancestralidade.

No novo Corpo, a criatura recém reencarnada em um Humanoide, se lembra de sua vida anterior e de suas experiências. A Criatura perde todas as capacidades de sua antiga forma, mas reconhecerá as capacidades de seu novo corpo imediatamente. Além disso, ela ficará encantada pelo conjurador por 8 horas, ou até que um de seus aliados faça algo nocivo. Quando os efeitos do encantamento passarem, a criatura decide se permanecerá amigável com o conjurador baseado em como ele a tratou durante o período em que estava encantada.