



Player	Rafael	Character Name	Species & Lineage/Legacy		CLASSES:			Level
Don Jansen (M)		Half-Elf			Bard	20		20

PROFICIENCY BONUS	<b>+6</b>
-------------------	-----------

SPEED	30 feet
6 SQ	9 m

Size	Medium
------	--------

Initiative	<b>+8</b>
------------	-----------

Max Hit Points	<b>155</b>
Current Hit Points	
Temporary HP	
HIT DICE	20d8
Total HD	20

Experience Points	364.516
ARMOR CLASS	<b>23</b>

SAVING THROWS
+2 Strength
+12 Dexterity
+3 Constitution
+4 Intelligence
+1 Wisdom
+14 Charisma

SPELLS / FEATURES	
Spellcasting / Feature Ability	
Charisma	
Save DC	Attack
<b>24</b>	<b>+16</b>
NOTES	

Death Saves	Successes	Failures
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PASSIVE INSIGHT	<b>22</b>
-----------------	-----------

PASSIVE PERCEPTION	<b>16</b>
--------------------	-----------

ATTRIBUTES	
Strength	Skills
<b>+1</b>	+4 Athletics
12	

Dexterity	Skills
<b>+5</b>	+11 Acrobatics
20	+11 Sleight of Hand
	+11 Stealth

Constitution	
<b>+2</b>	
14	

Intelligence	Skills
<b>+3</b>	+9 Arcana
16	+6 History
	+15 Investigation
	+6 Nature
	+6 Religion

Wisdom	Skills
<b>+0</b>	+3 Animal Handling
10	+12 Insight
	+3 Medicine
	+6 Perception
	+3 Survival

Charisma	Skills
<b>+7</b>	+13 Deception
24	+10 Intimidation
	+19 Performance
	+19 Persuasion

Other Skills	
Intelligence	+9 Obscure Knowledge
Wisdom	+6 Obscure Knowledge
Charisma	+13 Obscure Knowledge

Notes
-------

Attack Summary		
Weapon/Spell	Atk.	Damage
Basic [Melee]	<b>+7</b>	<b>+2</b>
Basic [Ranged]	<b>+11</b>	<b>+6</b>
Cutlass	<b>+11</b>	1d6+5 S
Revolver Imperial	<b>+12</b>	2d6+6 P
Revolver	<b>+11</b>	2d8+5 P
Weapon, +1  Pistola Militar Imperial Modificada	<b>+12</b>	2d10P+Efeito do Revestimento+6

Background	Ordem da P.M.I.
Skill Proficiencies: Você é proficiente em Investigation e Arcana.	
Languages: Você sabe dois Idiomas extras a sua escolha.	
Equipment: Um distintivo da P.M.I. com sua patente, um conjunto de roupas negras discretas, uma cópia do livro-código para identificação de Arcanistas irresponsáveis, e uma bolsa contendo 15 peças de ouro em moedas de uma região a sua escolha.	
Aspecto (Safe Haven): como Faction Agent SCAG 147.	

Equipment Training & Proficiencies
Armor
<input type="checkbox"/> Shields <input checked="" type="checkbox"/> Light <input type="checkbox"/> Medium <input type="checkbox"/> Heavy
Weapons
Simple Weapons, Arma de Fogo de Uma mão, longswords, CUTLASS, shortswords
Tools
Instrumentos Musicais: Alaude, ocarina e violino Thieves' Tools

Languages
Comum, Elfico, Halfling. Nornuím e sylvan

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

COMBAT NOTES
--------------

Altura: 1,75 m   Peso 152lb
-----------------------------

Wealth					
Total	PP	GP	EP	SP	CP
<b>49.456,06 gp</b>	4.200	7.129		3.104	1.666

Background & Personality Traits		Alignment	Chaotic neutral
<p>"Nobody stays angry at me or around me for long, since I can defuse any amount of tension."</p> <p>"Little can shake my optimistic attitude."</p>	Ideals	Bonds	
	"I like seeing the smiles on people's faces when I perform. That's all that matters."	"I seek to preserve a sacred text that my enemies consider heretical and seek to destroy"	
	"I always try to help those in need, no matter what the	"I idolize a hero of the old tales and measure my deeds	
		Flaws	
		"I once satirized a noble who still wants my head. It was a mistake that I will likely repeat."	
		"Once I pick a goal, I become obsessed with it."	

Classes and Subclasses Features	Origin Traits & Feats
<p>[] Bardo:</p> <p>&lt;&gt; BARDIC INSPIRATION [Usos: 04]: Com uma Ação de Bônus, você pode Inspirar uma criatura dentro de 60ft (12qd ou 18m), concedendo um bônus de 1d12 em uma rolagem de d20 que fizer dentro de 10 min. Criaturas não podem acumular Inspirações de Bardo. Pode usar um número de vezes igual ao mod. de Carisma (min. 1).</p> <p>-----  Font of Inspiration: Você recupera as Inspirações com descanso curto ou Longo.</p> <p>&lt;&gt; Magias: Pode trocar 1 magia da lista de magias conhecidas por outra (precisa ter SLOT do nível da magia)</p> <p>-----  Recupera todos os Slots de Magia com Descanso longo.</p> <p>-----  Pode fazer Rituais com magias de bardo que tenham a tag "Ritual"</p> <p>&lt;&gt; Focus: Instrumentos Musicais (substitui componentes materiais - Exceto: a consumir ou específicos)</p> <p>&lt;&gt; Jack of All Trades: pode incluir metade da proficiência em todo teste de habilidade que não tenha proficiência.</p> <p>&lt;&gt; Song of Rest: Durante um descanso Curto, você pode tocar música calma ou recita uma poesia ou oração, todo aliado que gastar um Dado de Vida para se curar durante este mesmo descanso curto, recupera 1d10 hp extra no fim do descanso.</p> <p>&lt;&gt; Countercharm: Você ganha a Habilidade de usar notas musicais ou palavras de poder (1 ação), para quebrar efeitos de Encantado ou Amedrontado em criaturas amigáveis dentro de 30ft.(6qd ou 9m), concedendo vantagem nos saving Throws até o final do próximo turno. A criatura precisa ser capaz de escutar você.</p> <p>&lt;&gt; Expertise: proficiência dobrada em 4 skills: Investigation, Insight, Persuasion, e Performance.</p> <p>&lt;&gt; Magical Secrets: 14: Shield, Counterspell, Wall of Force, Crown of Stars. (Cantrip ou de nível). 18: Shapechange, Temporal Shunt.</p> <p>&lt;&gt; Inspiração Superior: Você se tornou uma fonte de inspiração imediata, obtendo acesso a Inspiração Superior e recuperando os usos de sua Inspiração Bárstica de acordo com sua posição na Iniciativa:</p> <p>Inspiração Superior: Seus aliados te veem como fonte máxima de Inspiração. No início de cada turno seu, você pode uma Ação Bônus, para proferir algumas palavras, ou tocar uma música inspiradora, e conceder 1d6 de Bônus Mágico em um tipo de Teste de d20 para você e todos os seus aliados que possam te ver ou ouvir, dentro de 30ft (6qd ou 9m).</p> <p>-----  Ao usar a Inspiração Superior, o bardo deve escolher um Teste de d20 entre Ataques, Testes de Habilidade, ou Salvaguardas (Saving Throws), e rolar o Bônus Mágico para ativar o Aspecto. O bônus rolando, poderá ser adicionado em todas as rolagens do tipo escolhido até o início de seu próximo turno. Adicionalmente, quando um de seus aliados tentar realizar um Ataque, Salvaguardas (Saving Throws), ou Teste de Habilidade, você pode usar sua Reação para conceder uma Inspiração Bárstica na rolagem de seu Aliado. A inspiração Bárstica comum, se acumula com a Inspiração Superior.</p> <p>-----  Recuperação de Inspiração Bárstica. Ao rolar Iniciativa, o bardo recupera os usos de sua Inspiração Bárstica de acordo com a sua posição na Iniciativa:</p> <p>-----&lt;&gt; 1º da Rodada: Caso não esteja Surpreso, o bardo recupera o uso de todas as suas Inspirações Bársticas.</p> <p>-----&lt;&gt; Antes dos Aliados: Caso não esteja Surpreso, o bardo recupera 1 Inspiração Bárstica para cada Aliado que ficar atrás dele na iniciativa, mínimo de 1, e limitado ao número máximo de suas Inspirações Bársticas.</p> <p>-----&lt;&gt; Antes dos Inimigos: Caso não esteja Surpreso, e aja antes de todos os inimigos, o bardo recupera 1+1d4 Inspirações Bársticas.</p> <p>-----  Caso a posição do bardo na iniciativa permita a aplicação de mais de uma das recuperações descritas, ele receberá sempre o benefício mais vantajoso. Além disso, caso esteja surpreso ao rolar iniciativa, o bardo recupera o uso de 1 Inspiração Bárstica.</p> <p>&lt;&gt; BARD COLLEGE: College of Lore: Você sabe um pouco de quase tudo, colecionando informações de diversas fontes.</p> <p>-----  Bônus Prof.: Proficiência em 3 skills [ sleight of hands, Stealth e perception].</p> <p>-----  Cutting Words: Você pode usar Suas palavras como reação para atrapalhar uma criatura(que possa ouvir) que você pode ver dentro de 60ft(12qd ou 18m), você rola um dado de Inspiração Bárstica para diminuir o resultado de um teste de habilidade, ataque ou dano .</p> <p>-----  Additional Magical Secrets: Wish, Bigby's Hand. (Cantrip ou de nível). (elas não contam como magias conhecidas).</p> <p>-----  Peerless Skill: Quando fizer um teste de Habilidade, você pode gastar uma inspiração Bárstica. Rolar o dado de Inspiração e adicionar o resultado ao seu teste. Você pode escolher fazer isso, depois que rolar o dado, mas antes que o Mestre (DM) informe de seu sucesso ou falha</p>	<p>[] Raça:</p> <p>&lt;&gt; DARKVISION: 60 ft (12sq / 18m)</p> <p>&lt;&gt; Keen Senses: Proficiência em Perception.</p> <p>&lt;&gt; Skill Versatility: Insight, Acrobatics</p> <p>[] Feats:</p> <p>&lt;&gt; Actor: Você tem vantagem nos testes de habilidade de Carisma para tentar se passar por outra pessoa (Deception ou Performance). Além disso, você pode imitar a fala de alguma outra pessoa, ou os sons emitidos por outras criatura, desde qe tenha escutado a fonte por pelo menos 1 minuto. Um teste de Sabedoria (Insight) contra sua Carisma (Deception), permite os ouvintes a perceber a farsa.</p> <p>&lt;&gt; Prodigio da Escola de Magia: Encantamento: +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.</p> <p>&lt;&gt; Lucky: Você tem uma sorte inexplicável. Você tem 3 pontos de Sorte. Sempre que fizer uma rolagem de d20, você pode gastar um ponto para rolar um d20 adicional. Você escolhe gastar o ponto depois de rolar o dado, e antes de conhecer o resultado determinado pelo mestre.</p> <p>-----  Você também pode gastar sorte quando rolarem um ataque contra você, para que o inimigo re-role o dado.</p> <p>-----  Se mais de uma criatura gastar sorte numa rolagem, elas se anulam.</p> <p>-----  Você recupera os pontos ao terminar um descanso Longo.</p> <p>&lt;&gt; Telepathic:</p> <p>-----  Aumento de Sabedoria em +1.</p> <p>-----  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.</p> <p>-----  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.</p>

Other Features

Medo Intrínseco: Medo de Animais (Insetos ou Cobras)

SOURCES OF STRESS AND REACTIONS TO STRESS

OTHER NOTES

IANTARKEl's GIFT

[ID: 168,0]

Other Traits & Notes

SPELL:		<b>Fly</b>		<b>Charisma</b>	
SPELL LEVEL:	3	Chance of Use:	90%	Use Per day	2
Success DC:	13	Spell Slot Use / Spell Level update			Sim

<> Aspecto: Safe Haven: Como agente da P.M.I., você tem acesso a uma rede secreta de apoiadores e trabalhadores, que podem lhe prover assistência em suas aventuras. Além do distintivo, você sabe os códigos secretos e senhas que lhe identificam como agente da ordem, que você pode usar para identificar outros agentes, conseguir acesso a abrigos seguros, quartos sem custo, e assistência para encontrar informações. Estes agentes nunca arriscam suas missões para te ajudar.

3rd-level transmutation  
 Casting Time: 1 action  
 Range: Touch  
 Components: V, S, M (a wing feather from any bird)  
 Duration: Concentration, up to 10 minutes

You touch a willing creature. The target gains a flying speed of 60 feet for the duration. When the spell ends, the target falls if it is still aloft, unless it can stop the fall.

At Higher Levels. When you cast this spell using a spell slot of 4th level or higher, you can target one additional creature for each slot level above 3rd.

Gift Notes

Armor Class Calculations

ARMOR	Bonus	COST	LBs	Max Dexterity
Studded Leather Armor, +2	+14	0	13	-
Type: Light Armor	Strength: 0	Stealth:		

SHIELD	Bonus	COST	LBs	Str:	Stealth:
Escudo Rúnico de Norad-Imgról, 1 Fenda#Broquel Normuim	+3	8	2	0	

Este pequeno escudo feito em madeira e couro, se parece com uma braçadeira de fica preso em um de seus braços, e se estende de forma mais flexível até as costas de sua mão, e pode ser usado sem proficiência. Enquanto não empunhar nada nesta mão, você pode como Ação Livre, no seu turno, travar a placa das costas de sua mão no resto da braçadeira, e usá-lo como escudo adicionando +1 na Classe de Armadura (CA). Por seu funcionamento diferente, este Escudo não impõe desvantagens em testes de força ou destreza, e enquanto destravado não

	MYSTIC TATTOO	LOCATION	%	RARITY
1	Aumento Superior de Atributo	Costas	4,5%	Very Rare
	MYSTIC BENEFIT / NOTES	CHA+2: Jansen heroico de pé na sela de Pedrelias em pleno voo, sem camisa, com uma espada flamejante		
2	Conjurador Místico, Magia Nível 1	Braço D.	2%	Uncommon
	MYSTIC BENEFIT / NOTES	Disguise Self:Uma caveira pirata (Jolly rogers) com uma máscara na metade do face		
3	Deflexão Mística	Braço D.	4,5%	Rare
	MYSTIC BENEFIT / NOTES	Um desenho caliente de uma Elfa pirata (Capitã Rafela de Sanzio)		





# Aumento Superior de Atributo

**Tipo:**

Mystic Tattoo

**Raridade:**

Very Rare

**Sintonia:**

Application: Tatuador Místico | Size: Mínimo de 4,5% | Activation: Passiva

Components: Pedras Preciosas em pó (Granada para Destreza, Ametista para Constituição, Safira para Sabedoria, Rubi para Inteligência, Esmeralda para Carisma, Topázio Azul para Força), no valor de 10.000 peças de ouro.

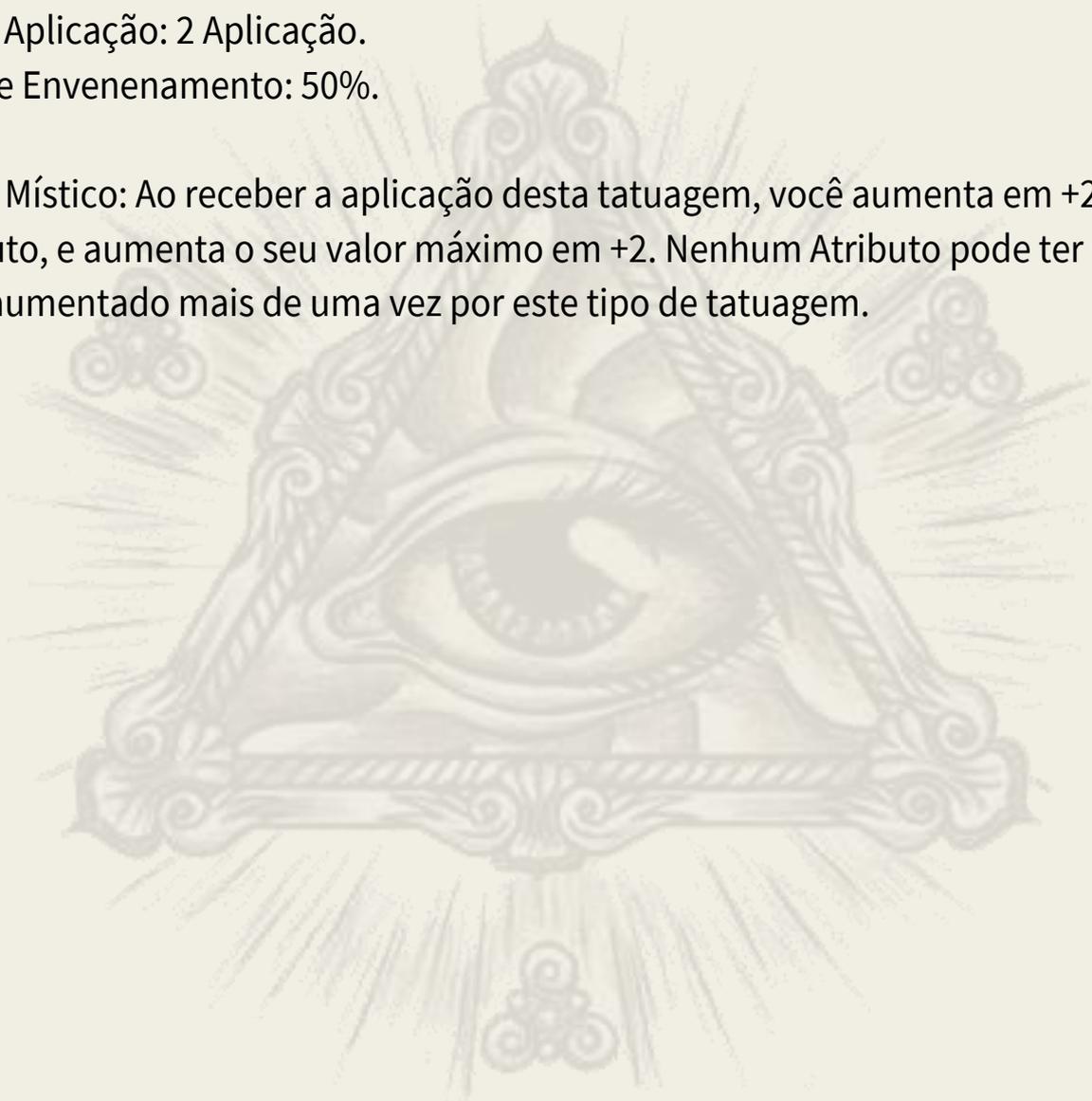
Desenho nas Costas: Jansen Heróico de Pé na sela de Pedrelias em pleno voo sem camisa, empunhando uma Espada Flamejante.

CHA +2.

Limite de Aplicação: 2 Aplicação.

Chance de Envenenamento: 50%.

Benefício Místico: Ao receber a aplicação desta tatuagem, você aumenta em +2 o Valor de um Atributo, e aumenta o seu valor máximo em +2. Nenhum Atributo pode ter seu valor máximo aumentado mais de uma vez por este tipo de tatuagem.



# Conjurador Místico, Magia Nível 1

**Tipo:**

Mystic Tattoo

**Raridade:**

Uncommon

**Sintonia:**

Aplicação: Tatuador Místico | Size: Mínimo de 2% | Activation: Ação (da magia escolhida)

Desenho no Braço direito: Uma pirata (jolly Rogers) com uma máscara na metade da face

---

Disguise Self:

1st-level illusion

Casting Time: 1 action

Range: Self

Components: V, S

Duration: 1 hour

You make yourself—including your clothing, armor, weapons, and other belongings on your person—look different until the spell ends or until you use your action to dismiss it. You can seem 1 foot shorter or taller and can appear thin, fat, or in between. You can't change your body type, so you must adopt a form that has the same basic arrangement of limbs. Otherwise, the extent of the illusion is up to you.

The changes wrought by this spell fail to hold up to physical inspection. For example, if you use this spell to add a hat to your outfit, objects pass through the hat, and anyone who touches it would feel nothing or would feel your head and hair. If you use this spell to appear thinner than you are, the hand of someone who reaches out to touch you would bump into you while it was seemingly still in midair.

To discern that you are disguised, a creature can use its action to inspect your appearance and must succeed on an Intelligence (Investigation) check against your spell save DC.

---

**Benefício Místico:** Sempre que receber a aplicação desta tatuagem, você aprende uma magia do nível escolhido. Podendo conjurar a magia de Nível 1 da tatuagem 1 vez ao dia. Além disso, caso o usuário da tatuagem tenha uma classe conjuradora, e estas magias fizerem parte da lista de magias da classe, elas contarão como magias preparadas e poderão ser conjuradas com os slots de magia ganhos pela classe.

# Deflexão Mística

**Tipo:**

Mystic Tattoo

**Raridade:**

Rare

**Sintonia:**

Aplicação: Tatuador Místico | Size: Mínimo de 4,5% | Activation: Passiva

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

Desenho no Antebraço Direito: Um desenho caliente de uma elfa Pirata (capitã Rafaela Sanzio)

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



# Instrumentos das Rotas de Alarat +3

**Tipo:**

Wondrous Item

**Raridade:**

Very Rare

**Sintonia:**

Requer Sintonia de um Bardo

Instrumento: Ocarina

Este instrumento musical foi produzido pelos melhores artesãos das Ilhas das Rotas de Alarat, e mesmo existindo muitas fontes eles sempre retêm as mesmas características básicas.

[ Os de Corda, são adornados com desenho em ouro em sua estrutura de madeira, e suas cordas são de prata]

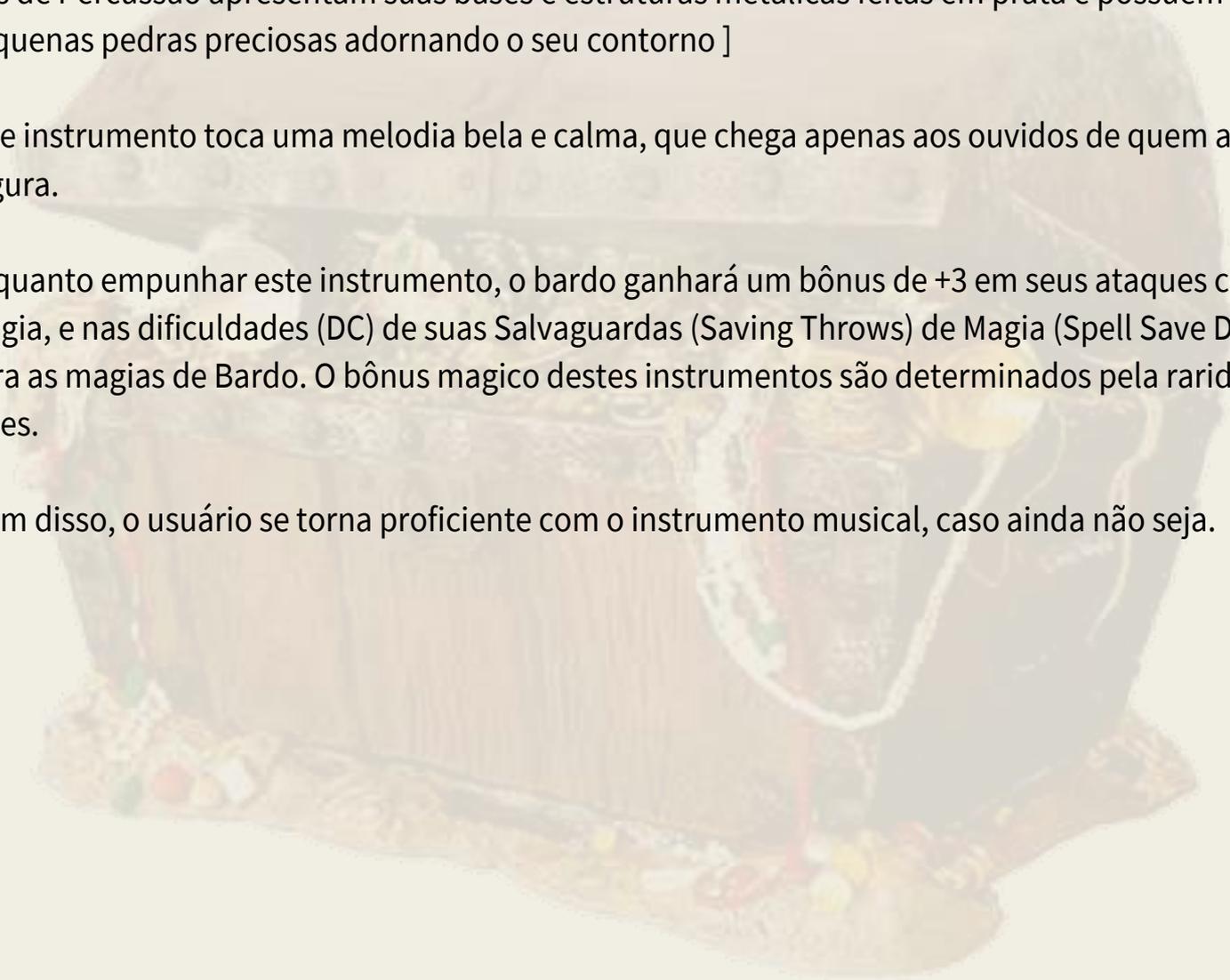
[ Os de Sopro São adornados com desenhos em platina ].

[ Os de Percussão apresentam suas bases e estruturas metálicas feitas em prata e possuem pequenas pedras preciosas adornando o seu contorno ]

Este instrumento toca uma melodia bela e calma, que chega apenas aos ouvidos de quem a segura.

Enquanto empunhar este instrumento, o bardo ganhará um bônus de +3 em seus ataques com magia, e nas dificuldades (DC) de suas Salvaguardas (Saving Throws) de Magia (Spell Save DC) para as magias de Bardo. O bônus mágico destes instrumentos são determinados pela raridade deles.

Além disso, o usuário se torna proficiente com o instrumento musical, caso ainda não seja.



# Escudo Rúnico de Norad-Imgrol, 1 Fenda

Tipo:

Armor

Raridade:

Rare

Sintonia:

Requer Sintonia

Broquel Nornuim (CA +1): Pode usar s/proficiência. Poderá no seu turno travar as placas (Ação Livre), ativando-o. Não impõe desvantagens em FOR/DEX, e não impede a conjuração (destravado).

Estes escudos foram criadas pelo clã anão de Norad-Imgrol, e são raramente forjados fora do clã, mas alguns Ferreiros de prestígio acabam sendo presenteados com uma destas fórmulas de construção.

Estes escudos especiais, tem 1 Fenda quadrada, forjada em Mithrill e unida ao escudo durante sua criação. Runas quase imperceptíveis percorrem por todo o escudo, e parecem começar e terminar dentro da Fenda deste escudo. Enquanto a fenda estiver vazia, o escudo emana uma aura leve de encantamento, equivalente a um item de raridade comum, porém, basta ocupar a Fenda com uma das Pedras de Poder, forjadas e esculpidas especialmente para ocupá-las, que este escudo passa a emanar a aura mágica equivalente a raridade maior entre a Pedra de Poder ou do escudo.

Enquanto sincronizado com este escudo, o usuário se beneficia dos atributos mágicos concedidos por cada Pedra de Poder adicionada. Com uma ação, ele pode retirar uma pedra de uma Fenda, ou inserir uma Pedra de Poder em uma Fenda vazia, fazendo com que sua magia percorra e acenda suas runas, atribuindo à armadura as características mágicas descritas na Pedra de Poder escolhida. No entanto, ao inserir uma Pedra de Poder em uma Fenda, esta não poderá ser retirada até que o usuário realize um descanso curto.

As Pedras de Poder de Norad-Imgrol, não tem um limite em seu poder mágico individual, e podem 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. Mesmo assim, apenas um anão bem afortunado consegue preencher todas as Fendas de suao escudo, pois apesar de seu custo reduzido, sua raridade e qualidade são determinadas por cada tipo de Pedra de Poder, e cada uma delas contêm suas próprias atribuições mágicas, e limitações quanto a sua adição na mesmao escudo. Abaixo estão as Pedras de Poder Adicionadas nas Fendas desta Armadura:

[01]. \_\_\_\_\_.

Ao encontrar este Escudo, ela tem 50% de chance de conter uma Pedra de Poder cuja raridade seja de categoria igual ou menor que a raridade do Escudo.

Níveis de Desgaste:

Inteiro	Levemente Desgastado	Desgastado	Danificado	Muito Danificado	Quebrado
					

Ciclo de Encontros:

3 Ciclos



Ciclo de Dias em Uso:

15 Ciclos



## Pedra de Proteção, +1

**Tipo:**

Wondrous Item

**Raridade:**

Uncommon

**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 +1 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.



# Ring of Protection

**Tipo:**

Ring

**Raridade:**

Rare

**Sintonia:**

Requires Attunement

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





# Chapéu Fedora de Nornuím

**Tipo:**

Wondrous Item

**Raridade:**

Common

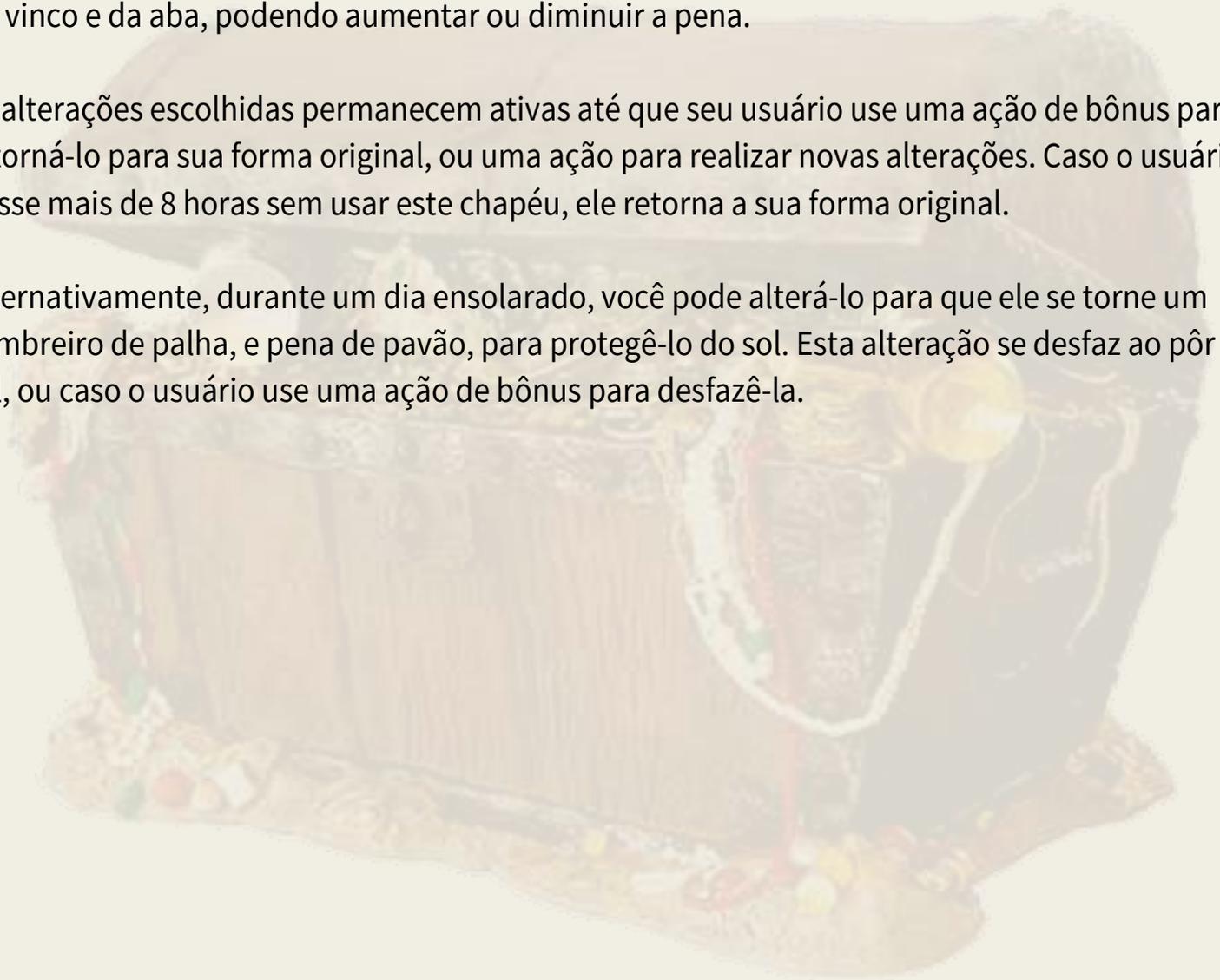
**Sintonia:**

Este Fedora, é um chapéu especialmente produzido pelos melhores artesãos das Ilhas das Rotas de Alarat, e apesar de aparecerem em quase todas as ilhas, eles sempre retêm as mesmas propriedades e formas usadas na região. Em sua forma primária, ele é feito de couro, e tem a cor preta, com uma Pequena pena branca presa a uma fita cinza escura.

Com uma ação, o usuário deste chapéu pode alterar as cores do couro do chapéu, da fita e da pena. Além disso, durante esta alteração o usuário pode mudar também o formato de sua copa, do vinco e da aba, podendo aumentar ou diminuir a pena.

As alterações escolhidas permanecem ativas até que seu usuário use uma ação de bônus para retorná-lo para sua forma original, ou uma ação para realizar novas alterações. Caso o usuário passe mais de 8 horas sem usar este chapéu, ele retorna a sua forma original.

Alternativamente, durante um dia ensolarado, você pode alterá-lo para que ele se torne um sombrero de palha, e pena de pavão, para protegê-lo do sol. Esta alteração se desfaz ao pôr do sol, ou caso o usuário use uma ação de bônus para desfazê-la.



# Ring of Truth Telling

**Tipo:**

Ring

**Raridade:**

Uncommon

**Sintonia:**

Requires Attunement

While wearing this ring, you have advantage on Wisdom (Insight) checks to determine whether someone is lying to you.



# Ring of Water Walking

Tipo:

Ring

Raridade:

Uncommon

Sintonia:

While wearing this ring, you can stand on and move across any liquid surface as if it were solid ground.



# 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.

---

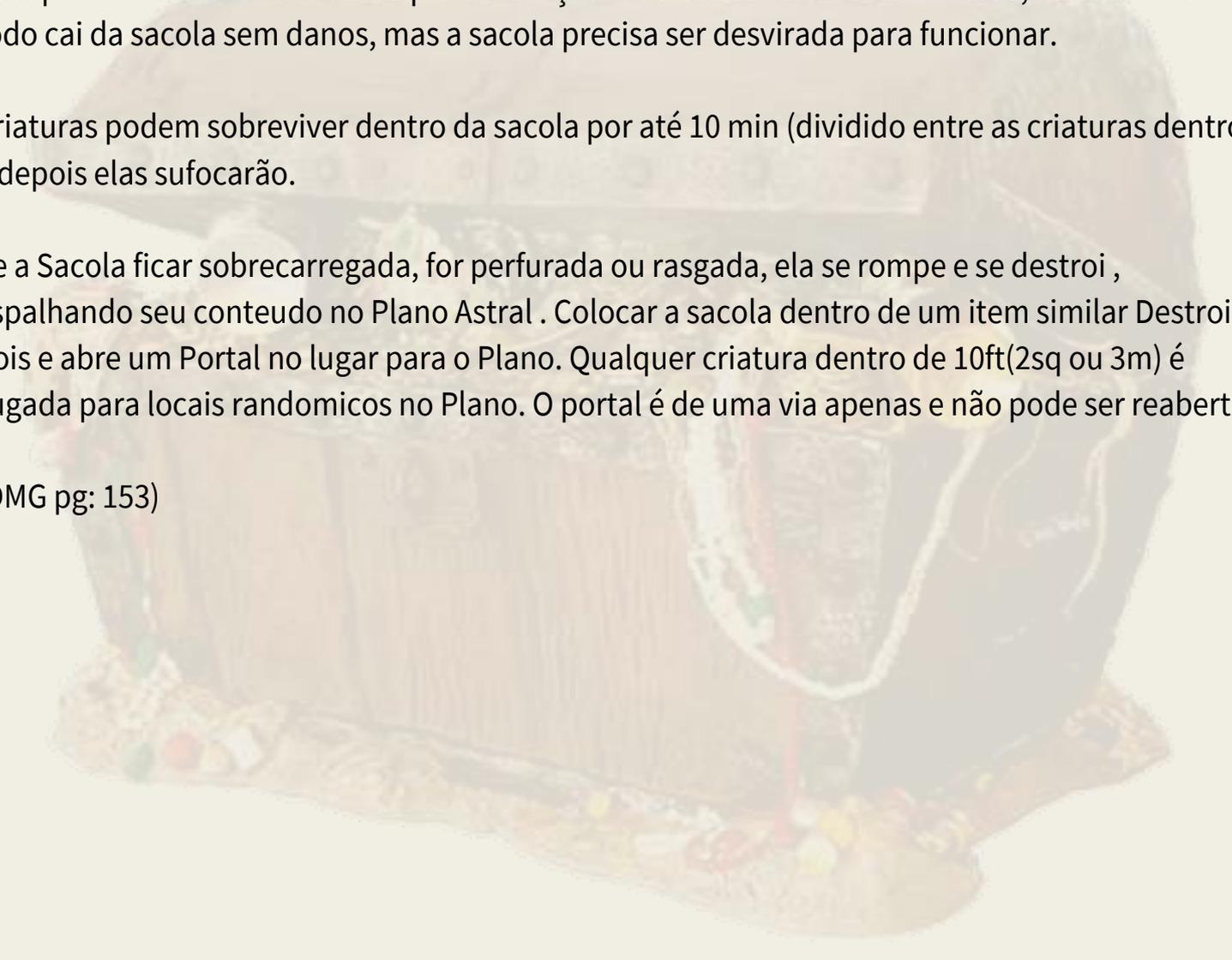
Esta sacola tem um interior consideravelmente maior que suas dimenções externas.

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)



# Potion of Greater Healing

**Tipo:**

Potion

**Raridade:**

Uncommon

**Sintonia:**

You regain  $4d4 + 4$  hit points when you drink this potion.

- The potion's red liquid glimmers when agitated.



# 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.



## Conjurar Instrumento

### **Cantrip - Evocation**

*Materials: Uma escultura de uma nota musical.*

Casting Time: 1 Ação Bônus

Range: Conjurador

Components: V, S, M

Duration: 1 hora

Você conjura um instrumento musical a sua escolha, e que você consiga empunhar com uma ou duas mãos. No momento da conjuração você escolhe se o instrumento será Afinado ou Desafinado, moldando o Token usado para conjurar esta magia com sua imaginação.

**Instrumento Afinado:** Ao ser tocado por uma criatura, este instrumento emana um leve brilho, e ao usá-lo para tocar músicas, notas musicais parecem surgir no ar. Pela duração da magia quem usar este Instrumento ganha Vantagem em Testes de Carisma (Atuação), e pela duração da magia você pode usá-lo como um instrumento real, e como um foco arcano para suas magias de bardo.

**Instrumento Desafinado:** Ao tocar este instrumento, o usuário deve realizar o Teste de Carisma (Atuação) com Desvantagem, além disso, caso o usuário não for você, ele deve realizar uma Salvaguarda (Saving Throw) de Sabedoria, ou ficará encantado pelo instrumento, e qualquer saído deste instrumento parece perfeito aos seus ouvidos.

Independente da forma escolhida, o instrumento permanece em sua forma até o Conjurador use uma Ação Livre para desfazer a magia, ou após a duração desta magia, retornando o instrumento sua forma original.

---

Em Níveis Superiores. No Nível 5 os Testes de Carisma (Atuação) com um Instrumento Afinado ganham um bônus de +2, e sofrem uma penalidade de -2 para o Instrumento Desafinado. No nível 11 o bônus sobe para +5 e a penalidade para -5, no nível 17 o bônus sobe para +8 e a penalidade para -8.

## **Level 2 - Conjunction**

*Materials: Instrumento Musical.*

Casting Time: 1 Ação Bônus

Range: 25 ft (5qd ou 7,5m)

Components: V, S, M

Duration: Concentração, até 1 minuto

Com seu instrumento em mãos, você começa uma canção em Staccato. Ao conjurar esta magia, e com uma Ação Bônus em cada um de seus turnos até o final dela, você pode tocar um dos seguintes Acordes musicais, para escolher um espaço desocupado dentro do alcance da magia para teleportar você e uma criatura disposta, de categoria de tamanho igual ou menor que a sua, ativando também os efeitos secundários do Acorde Escolhido:

**Acorde Dissonante:** Ao final do teleporte, todas as criaturas dentro de 5ft (1qd ou 1,5m) do espaço em que você apareceu, devem passar numa Salvaguarda (Saving Throw) de Sabedoria, ou sofrerão 1d6 de dano psíquico, e devem usar suas Reações, se disponíveis, para correr todo o seu movimento para longe de você. Criaturas Surdas são imunes a este efeito.

**Acorde Zombeteiro:** Ao final do teleporte, todas as criaturas dentro de 5ft (1qd ou 1,5m) do espaço em que você apareceu, devem passar numa Salvaguarda (Saving Throw) de Sabedoria, ou sofrerão 1d6 de dano psíquico, e terão Desvantagem no próximo ataque realizado até o final de seus próximos turnos. Criaturas Surdas são imunes a este efeito.

**Acorde da Fuga Estrondosa:** Antes de teleportar, uma onda barulhenta explode atingindo todas as criaturas num raio de 5ft (1qd ou 1,5m) de você. As criaturas atingidas pela onda, devem realizar uma Salvaguarda (Saving Throw) de Constituição. Numa falha, elas sofrem 1d6 de dano de Trovão, e são empurradas 5ft (1qd ou 1,5m) para longe do destino do seu teleporte. Num sucesso sofrem apenas metade do dano.

Ao teleportar carregando uma criatura, o destino deve ter espaço desocupado suficiente para os dois. Uma criatura carregada por você não sofre os efeitos secundários gerados pelos Acordes.

---

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar esta magia usando um Slot de Magia de nível 3 ou superior, o dano dos acordes aumenta em 1d6 para cada nível de Slot de Magia acima do nível 2.

# Pedrelias (Greater Steed)

## Descrições e Notas:

Large Fey, Chaotic Good

- Classe de Armadura (CA): 14 (Armadura Natural) Proficiência: +2
- Pontos de Vida (PV): 51 (6d10 + 18)
- Movimento 60 ft (12qd ou 18m), Voar 90 ft (18qd ou 27m).

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	15 (+2)	17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)

- Salvaguardas (Saving Throws): Des +4, Sab +4
- Perícias: Percepção +6
- Sentidos Visão no Escuro 60ft (12qd ou 18m), Percepção Passiva 16
- Línguas understands Celestial, Comum, Elfico, e Sylvan mas não pode falar
- Nível de Desafio (CR): 2 (450 XP)

### AÇÕES

Ataques Múltiplos. Pedrelias faz um ataque com sua Mordida e dois com sua Garras.

Mordida. Ataque com Arma Corpo-a-corpo: +6 para acertar, alcance 5ft (1qd ou 1,5m), um alvo. Acerto: 11 (2d6 + 4) de dano Perfurante.

Garra. Ataque com Arma Corpo-a-corpo: +6 para acertar, alcance 5ft (1qd ou 1,5m), um alvo. Acerto: 5 (1d6 + 2) de dano de Corte.

Rugido Fey. Pedrelias Imita o Rugido de um Leão Voador, que pode ser escutado a uma distancia de 150ft (30qd ou 45m). Qualquer criatura dentro de 30ft. (6qd ou 9m) de Pedrelias que possa ouvir seu Rugido, precisa passar numa Salvaguarda (Saving Throw) de Sabedoria com Dificuldade (DC) 14, ou ficará com medo de Pedrelias por 1 minuto. As criaturas afetadas podem repetir a Salvaguarda ao final de seu turno, acabando com o efeito em um sucesso. Se o alvo passar na Salvaguarda ou se o efeito acabar, ele se tornará imune ao Rugido Fey pelas proximas 24 horas.

Esta Criatura pode ser encontrada em: