



Player	Victor	Character Name	Sombra do Ártico (M)	Species & Lineage/Legacy	Tabaxi (Medium - VGM)	CLASSES:			Level	20
						Monk	20			

PROFICIENCY BONUS	+6
-------------------	----

SPEED	75 feet
15 SQ	23 m

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

Initiative	+8
------------	----

Max Hit Points	218
Current Hit Points	
Temporary HP	
Hit Dice	20d8
Total HD	20

Experience Points	359.270
ARMOR CLASS	26

SAVING THROWS
+9 Strength
+15 Dexterity
+11 Constitution
+9 Intelligence
+14 Wisdom
+9 Charisma

SPELLS / FEATURES	
Spellcasting / Feature Ability	
Wisdom	
Save DC	Attack
23	+13
NOTES	

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

PASSIVE INSIGHT	23
-----------------	----

PASSIVE PERCEPTION	28
--------------------	----

ATTRIBUTES	
Strength	+2
Skills	+8 Athletics
14	

Dexterity	+8
Skills	+14 Acrobatics, +8 Sleight of Hand, +14 Stealth
26	

Constitution	+4
18	

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

Wisdom	+7
Skills	+7 Animal Handling, +13 Insight, +7 Medicine, +13 Perception, +7 Survival
24	

Charisma	+2
Skills	+2 Deception, +2 Intimidation, +2 Performance, +2 Persuasion
14	

Other Skills	
Intelligence	+8 Obscure Knowledge
Wisdom	+13 Obscure Knowledge
Charisma	+8 Obscure Knowledge

Notes	
-------	--

Attack Summary		
Weapon/Spell	Atk.	Damage
<b>Unarmed Strike</b> [Melee]	+14	[1d10]+10 B
<b>Basic</b> [Ranged]	+14	+11
Cajado da Deusa Gato [Quarterstaff]	+16	[1d10] 1d6(1d8)+12 B
Defender [Shortsword]	+17	[1d10] 1d6+13 P
"Arma +1" [Quarterstaff]	+15	[1d10] 1d6(1d8)+11 B
Cajado do Acrobata [Quarterstaff]	+15	[1d10] 1d6(1d8)+11 B
Dagger	+14	[1d10] 1d4+10 P
Gaturso [Mordida]	+11	2d10+5 P
Gaturso [Garras]	+11	2d8+5 S

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	<input type="checkbox"/> Shields <input type="checkbox"/> Light <input type="checkbox"/> Medium <input type="checkbox"/> Heavy
Weapons	Armas Simples e Shortswords.
Tools	Cartographer's tools

Languages	Comum, Laiceran, Abyssal.
-----------	---------------------------

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

### COMBAT NOTES

Altura: 1,73m | Peso 134lb

Licanthropia: Enquanto em forma humanoide, você ganha os seguintes traços:

- <> Olfato Aguçado: Tem vantagem nos testes de Sabedoria (Perception) que usem o olfato.
- <> Metamorfo: Com uma Ação, você pode se transformar em sua forma de Urso Polar, em Forma Híbrida, ou de volta a sua Forma original.
- <> Fúria Licantrópica: Caso você tenha seus pontos de vida reduzidos a metade do seus pontos de vida máximo, você precisa passar numa Salvaguarda (Saving Throw) de Carisma, Dificuldade 15 (8 + Prof. + modificador de Constituição), ou entrará em uma Fúria Licantrópica atacando a criatura mais próxima, indiscriminadamente. A partir do segundo turno em Fúria Licantrópica, Você pode refazer a Salvaguarda para se controlar ao final de cada turno.
- ]----- Adicionalmente, você pode aceitar a Fúria Licantrópica para acelerar sua transformação de Metamorfo, usando uma ação de bônus para se transformar na sua forma Híbrida ou de Urso.
- <> Atributos: Você ganha um valor de Força em sua forma Híbrida ou de Urso igual a 20, caso não tenha um valor igual ou superior. Mantendo os Valores originais dos outros atributos.
- <> CA: +2 Quando em Forma Híbrida ou de Urso, e se não estiver usando nenhuma armadura.
- <> Imunidades a danos Contundentes, Perfurantes e Cortantes de ataques não mágicos, que não são com armas de prata.
- <> Armas Naturais: Ataque: +10
- Mordida (Em forma Híbrida ou de Urso): Ataque com Arma corpo-a-corpo: +5+Prof. para acertar, alcance 5ft (1qd ou 1,5m), um alvo. Acerto: 16 (2d10+5) de dano perfurante. Se o alvo for humanoide, precisa passar numa Salvaguarda (Saving Throw) de Constituição, Dificuldade 15 (8 + Prof. + modificador de Constituição), ou ficará amaldiçoado com a Sua Licanthropia.
- Garras (Em forma Híbrida ou de Urso): Ataque com Arma corpo-a-corpo: +5+Prof. para acertar, alcance 5ft (1qd ou 1,5m), um alvo. Acerto: 14 (2d8+5) de dano Cortante.

Wealth					
Total	PP	GP	EP	SP	CP
28.214,43 gp	719	20.601		4.009	2.253

Background & Personality Traits		Alignment	Chaotic good
Eu vivo pela adrenalina da Caça.	Ideals	Bonds	
	Eu gosto de saber as capacidades e fraquezas dos meus inimigos antes de correr para batalha (Lawful).	Eu deixo meus Pensamentos e descobertas em um Diário. Meu Diário é meu Legado.	
		Flaws	
Eu sou viciado em: Alcool			

Classes and Subclasses Features	Origin Traits & Feats
<p>[ ] Monge:</p> <p>&lt;&gt; Unarmored Defense: Enquanto não usar armadura, ou escudo, sua CA será 10 + modificador de Destreza + Modificador de Sabedoria.</p> <p>&lt;&gt; Martial Arts: Sua pratica de Artes Marciais, te garantem o domínio de estilos de combate, que usam ataques desarmados e armas de monge ( Shortsword, qualquer Simple Melee que não tenha propriedade duas-mãos ou Pesada). Enquanto desarmado ou usando uma arma de monge, e enquanto não usar armaduras ou escudos, você ganha os seguintes benefícios:</p> <p>-----  Você pode usar Destreza no lugar de força para a rolagem do ataque e dano de seus ataques desarmados ou com armas de monge.</p> <p>-----  Você rola um 1d8 no lugar de danos normais ao usar armas de monge ou ataques desarmados. Aumentando o dado com seu nível.</p> <p>-----  Quando você usar uma Ação de ataque, com armas de monge ou ataque desarmado no seu turno, você pode fazer um ataque desarmado como ação de bônus.</p> <p>&lt;&gt; Ki: Você aprendeu a canalizar e usar seu Ki, para usar um dos aspectos de Ki (Flurry of Blows, Patient Defense, Step of the Wind). Você tem 1 ponto por nível de monge.</p> <p>-----  Pontos de Ki: 20.</p> <p>-----  Flurry of Blows: Imediatamente após usar a ação de ataque no seu turno você pode usar gastar 1 ponto de Ki para realizar 2 ataques desarmados com sua ação de bônus.</p> <p>-----  Patient Defense: No seu turno, você pode gastar 1 ponto de Ki, e usar sua ação de bônus para ficar em Dodge.</p> <p>-----  Step of the Wind: No seu turno, você pode gastar 1 ponto de Ki, para usar a ação de Disengage, ou Dash com Ação de Bônus. Além disso a distancia máxima do seu salto é dobrada para o turno.</p> <p>-----  Stunning Strike: No nível 5, você pode interferir com o fluxo de Ki do corpo de um oponente. Quando acertar uma outra criatura com um ataque corpo-a-corpo, você pode gastar 1 Ponto de Ki, para tentar o Ataque Atordoante. O alvo precisará passar num saving throw de Constituição ou ficará Atordoado até o final do seu próximo turno.</p> <p>&lt;&gt; Unarmored Movement: Sua velocidade aumenta em 25ft (5qd ou 75m), enquanto não usar armadura ou escudos. Você pode também andar por superfícies verticais, e atravessar superfícies líquidas sem cair durante seu movimento.</p> <p>&lt;&gt; Deflect Missiles: Você pode usar sua reação para desviar ou pegar um projétil quando você for acertado por um ataque com arma a distancia. Quando fizer isso, você reduz o dano do ataque em 1d10 + Mod de Destreza + Nível de monge (1d10 + 21).</p> <p>-----  Se reduzir o dano a 0, e o projétil for pequeno o suficiente, e você tiver uma mão livre, você pode pega-lo. Se pegar o Projétil, você pode gastar 1 ponto de Ki, para realizar um ataque a distancia com a arma ou munição que acabou de pegar, com a mesma ação de reação. Você faz este ataque com proficiência, independente de suas proficiências com armas, e o projétil conta como uma arma de monge, com Range de 20/60ft.</p> <p>&lt;&gt; Slow Fall: Você pode usar sua Ação de Reação para reduzir o dano de queda em até 5 vezes o seu nível de Monge (60dmg) que você sofrer.</p> <p>&lt;&gt; Extra Attack: Quando usar a ação para atacar, você pode atacar 02 vezes.</p> <p>&lt;&gt; Ki-Empowered Strikes: Seus ataques desarmados, contam como mágicas para superar resistências e imunidades a ataques e danos não mágicos.</p> <p>&lt;&gt; Evasion: Você pode agilmente se esquivar da área de certos efeitos, como fire breath de um dragão ou a magia Fireball. Quando você for forçado a rolar um Saving Throw de Destreza para sofrer metade do dano num sucesso, ao invés disso você não sofrerá dano algum num sucesso, ou metade numa falha.</p> <p>&lt;&gt; Stillness of Mind: Você pode usar sua ação para acabar com um efeito ativo em você que cause Medo ou Encantamento (Charm).</p> <p>&lt;&gt; Purity of Body: Sua maestria sobre o fluir do Ki por teu corpo, te tornou imune a doenças e veneno.</p> <p>&lt;&gt; Tongue of the Sun and Moon: Você aprendeu a tocar o Ki de outras mentes para que consiga entender todas as linguagens faladas. Adicionalmente, qualquer criatura que entenda uma linguagem pode te entender.</p> <p>&lt;&gt; Diamond Soul: Seu domínio do Ki, te garante proficiência em todas as Salvaguardas (Saving Throws). Adicionalmente, sempre que fizer uma Salvaguarda (Saving Throw), você pode gastar 1 ponto para rerolar seu teste.</p> <p>&lt;&gt; Timeless Body: Seu Ki te sustenta, para que você não sofra das fragilidades da idade avançada, e você não pode ser envelhecido por magia, no entanto, você ainda pode morrer de velhice. Adicionalmente, você não precisa de comida ou água para sobreviver.</p> <p>&lt;&gt; Empty Body: Você pode usar sua Ação, para gastar 4 pontos de Ki, para ficar invisível por 1 minuto. Durante este tempo, você também tem resistência a todo tipo de dano, exceto de Força.</p> <p>-----  Adicionalmente, você pode gastar 8 pontos de Ki, para conjurar a magia astral projection, sem precisar de componentes materiais. Quando usar este aspecto, você não pode levar nenhuma outra criatura com você.</p> <p>&lt;&gt; Perfect Self: Ao rolar iniciativa, você recupera 4 pontos de Ki. E sua Sabedoria aumenta em +4 até o limite de 25.</p> <p>&lt;&gt; Tradição Monástica: Way of Shadow:</p> <p>-----  Shadow Arts: Você pode usar 2 pontos do seu Ki, para gastar uma ação para duplicar os efeitos das magias: Darkness, Darkvision, Pass without a Trace ou Silence, sem prover componentes materiais. Adicionalmente você ganha a cantrip Minor Illusion.</p> <p>-----  Shadow Step: Você ganhou a habilidade de entrar em uma sombra e sair em outra. Quando estiver dentro de penumbra ou escuridão, você pode usar uma ação de bônus para se teleportar para um espaço não ocupado que você possa ver dentro de 60ft (12sq ou 18m), e que também esteja coberto por penumbra ou escuridão. Ao fazer isso, você terá vantagem no seu primeiro ataque corpo-a-corpo que fizer antes do final do seu próximo turno.</p> <p>-----  Cloak of Shadows: Você aprendeu a se tornar UM com as sombras. Quando estiver em penumbra ou escuridão, você pode usar sua ação para se tornar invisível. Você fica invisível até que você faça um ataque, conjure uma magia, ou que esteja em uma área com Luz brilhante.</p> <p>-----  Opportunist: Você pode explorar uma distração momentânea de uma criatura quando ela for atingida por um ataque. Quando uma Criatura dentro de 5ft (1qd ou 1,5m) de você for acertada por um ataque feito por uma criatura, que não seja você, você pode usar sua reação para realizar um ataque corpo-a-corpo contra ela.</p>	<p>[ ] Raça:</p> <p>&lt;&gt; Darkvision: 60ft (12sq ou 18m).</p> <p>&lt;&gt; Feline Agility: Quando se movimentar em combate, seus Reflexos lhe permitem mover com o dobro de seu Movimento. Ao usar este aspecto, você não pode usar novamente até que passe um turno sem mover.</p> <p>&lt;&gt; Cat's Claws: Graças as suas garras, você pode escalar com velocidade 20ft (4sq ou 6m). Adicionalmente, suas garras são armas naturais, que você pode usar para fazer Ataques Desarmados. Se acertar com elas, você causa 1d4 + ForMOD de dano de Corte, no lugar de Bludgeoning.</p> <p>&lt;&gt; Cat's Talent: Prof. Stealth e Perception.</p> <p>[ ] FEATS:</p> <p>&lt;&gt; Observant: Você é rápido para notar os detalhes ao seu redor:</p> <p>-----  Se você conseguir ver a boca de uma criatura, enquanto ela estiver falando uma lingua que você entenda, você pode ler seus labios e interpretar o que ela está dizendo.</p> <p>-----  Você tem um bonus de +5 para os valores Passivos de Perception e Investigation.</p> <p>&lt;&gt; Domínio Marcial de Habilidade: Você dominou a sua Destreza ganhando os seguintes benefícios:</p> <p>-----  Quando você fizer um ataque usando esta habilidade você ganha um bônus de +2 no dano.</p> <p>-----  Quando você rolar um saving throw com esta habilidade, você pode re-rolar o dado e usar qualquer resultado. Você não pode usar este beneficio novamente até realizar um descanso Longo.</p> <p>&lt;&gt; Mobile: Você se tornou excepcionalmente rápido e ágil, ganhando os seguintes benefícios:</p> <p>-----  Aumenta seu deslocamento em 10ft (2sq ou 3m).</p> <p>-----  Quando você usar sua ação de Dash, terrenos dificultosos não custam movimento extra naquele turno.</p> <p>-----  Quando você realizar um ataque corpo-a-corpo contra uma criatura, você não provoca ataques de oportunidade de uma criatura para o resto do turno, acertando ou não.</p> <p>&lt;&gt; Crusher: Você praticou a arte de esmagar seus inimigos, garantindo os seguintes benefícios:</p> <p>-----  Aumento da Constituição em 1 (maximum of 20).</p> <p>-----  Uma vez por turno, quando acertar uma criatura com um ataque que cause dano Contundente, você pode mover o alvo em 5ft (1sq ou 1,5m) para um espaço não ocupado. O alvo deve ter categoria de tamanho igual ou menor que 1 categoria acima da sua (Grande abaixo).</p> <p>-----  Quando acertar um ataque critico, que cause dano contundente a uma criatura, os ataques feitos contra esta criatura são realizados com vantagem até o inicio do seu proximo turno.</p> <p>&lt;&gt; Pele Endurecida: Você treinou sua pele para resistir golpes que deixariam uma pessoa normal cambaleando. Ao adquirir este talento, você terá os seguintes benefícios:</p> <p>-----  Aumente seu valor de Constituição em 1 ponto, até um máximo de 20.</p> <p>-----  Quando um atacante que você pode ver, o acertar com um ataque, você pode usar sua reação para diminuir o dano recebido por este ataque pela metade. Você pode usar este aspecto uma quantidade de vezes igual à metade do seu modificador de constituição, arredondado para baixo (mínimo de 1), recuperando todos os seus usos após um descanso longo. [1]</p> <p>&lt;&gt; Cochilador: Você aprendeu a tirar proveito das poucas horas de sono que sempre teve, e acostumou seu corpo a descansar menos que a maioria das pessoas. Ao adquirir este talento, você ganha os seguintes benefícios:</p> <p>-----  Aumentou seu valor de Constituição em 1 ponto.</p> <p>-----  Você só precisa dormir 4 horas ao realizar um Descanso Longo.</p> <p>&lt;&gt; Fluxo Violento de Ki: Você aprendeu a canalizar seu Ki por objetos e criaturas, tornando-os parte temporária de seu corpo. Ao adquirir este talento, você ganha os seguintes benefícios:</p> <p>-----  Escolha entre Destreza, Força, Constituição ou Sabedoria, e Aumente o valor do Atributo em 1 ponto, até o máximo de 20 (Constituição).</p> <p>-----  Você se torna Proficiente com Armas Improvisadas. Uma vez por turno, como ação livre, você pode transferir e armazenar 1 Ponto de Ki para um Objeto ou Criatura qualquer, convertendo-o em uma Arma de Monge Especial, usando o dado de Arte Marcial como dano. A Arma de Monge Especial pode ser usada para infligir seus Flurry of Blows em ataques corpo-a-corpo, ou a distancia, se o seu tamanho e peso permitirem. A Arma de Monge Especial perde o Ponto de Ki armazenado ao acertar um ataque a distancia, ou se não estiver empunhada pelo monge até o final do turno, voltando a ser uma Arma improvisada comum.</p> <p>-----  Ao acertar um ataque com a Arma de Monge Especial, você pode escolher desfazer a Arma para usar o Ponto de Ki armazenado e aplicar o Golpe Atordoador ao alvo.</p>

**Other Features**

- <> Medos Intrínsecos: Agua (Afogamento).
- <> Sonambulismo
- <> Transtorno de personalidade esquizoide

Minha família tem história em praticar as artes negras. Eu já mexi com isso antes e senti algo terrível agarrar minha alma, e eu fugi em terror.

Um monstro que chacinou inúmeras pessoas inocentes, poupou sua vida, e você não sabe o porque.

**SOURCES OF STRESS AND REACTIONS TO STRESS**

**OTHER NOTES**

**IANTARKEl's GIFT**

[ID: 303,0]

**Other Traits & Notes**

<b>SPELL:</b>		<b>True Seeing</b>		<b>Charisma</b>	
<b>SPELL LEVEL:</b>	6	<b>Chance of Use:</b>	85%	<b>Use Per day</b>	1
<b>Success DC:</b>	16	<b>Spell Slot Use / Spell Level update</b>			Não

Casting time: 1 Action  
 Range: Touch  
 Components: V, S, M (an ointment for the eyes that costs 25 gp; is made from mushroom powder, saffron, and fat; and is consumed by the spell)  
 Duration: 1 hour

This spell gives the willing creature you touch the ability to see things as they actually are. For the duration, the creature has truesight, notices secret doors hidden by magic, and can see into the Ethereal Plane, all out to a range of 120 feet.

Page: 284 Players Handbook

**Gift Notes**

**Armor Class Calculations**

ARMOR	Bonus	COST	LBs	Max Dexterity
Unarmed Defense (Monge)	+15	0	0	-
Type: Alternative	Strength: 0	Stealth:		

--	--	--	--	--

SHIELD	Bonus	COST	LBs	Str:	Stealth:
	+0	0	0		

--	--	--	--	--	--

	MYSTIC TATTOO	LOCATION	%	RARITY
1	Sincronia Mística	Peito	9%	Very Rare
	MYSTIC BENEFIT / NOTES	Tigre e Lotus no peito		
2	Deflexão Mística	Braço D.	4,5%	Rare
	MYSTIC BENEFIT / NOTES	Yokais no braço direito		
3	Aumento Superior de Atributo	Braço E.	4,5%	Very Rare
	MYSTIC BENEFIT / NOTES	Dex - Nerfete na forma de pantera num salto/ correndo		





# Sincronia Mística

**Tipo:**

Mystic Tattoo

**Raridade:**

Very Rare

**Sintonia:**

Aplicação: Tatuador Místico | Size: Mínimo de 9% | Ativação: Passiva

Componentes: Pó de Diamante no valor de 10.000 peças de ouro

Desenho no Peito: Tigre e Lotus.

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:**

Application: Tatuador Místico | Size: Mínimo de 4,5% | Activation: Passiva  
Components: Perolas em pó no valor de 1.000 peças de ouro

Desenho no Peito: Yokais.

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



# 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.





# Manto do Ilusionista

**Tipo:**

Wondrous Item

**Raridade:**

Rare

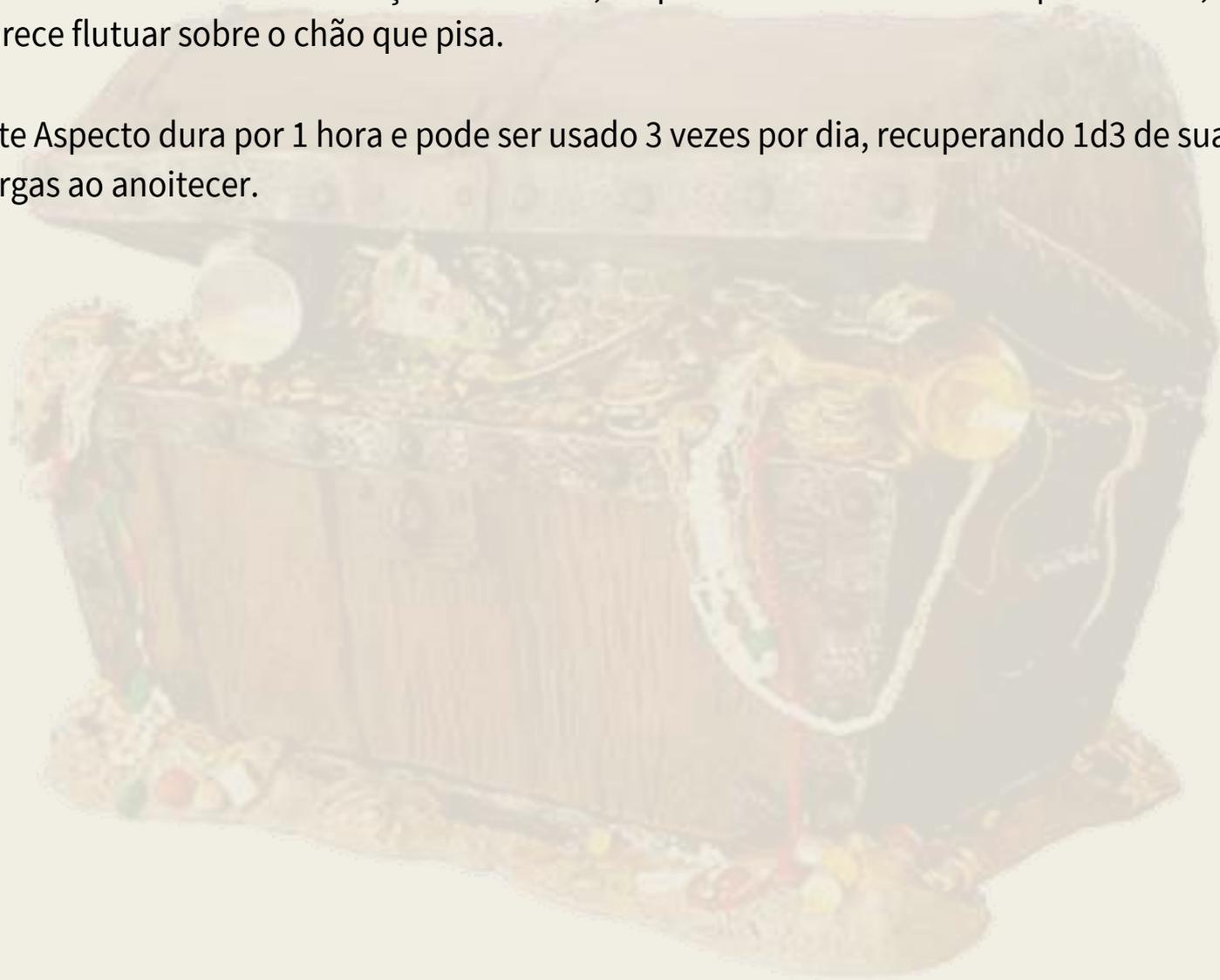
**Sintonia:**

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

..[\_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:**

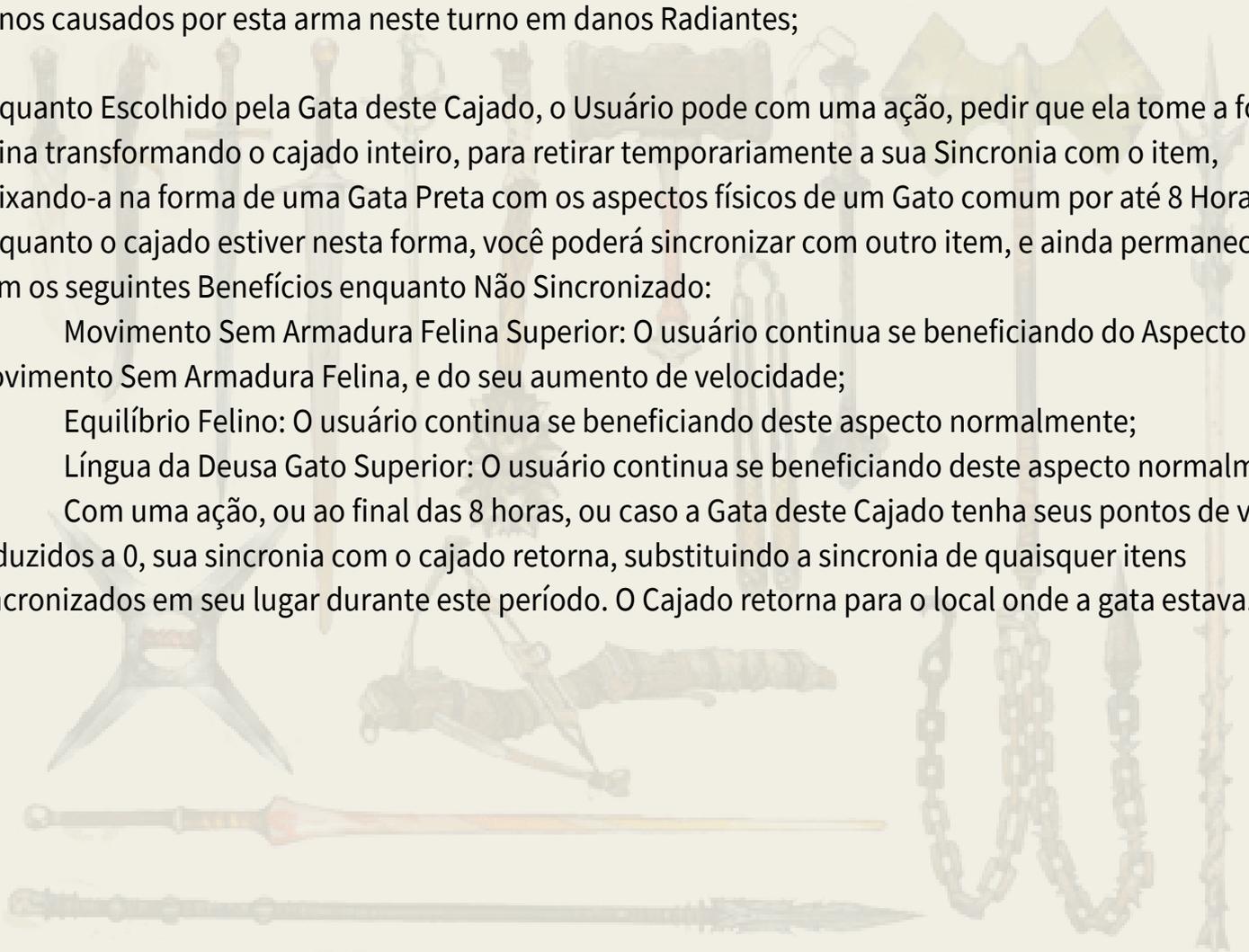
Requer Sintonia por um Monge Tabaxi

..[\_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.







# 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 máximo 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 líquido esverdeado e brilhante, causando envenenamento ao acertar com esta arma. O veneno permanece na lâmina 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 início 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 máximo 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 líquido esverdeado e brilhante, causando envenenamento ao acertar com esta arma. O veneno permanece na lâmina 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 início 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.





# 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

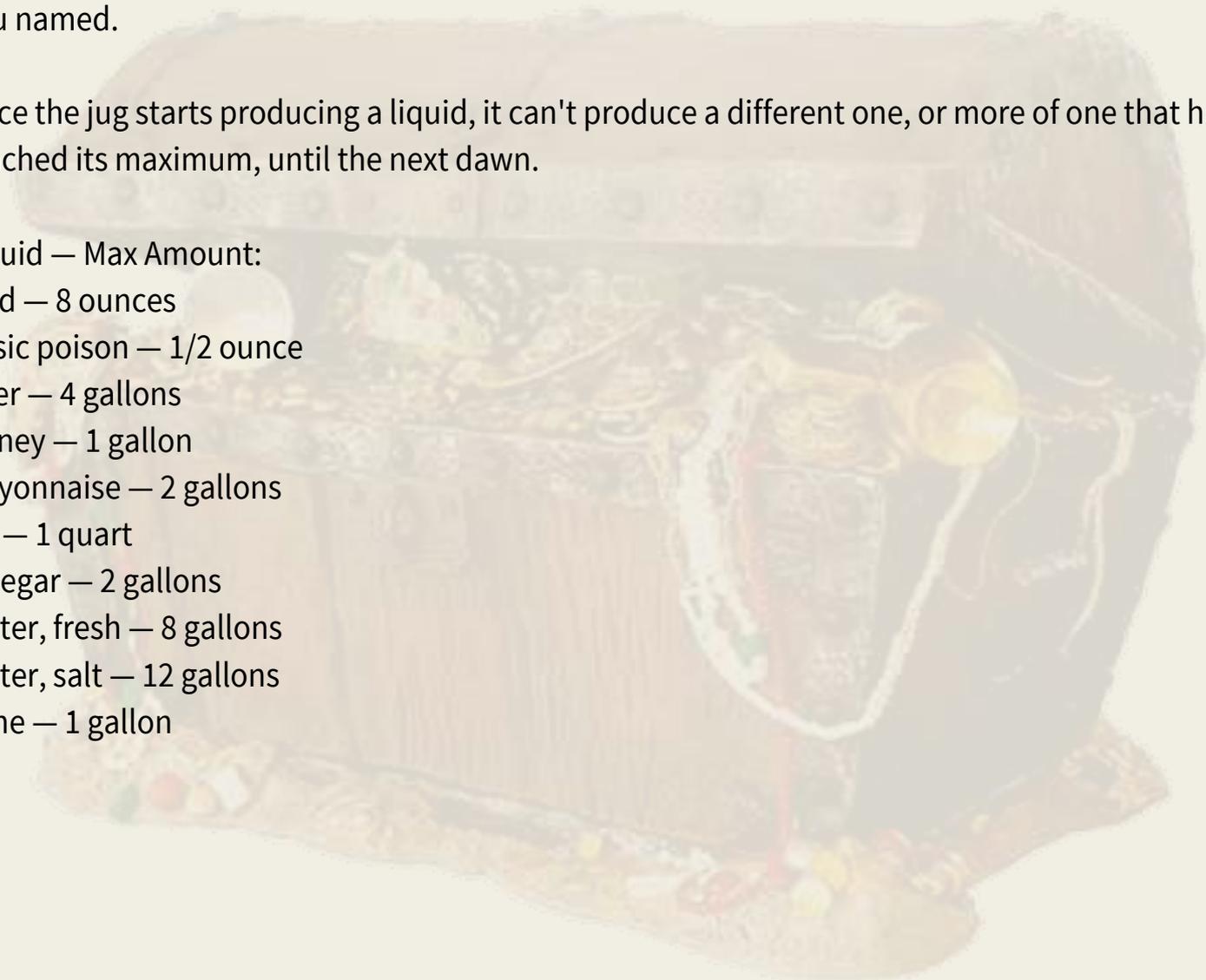
Oil — 1 quart

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.

---

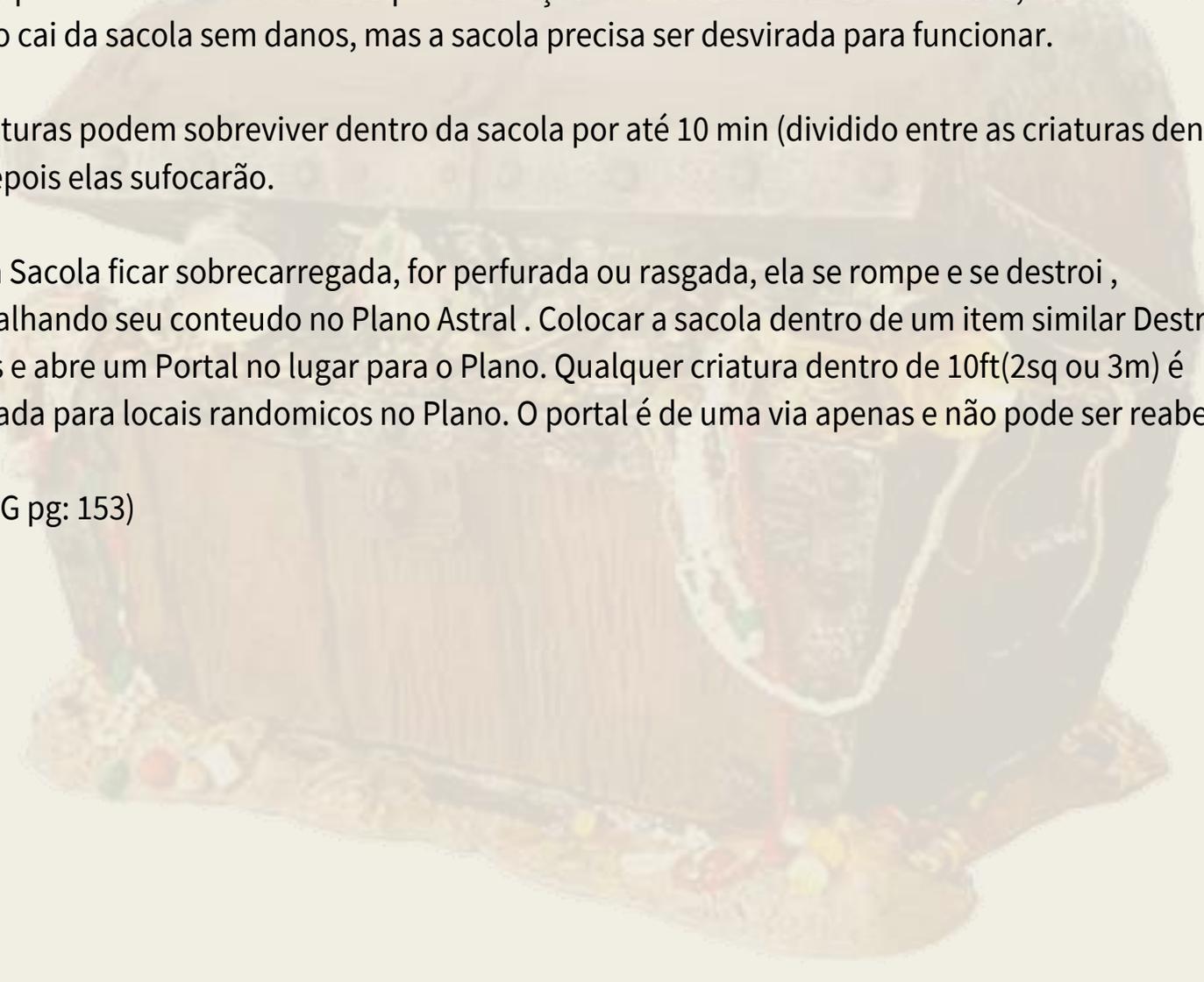
Esta sacola tem um interior consideravelmente maior que suas dimenções externas.

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.



# Pantera de Akarat

## Descrições e Notas:

Medium Celestial, Chaotic Good

- Classe de Armadura (CA): 15 (Armadura Natural) Proficiência: +3
- Pontos de Vida (PV): 58 (9d8 + 18)
- Movimento 60 ft (12qd ou 18m), Escalar 50 ft (10qd ou 15m).

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	18 (+4)

- Salvaguardas (Saving Throws): Des +6, Sab +6
- Perícias: Furtividade+9, Percepção +9
- Imunidade a Dano Veneno, Radiante
- Resistencia a Dano Fogo
- Imunidade a Condições Encantado
- Sentidos Visão no Escuro 90ft (18qd ou 27m), Percepção Passiva 19
- Linguas understands Celestial, Comum, Iji.
- Nível de Desafio (CR): 5 (1.800 XP)

**Audição e Olfato Aguçados.** A Pantera de Akarat tem Vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que usem seu olfato ou Audição.

**Armas Angelicais.** As armas naturais da Pantera de Akarat são mágicas.

**Evasiva.** Se a Pantera de Akarat for sujeita a um efeito que permita uma Salvaguarda (Saving Throw) para sofrer apenas metade do dano, ao invés disso ela não sofre dano se passar no Salvaguarda, e apenas metade se falhar.

**Bote.** Caso a Pantera de Akarat se mova ao menos 20ft (4qd ou 6m) em linha reta até um alvo e então acertá-lo com suas garras no mesmo turno, ela pode tentar derrubar o alvo, que precisa realizar uma Salvaguarda (Saving Throw) de força com Dificuldade (DC) 19. Se o alvo falhar ele vai ao chão e ficará Caído, a Pantera de Akarat pode realizar um ataque de mordida como ação de bônus.

## AÇÕES

**Ataques Múltiplos.** A Pantera de Akarat faz dois com sua Garras e um ataque com sua Mordida .

**Garra.** Ataque com Arma Corpo-a-corpo: +10 para acertar, alcance 5ft (1qd ou 1,5m), um alvo. Acerto: 14 (2d8 + 5) de dano de Corte.

- **Mordida.** Ataque com Arma Corpo-a-corpo: +10 para acertar, alcance 5ft (1qd ou 1,5m), um alvo. Acerto: 15 (3d6 + 5) de dano Perfurante e 5 (1d10) de dano Radiante.

Esta Criatura pode ser encontrada em: