

CAPÍTULO 7: TESOURO

AVENTUREIROS AMBICIONAM MUITAS COISAS, incluindo glória, conhecimento e justiça. Muitos aventureiros também buscam algo mais tangível: fortuna. Fios de correntes douradas, pilhas de moedas de platina, coroas adornadas com pedras preciosas, cetros esmaltados, peças de tecido de seda e poderosos itens mágicos, todos esperando para serem apanhados ou descobertos por intrépidos aventureiros caçadores de tesouros.

Este capítulo detalha os itens mágicos e a fixação de tesouros em uma aventura, assim como recompensas especiais que podem ser concedidas ao invés ou em adição a itens mágicos e tesouro mundano.

TIPOS DE TESOURO

Os tesouros aparecem em muitas formas.

Moedas. O tipo de tesouro mais básico é o dinheiro, incluindo peças de cobre (pc), peças de prata (pp), peças de electro (pe), peças de ouro (po) e peças de platina (pl). Cem moedas de qualquer tipo pesam 1 quilo.

Gemas. As gemas são pequenas, leves e facilmente armazenadas, em comparação ao mesmo valor de moedas. Veja a seção “Gemas” para os tipos de pedras, gemas e joias que podem ser encontradas como tesouro.

Objetos de Arte. Ídolos feitos de ouro maciço, gargantilhas cravejadas de pedras preciosas, pinturas de reis antigos, prataria cravejada de joias – objetos de arte inclui tudo isso e muito mais. Veja a seção “Objetos de Arte” para os tipos de objetos de arte decorativos e valiosos que podem ser encontradas como tesouro.

Itens Mágicos. Os tipos de itens mágicos abrange armaduras, poções, pergaminhos, anéis, bastões, cajados, varinhas, armas e itens maravilhosos. Os itens mágicos também possuem raridades: comum, incomum, raro, muito raro e lendário.

Monstros inteligentes frequentemente usam os itens mágicos em sua posse, enquanto que outros podem esconde-los para garantir que eles não se percam ou sejam roubados. Por exemplo, se uma tribo hobgoblin tiver uma *espada longa +1* e um *jarro de alquimia* em sua pilha de tesouro, o senhor da guerra da tribo poderia empunhar a espada, enquanto que o jarro seria mantido em algum local seguro.

TESOURO ALEATÓRIO

As páginas a seguir contém tabelas que você pode usar para gerar tesouros aleatórios carregados por monstros, guardados em seus covis ou escondidos de alguma outra forma. A colocação de tesouros fica a seu critério. A chave é ter certeza que os jogadores sintam-se recompensados por jogar e que seus personagens estão sendo recompensados por sobrepujar desafios perigosos.

TABELAS DE TESOURO

O tesouro pode ser alocado aleatoriamente baseado no nível de desafio do monstro. Existem tabelas para nível de desafio 0–4, nível de desafio 5–10, nível de desafio 11–16 e nível de desafio 17 ou maior. Use essas tabelas para determinar aleatoriamente quanto dinheiro um monstro individual carrega (o equivalente em D&D de troca de dinheiro) ou a quantidade de riqueza encontrada em uma grande pilha de tesouro.

USANDO AS TABELAS DE TESOURO INDIVIDUAL

Uma tabela de Tesouro Individual ajuda você a determinar aleatoriamente quanto tesouro uma criatura carrega em sua posse. Se um monstro não tiver interesse em acumular tesouro, você pode usar essa tabela para determinar o tesouro casual deixado pelas vítimas do monstro.

Use a tabela de Tesouro Individual que corresponde ao nível de desafio do monstro. Role um d100 e leia o resultado indicado para determinar quantas moedas de cada tipo o monstro carrega. A tabela também inclui o resultado médio entre parênteses, caso você queira evitar outra rolagem para poupar tempo. Para determinar a quantidade total de tesouro individual para um grupo de criaturas similares, você pode poupar tempo ao rolar uma vez e multiplicar o resultado pela quantidade de criaturas no grupo.

Caso não faça sentido para um monstro carregar uma grande pilha de moedas, você pode converter as moedas em gemas ou objetos de arte de valor equivalente.

USANDO AS TABELAS DE PILHA DE TESOURO

Uma tabela de Pilha de Tesouro ajuda você a determinar aleatoriamente o conteúdo de um grande baú de tesouro, a riqueza acumulada por um grande grupo de criaturas (como uma tribo orc ou exército hobgoblin), os pertences de uma única criatura poderosa que adora esconder tesouros (como um dragão), ou a recompensa outorgada para um grupo após completar uma missão para um benfeitor. Você também pode dividir uma pilha de tesouro para que os aventureiros não encontrem ou recebam ele todo de uma vez.

Quando estiver determinando o conteúdo de uma pilha de tesouro pertencente a um monstro, use a tabela que corresponde ao nível de desafio desse monstro. Quando rolar para determinar a pilha de tesouro pertencente a um grupo grande de monstros, use o nível de desafio do monstro que lidera o grupo. Se a pilha de tesouro não for de ninguém, use o nível de desafio do monstro que preside a masmorra ou covil que você está lotando. Se o tesouro for um presente de um benfeitor, use o nível de desafio equivalente ao nível médio do grupo.

Cada pilha de tesouro contém uma quantidade aleatória de moedas, como mostrado no topo de cada tabela. Role um d100 e consulte a tabela para determinar quantas gemas ou objetos de arte o tesouro possui, se tiver alguma. Use a mesma rolagem para determinar quando o tesouro tiver itens mágicos.

Assim como as tabelas de tesouro individual, valores médios são dados entre parênteses. Você pode usar um valor médio ao invés de rolar o dado para poupar tempo.

Se uma pilha de tesouro parecer muito pouco, você pode rolar na tabela diversas vezes. Use essa abordagem para monstros que sejam particularmente afeiçoados por acumular tesouro. Criaturas lendárias que acumulam tesouros são mais ricas que o normal. Sempre role pelo menos duas vezes na tabela apropriada e adicione o resultado somado.

Você pode conceder o tanto ou tão pouco tesouro você desejar. Ao longo de uma campanha típica, um grupo encontrará pilhas de tesouro equivalentes a sete rolagens na tabela de Encontro 0–4, dezoito rolagens na tabela de Encontro 5–10, doze rolagens na tabela de Encontro 11–16 e oito rolagens na tabela de Encontro 17+.

GEMAS

Se uma pilha de tesouro incluir gemas, você pode usar as tabelas a seguir para determinar aleatoriamente os tipos de gemas encontradas, baseado no valor delas. Você pode rolar uma vez e assumir que todas as gemas são do mesmo tipo, ou rolar diversas vezes para criar coleções variadas de gemas.

GEMAS DE 10 PO

d12	Descrição da Pedra
1	Azurita (azul escuro mosqueado opaco)
2	Ágata malhada (marrom, azul, branca ou vermelho translúcido e listrado)
3	Quartzo azul (azul claro transparente)
4	Ágata ocular (círculos translúcidos de cinza, branco, marro, azul ou verde)
5	Hematita (cinza escuro opaco)
6	Lápis lazúli (azul claro e escuro opaco com manchas amarelas)
7	Malaquita (opaco estriado com verde claro e escuro)
8	Ágata musgo (rosa translúcido ou amarelo claro com cinza musgo ou marcas verdes)
9	Obsidiana (preto opaco)
10	Rodocrosita (azul claro opaco)
11	Olho de tigre (marrom translúcido com centro dourado)
12	Turquesa (azul esverdeado claro opaco)

GEMAS DE 50 PO

d12	Descrição da Pedra
1	Pedra de sangue (cinza escuro opaco com manchas vermelhas)
2	Cornalina (de laranja a vermelho amarronzado opaco)
3	Calcedônia (branco opaco)
4	Crisoprásio (verde translúcido)
5	Citrina (amarelo claro amarronzado transparente)
6	Jaspe (azul, preto ou marrom opaco)
7	Pedra lunar (branco translúcido com azul claro brilhante)
8	Ônix (faixas opacas de preto e branco, ou preto ou branco puro)
9	Quartzo (branco transparente, cinza ou amarelo esfumado)
10	Sardônica (faixas opacas de vermelho e branco)
11	Quartzo rosa estrela (pedra rosa translúcida com centro branco em forma de estrela)
12	Zircônio (azul esverdeado claro transparente)

GEMAS DE 100 PO

d10	Descrição da Pedra
1	Âmbar (transparente entre ouro aquoso e ouro vívido)
2	Ametista (púrpura profundo transparente)
3	Crisoberilo (transparente entre amarelo esverdeado e verde claro)
4	Coral (carmesim opaco)
5	Granada (vermelho, marrom esverdeado ou branco transparente)
6	Jade (verde claro, verde escuro ou branco translúcido)
7	Jato (preto profundo opaco)
8	Pérola (branco, amarelo ou rosa opaco e lustroso)
9	Espinela (vermelho, vermelho amarronzado ou verde escuro transparente)
10	Turmalina (verde, azul, marrom ou vermelho claro transparente)

GEMAS DE 500 PO

d6	Descrição da Pedra
1	Alexandrita (verde escuro transparente)
2	Água-marinha (azul esverdeado claro transparente)
3	Pérola negra (preto puro opaco)
4	Espinela azul (azul escuro transparente)
5	Peridoto (verde oliva vívido transparente)
6	Topázio (amarelo-ouro transparente)

GEMAS DE 1.000 PO

d8	Descrição da Pedra
1	Opala negra (verde escuro translúcido com preto mosqueado e manchas douradas)
2	Safira azul (de azul claro a azul médio transparente)
3	Esmeralda (verde escuro brilhante transparente)
4	Opala de fogo (vermelho fogo translúcido)
5	Opala (azul claro translúcido mosqueado de verde e dourado)
6	Rubi estrela (rubi translucido com centro branco em forma de estrela)
7	Safira estrela (safira azul translúcida com centro branco em forma de estrela)
8	Safira amarela (amarelo fogo ou amarelo esverdeado transparente)

GEMAS DE 5.000 PO

d4	Descrição da Pedra
1	Safira negra (preto lustroso transparente com destaques brilhantes)
2	Diamante (azul claro, canário, rosa, marrom ou azul transparente)
3	Jacinto (laranja fogo transparente)
4	Rubi (de vermelho claro a carmesim escuro transparente)

OBJETOS DE ARTE

Se uma pilha de tesouro incluir objetos de arte, você pode usar as tabelas a seguir para determinar aleatoriamente que objetos de arte são encontradas, baseado no valor delas. Role em uma tabela quantas vezes tiver objetos de arte na pilha de tesouro. Pode haver mais de uma dada obra de arte.

OBJETOS DE ARTE DE 25 PO

d10	Objeto
1	Jarro de prata
2	Estatueta esculpida em osso
3	Bracelete de ouro pequeno
4	Vestimenta de tecido dourado
5	Máscara de veludo negra costurada com fios de prata
6	Cálice de cobre com filigrana prateada
7	Par de dados de osso com gravuras
8	Pequeno espelho numa moldura de madeira pintada
9	Lenço de seda bordado
10	Broche de ouro com um retrato pintado dentro

OBJETOS DE ARTE DE 250 PO

d10 Objeto

- 1 Anel de ouro cravejado com pedras de sangue
- 2 Estatueta esculpida em marfim
- 3 Bracelete de ouro largo
- 4 Gargantilha de prata com um pingente de pedra preciosa
- 5 Coroa de bronze
- 6 Robe de seda com adornos de ouro
- 7 Grande tapeçaria elegante
- 8 Caneca de bronze com jades incrustadas
- 9 Caixa de miniaturas de animais em turquesa
- 10 Gaiola de pássaro de ouro com filigrana de electro

OBJETOS DE ARTE DE 750 PO

d10 Objeto

- 1 Cálice de prata cravejado com pedras da lua
- 2 Espada longa de lâmina prateada com conjunto de jatos no cabo
- 3 Harpa de madeira exótica com marfim incrustado e gemas de zircónio
- 4 Pequeno ídolo de ouro
- 5 Pente de ouro em formato de dragão cravejada com granadas vermelhas nos olhos
- 6 Rolha de garrafa gravada com folhas de ouro e cravejada com ametistas
- 7 Adaga de electro cerimonial com uma pérola negra no pomo
- 8 Broche de prata e ouro
- 9 Estatueta de obsidiana com detalhes e incrustações de ouro
- 10 Máscara de guerra de ouro pintada

OBJETOS DE ARTE DE 2.500 PO

d10 Objeto

- 1 Corrente de ouro elegante cravejada com uma opala de fogo
- 2 Antiga pintura obra-prima
- 3 Manto de seda e veludo bordado com diversas pedras da lua cravejadas
- 4 Bracelete de platina cravejado com uma safira
- 5 Luvas bordadas com lascas de joias
- 6 Peúga cheia de joias
- 7 Caixa de música de ouro
- 8 Argola de ouro cravejada com quatro águas-marinhas
- 9 Tapa-olho com um olho falso cravejado em uma safira azul e uma pedra da lua
- 10 Um colar de pequenas pérolas rosas

OBJETOS DE ARTE DE 7.500 PO

d8 Objeto

- 1 Coroa de ouro cheia de joias
- 2 Anel de platina cheio de joias
- 3 Pequena estatueta de ouro cravejada com rubis
- 4 Taça de ouro cravejada com esmeraldas
- 5 Caixa de joias de ouro com filigrana de platina
- 6 Sarcófago infantil de ouro pintado
- 7 Jogo de tabuleiro de jade com peças de ouro maciço
- 8 Chifre de marfim adornado com filigrana de ouro

ITENS MÁGICOS

Itens mágicos são adquiridos dos tesouros de monstros conquistados ou descobertos em antigas câmaras perdidas. Tais itens fornecem capacidades que um personagem raramente conseguiria de outra forma, ou eles complementam as capacidades do seu usuário de formas incríveis.

RARIDADE

Cada item mágico tem uma raridade: comum, incomum, raro, muito raro ou lendário. Itens mágicos comuns como uma *poção de cura*, são os mais abundantes. Alguns itens lendários, como o *dispositivo de Kwalish*, são únicos. O jogo considera que os segredos de criação dos itens mais poderosos surgiram séculos atrás e foram se perdendo gradualmente com o resultado de guerras, cataclismos e contratempos. Nem mesmo itens incomuns podem ser facilmente criados. Portanto, muitos itens mágicos são antiguidades bem conservadas.

A raridade fornece uma medida grosseira do poder relativo de um item em relação a outros itens mágicos. Cada raridade tem um nível de personagem correspondente, como mostrado na tabela Raridade do Item Mágico. Um personagem geralmente não encontra um item mágico raro, por exemplo, até estar por volta do 9º nível. Apesar disso, a raridade não deve ficar no caminho da história da sua campanha. Se você quer que um *anel de invisibilidade* caia nas mãos de um personagem de 1º nível, que seja. Não há dúvidas que uma grande história irá surgir desse evento.

Se sua campanha permite que os itens mágicos sejam negociados, a raridade também pode ajudar você a definir o preço deles. Como o Mestre, você determina o valor de um item mágico individual baseado na raridade dele. Valores sugeridos são oferecidos na tabela Raridade do Item Mágico. O valor de um item consumível, como uma poção ou pergaminho, geralmente é um décimo do valor de um item permanente de mesma raridade.

Raridade	Nível de Personagem	Valor
Comum	1º ou maior	50–100 po
Incomum	5º ou maior	101–500 po
Raro	9º ou maior	501–5.000 po
Muito raro	13º ou maior	5.001–50.000 po
Lendário	17º ou maior	50.001+ po

COMPRANDO E VENDENDO

A não ser que você decida que sua campanha funciona diferente, a maioria dos itens mágicos são tão raros que eles não estão disponíveis para serem comprados. Itens comuns, como uma *poção de cura*, podem ser produzidos por um alquimista, herborista ou conjurador. Isso raramente é tão simples quanto entrar numa loja e escolher um item de uma estante. O vendedor pode exigir um serviço, ao invés de moedas.

Em uma cidade grande com uma academia de magia ou um templo principal, comprar e vender itens mágicos pode ser possível, ao seu critério. Se o seu mundo possui uma grande quantidade de aventureiros engajados em recuperar itens mágicos antigos, negociar esses itens pode ser mais comum. Mesmo assim, ainda é similar ao mercado de arte fina no mundo real, com leilões apenas para convidados e uma tendência por atrair ladrões.

Vender itens mágicos é difícil na maioria dos mundos de D&D, primeiramente pelo desafio de encontrar um comprador. Muitas pessoas adorariam ter uma espada mágica, mas poucas dessas podem pagar por uma. Aqueles que podem pagar por tal item geralmente tem coisas mais práticas com que gastar. Veja o capítulo 6, “Entre Aventuras”, para uma forma de como lidar com a venda de itens mágicos.

Na sua campanha, os itens mágicos podem ser predominantes o suficiente para que os aventureiros possam comprar e vende-los com algum esforço. Os itens mágicos podem estar à venda em bazares ou em casas de leilão em locais fantásticos, como na Cidade de Bronze, a metrópole planar de Sigil, ou mesmo em cidades mais ordinárias. A venda de itens mágicos deve ser altamente regulada, acompanhada de um próspero mercado negro. Artífices podem construir itens para o uso de forças militares ou aventureiros, como eles fazem no mundo de Eberron. Você também pode permitir que os personagens construam seus próprios itens mágicos, como discutido no capítulo 6.

IDENTIFICANDO UM ITEM MÁGICO

Alguns itens mágicos são indistinguíveis de suas contrapartes não-mágicas, enquanto que outros itens mágicos mostram sua natureza mágica conspicuamente. Qualquer que seja a aparência de um item mágico, empunhar o item é suficiente para indicar ao personagem que existe algo de extraordinário sobre ele. Descobrir as propriedades de um item mágico não é automático, no entanto.

A magia *identificação* é o meio mais rápido de revelar as propriedades de um item. Alternativamente, um personagem pode se focar num item mágico durante um descanso curto, enquanto estiver em contato físico com o item. No final do descanso, o personagem aprende as

propriedades do item, assim como a forma de usa-las. As poções são uma exceção; provar um pouco é suficiente para dizer ao provador o que a poção faz.

Às vezes, um item mágico carrega uma pista de suas propriedades. A palavra de comando para ativar um anel pode estar gravada em pequenas letras dentro dele, ou um formato de plumas pode sugerir que ele é um *anel de queda suave*.

Vestir ou experimentar um item também podem oferecer dicas sobre suas propriedades. Por exemplo, se um personagem coloca um *anel de saltar*, você pode dizer, “Seus passos parecem estranhamente largos”. Talvez o personagem pule para cima e para baixo para ver o que acontece. Então você diz que o personagem salta inesperadamente alto.

VARIAÇÃO: IDENTIFICAÇÃO MAIS DIFÍCIL

Se você prefere que os itens mágicos tenham um misticismo maior, considere remover a habilidade de identificar as propriedades de um item mágico durante um descanso curto e exija a magia *identificação*, *experimentação* ou ambos para revelar o que um item mágico faz.

SINTONIZAÇÃO

Alguns itens mágicos exigem que uma criatura forme uma ligação com eles antes que suas propriedades mágicas possam ser usadas. Essa ligação é chamada de sintonização e certos itens tem um pré-requisito para isso. Se o pré-requisito for uma classe, uma criatura deve ser um membro dessa classe para se sintonizar ao item. (Se o pré-requisito for ser um conjurador, uma criatura se qualifica se ela puder conjurar pelo menos uma magia usando seus traços ou características, mas não uma propriedade de um item mágico ou similar).

TESOURO INDIVIDUAL: DESAFIO 0–4

d100	PC	PP	PE	PO	PL
01–30	5d6 (17)	–	–	–	–
31–60	–	4d6 (14)	–	–	–
61–70	–	–	3d6 (10)	–	–
71–95	–	–	–	3d6 (10)	–
96–00	–	–	–	–	1d6 (3)

TESOURO INDIVIDUAL: DESAFIO 5–10

d100	PC	PP	PE	PO	PL
01–30	4d6 x 100 (1.400)	–	1d6 x 10 (35)	–	–
31–60	–	6d6 x 10 (210)	–	2d6 x 10 (70)	–
61–70	–	–	3d6 x 10 (105)	2d6 x 10 (70)	–
71–95	–	–	–	4d6 x 10 (140)	–
96–00	–	–	–	2d6 x 10 (70)	3d6 (10)

TESOURO INDIVIDUAL: DESAFIO 11–16

d100	PC	PP	PE	PO	PL
01–20	–	4d6 x 100 (1.400)	–	1d6 x 100 (350)	–
21–35	–	–	1d6 x 100 (350)	1d6 x 100 (350)	–
36–75	–	–	–	2d6 x 100 (700)	1d6 x 10 (35)
76–00	–	–	–	2d6 x 100 (700)	2d6 x 10 (70)

TESOURO INDIVIDUAL: DESAFIO 17+

d100	PC	PP	PE	PO	PL
01–15	–	–	2d6 x 1.000 (7.000)	8d6 x 100 (2.800)	–
16–55	–	–	–	1d6 x 1.000 (3.500)	1d6 x 100 (350)
56–00	–	–	–	1d6 x 1.000 (3.500)	2d6 x 100 (700)

PILHA DE TESOURO: DESAFIO 0–4

	PC	PP	PE	PO	PL
Moedas	6d6 x 100 (2.100)	3d6 x 100 (1.050)	–	2d6 x 10 (70)	–
d100	Gemas ou Objetos de Arte		Itens Mágicos		
01–06	–		–		
07–16	2d6 (7) gemas de 10 po		–		
17–26	2d4 (5) objetos de arte de 25 po		–		
27–36	2d6 (7) gemas de 50 po		–		
37–44	2d6 (7) gemas de 10 po		Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico A.		
45–52	2d4 (5) objetos de arte de 25 po		Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico A.		
53–60	2d6 (7) gemas de 50 po		Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico A.		
61–65	2d6 (7) gemas de 10 po		Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico B.		
66–70	2d4 (5) objetos de arte de 25 po		Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico B.		
71–75	2d6 (7) gemas de 50 po		Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico B.		
76–78	2d6 (7) gemas de 10 po		Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico C.		
79–80	2d4 (5) objetos de arte de 25 po		Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico C.		
81–85	2d6 (7) gemas de 50 po		Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico C.		
86–92	2d4 (5) objetos de arte de 25 po		Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico F.		
93–97	2d6 (7) gemas de 50 po		Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico F.		
98–99	2d4 (5) objetos de arte de 25 po		Role uma vez na Tabela de Item Mágico G.		
00	2d6 (7) gemas de 50 po		Role uma vez na Tabela de Item Mágico G.		

PILHA DE TESOURO: DESAFIO 5–10

	PC	PP	PE	PO	PL
Moedas	2d6 x 100 (700)	2d6 x 1.000 (7.000)	–	6d6 x 100 (2.100)	3d6 x 10 (105)
d100	Gemas ou Objetos de Arte		Itens Mágicos		
01–04	–		–		
05–10	2d4 (5) objetos de arte de 25 po		–		
11–16	3d6 (10) gemas de 50 po		–		
17–22	3d6 (10) gemas de 100 po		–		
23–28	2d4 (5) objetos de arte de 250 po		–		
29–32	2d4 (5) objetos de arte de 25 po		Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico A.		
33–36	3d6 (10) gemas de 50 po		Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico A.		
37–40	3d6 (10) gemas de 100 po		Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico A.		
41–44	2d4 (5) objetos de arte de 250 po		Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico A.		
45–49	2d4 (5) objetos de arte de 25 po		Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico B.		
50–54	3d6 (10) gemas de 50 po		Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico B.		
55–59	3d6 (10) gemas de 100 po		Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico B.		
60–63	2d4 (5) objetos de arte de 250 po		Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico B.		
64–66	2d4 (5) objetos de arte de 25 po		Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico C.		
67–69	3d6 (10) gemas de 50 po		Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico C.		
70–72	3d6 (10) gemas de 100 po		Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico C.		
73–74	2d4 (5) objetos de arte de 250 po		Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico C.		
75–76	2d4 (5) objetos de arte de 25 po		Role uma vez na Tabela de Item Mágico D.		
77–78	3d6 (10) gemas de 50 po		Role uma vez na Tabela de Item Mágico D.		
79	3d6 (10) gemas de 100 po		Role uma vez na Tabela de Item Mágico D.		
80	2d4 (5) objetos de arte de 250 po		Role uma vez na Tabela de Item Mágico D.		
81–84	2d4 (5) objetos de arte de 25 po		Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico F.		
85–88	3d6 (10) gemas de 50 po		Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico F.		
89–91	3d6 (10) gemas de 100 po		Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico F.		
92–94	2d4 (5) objetos de arte de 250 po		Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico F.		
95–96	3d6 (10) gemas de 100 po		Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico G.		
97–98	2d4 (5) objetos de arte de 250 po		Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico G.		
99	3d6 (10) gemas de 100 po		Role uma vez na Tabela de Item Mágico H.		
00	2d4 (5) objetos de arte de 250 po		Role uma vez na Tabela de Item Mágico H.		

Sem se sintonizar a um item que requer sintonização, uma criatura ganha apenas seus benefícios não-mágicos, a não ser que sua descrição diga o contrário. Por exemplo, um escudo mágico que requer sintonização concede os benefícios de um escudo normal a uma criatura que não esteja sintonizada a ele, mas nenhuma de suas propriedades mágicas.

Se sintonizar a um item requer que uma criatura passe um descanso curto focado apenas nesse item enquanto está em contato físico com ele (esse descanso curto não pode ser o mesmo usado para aprender as propriedades do item). Esse foco pode ser na forma de prática com arma (para uma arma), meditação (para um item maravilhoso) ou alguma outra atividade apropriada. Se o descanso curto for interrompido, a tentativa de sintonização fracassa. Do contrário, no final do descanso curto, a criatura ganha uma compreensão intuitiva de como ativar quaisquer propriedades mágicas do item, incluindo quaisquer palavras de comando necessárias.

Um item pode ser sintonizado a apenas uma criatura por vez e uma criatura pode se sintonizar a não mais de três itens mágicos por vez. Qualquer tentativa de se sintonizar a um quarto item fracassa: a criatura deve terminar sua sintonização a um item primeiro. Além disso, uma criatura não pode se sintonizar a mais de uma

cópia de um item. Por exemplo, uma criatura não pode se sintonizar a mais de um *anel de proteção* por vez.

A sintonização de uma criatura com um item termina se a criatura não satisfizer mais os pré-requisitos para a sintonização, se o item ficar a mais de 30 metros de distância por pelo menos 24 horas, se a criatura morrer ou se outra criatura se sintonizar ao item. Uma criatura também pode terminar voluntariamente a sintonização ao passar outro descanso curto focado no item, a não ser que o item seja amaldiçoado.

ITENS AMALDIÇOADOS

Alguns itens mágicos carregam maldições que atormentam seus usuários, algumas vezes muito tempo depois do usuário terminar de usar um item. A descrição do item mágico especifica se o item é amaldiçoado. A maioria dos métodos de identificação de itens, incluindo a magia *identificação*, falham em revelar tal maldição, apesar do conhecimento poder dar uma dica sobre isso. Uma maldição pode ser uma surpresa ao usuário do item quando o efeito da maldição é revelado.

Sintonização com um item amaldiçoado não pode terminar voluntariamente, a não ser que a maldição seja quebrada primeiro, como com a magia *remover maldição*.

PILHA DE TESOURO: DESAFIO 11–16

	PC	PP	PE	PO	PL
Moedas	–	–	–	4d6 x 1.000 (14.000)	5d6 x 100 (1.750)
d100	Gemas ou Objetos de Arte		Itens Mágicos		
01–03	–		–		
04–06	2d4 (5) objetos de arte de 250 po		–		
07–09	2d4 (5) objetos de arte de 750 po		–		
10–12	3d6 (10) gemas de 500 po		–		
13–15	3d6 (10) gemas de 1.000 po		–		
16–19	2d4 (5) objetos de arte de 250 po		Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico A e 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico B.		
20–23	2d4 (5) objetos de arte de 750 po		Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico A e 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico B.		
24–26	3d6 (10) gemas de 500 po		Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico A e 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico B.		
27–29	3d6 (10) gemas de 1.000 po		Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico A e 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico B.		
30–35	2d4 (5) objetos de arte de 250 po		Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico C.		
36–40	2d4 (5) objetos de arte de 750 po		Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico C.		
41–45	3d6 (10) gemas de 500 po		Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico C.		
46–50	3d6 (10) gemas de 1.000 po		Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico C.		
51–54	2d4 (5) objetos de arte de 250 po		Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico D.		
55–58	2d4 (5) objetos de arte de 750 po		Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico D.		
59–62	3d6 (10) gemas de 500 po		Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico D.		
63–76	3d6 (10) gemas de 1.000 po		Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico D.		
67–78	2d4 (5) objetos de arte de 250 po		Role uma vez na Tabela de Item Mágico E.		
69–70	2d4 (5) objetos de arte de 750 po		Role uma vez na Tabela de Item Mágico E.		
71–72	3d6 (10) gemas de 500 po		Role uma vez na Tabela de Item Mágico E.		
73–74	3d6 (10) gemas de 1.000 po		Role uma vez na Tabela de Item Mágico E.		
75–76	2d4 (5) objetos de arte de 250 po		Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico F e 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico G.		
77–78	2d4 (5) objetos de arte de 750 po		Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico F e 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico G.		
79–80	3d6 (10) gemas de 500 po		Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico F e 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico G.		
81–82	3d6 (10) gemas de 1.000 po		Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico F e 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico G.		
83–85	2d4 (5) objetos de arte de 250 po		Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico H.		
86–88	2d4 (5) objetos de arte de 750 po		Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico H.		
89–90	3d6 (10) gemas de 500 po		Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico H.		
91–92	3d6 (10) gemas de 1.000 po		Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico H.		
93–94	2d4 (5) objetos de arte de 250 po		Role uma vez na Tabela de Item Mágico I.		
95–96	2d4 (5) objetos de arte de 750 po		Role uma vez na Tabela de Item Mágico I.		
97–08	3d6 (10) gemas de 500 po		Role uma vez na Tabela de Item Mágico I.		
99–09	3d6 (10) gemas de 1.000 po		Role uma vez na Tabela de Item Mágico I.		

CATEGORIAS DE ITENS MÁGICOS

Cada item mágico pertence a uma categoria: armaduras, poções, anéis, bastões, pergaminhos, cajados, varinhas, armas e itens maravilhosos.

ANÉIS

Anéis mágicos oferecem uma variedade incrível de poderes para aqueles sortudos o suficiente para encontrá-los. A não ser que a descrição de um anel diga o contrário, um anel deve ser usado num dedo ou em um dígito similar, para que o anel mágico funcione.

ARMADURA

A não ser que a descrição da armadura diga o contrário, uma armadura precisa ser vestida para que sua mágica funcione.

Algumas armaduras mágicas especificam o tipo de armadura que elas são, como uma cota de malha ou armadura de placas. Se uma armadura mágica não especificar o tipo de armadura, você pode escolher o tipo ou determiná-lo aleatoriamente.

ARMAS

Quer seja construída para algum propósito perdido ou forjada para servir os mais altos ideais de cavalaria, as armas mágicas são cobiçadas por muitos aventureiros.

Algumas armas mágicas especificam o tipo de arma que elas são em sua descrição, como uma espada longa ou arco longo. Se uma arma mágica não especificar o tipo de arma, você pode escolher o tipo ou determiná-lo aleatoriamente. Se uma arma mágica tiver a propriedade munição, a munição disparada através dela é considerada mágica com os propósitos de ultrapassar a resistência e imunidade a dano de ataques não-mágicos.

BASTÕES

Como um cetro ou algum tipo de cilindro pesado, um bastão mágico é geralmente feito de metal, madeira ou osso. Ele tem entre 30 e 60 centímetros de comprimento, 2,5 centímetros de espessura e pesa entre 1 e 2,5 quilos.

CAJADOS

Um cajado mágico tem entre 1,5 metro e 1,8 metro de comprimento. Os cajados variam bastante em aparência: alguns possuem diâmetro quase igual e são lisos, outros são deformados e retorcidos, alguns são feitos de madeira e outros são compostos de metal polido ou cristal. Dependendo de seu material, um cajado pesa entre 1 e 3,5 quilos.

A não ser que a descrição do cajado diga o contrário, um cajado pode ser usado como um bordão.

ITENS MARAVILHOSOS

Itens maravilhosos incluem itens vestidos como botas, cintos, capas, luvas e várias peças de joalheria e decoração, como amuletos, broches e braceletes. Mochilas, tapetes, bolas de cristal, estatuetas e outros objetos também fazem parte dessa categoria abrangente.

PERGAMINHOS

A maioria dos pergaminhos são magias armazenadas em forma escrita, enquanto que alguns portam encantos únicos que produzem proteções poderosas. O que quer que ele contenha, um pergaminho é um rolo de papel, às vezes preso em bastões de madeira e geralmente mantido em segurança em um tubo de marfim, jade, couro, metal ou madeira.

PILHA DE TESOURO: DESAFIO 17+

Moedas	PC	PP	PE	PO	PL
	–	–	–	12d6 x 1.000 (42.000)	8d6 x 100 (2.800)
d100	Gemas ou Objetos de Arte		Itens Mágicos		
01–02	–	–	–		
03–06	3d6 (10) gemas de 1.000 po			Role 1d8 vezes na Tabela de Item Mágico C.	
06–10	1d10 (5) objetos de arte de 2.500 po			Role 1d8 vezes na Tabela de Item Mágico C.	
09–12	1d4 (2) objetos de arte de 7.500 po			Role 1d8 vezes na Tabela de Item Mágico C.	
12–15	1d8 (4) gemas de 5.000 po			Role 1d8 vezes na Tabela de Item Mágico C.	
15–19	3d6 (10) gemas de 1.000 po			Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico D.	
23–23	1d10 (5) objetos de arte de 2.500 po			Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico D.	
31–26	1d4 (2) objetos de arte de 7.500 po			Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico D.	
39–29	1d8 (4) gemas de 5.000 po			Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico D.	
47–35	3d6 (10) gemas de 1.000 po			Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico E.	
53–40	1d10 (5) objetos de arte de 2.500 po			Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico E.	
59–45	1d4 (2) objetos de arte de 7.500 po			Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico E.	
64–50	1d8 (4) gemas de 5.000 po			Role 1d6 vezes na Tabela de Item Mágico E.	
69	3d6 (10) gemas de 1.000 po			Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico G.	
70	1d10 (5) objetos de arte de 2.500 po			Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico G.	
71	1d4 (2) objetos de arte de 7.500 po			Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico G.	
72	1d8 (4) gemas de 5.000 po			Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico G.	
73–74	3d6 (10) gemas de 1.000 po			Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico H.	
75–76	1d10 (5) objetos de arte de 2.500 po			Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico H.	
77–78	1d4 (2) objetos de arte de 7.500 po			Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico H.	
79–80	1d8 (4) gemas de 5.000 po			Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico H.	
81–85	3d6 (10) gemas de 1.000 po			Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico I.	
86–90	1d10 (5) objetos de arte de 2.500 po			Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico I.	
91–95	1d4 (2) objetos de arte de 7.500 po			Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico I.	
96–00	1d8 (4) gemas de 5.000 po			Role 1d4 vezes na Tabela de Item Mágico I.	

Um pergaminho é um item mágico consumível. Qualquer que seja a natureza da magia contida em um pergaminho, liberar essa magia requer o uso de uma ação para ler o pergaminho. Quando sua magia é invocada, o pergaminho não poderá ser usado novamente. Suas palavras somem ou ele se desfaz em pó.

Qualquer criatura que possa compreender a linguagem escrita pode ler o texto arcano de um pergaminho e tentar ativá-lo.

POÇÕES

Tipos diferentes de líquidos mágicos são agrupados em categorias de poções: infusões feitas de ervas encantadas, água de nascentes mágicas ou fontes sagradas e óleos que são aplicados a uma criatura ou objeto. A maioria das poções consiste de 30 ml de líquido.

As poções são itens mágicos consumíveis. Beber uma poção ou administrar uma poção em outro personagem requer uma ação. Aplicar um óleo pode levar mais tempo, como especificado na sua descrição. Uma vez usada, uma poção funciona imediatamente e ela é gasta.

VARIAÇÃO: MISTURANDO POÇÕES

Um personagem pode beber uma poção enquanto ainda está sob efeito de outra, ou colocar diversas poções dentro de um único recipiente. Os estranhos ingredientes usados na criação de poções podem resultar em interações imprevisíveis.

Quando um personagem mistura duas poções, você pode rolar na tabela Miscibilidade de Poção, se mais de duas forem combinadas, role novamente para cada poção subsequente, combinando os resultados. A não ser que o efeito seja óbvio de imediato, revele-os apenas quando eles se tornarem evidentes.

MISCIBILIDADE DE POÇÃO

d100	Resultado
01	A mistura cria uma explosão mágica, causando 6d10 de dano de energia ao usuário e 1d10 de dano de energia a cada criatura a até 1,5 metro dele.
02–08	A mistura torna-se um veneno de ingestão a escolha do Mestre.
09–15	Ambas as poções perdem o efeito.
16–25	Uma poção perde o efeito.
26–35	Ambas poções funcionam, mas com seus efeitos numéricos e durações reduzidos. Uma poção não produzirá efeito se ela não puder ser reduzida à metade dessa forma.
36–90	Ambas as poções funcionam normalmente.
91–99	Os efeitos numéricos e duração de uma das poções é dobrado. Se nenhuma das poções possuir qualquer coisa para dobrar dessa forma, ela funciona normalmente.
00	Apenas uma das poções funciona, mas seu efeito é permanente. Escolha o efeito mais simples para tornar permanente, ou aquele que parecer mais divertido. Por exemplo, uma <i>poção de cura</i> poderia aumentar o máximo de pontos de vida do usuário em 4, ou um <i>óleo de forma etérea</i> poderia aprisionar permanentemente o usuário no Plano Etéreo. Ao seu critério, uma magia apropriada, como <i>dissipar magia</i> ou <i>remover maldição</i> , pode terminar esse efeito permanente.

VARINHAS

Uma varinha mágica tem 40 centímetros de comprimento e é feita de metal, osso ou madeira. Sua ponta é de metal, cristal, pedra ou algum outro material.

VESTINDO E EMPUNHANDO ITENS

Usar as propriedades de um item mágico pode significar vesti-lo ou empunhá-lo. Um item mágico destinado a ser vestido deve ser colocado da forma apropriada: as botas vão nos pés, luvas nas mãos, chapéus e elmos na cabeça e anéis nos dedos. Uma armadura mágica deve ser vestida, um escudo preso ao braço, uma capa presa aos ombros. Uma arma deve ser segurada na mão.

Na maioria dos casos, um item mágico feito para ser vestido pode se ajustar a uma criatura, independentemente de seu tamanho ou compleição. Muitos vestuários mágicos são feitos para serem facilmente ajustáveis, ou eles se ajustam magicamente ao usuário.

Raras exceções existem. Se a história sugerir uma boa razão para que um item se ajuste apenas a criaturas de um certo tamanho ou tipo, você pode definir que ele não se ajusta. Por exemplo, armaduras feitas pelos drow podem se ajustar apenas a elfos. Anões podem fazer itens usáveis apenas por personagens de tamanho e forma anã.

Quando um não-humanoide tentar vestir um item, use seu critério para definir se o item funciona como pretendido. Um anel colocado num tentáculo poderia funcionar, mas um yuan-ti com cauda de serpente ao invés de pernas não poderia usar botas.

VARIAÇÃO: FASCOS DE PERGAMINHO

Um criatura que tente e falhar em conjurar a magia de um pergaminho de magia deve realizar um teste de resistência de Inteligência CD 10. Se o teste de resistência falhar, role na tabela de Fiasco de Pergaminho.

FIASCOS DE PERGAMINHO

d6	Resultado
1	Um surto de energia mágica causa ao conjurador 1d6 de dano de energia por nível da magia.
2	A magia afeta o conjurador ou um aliado (determinando aleatoriamente) ao invés do alvo pretendido, ou ela afeta um alvo aleatório próximo caso o conjurador fosse o alvo pretendido.
3	A magia afeta um local aleatório dentro do alcance da magia.
4	O efeito da magia é contrário ao seu efeito normal, mas não é nem nocivo nem benéfico. Por exemplo, uma <i>bola de fogo</i> poderia produzir uma área de frio inofensivo.
5	O conjurador sofre um efeito menor mais bizarro relacionado à magia. Tal efeito dura apenas pela duração da magia original, ou 1d10 minutos para magias que tenham efeito instantâneo. Por exemplo, uma <i>bola de fogo</i> poderia fazer com que fumaça saia das orelhas do conjurador por 1d10 minutos.
6	A magia se ativa após 1d12 horas. Caso o conjurador fosse o alvo pretendido, a magia funciona normalmente. Se o conjurador não fosse o alvo pretendido, a magia vai na direção geral do alvo pretendido, até o alcance máximo da magia, caso o alvo tenha se movido.

DIVERSOS ITENS DO MESMO TIPO

Use o senso comum para determinar quando mais de um item mágico de um tipo pode ser usado. Um personagem normalmente não consegue vestir mais de um par de sapatos, um par de luvas ou manoplas, um par de braceleiras, uma armadura, um item de chapelaria e uma capa. Você pode fazer exceções: um personagem poderia ser capaz de vestir uma tiara por baixo de um elmo, por exemplo, ou ser capaz de colocar duas capas.

ITENS EM PAR

Itens que vem em par – como botas, braceletes, manoplas e luvas – concedem seus benefícios apenas se ambos os itens do par forem usados. Por exemplo, um personagem vestindo uma *bota de caminhar e saltar* em um pé e uma *bota élfica* no outro pé, não receberá qualquer benefício de ambos os itens.

ATIVANDO UM ITEM

Ativar alguns itens mágicos requer que o usuário faça algo especial, como empunhar o item e pronunciar uma palavra de comando. A descrição de cada categoria de item ou item individual detalha como um item é ativado. Determinados itens usam uma ou mais das seguintes regras para sua ativação.

Se um item requer uma ação para ser ativado, essa ação não é função da ação de Usar um Item, portanto, uma característica como as Mãos Rápidas de um ladino não pode ser usada para ativar um item.

PALAVRA DE COMANDO

Uma palavra de comando é uma palavra ou frase que deve ser falada para que um item funcione. Um item mágico que requer uma palavra de comando não pode ser ativado em uma área onde o som é impedido, como na área da magia *silêncio*.

CONSUMÍVEIS

Alguns itens são gastos quando são ativados. Uma poção ou um elixir deve ser engolido ou um óleo que deve ser aplicado ao corpo. As escritas desaparecem de um pergaminho quando ele é lido. Uma vez utilizado, um item consumível perde sua mágica.

MAGIAS

Alguns itens mágicos permitem que seu usuário conjure uma magia através do item. A magia é conjurada no menor nível de magia possível, não gasta qualquer dos

FÓRMULAS DE ITENS MÁGICOS

Uma fórmula de um item mágico explica como fazer um item mágico em particular. Tal fórmula pode ser uma excelente recompensa se você permite que personagens de jogadores construam itens mágicos, como explicado no capítulo 6, “Entre Aventuras”.

Você pode premiar uma fórmula no lugar de um item mágico. Geralmente escrita em um livro ou pergaminho, uma fórmula é um passo mais raro que o item que ela permite que o personagem crie. Por exemplo, a fórmula para um item mágico comum é incomum. Não existem fórmulas para itens lendários.

Se a criação de itens mágicos for comum na sua campanha, uma fórmula pode ter uma raridade equiparada ao item que ela permite que o personagem crie. Fórmulas para itens comuns e incomuns podem até ser encontradas a venda, cada uma com o dobro do valor do seu item mágico.

espaços de magia do usuário e não requer qualquer componentes, a não ser que a descrição do item diga o contrário. A magia usa seu tempo de conjuração, distância e duração normais e o usuário do item deve se concentrar se a magia requer concentração. Muitos itens, como poções, ignoram a conjuração da magia e conferem os efeitos da magia, com sua duração usual. Determinados itens são exceções a essas regras, mudando o tempo de conjuração, duração ou outras partes da magia.

Um item mágico, como um cajado, pode requerer que você use sua própria habilidade de conjuração quando você conjura uma magia do item. Se você possuir mais de uma habilidade de conjuração, você escolhe qual utilizar com o item. Se você não possuir habilidade de conjuração – talvez você seja um ladino com a característica Usar Instrumento Mágico – seu modificador de habilidade de conjuração é +0 para o item e seu bônus de proficiência não se aplica.

CARGAS

Alguns itens mágicos possuem cargas que devem ser gastar para ativar suas propriedades. O número de cargas restantes de um item é revelado quando uma magia *identificação* é conjurada nele, assim como quando uma criatura se sintoniza a ele. Além disso, quando um item recupera cargas, a criatura sintonizada a ele descobre quantas cargas ele recuperou.

RESILIÊNCIA DO ITEM MÁGICO

A maioria dos itens mágicos são objetos de artesanato extraordinários. Graças a uma combinação de construção cuidadosa e reforço mágico, um item mágico é, no mínimo, tão durável quanto um item não-mágico de mesmo tipo. A maioria dos itens mágicos, diferente de poções e pergaminhos, possuem resistência a todos os danos. Artefatos são praticamente indestrutíveis, necessitando de medidas extraordinárias para serem destruídos.

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

Você pode adicionar distinção a um item mágico ao pensar na sua história passada. Quem fez o item? Existe algo diferente sobre sua construção? Por que ele foi feito e para que ele era originalmente usado? Que conjunto de sofismas mágicos menores ele compartilha com outros itens do seu tipo? Responder essas perguntas pode ajudar a transformar um item genérico, como uma *espada longa +1*, em uma descoberta mais interessante.

A tabela a seguir pode ajudar você a adquirir respostas. Role quantas vezes quiser nessas tabelas. Algumas das descrições da tabela fazem mais sentido para uns itens que outros. Alguns itens mágicos são feitos apenas por certos tipos de criaturas, por exemplo; um *manto élfico* é feito por elfos, ao invés de anões. Se você rolar algo que não faça sentido, role novamente, escolha uma descrição mais apropriada ou use o detalhe rolando como inspiração para fazer o seu próprio.

VARIAÇÃO: VARINHAS QUE NÃO SE RECARREGAM

Uma varinha típica possui cargas consumíveis. Se você não quer que varinhas sejam um recurso limitado, você pode fazer com que algumas delas sejam incapazes de se recarregar. Considere aumentar o número base de cargas de tais varinhas, até o máximo de 25 cargas. Essas cargas nunca são recuperadas quando são gastas.

QUEM O CRIOU OU ERA DESTINADO A USA-LO?

d20	Criador ou Usuário Pretendido	d20	Criador ou Usuário Pretendido
1	Aberração. O item foi criado por aberrações em tempos antigos, possivelmente para o uso de seus escravos humanoides favoritos. Quando visto de soslaio, o item parece estar se movendo.	12	Elemental do Fogo. Este item é quente ao toque e quaisquer partes de metal são feitas de ferro negro. Símbolos de chamas cobrem sua superfície. Tons de vermelho e laranja são as cores predominantes.
2–4	Humano. O item foi criado durante o apogeu de um reino humano caído, ou ele tem relação com um humano das lendas. Ele pode conter escritas em uma língua esquecida ou símbolos cujo significado se perdeu com as eras.	13	Elemental da Água. Escamas de peixe lustrosas substituem o couro e tecido neste item e porções de metal são substituídas por conchas e corais trabalhados tão rígidos quando qualquer metal.
5	Celestial. A arma pesa metade do peso normal e está inscrita com asas plumadas, sois e outros símbolos do bem. Corruptores consideram a presença do item repulsiva.	14–15	Elfo. O item pesa metade do normal. Ele é adornado com símbolos da natureza: folhas, vinhas, estrelas e similares.
6	Dragão. Este item é feito de escamas e garras retiradas de um dragão. Talvez ela personifique metais preciosos e gemas do tesouro do dragão. Ela fica ligeiramente quente quando está a pelo menos 36 metros de um dragão.	16	Fada. O item é estranhamente trabalhado dos materiais mais finos e brilha com uma leve radiação na luz da lua, emitindo penumbra num raio de 1,5 metro. Qualquer metal nele é prata ou mitral, ao invés de ferro ou aço.
7	Drow. O item pesa metade do normal. Ele é negro e inscrito com aranhas e teias em honra de Lolth. Ele pode não funcionar direito ou se desintegrar, se exposto a luz solar por 1 minuto ou mais.	17	Corruptor. O item é feito de ferro negro chifres inscritos com runas e quaisquer componentes de tecido ou couro são feitos de pele de corruptores. Ele é quente ao toque e ostenta faces maliciosas ou runas vis gravadas em sua superfície. Celestiais consideram a presença do item repulsiva.
8–9	Anão. O item é resistente e possui runas Anãs trabalhadas em sua confecção. Ele poderia estar associado a um clã que gostaria de vê-lo voltar ao seus salões ancestrais.	18	Gigante. O item é maior que o normal e foi construído por gigantes para ser usado por seus aliados menores.
10	Elemental do Ar. O item pesa metade do normal e parece vazio. Caso ele seja feito de tecido, ele é transparente.	19	Gnomo. O item é construído para parecer ordinário e pode parecer gasto. Ele também pode incorporar engrenagens e componentes mecânicos, mesmo que esses não sejam essenciais para o funcionamento dele.
11	Elemental da Terra. Este item deveria ser construído de pedra. Quaisquer elementos de tecido ou couro é rebitado com rochas finamente polidas.	20	Morto-vivo. O item incorpora figuras da morte, como ossos e caveiras e ele poderia ser construído com partes de corpos. Ele parece frio ao toque.

QUAL SERIA O DETALHE SOBRE A HISTÓRIA DELE?

d8	História	d8	História
1	Arcano. Este item foi criado por uma antiga ordem de conjuradores e ostenta o símbolo da ordem.	6	Religioso. Este item foi usado em cerimônias religiosas dedicadas a uma divindade em particular. Ele ostenta símbolos sagrados trabalhados nele. Os seguidores do deus podem tentar persuadir o dono a doa-lo a um templo, roubar o item para eles mesmos ou celebrar o uso dele por um clérigo ou paladino da mesma divindade.
2	Destruidor. Este item foi criado pelos inimigos de uma cultura ou espécie de criatura em particular. Se a cultura ou criaturas ainda estiverem por aí, elas podem reconhecer o item e considerar o portador como um inimigo.	7	Sinistro. Este item é ligado a um feito de grande mal, como um massacre ou um assassinato. Ele poderia ter um nome ou estar firmemente associado ao vilão que o usou. Qualquer um familiarizado com a história do item está inclinado a tratar o item e seu dono com desconfiança.
3	Heroico. Um grande herói certa vez empunhou este item. Qualquer um que seja familiarizado com a história do item espera grandes feitos do novo usuário.	8	Símbolo de Poder. Este item certa vez foi usado como parte de uma regalia real ou um distintivo de alta patente. Seu antigo dono ou os descendentes dessa pessoa podem quere-lo, ou alguém pode erroneamente presumir que seu novo dono é o herdeiro legítimo do item.
4	Ornamento. O item foi criado para honrar uma ocasião especial. Gemas inseridas, ouro e platina incrustada e filigranas de ouro ou prata adornam sua superfície.		
5	Profecia. O item carrega uma profecia: seu portador é destinado a ter um papel fundamental em eventos futuros. Alguém que queira ter esse papel poderia tentar roubar o item, ou alguém que deseje impedir que a profecia se cumpra poderia tentar matar o portador do item.		

QUAL PROPRIEDADE MENOR O ITEM POSSUI?

d20 Propriedade Menor

- 1 **Iluminação.** O portador pode usar uma ação bônus para fazer com que o item emita luz brilhante num raio de 3 metros e penumbra por mais 3 metros adicionais, ou para extinguir a luz.
- 2 **Compasso.** O portador pode usar uma ação para descobrir em que direção é o norte.
- 3 **Consciente.** Quando o portador deste item presencia ou realiza um ato maligno, o item profere frases de conscientização.
- 4 **Escavador.** Quando estiver no subterrâneo, o portador deste item sempre sabe a profundidade que o item está da superfície e a direção da escadaria, rampa ou outro caminho mais próximo que leve a superfície.
- 5 **Reluzente.** O item nunca fica sujo.
- 6 **Guardião.** O item sussurra avisos ao portador, conferindo a ele +2 de bônus na iniciativa caso o usuário não esteja incapacitado.
- 7 **Harmônico.** Se sintonizar com este item requer apenas 1 minuto.
- 8 **Mensagem Escondida.** Uma mensagem está escondida em algum lugar no item. Ela pode ser visível apenas em determinado período do ano, sob a luz de uma fase da lua ou em um local específico.
- 9 **Chave.** O item é usado para destrancar um recipiente, câmara, cofre ou outra entrada.
- 10 **Idioma.** O usuário pode falar e compreender um idioma à escolha do Mestre enquanto o item estiver consigo.
- 11 **Sentinela.** Escolha um tipo de criatura que seja inimiga do criador do item. Este item brilha levemente quando tais criaturas estiverem a até 36 metros dele.

d20 Propriedade Menor

- 12 **Chantre.** Toda vez que este item golpeia ou é usado para atingir um adversário, seu portador ouve um fragmento de uma canção antiga.
- 13 **Material Estranho.** O item foi criado a partir de um material bizarro para seu propósito. A sua durabilidade não é afetada.
- 14 **Temperado.** O portador não sofre qualquer desconforto em temperaturas tão frias quanto -30° celsius ou tão quentes quanto 50° celsius.
- 15 **Inquebrável.** O item não pode ser quebrado. Meios especiais devem ser usados para destruí-lo.
- 16 **Líder de Guerra.** O portador pode usar uma ação para fazer com que sua voz seja ouvida claramente a até 90 metros até o final do próximo turno dele.
- 17 **Aquático.** Este item flutua na água e em outros líquidos. Seu portador tem vantagem em testes de Força (Atletismo) para nadar.
- 18 **Perverso.** Quando o portador tem uma oportunidade de realizar um ação egoísta ou maligna de alguma forma, o item incentiva o portador a fazê-lo.
- 19 **Ilusão.** O item é imbuído com magia de ilusão, permitindo que seu portador altere a aparência do item de formas discretas. Tais alterações não mudam como o item é vestido, carregado ou empunhado e elas não afetam suas outras propriedades mágicas. Por exemplo, o usuário poderia fazer um robe vermelho parecer azul, ou fazer um anel de ouro parecer ser feito de marfim. O item volta a sua aparência verdadeira quando ninguém estiver carregando ou vestindo-o.
- 20 Role duas vezes, jogando novamente quaisquer 20 adicionais.

QUAL SOFISMA ELE POSSUI?

d12 Sofisma

- 1 **Abençoado.** Enquanto estiver de posse do item, o portador sente-se afortunado e otimista sobre o que o futuro trará. Borboletas e outras criaturas inofensivas poderiam aparecer na presença do item.
- 2 **Confidente.** O item ajuda seu portador a se sentir seguro de si.
- 3 **Avarento.** O usuário do item torna-se obcecado por bens materiais.
- 4 **Quebradiço.** O item racha, se despedaça, se parte ou quebra levemente quando o usuário o empunha, veste ou ativa. Esse sofisma não afeta as propriedades do item, mas se o item tiver sido muito usado, ele parecerá decrepito.
- 5 **Faminto.** As propriedades mágicas deste item funcionam apenas se sangue fresco de um humanoide tiver sido aplicado nele nas últimas 24 horas. Ele precisa de apenas uma gota para se ativar.
- 6 **Barulhento.** O item emite um barulho alto – como um som estridente, um grito ou o ressoar de um gongo – quando usado.

d12 Sofisma

- 7 **Metamórfico.** O item periodicamente e aleatoriamente altera sua aparência de formas suaves. O portador não tem controle sobre essas pequenas alterações, que não tem quaisquer efeitos no uso do item.
- 8 **Balbuciente.** O item resmunga e balbucia. Uma criatura que ouça atentamente o item pode aprender algo útil.
- 9 **Doloroso.** O portador experimenta um rápido momento inofensivo de dor quando usa o item.
- 10 **Possessivo.** O item requer sintonização quando é empunhado ou vestido pela primeira vez e ele não permite que seu usuário se sintonize a outros itens. (Outros itens já sintonizados ao usuário continuam assim até que sua sintonização termine).
- 11 **Repulsivo.** O portador têm uma sensação de desastre quando está em contato com o item e continua a sentir desconforto enquanto o portar.
- 12 **Preguiçoso.** O portador deste item sente-se preguiçoso e letárgico. Enquanto estiver sintonizado com o item, o portador precisa de 10 horas para terminar um descanso longo.



ITENS MÁGICOS ALEATÓRIOS

Quando você usar uma tabela de Pilha de Tesouro para determinar aleatoriamente o conteúdo de uma pilha de tesouro e sua rolagem indicar a presença de um ou mais itens mágicos, você pode determinar o item mágico específico ao rolar na(s) tabela(s) apropriada(s) aqui.

TABELA DE ITEM MÁGICO A

d100	Item Mágico
01–50	Poção de cura
51–60	Pergaminho de magia (truque)
61–70	Poção de escalar
71–90	Pergaminho de magia (1° nível)
91–94	Pergaminho de magia (2° nível)
95–98	Poção de cura maior
99	Mochila de carga
00	Globo de fluxo

TABELA DE ITEM MÁGICO B

d100	Item Mágico
01–15	Poção de cura maior
16–22	Poção de sopro de fogo
23–29	Poção de resistência
30–34	Munição +1
35–39	Poção de amizade animal
40–44	Poção de força do gigante da colina
45–49	Poção de aumentar
50–54	Poção de respirar na água
55–59	Pergaminho de magia (2° nível)
60–64	Pergaminho de magia (3° nível)
65–69	Mochila de carga
68–70	Unguento de Keoghtom
71–73	Óleo escorregadio
74–75	Pó do desaparecimento
76–77	Pó da seca
78–79	Pó de espirrar e tossir
80–81	Gema elemental
82–83	Filtro do amor
84	Jarro de alquimia
85	Capa de respirar na água
86	Manto da arraia
87	Globo de fluxo
88	Óculos noturnos
89	Elmo de compreensão de idiomas
90	Bastão imóvel
91	Lanterna de revelação
92	Armadura do marinheiro
93	Armadura de mitral
94	Poção de envenenamento
95	Anel de natação
96	Robe dos itens úteis
97	Corda de escalada
98	Sela do cavaleiro
99	Varinha de detectar magia
00	Varinha de segredos

TABELA DE ITEM MÁGICO C

d100	Item Mágico
01–15	Poção de cura maior
16–22	Pergaminho de magia (4° nível)
23–27	Munição +2
28–34	Poção de clarividência
33–39	Poção de encolher
38–44	Poção de forma gasosa
43–47	Poção de força do gigante do gelo
48–52	Poção de força do gigante de pedra
53–57	Poção de heroísmo
58–62	Poção de invulnerabilidade
63–67	Poção de ler mentes
68–72	Pergaminho de magia (5° nível)
73–75	Elixir de saúde
76–78	Óleo de forma etérea
79–81	Poção de força do gigante do fogo
82–74	Pena de Quaal
85–87	Pergaminho de proteção
88–89	Saco de feijões
90–91	Contas de força
92	Carrilhão de abertura
93	Decantador de água infinita
94	Olhos de visão momentânea
95	Barco dobrável
96	Sacola prestativa de Heward
97	Ferraduras da velocidade
98	Colar de bolas de fogo
98	Periápto de saúde
00	Pedras de mensagem

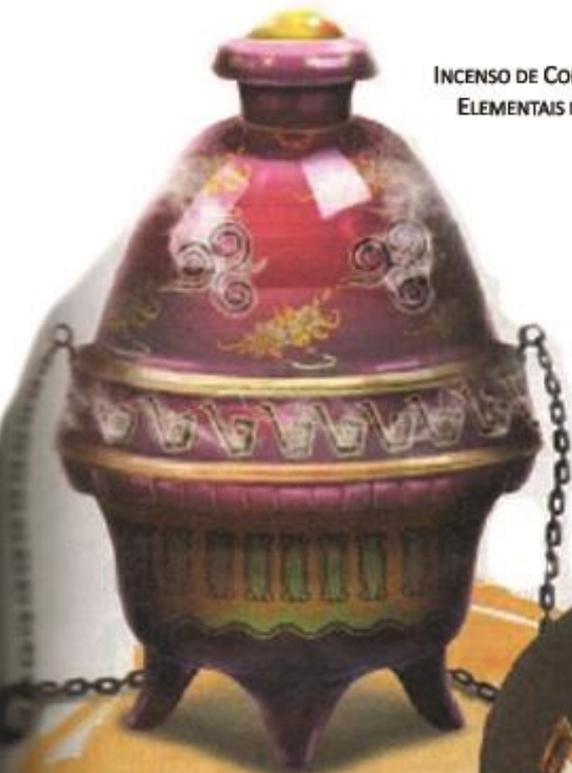
TABELA DE ITEM MÁGICO D

d100	Item Mágico
01–20	Poção de cura suprema
21–30	Poção de invisibilidade
31–40	Poção de velocidade
41–50	Pergaminho de magia (6° nível)
51–57	Pergaminho de magia (7° nível)
58–62	Munição +3
63–67	Óleo de precisão
68–72	Poção de voo
73–77	Poção de força do gigante das nuvens
78–82	Poção de longevidade
83–87	Poção de vitalidade
88–92	Pergaminho de magia (8° nível)
93–95	Ferraduras de zéfiro
96–98	Pigmentos maravilhosos de Nolzur
99	Bolsa devoradora
00	Buraco portátil

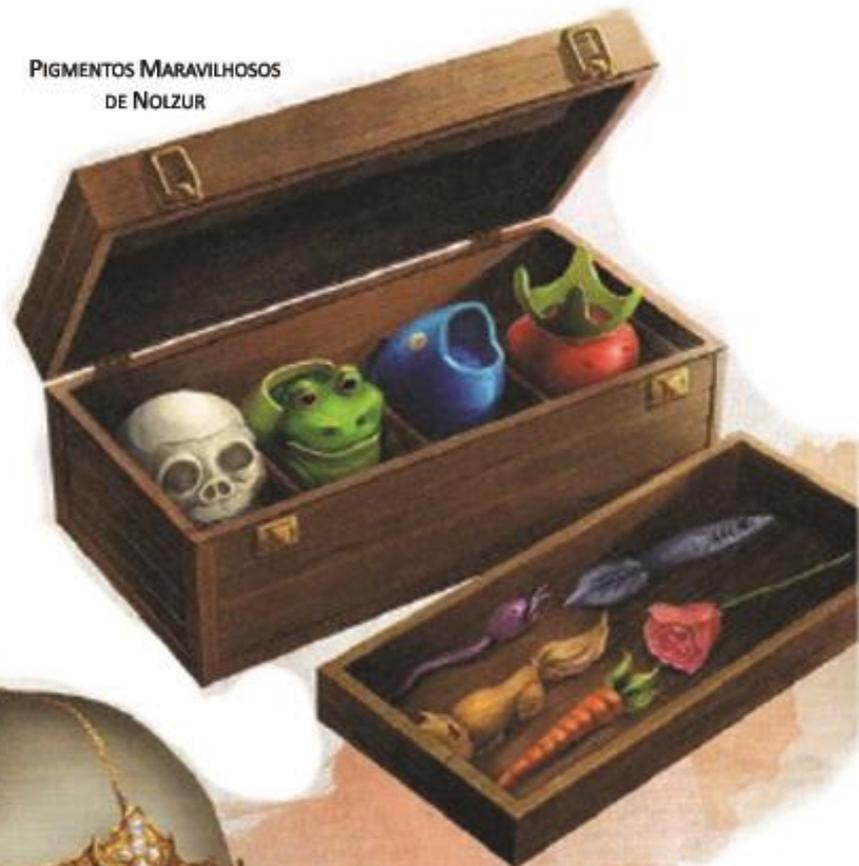
TABELA DE ITEM MÁGICO E

d100	Item Mágico
01–30	Pergaminho de magia (8° nível)
31–55	Poção de força do gigante da tempestade
56–70	Poção de cura suprema
71–85	Pergaminho de magia (9° nível)
86–93	Solvente universal
94–98	Flecha assassina
99–00	Cola soberana

INCENSO DE CONTROLAR
ELEMENTAIS DO AR



PIGMENTOS MARAVILHOSOS
DE NOLZUR



TIARA DO
INTELECTO

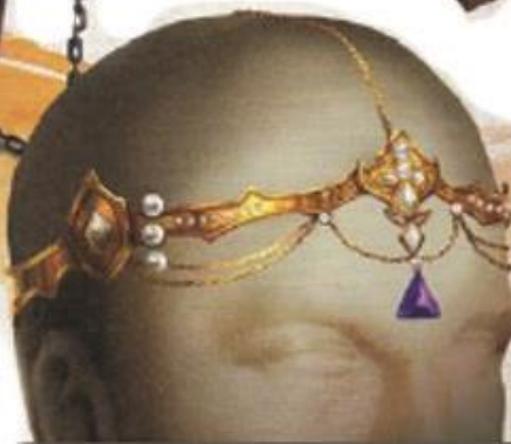


TABELA DE ITEM MÁGICO F

d100	Item Mágico
01–15	Arma +1
16–18	Escudo +1
19–21	Escudo sentinela
22–23	Amuleto de proteção contra detecção e localização
24–25	Botas élficas
26–27	Botas de caminhar e saltar
28–29	Braçadeiras de arquearia
30–31	Broche do escudo
32–33	Vassoura voadora
34–35	Manto élfico
36–37	Manto de proteção
38–39	Manoplas de força do ogro
40–41	Chapéu de disfarce
42–43	Azagaia de relâmpago
44–45	Pérola do poder
46–47	Bastão guardião de pactos +1
48–49	Sandálias de patas de aranha
50–51	Cajado da víbora
52–53	Cajado da píton
54–55	Espada da vingança
56–57	Tridente de comandar peixes
58–59	Varinha de misseis mágicos
60–61	Varinha do arcano de guerra +1
62–63	Varinha de teia
64–65	Arma de alerta
66	Armadura de adamantite (cota de malha)
67	Armadura de adamantite (camisão de malha)
68	Armadura de adamantite (brunea)
69	Bolsa de truques (cinza)
70	Bolsa de truques (ferrugem)

d100	Item Mágico
71	Bolsa de truques (bronze)
72	Botas do inverno
73	Diadema da destruição
74	Baralho das ilusões
75	Garrafa da fumaça eterna
76	Olhos do encantamento
77	Olhos de águia
78	Estátua de poderes incríveis (corvo de prata)
79	Gema da luminosidade
80	Luvas de apanhar projeteis
81	Luvas de nadar e escalar
82	Luvas do ladrão
83	Tiara do intelecto
84	Elmo de telepatia
85	Instrumento dos bardos (alaúde de Doss)
86	Instrumento dos bardos (bandolim de Fochlucan)
87	Instrumento dos bardos (citara de Mac-Fuimidh)
88	Medalhão de pensamentos
89	Colar de adaptação
90	Periápto da cicatrização
91	Flauta assombrada
92	Flauta dos esgotos
93	Anel de saltar
94	Anel de escudo mental
95	Anel de calor
96	Anel de andar na água
97	Aljava de Ehlonna
98	Pedra da boa sorte
99	Leque do vento
00	Botas aladas



TABELA DE ITEM MÁGICO G

d100	Item Mágico
01–11	Arma +2
12–14	Estátua de poderes incríveis (role um d8)
1	Grifo de bronze
2	Mosca de ébano
3	Leões dourados
4	Bodes de marfim
5	Elefante de mármore
6–7	Cão de ônix
8	Coruja de serpentina
15	Armadura de adamantite (peitoral)
16	Armadura de adamantite (cota de talas)
17	Amuleto de saúde
18	Armadura de vulnerabilidade
19	Escudo apanhador de flechas
20	Cinto dos anões
21	Cinturão de força do gigante da colina
22	Machado furioso
23	Botas de levitação
24	Botas de velocidade
25	Bacia de comandar elementais da água
26	Braceletes de defesa
27	Braseiro de comandar elementais do fogo
28	Capa do saltimbanco
29	Incensório de comandar elementais do ar
30	Cota de malha +1
31	Armadura da resistência (cota de malha)
32	Camisão de malha +1
33	Armadura da resistência (camisão de malha)
34	Manto de deslocamento
35	Manto do morcego
36	Cubo de força
37	Fortaleza instantânea de Daern
38	Adaga de envenenamento
39	Algemas dimensionais
40	Matadora de dragões
41	Malha élfica
42	Língua flamejante
43	Gema de visão
44	Matador de gigantes
45	Couro batido encantador
46	Elmo de teletransporte
47	Trombeta da destruição
48	Trombeta do Valhalla (prata e latão)
49	Instrumento dos bardos (mandolim de Canaith)
50	Instrumento dos bardos (lira de Cli)
51	Pedra iônica (prontidão)
52	Pedra iônica (proteção)
53	Pedra iônica (armazenamento)

d100	Item Mágico
54	Pedra iônica (sustento)
55	Faixas de ferro de Bilarro
56	Armadura de couro +1
57	Armadura de resistência (couro)
58	Maça do rompimento
59	Maça de destruição
60	Maça do terror
61	Manto de resistência à magia
62	Corrente de contas de oração
63	Periapto de proteção contra veneno
64	Anel de cativar animais
65	Anel de evasão
66	Anel de queda suave
67	Anel de ação livre
68	Anel de proteção
69	Anel de resistência
70	Anel de armazenar magia
71	Anel do aríete
72	Anel de visão de raio-X
73	Robe dos olhos
74	Bastão da obediência
75	Bastão guardião de pactos +2
76	Corda de estrangulamento
77	Brunea +1
78	Armadura de resistência (brunea)
79	Escudo +2
80	Escudo de atração de projeteis
81	Cajado de enfeitiçar
82	Cajado de cura
83	Cajado de enxame de insetos
84	Cajado das florestas
85	Cajado do definhamento
86	Pedra de comandar elementais da terra
87	Lâmina do sol
88	Espada do furto de vidas
89	Espada do sangramento
90	Bastão do tentáculo
91	Arma viciosa
92	Varinha de obrigação
93	Varinha de detecção de inimigos
94	Varinha de medo
95	Varinha de bolas de fogo
96	Varinhas de relâmpagos
97	Varinha de paralisia
98	Varinha do arcano de guerra +2
99	Varinha das maravilhas
00	Asas voadoras

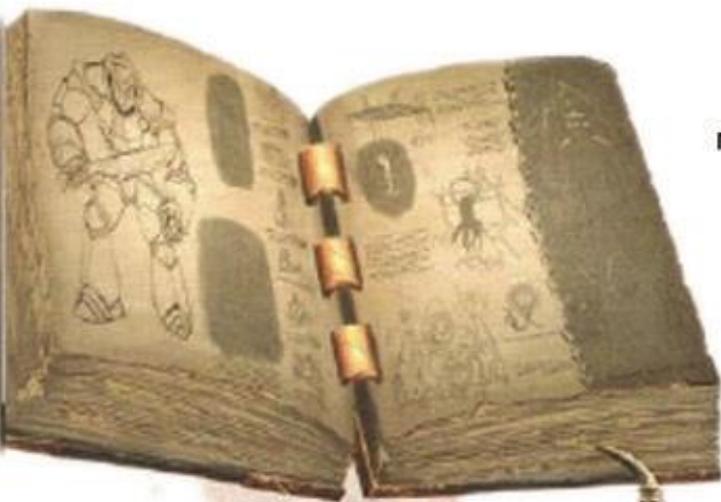
VASSOURA
VOADORA



TABELA DE ITEM MÁGICO H

d100	Item Mágico
01–10	Arma +3
11–12	Amuleto dos planos
13–14	Tapete voador
15–16	Bola de cristal (versão muito rara)
17–18	Anel de regeneração
19–20	Anel de estrelas cadentes
21–22	Anel de telecinésia
23–24	Robe das cores cintilantes
25–26	Robe das estrelas
27–28	Bastão de absorção
29–30	Bastão de prontidão
31–32	Bastão de segurança
33–34	Bastão guardião de pactos +3
35–36	Cimitarra da velocidade
37–38	Escudo +3
39–40	Cajado do fogo
41–42	Cajado do frio
43–44	Cajado do poder
45–46	Cajado de ataque
47–48	Cajado de trovão e relâmpago
49–50	Espada decepadora
51–52	Varinha de metamorfose
53–54	Varinha do arcano de guerra +3
55	Armadura de adamantite (meia-armadura)
56	Armadura de adamantite (placas)
57	Escudo animado
58	Cinturão de força do gigante do fogo
59	Cinturão de força do gigante do frio (ou de pedra)
60	Peitoral +1
61	Armadura de resistência (peitoral)
62	Vela da invocação
63	Cota de malha +2
64	Camisão de malha +2
65	Manto da aranha

d100	Item Mágico
66	Espada dançarina
67	Armadura demoníaca
68	Brunea de escamas de dragão
69	Armadura anã
70	Arremessador anão
71	Garrafa do efreeti
72	Estátua de poderes incríveis (corcel de obsidiana)
73	Marca congelante
74	Elmo brilhante
75	Trombeta do Valhalla (bronze)
76	Instrumento dos bardos (harpa de Anstruth)
77	Pedra iônica (absorção)
78	Pedra iônica (agilidade)
79	Pedra iônica (fortitude)
80	Pedra iônica (intuição)
81	Pedra iônica (intelecto)
82	Pedra iônica (liderança)
83	Pedra iônica (força)
84	Armadura de couro +2
85	Manual da saúde corporal
86	Manual do bom exercício
87	Manual dos golens
88	Manual da rapidez de movimentos
89	Espelho do aprisionamento
90	Ladra das nove vidas
91	Arco do juramento
92	Brunea +2
93	Escudo de proteção contra magia
94	Cota de talas +1
95	Armadura de resistência (cota de talas)
96	Armadura de couro batido +1
97	Armadura de resistência (couro batido)
98	Tomo dos grandes pensamentos
99	Tomo de liderança e influência
00	Tomo da compreensão



MANUAL DO
GOLEM

BRUNEA DE ESCAMAS
DE DRAGÃO

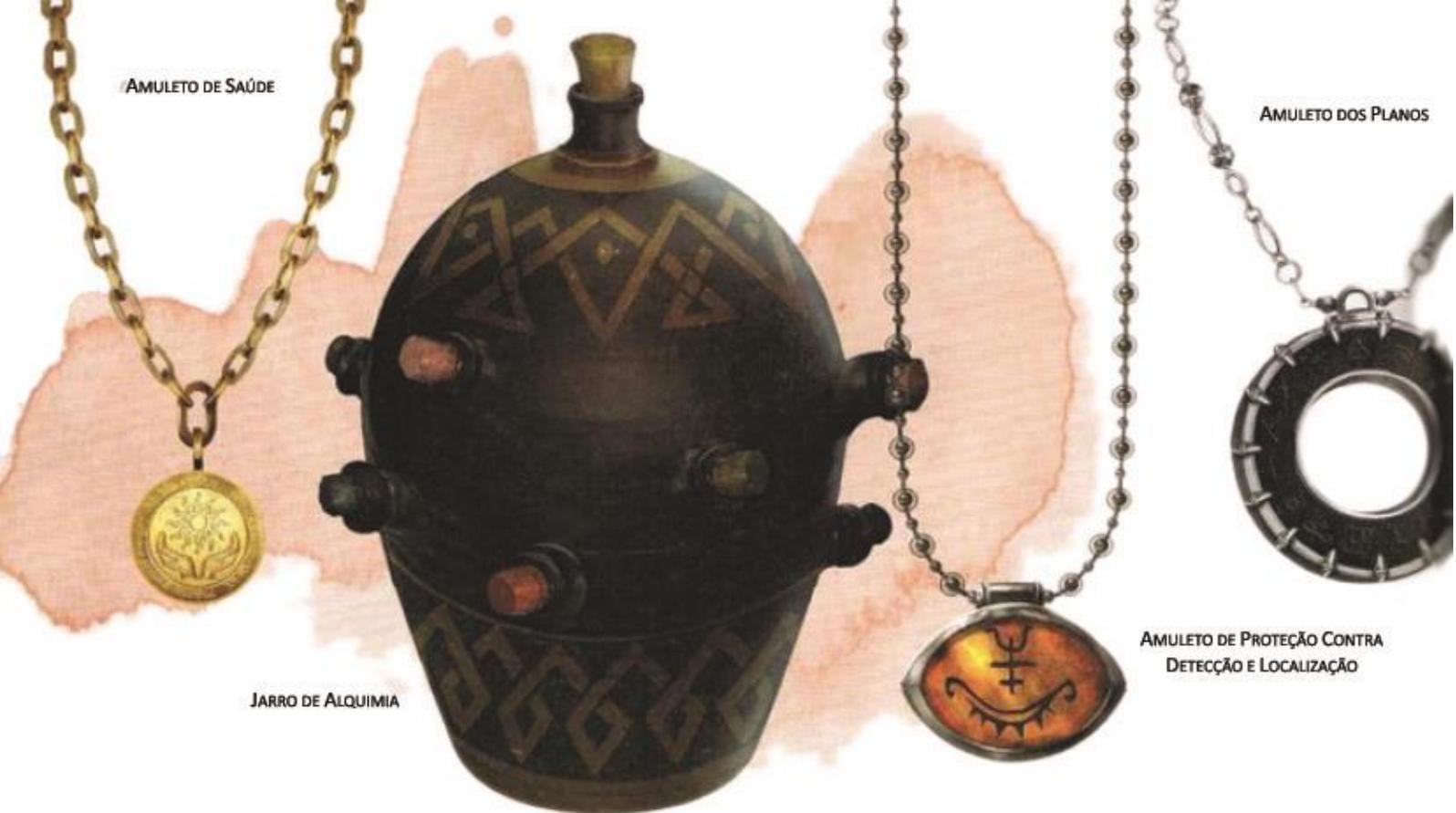


TABELA DE ITEM MÁGICO I

d100	Item Mágico
01–05	Defensora
06–10	Martelo dos trovões
11–15	Lâmina da sorte
16–20	Espada de retaliação
21–23	Vingadora sagrada
24–26	Anel de invocação de djinni
27–29	Anel de invisibilidade
30–32	Anel de refletir magias
33–35	Bastão do grande poder
36–38	Cajado do arcano
39–41	Espada vorpal
42–43	Cinturão de força do gigante das nuvens
44–45	Peitoral +2
46–47	Cota de malha +3
48–49	Camisão de malha +3
50–51	Manto de invisibilidade
52–53	Bola de cristal (versão lendária)
54–55	Meia-armadura +1
56–57	Frasco de ferro
58–59	Armadura de couro +3
60–61	Armadura de placas +1
62–63	Robe do arquimago
64–65	Bastão de ressurreição
66–67	Brunea +1
68–69	Escaravelho da proteção
70–71	Cota de talas +2
72–73	Armadura de couro batido +2
74–75	Poço dos muitos mundos
76	Armadura mágica (role um d12)
1–2	Meia-armadura +2
3–4	Armadura de placas +2
5–6	Armadura de couro batido +3
7–8	Peitoral +3
9–10	Cota de talas +3
11	Meia-armadura +3
12	Armadura de placas +3

d100	Item Mágico
77	Dispositivo de Kwalish
78	Armadura de invulnerabilidade
79	Cinturão de força do gigante da tempestade
80	Cubo do portal
81	Baralho das surpresas
82	Malha do efreeti
83	Armadura de resistência (meia-armadura)
84	Trombeta do Valhalla (ferro)
85	Instrumento dos bardos (harpa de Ollamh)
86	Pedra iônica (absorção maior)
87	Pedra iônica (maestria)
88	Pedra iônica (regeneração)
89	Armadura de placas da forma etérea
90	Armadura de placas da resistência
91	Anel de comandar elementais do ar
92	Anel de comandar elementais da terra
93	Anel de comandar elementais do fogo
94	Anel dos três desejos
95	Anel de comandar elementais da água
96	Esfera da aniquilação
97	Talismã da bondade pura
98	Talismã da esfera
99	Talismã do mal absoluto
00	Tomo da língua quieta





ITENS MÁGICOS DE A-Z

Os itens mágicos são apresentados em ordem alfabética. A descrição de um item mágico fornece seu nome, sua categoria, sua raridade e suas propriedades mágicas.

ADAGA DE ENVENENAMENTO

Arma (adaga), rara

Você recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta arma mágica.

Você pode usar uma ação para fazer com que um veneno negro e viscoso cubra a lâmina. O veneno permanece por 1 minuto ou até que um ataque usando essa arma atinja uma criatura. Essa criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 15 ou sofrerá 2d10 de dano de veneno e ficará envenenada por 1 minuto. A adaga não pode ser usada dessa forma novamente até o próximo amanhecer.

ALGEMAS DIMENSIONAIS

Item maravilhoso, raro

Você pode usar uma ação para colocar estas algemas em uma criatura incapacitada. As algemas se ajustam em uma criatura de tamanho Pequeno a Grande. Além de servirem como grilhões mundanos, as algemas impedem uma criatura presa com elas de usar qualquer método de movimento extradimensional, incluindo teletransporte ou viagem para um plano de existência diferente. Elas não impedem a criatura de passar por um portal interdimensional.

Você e qualquer criatura que você designe quando usar as algemas, pode usar uma ação para remove-las. Uma vez a cada 30 dias, a criatura presa pode realizar um teste de Força (Atletismo) CD 30. Se obtiver sucesso, a criatura se libertará e destruirá as algemas.

ALJAVA DE EHLONNA

Item maravilhoso, incomum

Cada um dos três compartimentos dessa aljava estão conectados a um espaço extradimensional que permite que a aljava comporte inúmeros itens sem nunca pesar mais de 1 quilo. O compartimento menor pode armazenar até sessenta flechas, virotes ou objetos similares. O compartimento do meio pode armazenar até dezoito azagaias ou objetos similares. O compartimento maior pode armazenar até seis objetos longos, como arcos, bordões ou lanças.

Você pode sacar um item contido na aljava como se estivesse o tirando de uma aljava ou bainha comum.

AMULETO DE PROTEÇÃO CONTRA DETECÇÃO E LOCALIZAÇÃO

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este amuleto, você fica escondido contra magias de adivinhação. Você não pode ser alvo de tais magias ou ser percebido através de sensores de espionagem mágicos.

AMULETO DE SAÚDE

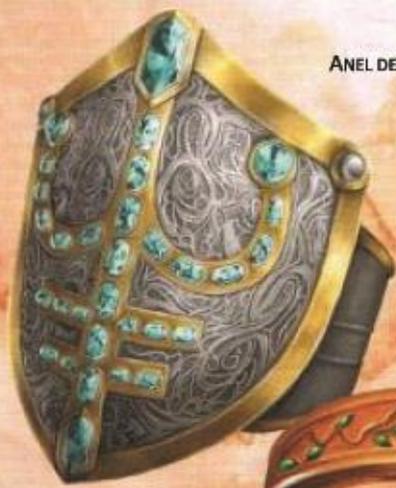
Item maravilhoso, raro (requer sintonização)

Seu valor de Constituição é 19 enquanto você usar este amuleto. Ele não produz qualquer efeito em você se seu valor de Constituição já for 19 ou maior sem ele.

AMULETO DOS PLANOS

Item maravilhoso, muito raro (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este amuleto, você pode usar uma ação para nomear um local com o qual você seja familiarizado em outro plano de existência. Então, realize um teste de Inteligência CD 15. Se for bem sucedido, você conjura a magia *viagem planar*. Se fracassar, você e cada criatura e objeto a até 4,5 metros de você viajam para um



ANEL DE PROTEÇÃO

ANEL DE REGENERAÇÃO



ANEL DE RESISTÊNCIA A FOGO

ANEL DE CALOR

Anel, incomum (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este anel, você tem resistência a dano de frio. Além disso, você e tudo que você estiver vestindo ou carregando não sofre dano de temperaturas abaixo de -46 graus celsius.

ANEL DE CATIVAR ANIMAIS

Anel, raro

Este anel possui 3 cargas e recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Enquanto estiver usando o anel, você pode usar uma ação para gastar 1 de suas cargas para conjurar uma das seguintes magias:

- *Amizade animal* (CD de resistência 13)
- *Medo* (CD de resistência 13), afetando apenas bestas que tiverem Inteligência 3 ou inferior
- *Falar com animais*

ANEL DE COMANDAR ELEMENTAIS

Anel, lendário (requer sintonização)

Este anel está ligado a um dos quatro Planos Elementais. O Mestre escolhe ou determina aleatoriamente a qual plano ele está ligado.

Enquanto estiver usando este anel, você tem vantagem nas jogadas de ataque contra elementais do plano ao qual ele é ligado e eles tem desvantagem nas jogadas de ataque contra você. Além disso, você tem acesso a propriedades baseadas no plano de ligação.

O anel tem 5 cargas. Ele recupera 1d4 + 1 cargas gastas diariamente ao amanhecer. As magias conjuradas através do anel tem CD de resistência 17.

Anel de Comandar Elementais do Ar. Você pode gastar 2 cargas do anel para conjurar *dominar monstro* em um elemental do ar. Além disso, quando você cair, você desce a 18 metros por rodada e não sofre dano de queda. Você também pode falar e compreender Auran.

Se você ajudar a matar um elemental do ar enquanto estiver sintonizado com o anel, você ganha acesso as seguintes propriedades adicionais:

- Você tem resistência a dano elétrico.
- Você tem um deslocamento de voo igual ao seu deslocamento de caminhada e pode planar.
- Você pode conjurar as seguintes magias através do anel, gastando a quantidade necessária de cargas: *corrente de relâmpagos* (3 cargas), *lufada de vento* (2 cargas) ou *muralha de vento* (1 carga).

destino aleatório. Role um d100. Entre 1-60, você viaja para um local aleatório no plano escolhido. Entre 61-100, você viaja para um plano de existência determinado aleatoriamente.

ANEL DE AÇÃO LIVRE

Anel, raro (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este anel, terreno difícil não custa deslocamento extra para você. Além disso, magia não pode nem reduzir seu deslocamento nem te deixar paralisado ou impedido.

ANEL DE ANDAR NA ÁGUA

Anel, incomum

Enquanto estiver usando este anel, você pode ficar parado ou se mover através de qualquer superfície líquida como se fosse solo firme.

ANEL DE ARMAZENAR MAGIA

Anel, raro (requer sintonização)

Este anel armazena magias conjuradas nele, mantendo-as até que o usuário sintonizado use-as. O anel pode armazenar até 5 níveis de magias por vez. Quando é encontrado, ele contera 1d6 - 1 níveis de magia armazenados, escolhidas pelo Mestre.

Qualquer criatura pode conjurar uma magia de 1° até 5° nível no anel ao toca-lo enquanto a magia é conjurada. A magia não produz efeito, além do de ser armazenada no anel. Se o anel não puder conter a magia, a magia é gasta sem surtir efeito. O nível da magia usado para conjura-la determina quantos espaços são usados.

Enquanto estiver usando este anel, você pode conjurar qualquer magia armazenada nele. A magia usa o nível de magia, CD de magia, bônus de ataque de magia e habilidade de conjuração do conjurador original, mas, no resto, é tratada como se você tivesse conjurado a magia. A magia conjurada através do anel não está mais armazenada nele, liberando os espaços.

ANEL DE ARMAZENAR MAGIA

ANEL DE TELECINÉSIA



ANEL DE CATIVAR ANIMAIS



ANEL DE INVOCÇÃO DE DJINNI



ANEL DE AÇÃO LIVRE



ANEL DE COMANDAR ELEMENTAIS DO AR

Anel de Comandar Elementais da Terra. Você pode gastar 2 cargas do anel para conjurar *dominar monstro* em um elemental da terra. Além disso, você pode se mover em terreno difícil composto de escombros, pedras ou terra como se fosse terreno normal. Você também pode falar e compreender Terran.

Se você ajudar a matar um elemental da terra enquanto estiver sintonizado com o anel, você ganha acesso as seguintes propriedades adicionais:

- Você tem resistência a dano de ácido.
- Você pode se mover através de terra sólida ou rocha como se fosse área de terreno difícil. Se você terminar seu turno aí, você é cuspidor fora para o espaço desocupado mais próximo que você ocupou antes.

Você pode conjurar as seguintes magias através do anel, gastando a quantidade necessária de cargas: *moldar rochas* (2 cargas), *muralha de pedra* (3 carga) ou *pele de pedra* (3 cargas).

Anel de Comandar Elementais do Fogo. Você pode gastar 2 cargas do anel para conjurar *dominar monstro* em um elemental do fogo. Além disso, você tem resistência a dano de fogo. Você também pode falar e compreender Ignan.

Se você ajudar a matar um elemental do fogo enquanto estiver sintonizado com o anel, você ganha acesso as seguintes propriedades adicionais:

- Você é imune a dano de fogo.
- Você pode conjurar as seguintes magias através do anel, gastando a quantidade necessária de cargas: *bola de fogo* (2 carga), *mãos flamejantes* (1 carga) ou *muralha de fogo* (3 cargas).

Anel de Comandar Elementais da Água. Você pode gastar 2 cargas do anel para conjurar *dominar monstro* em um elemental da água. Além disso, você pode ficar parado ou andar através de superfícies líquidas como se fosse solo firme. Você também pode falar e compreender Aquan.

Se você ajudar a matar um elemental da água enquanto estiver sintonizado com o anel, você ganha acesso as seguintes propriedades adicionais:

- Você pode respirar embaixo d'água e tem deslocamento de natação igual ao seu deslocamento de caminhada.
- Você pode conjurar as seguintes magias através do anel, gastando a quantidade necessária de cargas: *criar ou destruir água* (1 carga), *controlar a água* (3 cargas), *muralha de gelo* (3 carga) ou *tempestade de gelo* (2 cargas).

ANEL DE ESCUDO MENTAL

Anel, incomum (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este anel, você é imune a magias que permitam que outras criaturas leiam seus pensamentos, determinem se você está mentindo, saibam sua tendência ou conheçam seu tipo de criatura. Criaturas só pode se comunicar telepaticamente com você se você permitir.

Você pode usar uma ação para fazer com que o anel fique invisível até você usar outra ação para torna-lo visível, até remove-lo ou quando você morrer.

Se você morrer enquanto usa o anel, sua alma entra nele, a não ser que já exista uma alma nele. Você pode permanecer no anel ou partir para o pós vida. Enquanto sua alma permanecer no anel, você pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura que estiver usando ele. Um usuário não pode impedir esta comunicação telepática.

ANEL DE ESTRELAS CADENTES

Anel, muito raro (requer sintonização ao ar livre durante a noite)

Enquanto estiver usando este anel sob penumbra ou escuridão, você pode conjurar *globos de luz* ou *luz* através dele, à vontade. Conjurar qualquer dessas magias através do anel requer uma ação.

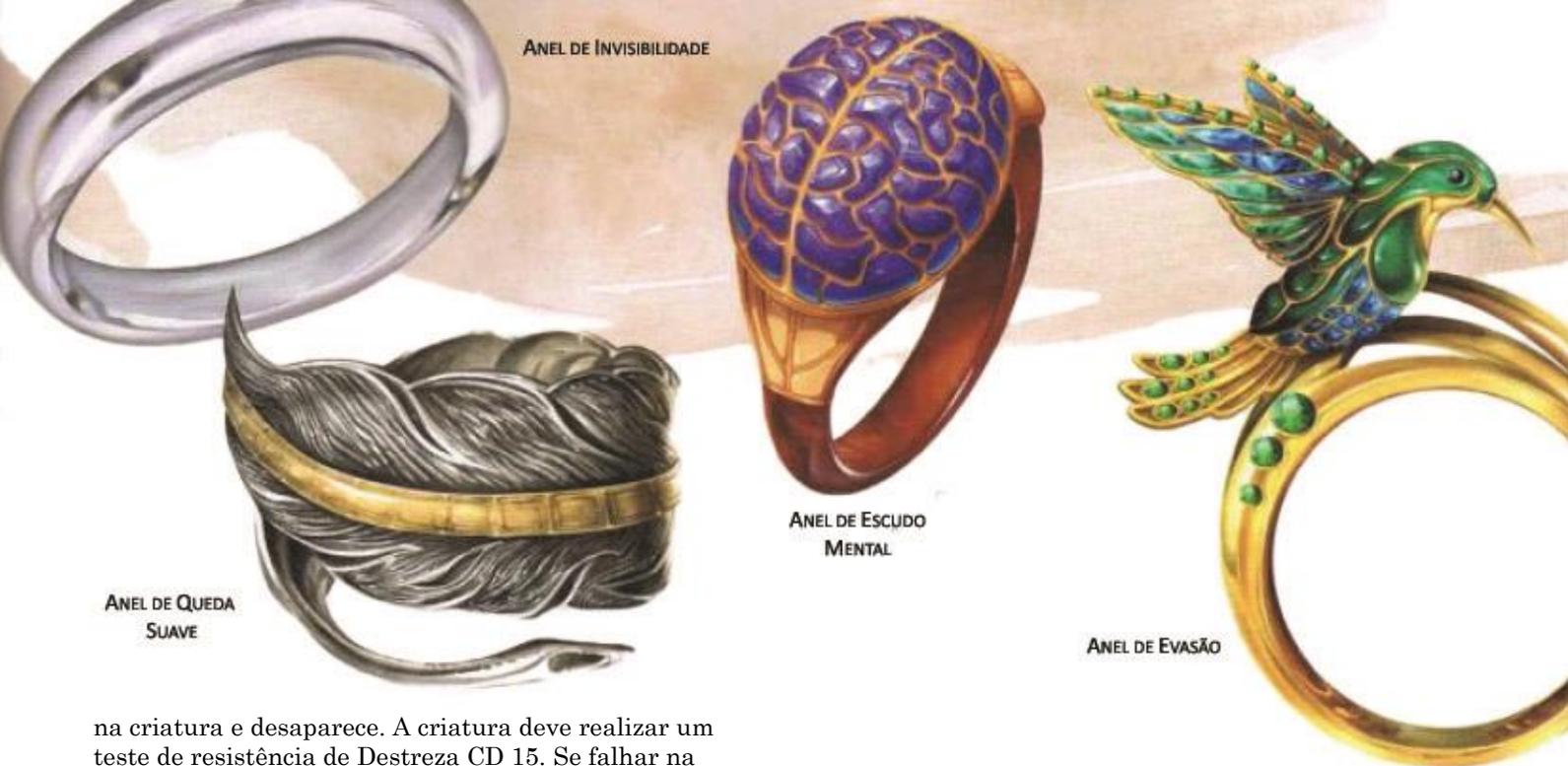
O anel tem 6 cargas para as propriedades a seguir. O anel recupera 1d6 cargas gastas diariamente ao amanhecer.

Fogo das Fadas. Você pode gastar 1 carga com uma ação para conjurar *fogo das fadas* através do anel.

Bola de Eletricidade. Você pode gastar 2 cargas com uma ação para criar de uma a quatro esferas de 1 metro de diâmetro de eletricidade. Quanto mais esferas você criar, menos poderosas cada uma delas será individualmente.

Cada esfera aparece em um espaço desocupado que você possa ver, a até 36 metros de você. As esferas duram enquanto você se concentra (como se estivesse se concentrando em uma magia), até 1 minuto. Cada esfera emite penumbra num raio de 9 metros.

Com uma ação bônus, você pode movimentar cada esfera até 9 metros, mas não além de 36 metros de você. Quando uma criatura, diferente de você, se aproxima a 1,5 metro de uma esfera, a esfera descarrega eletricidade



ANEL DE INVISIBILIDADE

ANEL DE QUEDA SUAVE

ANEL DE ESCUDO MENTAL

ANEL DE EVASÃO

na criatura e desaparece. A criatura deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 15. Se falhar na resistência, a criatura sofre dano elétrico baseado na quantidade de esferas criadas.

Esferas	Dano Elétrico
4	2d4
3	2d6
2	5d4
1	4d12

Estrelas Cadentes. Você pode gastar de 1 a 3 cargas com uma ação. Para cada carga gasta, você arremessa um fagulha brilhante de luz através do anel em um ponto que você possa ver, a até 18 metros de você. Cada criatura num cubo de 4,5 metros originado no ponto é banhada por faíscas e deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 15, sofrendo 5d4 de dano de fogo se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

ANEL DE EVASÃO

Anel, raro (requer sintonização)

Este anel tem 3 cargas e recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Quando fracassa num teste de resistência de Destreza enquanto estiver usando ele, você pode usar sua reação para gastar 1 das cargas dele para obter sucesso no teste de resistência, ao invés.

ANEL DE INVISIBILIDADE

Anel, lendário (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este anel, você pode ficar invisível com uma ação. Tudo que você estiver vestindo ou carregando fica invisível com você. Você permanece invisível até o anel ser removido, até você atacar ou conjurar uma magia ou até você usar uma ação para ficar visível novamente.

ANEL DE INVOCÇÃO DE DJINNI

Anel, lendário (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este anel, você pode falar a palavra de comando dele, com uma ação, para invocar um djinni em particular do Plano Elemental do Ar. O djinni aparece em um espaço desocupado, à sua escolha, a até 18

metros de você. Ele permanece enquanto você se concentrar (como se estivesse se concentrando em uma magia), até o máximo de 1 hora, ou até cair a 0 pontos de vida. Ele então, retorna para o seu plano natal.

Quando for invocado, o djinni será amigável a você e aos seus companheiros. Ele obedece qualquer comando que você der, independentemente do idioma que você usar. Se você falhar em comanda-lo, o djinni se defenderá contra atacantes, mas não fará nenhuma ação.

Após o djinni partir, ele não poderá ser invocado novamente por 24 horas, e o anel se torna não-mágico se o djinni morrer.

ANEL DE NATAÇÃO

Anel, incomum

Você tem deslocamento de natação de 12 metros enquanto estiver usando este anel.

ANEL DE PROTEÇÃO

Anel, raro (requer sintonização)

Você recebe +1 de bônus na CA e nos testes de resistência enquanto estiver usando este anel.

ANEL DE QUEDA SUAVE

Anel, raro (requer sintonização)

Quando você cai enquanto está usando este anel, você desce a 18 metros por rodada e não sofre dano de queda.

ANEL DE REFLETIR MAGIAS

Anel, lendário (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este anel, você tem vantagem em testes de resistência contra qualquer magia que tenha apenas você como alvo (não em uma área de efeito). Além disso, se você rolar um 20 em um teste de resistência e a magia for de 7º nível o inferior, a magia não produz efeito em você e, ao invés disso, tem o conjurador como alvo, usando o espaço de magia, CD de resistência da magia, bônus de ataque e habilidade de conjuração do conjurador.

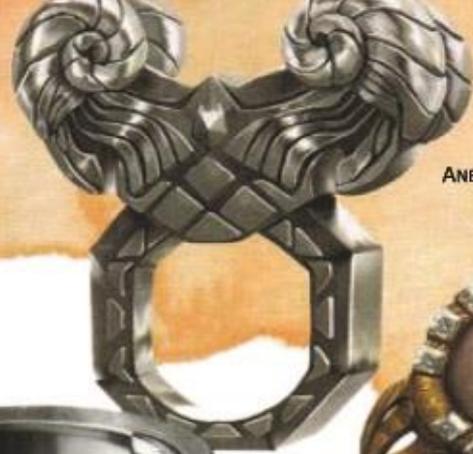
ANEL DE TRÊS DESEJOS



ANEL DE ESTRELAS CADENTES



ANEL DE REFLETIR MAGIAS



ANEL DO ARÍETE



ANEL DE RESPIRAR NA ÁGUA



ANEL DE VISÃO DE RAIOS-X

ANEL DE REGENERAÇÃO

Anel, muito raro (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este anel, você recupera 1d6 pontos de vida a cada 10 minutos, considerando que você esteja com pelo menos 1 ponto de vida. Se você perder uma parte do corpo, o anel faz com que a parte perdida cresça novamente e volte a ser totalmente funcional após 1d6 + 1 dias, caso você esteja com pelo menos 1 ponto de vida durante todo esse período.

ANEL DE RESISTÊNCIA

Anel, raro (requer sintonização)

Você tem resistência a um tipo de dano enquanto usar este anel. A gema no anel indica o tipo, a qual o Mestre escolhe ou determina aleatoriamente.

d10	Tipo de Dano	Gema
1	Ácido	Pérola
2	Frio	Turmalina
3	Fogo	Granada
4	Energia	Safira
5	Elétrico	Citrina
6	Necrótico	Jato
7	Veneno	Ametista
8	Psíquico	Jade
9	Radiante	Topázio
10	Trovejante	Espinela

ANEL DE SALTAR

Anel, incomum (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este anel, você pode conjurar a magia *salto* através dele, com uma ação bônus, à vontade, mas só pode afetar a si mesmo.

ANEL DE TELECINÉSIA

Anel, muito raro (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este anel, você pode conjurar a magia *telecinesia*, à vontade, mas só pode ter objetos que não estão sendo vestidos ou carregados como alvo.

ANEL DE VISÃO DE RAIOS-X

Anel, raro (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este anel, você pode usar uma ação para falar a palavra de comando. Quando o fizer, você pode ver através de matéria sólida por 1 minuto. Esta visão tem um raio de 9 metros. Para você, objetos sólidos dentro desse raio parecem transparentes e não impedem que a luz passe através deles. A visão pode penetrar 30 centímetros de pedra, 2,5 centímetros de metal comum ou até 90 centímetros de madeira ou terra. Substâncias mais densas bloqueiam a visão, como uma fina camada de chumbo.

Sempre que você usar o anel novamente antes de terminar um descanso longo, você deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 15, ou ganhará um nível de exaustão.

ANEL DO ARÍETE

Anel, raro (requer sintonização)

Este anel tem 3 cargas e recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Enquanto estiver usando este anel, você pode usar uma ação para gastar de 1 a 3 cargas dele para atacar uma criatura que você possa ver, a até 18 metros de você. O anel cria uma cabeça de carneiro espectral e realiza uma jogada de ataque com +7 de bônus. Se atingir, para cada carga que você gastou, o alvo sofre 2d10 de dano de energia e é empurrado 1,5 metro para trás.

Alternativamente, você pode gastar de 1 a 3 cargas do anel, com uma ação, para tentar quebrar um objeto que você possa ver, a até 18 metros de você, que não esteja sendo vestido ou carregado. O anel realiza um teste de Força com +5 de bônus para cada carga que você gastar.

ANEL DOS TRÊS DESEJOS

Anel, lendário

Enquanto estiver usando este anel, você pode usar uma ação para gastar 1 de suas 3 cargas para conjurar a magia *desejo* através dele. O anel torna-se não-mágico quando você usar a última carga.

ARCO DO JURAMENTO

Arma (arco longo), muito raro (requer sintonização)

Quando você coloca uma flecha neste arco, ele sussurra em Élfico, "Morte rápida aos meus inimigos". Quando você usa esta arma para realizar um ataque à distância,

you can, as a command phrase, say, "Death to the one who wronged me." The target of your attack becomes your sworn enemy until he dies or until seven days pass, at dawn. You can have only one sworn enemy at a time. When your sworn enemy dies, you can choose a new one by the next dawn.

When you make a ranged attack with this weapon against your sworn enemy, you have advantage on the attack. In addition, your target doesn't benefit from cover, or has only half cover, and you don't suffer disadvantage because of long range. If the attack hits, your sworn enemy takes 3d6 extra piercing damage.

While your sworn enemy lives, you have disadvantage on the attack rolls you make with this weapon.

ARMA +1, +2 OU +3

Arma (qualquer), incomum (+1), rara (+2) ou muito rara (+3)

You have a bonus on attack rolls and damage rolls you make with this magic weapon. The bonus equals the weapon's rarity.

ARMA DE ALERTA

Arma (qualquer), incomum (requer sintonização)

This magic weapon alerts you to danger. While you carry it, you have advantage on initiative rolls. In addition, you and any ally within 9 meters of you can't be surprised, except if you're incapacitated by some non-magical effect. The weapon magically alerts you and any allies within range if any of you fall asleep naturally during combat.

ARMA VICIOSA

Arma (qualquer), rara

When you roll a 20 on an attack roll with this magic weapon, the target takes 7 extra damage of the weapon's type.

ARMADURA +1, +2 OU +3

Armadura (leve, média ou pesada), rara (+1), muito rara (+2) ou lendária (+3)

You have a bonus to AC while you wear this armor. The bonus equals the armor's rarity.

ARMADURA ANÃ

Armadura (placas), muito rara

While you wear this armor, you receive a +2 bonus to AC. In addition, if you are moved against your will, you can use your reaction to reduce the distance you are moved by 3 meters.

ARMADURA DE ADAMANTE

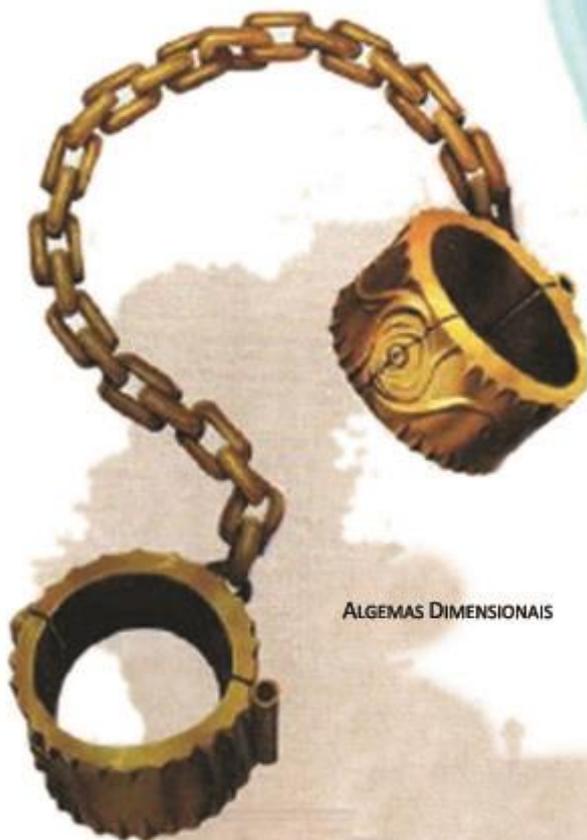
Armadura (média ou pesada), incomum

This armor is reinforced with adamantite, one of the hardest substances that exists. While you wear it, any critical hit against you is treated as a normal hit.

ARMADURA
DEMONÍACA



ARMA DEFENSORA



ALGEMAS DIMENSIONAIS



ARMADURA DE INVULNERABILIDADE

Armadura (leve, média ou pesada), rara (requer sintonização)

Você tem resistência a dano não-mágica enquanto estiver vestindo esta armadura. Além disso, você pode usar uma ação para tornar-se imune a dano não-mágico por 10 minutos ou até que você não esteja mais vestindo a armadura. Uma vez que a ação especial seja usada, ela não poderá ser usada novamente até o próximo amanhecer.

ARMADURA DE MITRAL

Armadura (média ou pesada), incomum

O mitral é um metal leve e flexível. Um camião ou peitoral de mitral pode ser usado sob roupas normais. Se a armadura normalmente imporia desvantagem em testes de Destreza (Furtividade) ou tem um requerimento de Força, a versão de mitral dessa armadura não terá.

ARMADURA DE PLACAS DA FORMA ETÉREA

Armadura (placas), lendária (requer sintonização)

Enquanto você estiver vestindo esta armadura, você pode falar a palavra de comando dela, com uma ação, para ganhar os efeitos da magia *forma etérea*, que dura por 10 minutos ou até você remover a armadura ou usar uma ação para falar a palavra de comando novamente. Esta propriedade da armadura não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

ARMADURA DE RESISTÊNCIA

Armadura (leve, média ou pesada), rara (requer sintonização)

Você tem resistência a um tipo de dano enquanto estiver vestindo esta armadura. O Mestre escolhe o tipo ou o determina aleatoriamente das opções abaixo.

d10	Tipo de Dano	d10	Tipo de Dano
1	Ácido	6	Necrótico
2	Frio	7	Veneno
3	Fogo	8	Psíquico
4	Energia	9	Radiante
5	Elétrico	10	Trovejante

ARMADURA DE VULNERABILIDADE

Armadura (placas), rara (requer sintonização)

Enquanto estiver vestindo esta armadura, você tem resistência a um dos seguintes tipos de dano: concussão, perfurante ou cortante. O Mestre escolhe o tipo de dano ou o determina aleatoriamente.

Maldição. Essa armadura é amaldiçoada, um fato que é revelado apenas quando a magia *identificação* é conjurada na armadura ou quando você se sintoniza com ela. Se sintonizar com a armadura amaldiçoa você até que você seja alvo da magia *remover maldição* ou uma mágica similar, já que remover a armadura falha em terminar a maldição. Enquanto estiver amaldiçoado, você tem vulnerabilidade à dois dos três tipos de dano associados com a armadura (não ao tipo que ela confere resistência).

ARMADURA DEMONÍACA

Armadura (placas), muito rara (requer sintonização)

Enquanto estiver vestindo esta armadura, você recebe +1 de bônus na CA e você pode compreender e falar Abissal. Além disso, as manoplas com garras da armadura tornam ataques desarmados com suas mãos em armas mágicas que causam dano cortante, com +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano, e tem 1d8 como dado de dano.

Maldição. Uma vez que você vista essa armadura amaldiçoada, você não poderá remove-la a não ser que seja alvo da magia *remover maldição* ou mágica similar. Enquanto estiver vestindo a armadura, você tem desvantagem nas jogadas de ataque contra demônios e nos testes de resistência contra as magias e habilidades especiais deles.

ARMADURA DO MARINHEIRO

Armadura (leve, média ou pesada), incomum

Enquanto estiver vestindo esta armadura, você tem deslocamento de natação igual ao seu deslocamento de caminhada. Além disso, sempre que você começar seu turno embaixo d'água com 0 pontos de vida, a armadura faz com que você emerja 9 metros para a superfície. A armadura é decorada com temas de peixes e corais.

ARREMESSADOR ANÃO

Arma (martelo de guerra), muito rara (requer sintonização)

Você recebe +3 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta arma mágica. Ela possui a propriedade arremesso com uma distância normal de 6 metros e

ASAS VOADORAS



distância longa de 18 metros. Quando você atinge com um ataque à distância usando essa arma, ela causa 1d8 de dano extra ou, se o alvo for um gigante, 2d8 de dano. Imediatamente após o ataque, a arma volta para sua mão.

ASAS VOADORAS

Item maravilhoso, raro (requer sintonização)

Enquanto vestir esta capa, você pode usar uma ação para falar a palavra de comando dela. Isso torna a capa em um par de asas de morcego ou de pássaro nas suas costas por 1 hora, ou até você repetir a palavra de comando com uma ação. As asas concedem deslocamento de voo de 18 metros. Quando elas desaparecerem, você não poderá usá-las novamente por 1d12 horas.

AZAGAIA DE RELÂMPAGO

Arma (azagaia), incomum

Esta azagaia é uma arma mágica. Quando você a arremessa e fala sua palavra de comando, ela se transforma em um relâmpago, formando uma linha de 1,5 metro de espessura que se expande a até 36 metros de você. Cada criatura na linha, excluindo você e o alvo, deve

realizar um teste de resistência de Destreza CD 13, sofrendo 4d6 de dano elétrico se fracassar na resistência, e metade desse dano se obtiver sucesso. O relâmpago volta a se transformar em uma azagaia quando alcança o alvo. Se atingir, o alvo sofre 4d6 de dano elétrico adicionais da azagaia.

A propriedade da azagaia não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer. Nesse meio período, a azagaia ainda pode ser usada como uma arma mágica.

BACIA DE COMANDAR ELEMENTAIS DA ÁGUA

Item maravilhoso, raro

Enquanto esta bacia estiver cheia de água, você pode usar uma ação para falar a palavra de comando da bacia e invocar um elemental da água, como se você tivesse conjurado a magia *conjurar elemental*. A bacia não pode ser usada dessa forma novamente até o próximo amanhecer.

A bacia tem aproximadamente 30 centímetros de diâmetro e metade disso de profundidade. Ela pesa 1,5 quilo e comporta aproximadamente 11 litros.

BARALHO DAS ILUSÕES

Item maravilhoso, incomum

Esta caixa contém um conjunto de cartas de pergaminho. Um baralho completo tem 34 cartas. Um baralho encontrado em um tesouro geralmente tem 1d20 – 1 cartas faltando.

A magia deste baralho funciona apenas se cartas forem puxadas aleatoriamente (você pode usar um baralho de cartas alterado para simular esse baralho). Você pode usar uma ação para puxar uma carta aleatória do baralho e jogá-la no chão num local a até 9 metros de você.

Uma ilusão de uma ou mais criaturas se forma em cima da carta jogada e permanece até se dissipar. Uma criatura ilusória parece real, de tamanho apropriado, e age como se fosse uma criatura real (como apresentado no *Manual dos Monstros*), exceto por ela não poder causar qualquer mazela. Enquanto você estiver a até 36 metros da criatura ilusória e puder vê-la, você pode usar uma ação para movê-la magicamente para qualquer lugar a até 9 metros da carta. Qualquer interação física com a criatura ilusória a revela como sendo uma ilusão, já que objetos passam através dela. Alguém que use uma ação para inspecionar visualmente a criatura, identificará ela como sendo ilusória com um teste de Inteligência (Investigação) CD 15. A criatura então, parecerá translúcida.

A ilusão dura até a carta ser movida ou a ilusão ser dissipada. Quando a ilusão terminar, a imagem na carta desaparece e esta carta não poderá ser usada novamente.

BARALHO DAS SURPRESAS

Item maravilhoso, lendário

Geralmente encontrado em uma caixa ou bolsa, este baralho contém uma quantidade de cartas feitas de marfim ou velino. A maioria (75 por cento) desses baralhos tem apenas treze cartas, mas o resto tem vinte e duas.

BARALHO DAS ILUSÕES

Carta Jogada	Ilusão
Ás de copas	Dragão vermelho
Rei de copas	Cavaleiro e quatro guardas
Rainha de copas	Súcubo ou incubo
Valete de copas	Druida
Dez de copas	Gigante das nuvens
Nove de copas	Ettin
Oito de copas	Bugbear
Dois de copas	Goblin
Ás de ouros	Observador
Rei de ouros	Arquimago e arcano
Rainha de ouros	Bruxa da noite
Valete de ouros	Assassino
Dez de ouros	Gigante do fogo
Nove de ouros	Ogro mago
Oito de ouros	Gnoll
Dois de ouros	Kobold
Ás de espadas	Lich
Rei de espadas	Sacerdote e dois acólitos
Rainha de espadas	Medusa
Valete de espadas	Veterano
Dez de espadas	Gigante do gelo
Nove de espadas	Troll
Oito de espadas	Hobgoblin
Dois de espadas	Goblin
Ás de paus	Golem de ferro
Rei de paus	Capitão dos bandidos e três bandidos
Rainha de paus	Erínia
Valete de paus	Furioso
Dez de paus	Gigante da colina
Nove de paus	Ogro
Oito de paus	Orc
Dois de paus	Kobold
Coringas (2)	Você (o dono do baralho)

Antes de você puxar uma carta, você deve declarar quantas cartas você deseja puxar e então puxa-las aleatoriamente (você pode usar um baralho de cartas alterado para simular esse baralho). Quaisquer cartas puxadas além desse número não terão nenhum efeito. Do contrário, assim que você puxar uma carta do baralho, sua mágica surte efeito. Você deve puxar cada carta a não mais de 1 hora da carta anterior. Se você falhar em puxar a quantidade escolhida, as cartas restantes voam do baralho sozinhas e surtem efeito todas de uma vez.

Uma vez puxada, uma carta desaparece da existência. A não ser que a carta seja o Tolo ou Bufão, a carta reaparecerá no baralho, tornando possível puxar a mesma carta duas vezes.

As parcas. O tecido da realidade se desemaranha e se tece novamente, permitindo que você evite ou apague um evento como se ele nunca tivesse acontecido. Você pode usar a mágica desta carta no momento em que você a puxa ou em qualquer outro momento, antes de você morrer.

Balança. Sua mente sofre uma alteração dolorosa, fazendo sua tendência mudar. Leal se torna caótico, bom se torna mau e vice versa. Se você for neutro ou imparcial, esta carta não produz efeito sobre você.

BARALHO DAS SURPRESAS

Carta Jogada	Carta
Ás de ouros	Vizir*
Rei de ouros	Sol
Rainha de ouros	Lua
Valete de ouros	Estrela
Dois de ouros	Cometa*
Ás de copas	As parcas*
Rei de copas	Trono
Rainha de copas	Chave
Valete de copas	Cavaleiro
Dois de copas	Gema*
Ás de paus	Garras*
Rei de paus	O Vácuo
Rainha de paus	Chamas
Valete de paus	Crânio
Dois de paus	Idiota*
Ás de espadas	Masmorra*
Rei de espadas	Ruína
Rainha de espadas	Euríale
Valete de espadas	Ladino
Dois de espadas	Balança*
Coringa (vermelho)	Tolo*
Coringa (preto)	Bufão

*Encontrada apenas em um baralho com vinte e duas cartas

Bufão. Você ganha 10.000 XP, ou você pode puxar duas cartas adicionais além das cartas declaradas.

Cavaleiro. Você adquire os serviços de um guerreiro de 4º nível que aparece em um espaço de sua escolha, a até 9 metros de você. O guerreiro tem a mesma raça que você e serve você lealmente até a morte, acreditando que o destino levou ele até você. Você controla esse personagem.

Chamas. Um poderoso diabo torna-se seu inimigo. O diabo busca arruinar e importunar sua vida, saboreando seu sofrimento antes de tentar matar você. Esta inimizade perdura até que ou você ou o diabo morra.

Chave. Uma arma mágica rara ou mais rara com a qual você seja proficiente aparece em suas mãos. O Mestre escolhe a arma.

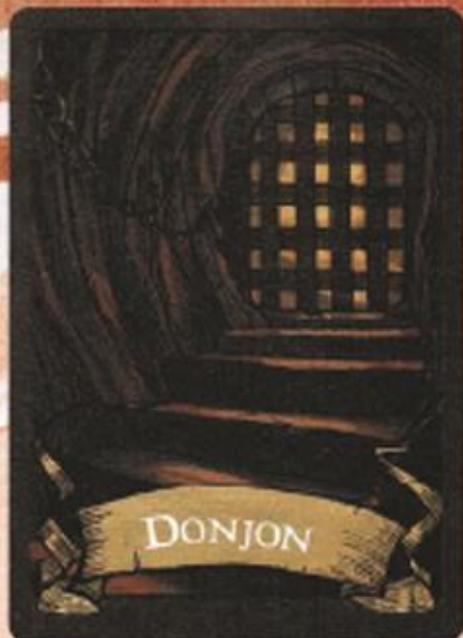
Cometa. Se você derrotar o próximo monstro ou grupo de monstros hostis que você encontrar, sozinho, você ganha pontos de experiência suficientes para ganhar um nível. Do contrário, esta carta não produz efeito.

Crânio. Você invoca o avatar da morte – um esqueleto humanoide fantasmagórico vestido por uma mortalha negra e carregando uma foice espectral. Ele aparece em um espaço à escolha do Mestre a até 3 metros de você e te

UMA QUESTÃO DE INIMIZADE

Duas das cartas do baralho das surpresas podem atrair a um personagem a inimizade de outro ser. Com a carta das Chamas, a inimizade é evidente. O personagem deveria experimentar os esforços malévolos do diabo em diversas ocasiões. Buscar o corruptor não deveria ser uma tarefa simples e o aventureiro deveria se deparar com os aliados e seguidores do diabo algumas vezes antes de poder confronta-lo realmente.

No caso da carta do Ladino, a inimizade é secreta e deveria vir de alguém que devia ser um amigo ou aliado. Como Mestre, você deveria aguardar por um momento dramaticamente apropriado para revelar esta inimizade, deixando o aventureiro adivinhar quem poderia se tornar um traidor.



AVATAR DA MORTE

Morto-vivo médio, neutro e mau

Classe de Armadura 20

Pontos de Vida metade do máximo de pontos de vida do seu invocador

Deslocamento 18 m, voo 18 m (planar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)

Imunidade a Dano necrótico, veneno

Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, inconsciente, paralisado, petrificado

Sentidos visão no escuro 18 m, visão verdadeira 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas todos os idiomas conhecidos pelo seu invocador

Nível de Desafio – (0 XP)

Movimento Incorporado. O avatar pode se mover através de outras criaturas e objetos como se eles fossem terreno difícil. Ele sofre 5 (1d10) de dano de energia se terminar seu turno dentro de um objeto.

Imunidade à Expulsão. O avatar é imune à características que possam expulsar mortos-vivos.

AÇÕES

Foice Ceifadora. O avatar passa sua foice espectral através de uma criatura a até 1,5 metro dele, causando 7 (1d8 + 3) de dano cortante mais 4 (1d8) de dano necrótico.

ataca, avisando a todos os outros que você deve vencer essa batalha sozinho. O avatar luta até você morrer ou até ele chegar a 0 pontos de vida, quando ele desaparecerá. Se qualquer um tentar ajudar você, o ajudante invocará seu próprio avatar da morte. Uma criatura morta por um avatar da morte não pode voltar a vida.

Estrela. Aumente um dos seus valores de habilidade em 2. O valor pode exceder 20, mas não pode passar de 24.

Euriale. A visão similar à medusa desta carta amaldiçoa você. Você sofre –2 de penalidade nos testes de resistência enquanto estiver amaldiçoado dessa forma. Apenas um deus ou a mágica da carta As Parcas pode terminar essa maldição. **Garras.** Cada item mágico que você esteja vestindo ou carregando é desintegrado. Artefatos em sua posse não são destruídos, mas desaparecem.

Gema. Vinte e cinco peças de joalheria valendo 2.000 po cada ou quinze gemas valendo 1.000 po cada aparecem aos seus pés.

Idiota. Permanentemente reduza sua Inteligência em 1d4 +1 (até o valor mínimo de 1). Você pode puxar uma carta adicional além de suas cartas declaradas.

Lua. Você é agraciado com a habilidade de conjurar a magia *desejo* 1d3 vezes.

Ladino. Um personagem do mestre, à escolha do Mestre, torna-se hostil a você. A identidade do seu novo inimigo não é conhecida até que o PdM ou alguém mais a revele. Nada além da magia *desejo* ou de intervenção divina pode terminar a hostilidade do PdM contra você.

Masmorra. Você desaparece e fica aprisionado em um estado de animação suspensa em uma esfera extradimensional. Tudo que você estava vestindo ou carregando fica para trás no espaço que você ocupava

quando desapareceu. Você permanece aprisionado até que você seja encontrado e removido da esfera. Você não pode ser localizado por qualquer magia de adivinhação, mas a magia *desejo* pode revelar a localização da sua prisão. Você não puxa mais cartas.

Ruína. Todas as riquezas que você carrega ou possui, diferente de itens mágicos, são perdidas. Propriedades portáteis desaparecem. Negócios, imóveis e terras que você possuía são perdidas de uma forma que altera a própria realidade. Qualquer documentação que prove que você deveria ser dono de qualquer coisa é perdida por esta carta também desaparece.

Sol. Você ganha 50.000 XP e um item maravilhoso (o qual o Mestre determina aleatoriamente) aparece em suas mãos.

Tolo. Você perde 10.000 XP, descarte esta carta e puxa outra carta do baralho, contando ambas as puxadas como um das suas cartas declaradas. Se essa perda de XP faria você perder um nível, você perde uma quantidade que deixaria você com XP suficiente para manter o nível.

Trono. Você ganha proficiência na perícia Persuasão e dobra o bônus de proficiência em testes feitos com esta perícia. Além disso, você ganha direito de posse de um pequeno forte em algum lugar do mundo. Porém, o forte está atualmente em posse de monstros, o qual você deve limpar antes de poder clamar como seu.

O Vácuo. Esta carta negra trás o desastre. Sua alma é sugada de seu corpo e levada a um objeto em um lugar à escolha do Mestre. Um ou mais seres poderosos guardam o local. Enquanto sua alma estiver aprisionada dessa forma, seu corpo está incapacitado. A magia *desejo* não pode restaurar sua alma, mas revela o local do objeto que contém ela. Você não puxa mais cartas.

Vizir. A qualquer momento que você escolha dentro de um ano da puxada desta carta, você pode fazer uma pergunta em meditação e mentalmente receber uma resposta verdadeira a essa pergunta. Além da informação, a resposta ajuda você a resolver um problema intrigante ou outro dilema. Em outras palavras, o conhecimento vem com a forma de como aplica-lo.

BARCO DOBRÁVEL

Item maravilhoso, raro

Este objeto parece uma caixa de madeira medindo 30 centímetros de comprimento, 15 centímetros de largura e 15 centímetros de profundidade. Ela pesa 2 quilos e flutua. Ela pode ser aberta para armazenar itens dentro. Esse item também tem três palavras de comando, cada uma requer que você use uma ação para fala-la.

Uma palavra de comando faz com que a caixa se desdobre em um bote de 3 metros de comprimento, 1,2 metro de largura e 0,6 metro de profundidade. O bote tem um par de remos, uma âncora, um mastro e uma vela. O barco pode conter até quatro criaturas Médias confortavelmente.

A segunda palavra de comando faz com que a caixa se desdobre em um barco de 7 metros de comprimento, 2,5 metros de largura e 2 metros de profundidade. O barco tem um deck, assentos de remo, cinco pares de remos, um remo direcional, uma âncora, uma cabine e um mastro com uma vela quadrada. O barco pode conter até quinze criaturas Médias confortavelmente.



Quando a caixa se transforma em uma embarcação, ela adquire o peso de uma embarcação de tamanho correspondente e tudo que estava dentro da caixa permanece dentro do barco.

A terceira palavra de comando faz com que o *barco dobrável* se dobre novamente em uma caixa, considerando que não haja criaturas a bordo. Quaisquer objetos na embarcação que não caiba dentro da caixa permanecerá fora da caixa quando ela se dobrar. Quaisquer objetos na embarcação que possa caber dentro da caixa, ficará nela.

BASTÃO DE ABSORÇÃO

Bastão, muito raro (requer sintonização)

Enquanto estiver empunhando este bastão, você pode usar sua reação para absorver uma magia que tenha você como único alvo e não tenha uma área de efeito. O efeito da magia absorvida é cancelado e a energia da magia – não a magia propriamente dita – é armazenada no bastão. A energia tem o mesmo nível da magia quando ela foi conjurada. O bastão pode absorver e armazenar até 50 níveis de energia no decorrer de sua existência. Uma vez que o bastão tenha absorvido 50 níveis de energia, ele não poderá mais absorver. Se você for alvo de uma magia que o bastão não possa armazenar, o bastão não surtirá efeito na magia.

Quando se sintoniza ao bastão, você sabe quantos níveis de energia o bastão absorveu ao longo de sua existência e quantos níveis de energia mágica ele tem armazenado atualmente.

Se você for um conjurador empunhando o bastão, você pode converter a energia armazenada em espaços de magia para conjurar magias que você tenha preparado ou conheça. Você pode criar espaços de magia apenas de um nível igual ou menor que os seus próprios espaços de magia, até o máximo de 5º nível. Você usa os níveis armazenados no lugar dos seus espaços, mas, no mais, conjura a magia como normal. Por exemplo, você pode usar 3 níveis armazenados no bastão como um espaço de magia de 3º nível.

Um bastão encontrado recentemente tem 1d10 espaços de magia já armazenados nele. Um bastão que não puder mais absorver energia mágica e não tiver mais energia remanescente, se torna um item não-mágico.

BASTÃO DE OEDIÊNCIA

Bastão, raro (requer sintonização)

Você pode usar um ação para mostrar o bastão e comandar a obediência de cada criatura, à sua escolha, que você puder ver a até 36 metros de você. Cada alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria CD 15 ou ficará enfeitiçado por você por 8 horas. Enquanto estiver enfeitiçado dessa forma, a criatura reconhece você como seu líder absoluto. Se for ferido por você ou por um dos seus companheiros, ou comandado a fazer algo contrário a sua natureza, um alvo deixa de estar enfeitiçado dessa forma. O bastão não pode ser usado novamente até o próximo amanhecer.

BASTÃO DE PRONTIDÃO

Bastão, muito raro (requer sintonização)

Este bastão possui uma cabeça flangeada e as seguintes propriedades.

Prontidão. Enquanto empunhar o bastão, você tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) e nas jogadas de iniciativa.

Magias. Enquanto empunhar o bastão, você pode usar uma ação para conjurar uma das seguintes magias através dele: *detectar o mal e bem*, *detectar magia*, *detectar veneno e doença* ou *ver o invisível*.

Aura Protetora. Com uma ação, você pode enfiar o cabo do bastão no solo, quando a cabeça do bastão emitirá luz plena num raio de 18 metros e penumbra por mais 18 metros adicionais. Enquanto estiver na luz plena, você e qualquer criatura que seja amigável a você ganham +1 de bônus na CA e nos testes de resistência e podem sentir a localização de criaturas invisíveis hostis que também estejam na luz plena.

A cabeça do bastão para de brilhar e o efeito terminar após 10 minutos, ou quando uma criatura usar uma ação para arrancar o bastão do solo. Esta propriedade não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

BASTÃO DE RESSURREIÇÃO

Bastão, lendário (requer sintonização com um clérigo, druida ou paladino)

Este bastão tem 5 cargas. Enquanto estiver empunhando-o, você pode usar uma ação para conjurar uma das seguintes magias através dele: *cura completa* (gastando 1 carga) ou *ressurreição* (gastando 5 cargas).

O bastão recupera 1 carga gasta diariamente ao amanhecer. Se o bastão for reduzido a 0 cargas, role um d20. Em um 1, o bastão desaparece em uma explosão radiante.

BASTÃO DE SEGURANÇA

Bastão, muito raro

Enquanto estiver empunhando este bastão, você pode usar uma ação para ativa-lo. O bastão então, instantaneamente transporta você e até 199 outras criaturas voluntárias que você possa ver, para um paraíso existente em um espaço extraplanar. Você escolhe a forma que o paraíso tem. Ele pode ser um jardim tranquilo, uma clareira adorável, uma taverna animada, um palácio imenso, uma ilha tropical, um carnaval fantástico ou qualquer outra coisa que você imagine. Independentemente de sua natureza, o paraíso contém água e comida suficiente para sustentar seus visitantes. Todo resto das coisas com que se pode interagir enquanto estiver dentro do espaço extraplanar só existe dentro dele. Por exemplo, uma flor retirada de um jardim no paraíso desaparece se for levada para fora do espaço extraplanar.

Para cada hora gasta no paraíso, um visitante recupera pontos de vida como se tivesse gasto 1 Dado de Vida. As criaturas também não envelhecem enquanto estiverem no paraíso, apesar do tempo se passar normalmente. Os visitantes podem permanecer no paraíso por até 200 dias, divididos pela quantidade de criaturas presentes (arredondado para baixo).

Quando o tempo acabar ou você usar uma ação para termina-lo, todos os visitantes reaparecem no local em que ocupavam quando o bastão foi ativado, ou no espaço desocupado mais próximo desse local. O bastão não pode ser usado novamente até que dez dias se passem.

BASTÃO DO GRANDE PODER

Bastão, lendário (requer sintonização)

Este bastão tem a cabeça flangeada e funciona como uma maça mágica que concede +3 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com ela. O bastão tem propriedades associadas com seis botões diferentes que estão

enfileirados ao longo do cabo. Ele tem três propriedades também, detalhadas abaixo.

Seis Botões. Você pode pressionar um dos seis botões do bastão, com uma ação bônus. O efeito do botão dura até você pressionar um botão diferente ou até você puxar o mesmo botão novamente, o que faz o bastão reverter a sua forma normal.

Se você pressionar o **botão 1**, o bastão se torna uma *língua flamejante*, quando uma lâmina incandescente emerge da ponta oposta a cabeça flangeada do bastão.

Se você pressionar o **botão 2**, a cabeça flangeada do bastão se dobra e duas lâminas em forma de meia-lua emergem, transformando o bastão em um machado de batalha mágica que concede +3 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com ele.

Se você pressionar o **botão 3**, a cabeça flangeada do bastão se dobra, uma ponta de lança emerge da ponta do bastão e a empunhadura do bastão se alonga em um cabo de 1,8 metro, transformando o bastão em uma lança mágica que concede +3 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com ela.

Se você pressionar o **botão 4**, o bastão se transforma em uma vara de escalada de até 15 metros de comprimento, como você especificar. Em superfícies tão duras quanto o granito, um cravo no fundo e três ganchos no topo ancoram a vara. Barras horizontais de 7,5 centímetros de comprimento emergem dos lados, com 30 centímetros de distância entre si, formando uma escada. A vara pode suportar até 2.000 quilos. Mais peso ou a falta de uma superfície sólida para se prender, faz com que o bastão volte a forma normal.

Se você pressionar o **botão 5**, o bastão se transforma em um aríete portátil que concede ao usuário +10 de bônus em testes de Força feitos para arrombar portas, barricadas e outras barreiras.

Se você pressionar o **botão 6**, o bastão assume ou permanece em sua forma normal e indica o norte magnético. (Nada acontece caso esta função do bastão seja usada em um local que não possua um norte magnético.) O bastão também lhe dá conhecimento da sua profundidade aproximada no solo ou de sua altura em relação a ele.

Drenar Vida. Quando você atinge uma criatura com um ataque corpo-a-corpo usando o bastão, você pode forçar o alvo a realizar um teste de resistência de Constituição CD 17. Se fracassar, o alvo sofre 4d6 de dano necrótico extra e você recupera uma quantidade de pontos de vida igual a metade desse dano necrótico. Esta propriedade não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

Paralisar. Quando você atinge uma criatura com um ataque corpo-a-corpo usando o bastão, você pode forçar o alvo a realizar um teste de resistência de Força CD 17. Se fracassar, o alvo fica paralisado por 1 minuto. O alvo pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dele, terminando o efeito sobre si, com um sucesso. Esta propriedade não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

Aterrorizar. Enquanto empunhar o bastão, você pode usar uma ação para forçar cada criatura que você puder ver, a até 9 metros de você a realizar um teste de resistência de Sabedoria CD 17. Se fracassar, um alvo fica amedrontado em relação a você por 1 minuto. Um alvo amedrontado pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dele, terminando o efeito sobre si, com um sucesso. Esta propriedade não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

BASTÃO DO TENTÁCULO

Bastão, raro (requer sintonização)

Feito pelos drow, este bastão é uma arma mágica que termina em três tentáculos borrachudos. Enquanto empunhar o bastão, você pode usar uma ação para direcionar cada tentáculo a atacar uma criatura que você possa ver, a até 4,5 metros de você. Cada tentáculo realiza uma jogada de ataque corpo-a-corpo com +9 de bônus. Se atingir, o tentáculo causa 1d6 de dano de concussão. Se você atingir um alvo com os três tentáculos, ele deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 15. Se fracassar, o deslocamento da criatura é reduzido à metade, ela tem desvantagem em testes de resistência de Destreza e não pode usar reações por 1 minuto. Além disso, em cada um dos turnos dela, ela só pode realizar uma ação ou uma ação bônus, mas não ambas. No final de cada um dos turnos dela, ela pode repetir o teste de resistência, terminado o efeito sobre si com um sucesso.

BASTÃO GUARDIÃO DE PACTOS

Bastão, incomum (+1), raro (+2) ou muito raro (+3) (requer sintonização com um bruxo)

Enquanto empunhar este bastão, você ganha um bônus nas jogadas de ataque com magia e na CD de resistência de suas magias de bruxo. O bônus é determinado pela raridade do bastão.

Além disso, você pode recuperar um espaço de magia de bruxo, com uma ação, enquanto empunhar o bastão. Você não pode usar essa propriedade novamente até terminar um descanso longo.

BASTÃO IMÓVEL

Bastão, incomum

Este bastão liso de ferro possui um botão em uma extremidade. Você pode usar uma ação para apertar o botão, fazendo com que o bastão se fixe magicamente a um lugar. Até você ou outra criatura usar uma ação para apertar o botão novamente, o bastão não pode ser movido, mesmo que ele esteja desafiando a gravidade. O bastão pode suportar até 4.000 quilos de peso. Mais peso fará o bastão se desativar e cair. Uma criatura pode usar uma ação para fazer um teste de Força CD 30, movendo o bastão até 3 metros com um sucesso.

BOLA DE CRISTAL

Item maravilhoso, muito raro ou lendário (requer sintonização)

A *bola de cristal* típica, um item muito raro, tem aproximadamente 15 centímetros de diâmetro. Enquanto estiver tocando-a, você pode conjurar a magia *vidência* (CD de resistência 17) através dela.

As variações de *bola de cristal* a seguir são itens lendários e possuem propriedades adicionais.

Bola de Cristal de Ler Mentos. Você pode usar uma ação para conjurar a magia *detectar pensamentos* (CD de resistência 17) enquanto estiver usando *vidência* com a bola de cristal, tendo como alvo as criaturas que você puder ver a até 9 metros do sensor da magia. Você não precisa se concentrar nessa *detectar pensamentos* para manter a duração dela, mas ela termina se a *vidência* terminar.

Bola de Cristal de Telepatia. Enquanto estiver usando *vidência* com a bola de cristal, você pode se comunicar telepaticamente com criaturas que você possa ver a até 9 metros do sensor da magia. Você também pode usar uma ação para conjurar a magia *sugestão* (CD de resistência 17) através do sensor em uma dessas criaturas. Você não precisa se concentrar nessa *sugestão* para manter a duração, mas ela termina se a *vidência* terminar. Uma vez usado, o poder de *sugestão* da *bola de cristal* não pode ser usado novamente até o próximo amanhecer.

Bola de Cristal de Visão da Verdade. Enquanto estiver usando *vidência* com a bola de cristal, você tem visão verdadeira com raio de 36 metros centrado no sensor da magia.

BOLSA DE TRUQUES

Item maravilhoso, incomum

Esta bolsa ordinária, feita de tecido cinza, ferrugem ou bronze, parece vazia. Procurando dentro dela, no entanto, revelará a presença de pequenos objetos felpudos. A bolsa pesa 250 gramas.

Você pode usar uma ação para puxar um objeto felpudo da bolsa e arremessa-lo a até 6 metros. Quando o objeto toca o solo, ele se transforma em uma criatura que você determina rolando um d8 e consultando a tabela correspondente a cor da bolsa. Veja a *Manual dos Monstros* para as estatísticas da criatura. A criatura desaparece na próxima manhã ou quando for reduzido a 0 pontos de vida.

A criatura é amigável a você e aos seus companheiros, e ela age no seu turno. Você pode usar uma ação bônus para comandar como a criatura se move e qual ação ela realiza no seu próximo turno, ou para dar ordens genéricas a ela, como para atacar seus inimigos. Na ausência de tais ordens, a criatura age de uma forma apropriada a sua natureza.

Quando três objetos felpudos tiverem sido tirados da bolsa, ela não poderá ser usada novamente até o próximo amanhecer.

BOLSA DE TRUQUES BRONZE

d8	Criatura	d8	Criatura
1	Chacal	5	Urso negro
2	Gorila	6	Arminho gigante
3	Babuíno	7	Hiena gigante
4	Bico de machado	8	Tigre

BOLSA DE TRUQUES CINZA

d8	Criatura	d8	Criatura
1	Arminho	5	Pantera
2	Rato gigante	6	Texugo gigante
3	Texugo	7	Lobo atroz
4	Javali	8	Alce gigante

BOLSA DE TRUQUES FERRUGEM

d8	Criatura	d8	Criatura
1	Rato	5	Bode gigante
2	Coruja	6	Javali gigante
3	Mastim	7	Leão
4	Bode	8	Urso marrom



MOCHILA DE CARGA



SACO DE FEIJOÕES

BOLSA DEVORADORA

Item maravilhoso, muito raro

Esta bolsa lembra superficialmente uma mochila de carga, mas é um orifício alimentar de uma criatura extradimensional gigantesca.

A criatura extradimensional ligada a bolsa pode sentir o que quer que seja colocado dentro da bolsa. Matéria animal ou vegetal colocada totalmente dentro da bolsa é devorada e perdida para sempre. Quando parte de uma criatura viva é colocada na bolsa, como acontece quando alguém tenta pegar algo dentro dela, existe 50 por cento de chance da criatura ser puxada para dentro da bolsa. Uma criatura dentro da bolsa pode usar sua ação para tentar escapar com um sucesso num teste de Força CD 15. Outra criatura pode usar sua ação para alcançar uma criatura dentro da bolsa e puxá-la, fazendo isso com um teste de Força CD 20 bem sucedido (considerando que ela não tenha sido puxada para dentro da bolsa antes). Qualquer criatura que comece seu turno dentro da bolsa é devorada e seu corpo é destruído.

Objetos inanimados podem ser armazenados na bolsa, que pode comportar até 30 centímetros cúbicos de tal material. Porém, uma vez por dia, a bolsa engole quaisquer objetos dentro dela e os cospe em outro plano de existência. O Mestre determina aleatoriamente o momento e plano.

Se a bolsa for perfurada ou rasgada, ela é destruída e qualquer coisa contida nela é transportada para um local aleatório no Plano Astral.

BOTAS ALADAS

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Enquanto estiver calçando estas botas, você tem deslocamento de voo igual ao seu deslocamento de caminhada. Você pode usar as botas para voar até 4 horas, tudo de uma vez ou em diversos voos curtos, cada um usando, no mínimo, 1 minuto da duração. Se você estiver voando quando a duração acabar, você desce a uma taxa de 9 metros por rodada até aterrissar.

As botas recuperam 2 horas da capacidade de voo para cada 12 horas que elas não tiverem sido usadas.

BOTAS DE CAMINHAR E SALTAR

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Enquanto estiver calçando estas botas, seu deslocamento de caminhada torna-se 9 metros, a não ser que seu deslocamento de caminhada seja maior, e seu deslocamento não é reduzido se você estiver sobrecarregado ou vestindo uma armadura pesada. Além disso, você pode saltar três vezes a distância normal, apesar de não poder saltar mais longe que o seu movimento restante permitiria.



BOLSA DEVORADORA

BOTAS DE LEVITAÇÃO

Item maravilhoso, raro (requer sintonização)

Enquanto estiver calçando estas botas, você pode usar uma ação para conjurar a magia *levitação* em você mesmo, à vontade.

BOTAS DE VELOCIDADE

Item maravilhoso, raro (requer sintonização)

Enquanto estiver calçando estas botas, você pode usar uma ação bônus e bater os calcanhares das botas. Se o fizer, as botas dobram seu deslocamento de caminhada e qualquer criatura que realizar um ataque de oportunidade contra você tem desvantagem na jogada de ataque. Se você bater os calcanhares novamente, o efeito se encerra.

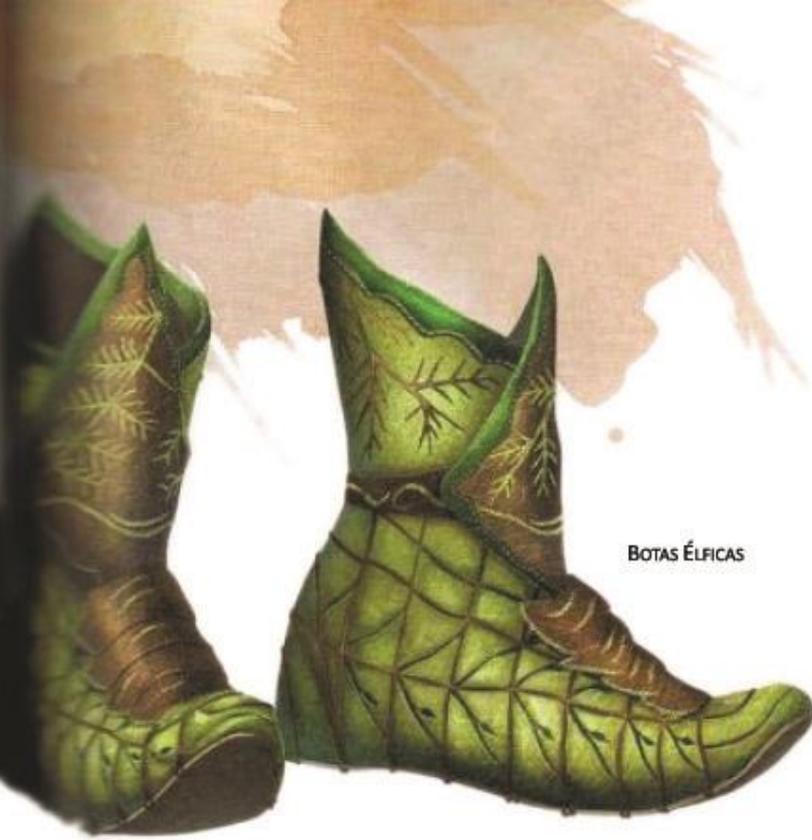
Quando a propriedade das botas tiver sido usada por um total de 10 minutos, a mágica para de funcionar até você terminar um descanso longo.

BOTAS DO INVERNO

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Estas botas peludas são confortáveis e parecem bem aquecidas. Enquanto você estiver calçando elas, você recebe os seguintes benefícios:

- Você tem resistência a dano de frio.
- Você ignora terreno difícil criado por gelo e neve.
- Você consegue tolerar temperaturas tão baixas quanto -45° célsius sem qualquer proteção. Se você estiver vestindo roupas pesadas, você consegue tolerar temperaturas tão baixas quanto -75° célsius.



BOTAS ÉLFICAS

Item maravilhoso, incomum

Enquanto estiver calçando estas botas, seus passos não fazem barulho, independentemente da superfície pela qual você esteja se movendo. Você também tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) relacionados a se mover silenciosamente.

BRAÇADEIRAS DE ARQUEARIA

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Enquanto estiver usando estas braçadeiras, você tem proficiência com arcos longos e arcos curtos e você ganha +2 de bônus nas jogadas de dano nos ataques à distância feitas com tais armas.

BRACELETES DE DEFESA

Item maravilhoso, raro (requer sintonização)

Enquanto estiver usando estes braceletes, você recebe +2 de bônus na CA caso não esteja vestindo uma armadura ou usando um escudo.

BRASEIRO DE COMANDAR ELEMENTAIS DO FOGO

Item maravilhoso, raro

Enquanto uma chama crepitar neste braseiro de bronze, você pode usar uma ação para falar a palavra de comando do braseiro e invocar um elemental do fogo, como se você tivesse conjurado a magia *conjurar elemental*. O braseiro não pode ser usada dessa forma novamente até o próximo amanhecer.

O braseiro pesa 2,5 quilos.

BROCHE DO ESCUDO

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este broche, você tem resistência a dano de energia e tem imunidade ao dano causado pela magia *mísseis mágicos*.

BRUNEA DE ESCAMAS DE DRAGÃO

Armadura (brunea), muito rara (requer sintonização)

Uma brunea de escamas de dragão é feita com escamas de um tipo de dragão. Algumas vezes, dragões recolhem suas escamas soltas e presenteiam-nas a humanoides. Outras vezes, caçadores cuidadosamente arrancam e preservam o couro de um dragão morto. Em ambos os casos, uma brunea de escamas de dragão é extremamente valorizada.

Enquanto estiver vestindo esta armadura, você ganha +1 de bônus na CA, tem vantagem nos testes de resistência contra a Presença Aterradora e armas de sopro de dragões e tem resistência a um tipo de dano que é determinado pela espécie de dragão de onde as escamas vieram (veja na tabela).

Além disso, você pode focar seus sentidos, com uma ação, para magicamente discernir a distância e direção do dragão mais próximo dentro de 45 quilômetros de você que seja do mesmo tipo da armadura. Essa ação especial não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

Dragão	Resistência	Dragão	Resistência
Azul	Elétrico	Ouro	Fogo
Branco	Frio	Prata	Frio
Bronze	Elétrico	Preto	Ácido
Cobre	Ácido	Verde	Veneno
Latão	Fogo	Vermelho	Fogo

BURACO PORTÁTIL

Item maravilhoso, raro

Este tecido negro fino, macio como seda, é dobrado para ter as dimensões de um lenço. Ele se desdobra em uma folha circular de 1,8 metro de diâmetro.

Você pode usar uma ação para desdobrar um *buraco portátil* e colocá-lo em uma superfície sólida, onde o *buraco portátil* criará um buraco extradimensional de 3 metros de profundidade. O espaço cilíndrico dentro do buraco existe em um plano diferente, portanto, ele não pode ser usado para criar passagens. Qualquer criatura dentro de um *buraco portátil* aberto pode sair do buraco ao escalar para fora dele.

Você pode usar uma ação para fechar um *buraco portátil* ao segurar as bordas do tecido e dobra-lo. Dobrar o tecido fecha o buraco e qualquer criatura ou objeto dentro permanece no espaço extradimensional. Independentemente do que esteja dentro dele, o buraco pesa quase nada.

Caso o buraco seja dobrado, uma criatura dentro do espaço extradimensional pode usar uma ação para realizar um teste de Força CD 10. Em um sucesso, a criatura força seu caminho para fora e aparece a 1,5 metro do *buraco portátil* ou da criatura que o está carregando. Uma criatura que precise respirar dentro de um *buraco portátil* fechado pode sobreviver por até 10 minutos, quando começará a sufocar.

Colocar um *buraco portátil* dentro do espaço extradimensional criado por uma *mochila de carga*, *sacola prestativa de Heward* ou item similar destrói ambos os itens instantaneamente e abre um portal para o Plano Astral. O portal se origina onde um item foi colocado dentro do outro. Qualquer criatura a até 3 metros do portal é sugada para dentro dele e arremessada num local aleatório no Plano Astral. O portal então se fecha. O portal é de via única e não pode ser reaberto.



BOTAS DO
INVERNO

BACIA DE CONVOCAR
ELEMENTAIS DA ÁGUA

CAJADO DA PÍTON

Cajado, incomum (requer sintonização com um bruxo, clérigo ou druida)

Você pode usar uma ação para falar a palavra de comando do cajado e arremessa-lo no chão a até 3 metros de você. O cajado se transforma em uma cobra constritora gigante (veja o *Manual dos Monstros* para as estatísticas) sob seu controle e agindo em sua própria contagem de iniciativa. Ao usar uma ação bônus para falar a palavra de comando novamente, você faz com que o cajado volte a forma normal em um espaço ocupado anteriormente pela cobra.

No seu turno, você pode comandar mentalmente a cobra se ela estiver a até 18 metros de você e você não esteja incapacitado. Você decide que ação a cobra realiza e pra onde ela se move durante o próximo turno dela, ou você pode emitir um comando genérico, como para atacar seus inimigos ou guardar um local.

Se a cobra for reduzida a 0 pontos de vida, ela morre e volta a forma de cajado. O cajado então, se parte e é destruído. Se a cobra voltar a forma de cajado antes de perder todos os seus pontos de vida, ela recupera todos eles.

CAJADO DA VÍBORA

Cajado, incomum (requer sintonização com um bruxo, clérigo ou druida)

Você pode usar uma ação bônus para falar a palavra de comando deste cajado e fazer a cabeça dele se transformar em uma serpente venenosa animada por 1 minuto. Ao usar outra ação bônus para falar a palavra de comando novamente, você faz o cajado voltar a sua forma inanimada normal.

Você pode realizar um ataque corpo-a-corpo usando a cabeça de serpente, com um alcance de 1,5 metro. Se bônus de proficiência se aplica à jogada de ataque. Se atingir, o alvo sofre 1d6 de dano perfurante e deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 15 ou sofrerá 3d6 de dano de veneno.

A cabeça de serpente pode ser atacada enquanto estiver animada. Ela tem Classe de Armadura 15 e 20 pontos de vida. Se a cabeça cair a 0 pontos de vida, o cajado é destruído. Enquanto não for destruído, o cajado recupera todos os pontos de vida perdidos quando volta a sua forma inanimada.

CAJADO DAS FLORESTAS

Cajado, raro (requer sintonização com um druida)

Este cajado pode ser empunhado como um bordão mágico que concede +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com ele. Enquanto estiver empunhando-o, você ganha +2 de bônus nas jogadas de ataque com magia.

O cajado tem 10 cargas para as propriedades a seguir. Ele recupera 1d6 + 4 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga, role um d20. Em um 1, o cajado perde suas propriedades e se torna um bordão não-mágico.

Magias. Você pode usar uma ação para gastar 1 ou mais de suas cargas para conjurar uma das seguintes magias através dele, usando a CD de resistência de suas magias: *despertar* (5 cargas), *falar com animais* (1 carga), *falar com plantas* (2 cargas), *localizar animais ou plantas* (2 cargas), *muralha de espinhos* (6 cargas) ou *pele de árvore* (2 cargas).

Forma de Árvore. Você pode usar uma ação para enfiar uma ponta do cajado em um terreno fértil e gastar 1 carga para transformar o cajado em uma árvore saudável. A árvore tem 18 metros de altura e um tronco com 1,5 metro de diâmetro e os galhos na sua copa se espalham por 6 metros de raio. A árvore parece ordinária, mas irradia uma fraca aura de magia de transmutação se for alvo de *detectar magia*. Enquanto estiver tocando a árvore e usar outra ação para falar sua palavra de comando, você faz com que o cajado volte a sua forma natural. Qualquer criatura na árvore cai quando ela volta a ser um cajado.



CAJADO DE ATAQUE

Cajado, muito raro (requer sintonização)

Este cajado pode ser empunhado como um bordão mágico que concede +3 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com ele.

O cajado tem 10 cargas. Quando você atinge com um ataque corpo-a-corpo usando ele, você pode gastar até 3 de suas cargas. Para cada carga que você gastar, o alvo sofre 1d6 de dano de energia extra. O cajado recupera 1d6 + 4 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga, role um d20. Em um 1, o cajado se torna um bordão não-mágico.

CAJADO DE CURA

Cajado, raro (requer sintonização bardo, clérigo ou druida)

O cajado tem 10 cargas. Enquanto estiver empunhando-o, você pode usar uma ação para gastar 1 ou mais de suas cargas para conjurar uma das seguintes magias através dele, usando a CD de resistência de suas magias: *curar ferimentos* (1 carga por nível de magia, até 4°), *restauração menor* (2 cargas) ou *curar ferimentos em massa* (5 cargas).

O cajado recupera 1d6 + 4 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga, role um d20. Em um 1, o cajado desaparece num lampejo de luz, se perdendo para sempre.

CAJADO DE DEFINHAMENTO

Cajado, raro (requer sintonização com um bruxo, clérigo ou druida)

Este cajado tem 3 cargas e recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer.

O cajado pode ser empunhado como um bordão. Se atingir, ele causa o dano normal de um bordão e você pode gastar 1 carga para causar 2d10 de dano necrótico extra ao alvo. Além disso, o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 15 ou terá desvantagem por 1 hora em qualquer teste de habilidade ou teste de resistência que use Força ou Constituição.

CAJADO DE ENFEITIÇAR

Cajado, raro (requer sintonização com um bardo, bruxo, clérigo, druida, feiticeiro ou mago)

Enquanto estiver empunhando este cajado, você pode usar uma ação para gastar 1 de suas 10 cargas para conjurar *enfeitiçar pessoa*, *comando* ou *compreender idiomas* através dele, usando a CD de resistência de suas magias.

Se você estiver empunhando o cajado e fracassar em um teste de resistência contra uma magia de encantamento que tenha apenas você como alvo, você pode tornar sua falha num sucesso. Você não pode usar esta propriedade do cajado novamente até o próximo amanhecer. Se você for bem sucedido num teste de resistência contra uma magia de encantamento que tenha apenas você como alvo, com ou sem a intervenção do cajado, você pode usar sua reação para gastar 1 carga do cajado e reverter a magia de volta no conjurador, como se você tivesse conjurado a magia.





CAJADO
DAS FLORESTAS

CAJADO DO
DEFINHAMENTO

CAJADO DE
TROVÃO E RELÂMPAGO

PEDRA DE CONTROLAR
ELEMENTAIS DA TERRA

O cajado recupera $1d8 + 2$ cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga, role um $d20$. Em um 1, o cajado se torna um bordão não-mágico.

CAJADO DE ENXAME DE INSETOS

Cajado, raro (requer sintonização com um bardo, bruxo, clérigo, druida, feiticeiro ou mago)

Este cajado tem 10 cargas e recupera $1d6 + 4$ cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga, role um $d20$. Em um 1, um enxame de insetos consome e destrói o cajado, então se dispersa.

Magias. Enquanto empunhar este cajado, você pode usar uma ação para gastar algumas de suas cargas para conjurar uma das seguintes magias através dele, usando a CD de resistência de suas magias: *inseto gigante* (4 cargas), *praga de insetos* (5 cargas).

Nuvem de Insetos. Enquanto empunhar este cajado, você pode usar uma ação e gastar 1 carga para fazer com que um enxame de insetos voadores inofensivos se espalhem num raio de 9 metros de você. Os insetos permanecem por 10 minutos, deixando uma área de escuridão densa para as criaturas, exceto você. O enxame se move com você, permanecendo centrado em você. Um vento de pelo menos 15 quilômetros por hora dispersa o enxame e termina o efeito.

CAJADO DE TROVÃO E RELÂMPAGO

Cajado, muito raro (requer sintonização)

Este cajado pode ser empunhado como um bordão mágico que concede +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com ele. Ele também possui as seguintes propriedades adicionais. Quando uma dessas propriedades é usada, ela não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

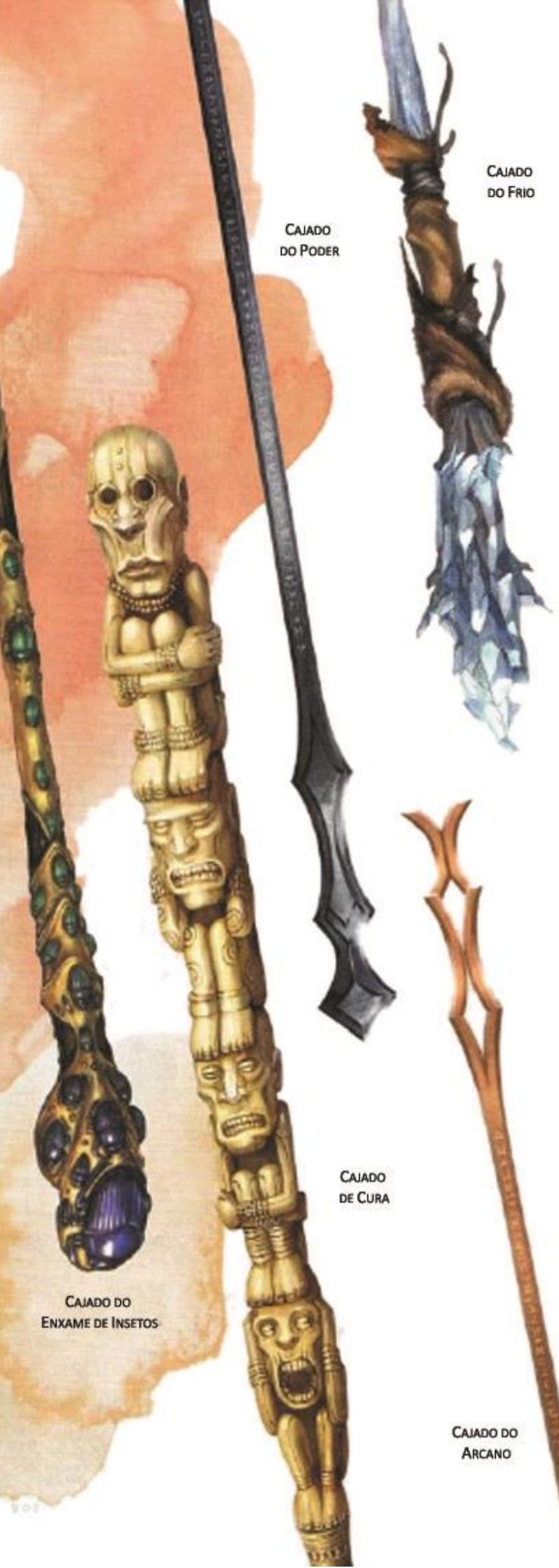
Relâmpago. Quando você atinge com um ataque corpo-a-corpo usando o cajado, você pode fazer com que ele cause 2d6 de dano elétrico extra.

Trovão. Quando você atinge com um ataque corpo-a-corpo usando o cajado, você pode fazer com que ele emita um estrondo de trovão, audível a até 90 metros de distância. O alvo que você atingiu deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 17, ou ficará atordoado até o final do seu próximo turno.

Golpe Elétrico. Você pode usar uma ação para fazer um relâmpago saltar da ponta do cajado em uma linha de 1,5 metro de largura por 36 metros de comprimento. Cada criatura na linha deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 17, sofrendo 9d6 de dano elétrico se falhar ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Golpe Trovejante. Você pode usar uma ação para fazer o cajado emitir um estrondo trovejante ensurdecedor, audível a até 180 metros de distância. Cada criatura a até 18 metros de você (não incluindo você) deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 17. Se fracassar na resistência, uma criatura sofre 2d6 de dano trovejante e fica surda por 1 minuto. Se passar na resistência, uma criatura sofre metade desse dano e não fica surda.

Trovão e Relâmpago. Você pode usar uma ação para usar as propriedades Golpe Elétrico e Golpe Trovejante ao mesmo tempo. Fazer isso não gasta os usos diários dessas propriedades, apenas o uso desta aqui.



CAJADO DO ARCANO

Cajado, lendário (requer sintonização com um bruxo, feiticeiro ou mago)

Este cajado pode ser empunhado como um bordão mágico que concede +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com ele. Enquanto estiver empunhando-o, você ganha +2 de bônus nas jogadas de ataque com magia.

O cajado tem 50 cargas para as propriedades a seguir. Ele recupera $4d6 + 2$ cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga, role um d20. Em um 20, o cajado recupera $1d12 + 1$ cargas.

Absorção de Magias. Enquanto estiver empunhando o cajado, você tem vantagem em testes de resistência contra magias. Além disso, você pode usar sua reação quando outra criatura conjurar uma magia que tenha apenas você como alvo. Se o fizer, o cajado absorve a mágica da magia, cancelando seu efeito e ganhando uma quantidade de cargas igual ao nível da magia absorvida. Porém, se fazer isso elevar o número total de cargas do cajado acima de 50, o cajado explode como se você tivesse ativado seu golpe de retribuição (veja abaixo).

Magias. Enquanto estiver empunhando este cajado, você pode usar uma ação para gastar 1 ou mais de suas cargas para conjurar uma das seguintes magias através dele, usando a CD de resistência e bônus de ataque de suas magias: *arrombar* (2 cargas), *bola de fogo* (versão de 7º nível, 7 cargas), *conjurar elemental* (7 cargas), *dissipar magia* (3 cargas), *esfera flamejante* (2 cargas), *invisibilidade* (2 cargas), *muralha de fogo* (4 cargas), *relâmpago* (versão de 7º nível, 7 cargas), *teia* (2 cargas), *telecinésia* (5 cargas) ou *tempestade de gelo* (4 cargas).

Golpe de Retribuição. Você pode usar uma ação para partir o cajado no seu joelho ou em uma superfície sólida, realizar um golpe de retribuição. O cajado é destruído e libera sua mágica restante em uma explosão que se expande para preencher uma esfera de 9 metros, centrada em você.

Você tem 50 por cento de chance de viajar instantaneamente para um plano de existência aleatório, evitando a explosão. Se você falhar em evitar o efeito, você sofre dano de energia igual a $16 \times$ a quantidade de cargas no cajado. Cada criatura na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 17. Se fracassar, uma criatura sofre uma quantidade de dano baseado em qual distante ela está do ponto de origem, como mostrado na tabela a seguir. Com um sucesso, uma criatura sofre metade desse dano.

Distância da Origem	Dano
3 metros ou menos	8 x a quantidade de cargas no cajado
Entre 3,1 e 6 metros	6 x a quantidade de cargas no cajado
Entre 6,1 e 9 metros	4 x a quantidade de cargas no cajado

CAJADO DO FOGO

Cajado, muito raro (requer sintonização bruxo, druida, feiticeiro ou mago)

Você tem resistência a dano de fogo enquanto estiver empunhando este cajado.

O cajado tem 10 cargas. Enquanto estiver empunhando-o, você pode usar uma ação para gastar 1 ou mais de suas cargas para conjurar uma das seguintes magias através dele, usando a CD de resistência de suas

CAJADO DO ENXAME DE INSETOS

CAJADO DO PODER

CAJADO DO FRIO

CAJADO DE CURA

CAJADO DO ARCANO

magias: *bola de fogo* (3 cargas), *mãos flamejantes* (1 carga) ou *muralha de fogo* (4 cargas).

O cajado recupera 1d6 + 4 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga, role um d20. Em um 1, o cajado enegrece, se desfaz em cinzas e é destruído.

CAJADO DO FRIO

Cajado, muito raro (requer sintonização bruxo, druida, feiticeiro ou mago)

Você tem resistência a dano de frio enquanto estiver empunhando este cajado.

O cajado tem 10 cargas. Enquanto estiver empunhando-o, você pode usar uma ação para gastar 1 ou mais de suas cargas para conjurar uma das seguintes magias através dele, usando a CD de resistência de suas magias: *cone de frio* (5 cargas), *névoa obscurecente* (1 carga) ou *muralha de gelo* (4 cargas).

O cajado recupera 1d6 + 4 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga, role um d20. Em um 1, o cajado se transforma em água e é destruído.

CAJADO DO PODER

Cajado, muito raro (requer sintonização com um bruxo, feiticeiro ou mago)

Este cajado pode ser empunhado como um bordão mágico que concede +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com ele. Enquanto estiver empunhando-o, você ganha +2 de bônus na Classe de Armadura, testes de resistência e jogadas de ataque com magia.

O cajado tem 20 cargas para as propriedades a seguir. Ele recupera 2d8 + 4 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga, role um d20. Em um 1, o cajado mantém o bônus nas jogadas de ataque e dano de +2, mas perde todas as outras propriedades. Em um 20, o cajado recupera 1d8 + 2 cargas.

Golpe Poderoso. Quando você atingir com um ataque corpo-a-corpo usando o cajado, você pode gastar 1 carga para causar 1d6 de dano de energia extra ao alvo.

Magias. Enquanto estiver empunhando este cajado, você pode usar uma ação para gastar 1 ou mais de suas cargas para conjurar uma das seguintes magias através dele, usando a CD de resistência e bônus de ataque de suas magias: *bola de fogo* (versão de 5º nível, 5 cargas), *cone de frio* (5 cargas), *globo de invulnerabilidade* (6 cargas), *imobilizar monstro* (5 cargas), *levitação* (2 cargas), *mísseis mágicos* (1 carga), *muralha de energia* (5 cargas), *raio do enfraquecimento* (1 carga) ou *relâmpago* (versão de 5º nível, 5 cargas).

Golpe de Retribuição. Você pode usar uma ação para partir o cajado no seu joelho ou em uma superfície sólida, realizar um golpe de retribuição. O cajado é destruído e libera sua mágica restante em uma explosão que se expande para preencher uma esfera de 9 metros, centrada em você.

Você tem 50 por cento de chance de viajar instantaneamente para um plano de existência aleatório, evitando a explosão. Se você falhar em evitar o efeito, você sofre dano de energia igual a 16 x a quantidade de cargas no cajado. Cada criatura na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 17.

CAJADO DO FOGO



Se fracassar, uma criatura sofre uma quantidade de dano baseado em qual distante ela está do ponto de origem, como mostrado na tabela a seguir. Com um sucesso, uma criatura sofre metade desse dano.

Distância da Origem	Dano
3 metros ou menos	8 x a quantidade de cargas no cajado
Entre 3,1 e 6 metros	6 x a quantidade de cargas no cajado
Entre 6,1 e 9 metros	4 x a quantidade de cargas no cajado

CAPA DE RESPIRAR NA ÁGUA

Item maravilhoso, incomum

Enquanto estiver vestindo esta capa submerso, você consegue falar a palavra de comando dela com uma ação para criar uma bolha de ar em volta de sua cabeça. Ela permite que você respire normalmente embaixo d'água. Essa bolha permanece com você até que você fale a palavra de comando novamente, a capa seja removida ou você não esteja mais submerso.



**BOTAS DE CAMINHAR
E SALTAR**

**CAPA DO
SALTIMBANCO**

BRACELETES DE DEFESA

**BROCHE DO
ESCUDO**

CAPA DO SALTIMBANCO

Item maravilhoso, raro

Esta capa tem um leve cheiro de enxofre. Enquanto você estiver vestindo-a, você pode usa-la para conjurar a magia *porta dimensional* com uma ação. Essa propriedade da capa não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

Quando você desaparece, você deixa uma nuvem de fumaça para trás e aparece em uma nuvem de fumaça similar no seu destino. A fumaça cria uma área de escuridão leve no espaço que você deixou e no espaço que você aparece, que desaparece no final do seu próximo turno. Um vento leve ou mais forte dispersa a fumaça.

CARRILHÃO DE ABERTURA

Item maravilhoso, raro

Este tubo de metal oco mede aproximadamente 30 centímetros e pesa 0,5 quilo. Você pode usá-lo com ele com uma ação, apontando-o para um objeto a até 36 metros de você que possa ser aberto, como uma porta, tampa ou fechadura. O carrilhão libera um tom claro e uma fechadura ou tranca no objeto se abre, a não ser que o som não possa alcançar o objeto. Se não houverem mais fechaduras ou tranças, o objeto se abre.

O carrilhão pode ser usado dez vezes. Após a décima vez, ele se parte e torna-se inútil.

CHAPÉU DE DISFARCE

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este chapéu, você pode usar uma ação para conjurar a magia *disfarçar-se* através dele, à vontade. A magia termina caso o chapéu seja removido.

CIMITARRA DE VELOCIDADE

Arma (cimitarra), muito rara (requer sintonização)

Você recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta arma mágica. Além disso, você pode realizar um ataque com ela, com uma ação bônus, em cada um dos seus turnos.

CINTO DOS ANÕES

Item maravilhoso, raro (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este cinto, você recebe os seguintes benefícios:

- Seu valor de Constituição aumenta em 2, até o máximo de 20.
- Você recebe vantagem em testes de Carisma (Persuasão) feitos interagindo com anões.

Além disso, enquanto estiver sintonizado com o cinto, você tem 50 por cento de chance, a cada dia ao amanhecer, de uma barba crescer se você for capaz de ter barba, ou de sua barba ficar mais espessa, se você já tiver barba.

Se você não for um anão, você recebe os seguintes benefícios adicionais enquanto usar o cinto:

- Você tem vantagem em testes de resistência contra veneno e tem resistência contra dano de veneno.
- Você tem visão no escuro com alcance de 18 metros.
- Você pode falar, ler e escrever em Anão.

CINTURÃO DE FORÇA DO GIGANTE

Item maravilhoso, raridade variável (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este cinto, seu valor de Força muda para o valor concedido pelo cinto. Caso seu valor de Força sem o cinto já for igual ou superior ao valor do cinto, o item não tem qualquer efeito sobre você.



MACHADO FURIOSO



BOLSA DE TRUQUES



CINTO DOS ANÕES

Existem seis variações desse cinto, correspondentes e com raridade variando de acordo com os seis tipos de gigantes verdadeiros. O *cinturão de força do gigante de pedra* e o *cinturão de força do gigante do gelo* parecem diferentes, mas possuem o mesmo efeito.

Tipo	Força	Raridade
Gigante da colina	21	Raro
Gigante de pedra/gelo	23	Muito raro
Gigante do fogo	25	Muito raro
Gigante das nuvens	27	Lendário
Gigante da tempestade	29	Lendário

COLA SOBERANA

Item maravilhoso, lendário

Esta substância viscosa e leitosa pode formar uma união permanente entre dois objetos quaisquer. Ela deve ser armazenada em um jarro ou frasco revestido por dentro com óleo escorregadio. Quando encontrado, um recipiente contém 1d6 + 1 porções de 30 gramas.

Uma porção de cola pode cobrir 30 centímetros quadrados de superfície. A cola leva 1 minuto para secar. Quando ela tiver secado, a união é criada e só pode ser quebrada com aplicação do *solvente universal*, *óleo de forma etérea* ou com a magia *desejo*.

COLAR DE ADAPTAÇÃO

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este colar, você pode respirar normalmente em qualquer ambiente, e você tem vantagem em testes de resistência contra gases e vapores nocivos (como dos efeitos de *névoa mortal*, *névoa fétida*, venenos inalados e armas de sopro de alguns dragões).

COLAR DE BOLAS DE FOGO

Item maravilhoso, raro

Este colar possui 1d6 + 3 contas penduradas nele. Você pode usar uma ação para arrancar uma conta e arremessa-la a até 18 metros de distância. Quando alcançar o fim da trajetória, a conta explode como uma magia *bola de fogo* de 3º nível (CD de resistência 15).

Você pode arremessar diversas contas, ou mesmo o colar interior, com uma ação. Quando o ficar, aumente o nível da *bola de fogo* em 1 por cada conta além da primeira.

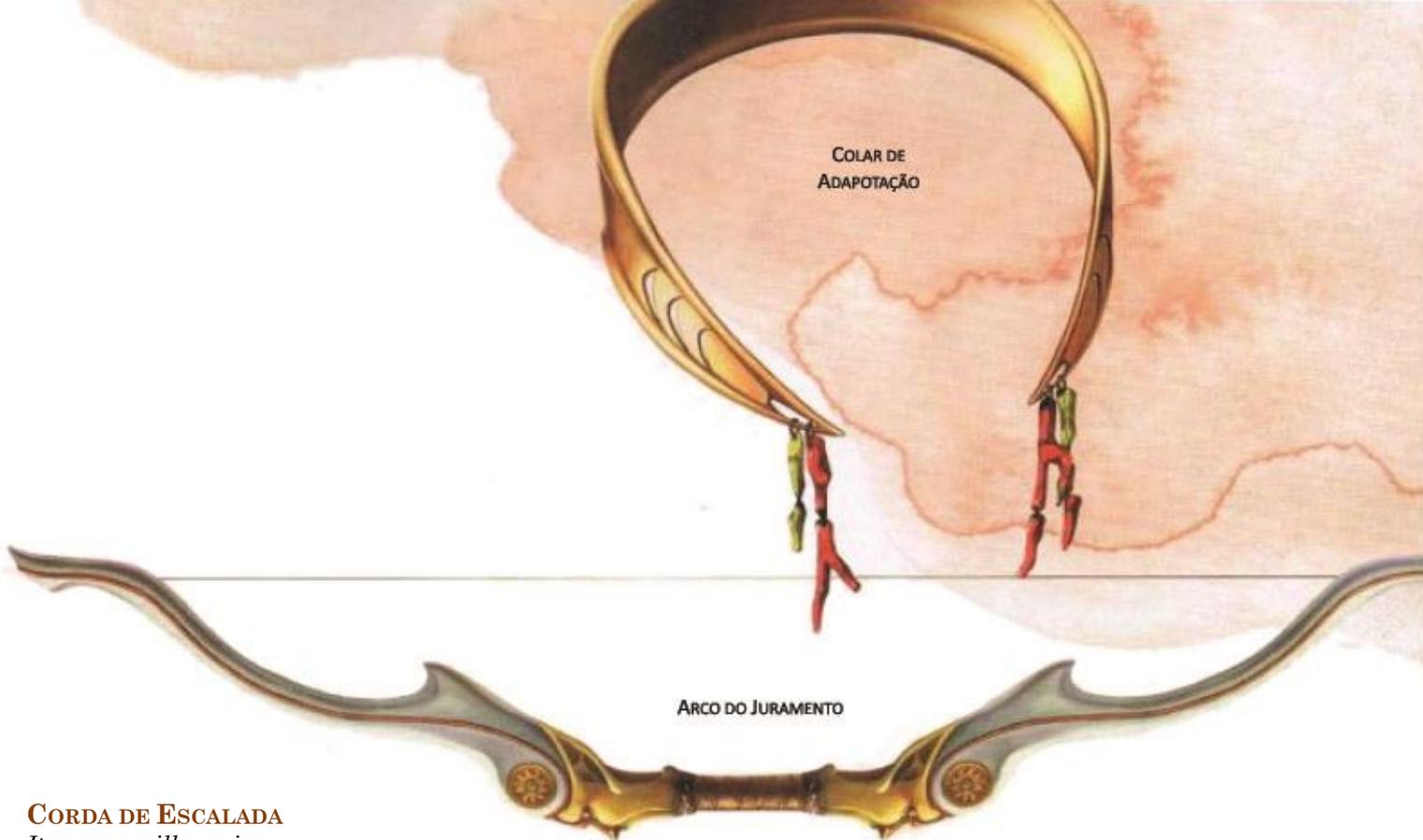
CONTAS DE FORÇA

Item maravilhoso, raro

Estas pequenas esferas negras medem 2 centímetros de diâmetro e pesam 30 gramas cada. Geralmente, 1d4 + 4 *contas de força* são encontradas juntas.

Você pode usar uma ação para arremessar a conta a até 18 metros. Ela explode no impacto e é destruída. Cada criatura a até 3 metros de raio de onde a conta atingiu deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 15 ou sofrerá 5d4 de dano de energia. Uma esfera de energia transparente então cerca a área por 1 minuto. Qualquer criatura que fracassar na resistência e esteja completamente dentro da área, ficará presa dentro da esfera. As criaturas que forem bem sucedidas na resistência, ou que estejam parcialmente dentro da área, são empurradas para longe do centro da esfera até não estarem mais dentro dela. Apenas ar pode passar através a parede da esfera. Nenhum ataque ou outro efeito consegue.

Uma criatura aprisionada pode usar sua ação para empurrar a parede da esfera, movendo a esfera até metade do deslocamento de caminhada da criatura. A esfera pode ser erguida e sua magia faz com que ela pese apenas 0,5 quilo, independente do peso da criatura dentro dela.



CORDA DE ESCALADA

Item maravilhoso, incomum

Esta corda de seda de 18 metros de comprimento pesa 1,5 quilo e pode suportar até 1.500 quilos. Se você segurar uma ponta da corda e usar uma ação para falar a palavra de comando, a corda se anima. Com uma ação bônus, você pode comandar a outra ponta a se mover para um destino de sua escolha. Essa ponta se move 3 metros em seu turno, a primeira vez que você a comandar, e 3 metros em cada um dos seus turnos até alcançar o destino, até sua extensão máxima, ou até você manda-la parar. Você também pode mandar a corda se prender firmemente a um objeto ou para se soltar, para se amarrar ou se desamarrar, ou para se enrolar para ser carregada.

Se você mandar a corda se amarrar, grandes nós aparecerão em intervalos de 30 centímetros ao longo da corda. Enquanto estiver nodosa, a corda se encurta para 15 metros de comprimento e concede vantagem em testes feitos para escala-la.

A corda tem CA 20 e 20 pontos de vida. Ela recupera 1 ponto de vida a cada 5 minutos, contanto que tenha pelo menos 1 ponto de vida. Se a corda cair para 0 pontos de vida, ela é destruída.

CORDA DE ESTRANGULAMENTO

Item maravilhoso, raro

Esta corda de 9 metros de comprimento pesa 1,5 quilos. Se você segurar uma ponta da corda e usar uma ação para falar a palavra de comando, a outra ponta se arremessa para frente para estrangular uma criatura que você possa ver, a até 6 metros de você. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Destreza CD 15 ou ficará impedido.

Você pode libertar a criatura ao usar uma ação bônus para falar uma segunda palavra de comando. Um alvo impedido pela corda pode usar uma ação para realizar um teste de Força ou de Destreza CD 15 (à escolha do alvo). Com um sucesso, a criatura não estará mais impedida pela corda.

A corda tem CA 20 e 20 pontos de vida. Ela recupera 1 ponto de vida a cada 5 minutos, contanto que tenha pelo menos 1 ponto de vida. Se a corda cair para 0 pontos de vida, ela é destruída.

CORRENTE DE CONTAS DE ORAÇÃO

Item maravilhoso, raro (requer sintonização com um clérigo, druida ou paladino)

Este colar possui 1d4 + 2 contas mágicas feitas de águas marinhas, pérolas negras ou topázios. Ela tem também diversas contas não-mágicas feitas de pedras como âmbar, pedra de sangue, citrina, coral, jade, pérola ou quartzo. Se uma conta mágica for removida da corrente, a conta perde sua mágica.

d20	Conta de...	Magia
1-6	Abençoar	<i>Benção</i>
7-12	Curar	<i>Curar ferimentos (2º nível) ou restauração menor</i>
13-16	Auxiliar	<i>Restauração maior</i>
17-18	Destruir	<i>Marca da punição</i>
19	Invocar	<i>Aliado planar</i>
20	Andar no vento	<i>Caminhar no vento</i>

Existem seis tipos de contas mágicas. O Mestre decide o tipo de cada uma na corrente ou as determinar aleatoriamente. Uma corrente pode ter mais de um tipo da mesma conta. Para usar uma, você deve estar usando o colar. Cada conta possui uma magia que você pode conjurar através dela, com uma ação bônus (usando sua CD de magia, se um teste de resistência for necessário). Uma vez que a magia de uma conta mágica é conjurada, a conta não poderá ser usada novamente até o próximo amanhecer.

COURO BATIDO ENCANTADOR

Armadura (couro batido), rara

Enquanto estiver vestindo esta armadura, você recebe +1 de bônus na CA. Você também pode usar uma ação bônus para falar a palavra de comando da armadura e fazer com que ela assuma a aparência de um conjunto de roupas normal ou outro tipo de armadura. Você decide qual aparência ela toma, incluindo a cor, estilo e acessórios, mas a armadura mantém seu volume e peso normais. A aparência ilusória dura até você usar essa propriedade novamente ou remover a armadura.

CUBO DE FORÇA

Item maravilhoso, raro (requer sintonização)

Este cubo tem aproximadamente 2,5 centímetros de diâmetro. Cada face possui uma marcação distinta nela que pode ser pressionada. O cubo começa com 36 cargas e recupera 1d20 cargas gastas diariamente pelo amanhecer.

Você pode usar uma ação para pressionar uma das faces do cubo, gastando um número de cargas baseado na face escolhida, como mostrado na tabela Faces do Cubo de Força. Cada face possui um efeito diferente. Se o cubo não tiver cargas restantes suficientes, nada acontece. Do contrário, uma barreira de energia invisível surge do nada, formando um cubo de 4,5 metros de lado. A barreira é centrada em você, se move com você e dura 1 minuto, até você usar uma ação para pressionar a sexta face do cubo, ou o cubo ficar sem cargas. Você pode mudar o efeito da barreira ao pressionar uma face diferente do cubo e gastar o número requerido de cargas, reiniciando a duração.

Se o seu movimento fizer com que a barreira entre em contato com um objeto sólido que não possa passar pelo cubo, você não poderá se aproximar mais desse objeto enquanto a barreira permanecer.

FACES DO CUBO DE FORÇA

Face	Cargas	Efeito
1	1	Gases, vento e névoa não podem atravessar a barreira.
2	2	Matéria inorgânica não pode atravessar a barreira. Paredes, pisos e tetos podem atravessar ao seu critério.
3	3	Matéria orgânica não pode atravessar a barreira.
4	4	Efeitos de magias não pode atravessar a barreira.
5	5	Nada pode atravessar a barreira. Paredes, pisos e tetos podem atravessar ao seu critério.
6	0	A barreira se desativa.

O cubo perde cargas quando a barreira é alvo de certas magias ou entra em contato com certas magias ou efeitos de itens mágicos, como mostrado na tabela abaixo.

Magia ou Item	Cargas Perdidas
<i>Desintegrar</i>	1d12
<i>Trombeta da destruição</i>	1d10
<i>Criar passagem</i>	1d6
<i>Rajada prismática</i>	1d20
<i>Muralha de fogo</i>	1d4

CUBO DO PORTAL

Item maravilhoso, lendário

Este cubo de 7,5 centímetros de diâmetro irradia energia mágica palpável. Os seis lados do cubo são, cada um, conectado a um plano de existência diferente, um deles é o Plano Material. Os outros lados são ligados a planos determinados pelo Mestre.

Você pode usar uma ação para apertar um dos lados do cubo para conjurar a magia *portal* através dele, abrindo um portal para o plano conectado a esse lado. Alternativamente, se você usar uma ação para pressionar um lado duas vezes, você pode conjurar a magia *viagem planar* (CD de resistência 17) com o cubo e transportar os alvos para o plano conectado a esse lado.

O cubo tem 3 cargas. Cada uso do cubo gasta 1 carga. O cubo recupera 1d3 das cargas gastas diariamente a cada amanhecer.

DECANTADOR DE ÁGUA INFINITA

Item maravilhoso, incomum

Este frasco de rolha espirra quando sacudido, como se contivesse água. O decantador pesa 1 quilo.

Você pode usar uma ação para remover a rolha e falar uma das três palavras de comando, quando uma quantidade de água doce ou água salgada (à sua escolha) jorrará do frasco. A água para de sair no começo do seu próximo turno. Escolhida dentre as seguintes opções:

- O “riacho” produz 4 litros de água.
- A “fonte” produz 20 litros de água.
- O “gêiser” produz 120 litros de água que é expelida em um gêiser de 9 metros de comprimento e 30 centímetros de espessura. Com uma ação bônus, enquanto segura o decantador, você pode mirar o gêiser em uma criatura, que você possa ver, a até 9 metros de você. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 13 ou sofrerá 1d4 de dano de concussão e cairá no chão. Ao invés de uma criatura, você pode focar um objeto que não esteja sendo vestido ou segurado e que não pese mais de 100 quilos. O objeto também é derrubado ou empurrado até 4,5 metros de você.

DEFENSORA

Arma (qualquer espada), lendária (requer sintonização)

Você recebe +3 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta arma mágica.

A primeira vez que você ataca com essa espada em cada um dos seus turnos, você pode transferir uma parte ou todo o bônus da espada para sua Classe de Armadura, ao invés de usar esse bônus em qualquer ataque nesse turno. Por exemplo, você poderia reduzir o bônus nas jogadas de ataque e dano para +1 e ganhar +2 de bônus na CA. O bônus ajustado funciona até o início do seu próximo turno, apesar de você ter que empunhar a espada para receber o bônus na CA advindo dela.

DIADEMA DA DESTRUIÇÃO

Item maravilhoso, incomum

Enquanto estiver usando este diadema, você pode usar uma ação para conjurar a magia *raio ardente* através dele. Quando você o faz, ataque com a magia, fazendo-o com um bônus de ataque de +5. O diadema não pode ser usado novamente até o próximo amanhecer.



DIADEMA DA DESTRUIÇÃO



CUBO DE FORÇA



MANTO DA ARRAIA

CARRILHÃO DE ABERTURA

DISPOSITIVO DE KWALISH

Item maravilhoso, lendário

Este item à primeira vista parece um barril de ferro Grande selado pesando 250 quilos. O barril possui uma trava escondida, que pode ser encontrada com um teste bem sucedido de Inteligência (Investigação) CD 20. Liberar a trava abre uma escotilha em uma das extremidades do barril, permitindo que duas criaturas Médias ou menores rastejem para dentro. Dez alavancas estão posicionadas em linha na extremidade oposta, cada uma em uma posição neutra, capaz de se mover para cima ou para baixo. Quando determinadas alavancas são usadas, o dispositivo se transforma, se assemelhando a uma lagosta gigante.

O dispositivo de Kwalish é um objeto Grande com as seguintes estatísticas:

Classe de Armadura: 20

Pontos de Vida: 200

Deslocamento: 9 m, natação 9 m (ou 0 para ambos caso as pernas e cauda não estejam estendidas)

Imunidade a Dano: veneno, psíquico

Para ser usado como um veículo, o dispositivo requer um piloto. Enquanto a escotilha do dispositivo estiver fechada, o compartimento é hermeticamente fechado. O compartimento possui ar suficiente para 10 horas, dividido pela quantidade de criaturas que respirem dentro dele.

O dispositivo flutua na água. Ele também pode submergir até uma profundidade de 270 metros. Abaixo disso, o veículo sofre 2d6 de dano de concussão por minuto devido à pressão.

Uma criatura no compartimento pode usar uma ação para mover até duas alavancas do dispositivo para cima ou para baixo. Após cada uso, uma alavanca volta para sua posição neutra. Cada alavanca, da esquerda para a direita, funciona como mostrado na tabela Alavancas do Dispositivo de Kwalish.

ALAVANCAS DO DISPOSITIVO DE KWALISH

Alavanca	Para Cima	Para Baixo
1	Pernas e cauda se estendem, permitindo que o dispositivo ande ou nade.	Pernas e cauda se retraem, reduzindo o deslocamento do dispositivo para 0 e deixando-o incapaz de se beneficiar de bônus de deslocamento.
2	Vigias frontais se abrem.	Vigias frontais se fecham.
3	Vigias laterais se abrem (duas de cada lado).	Vigias laterais se fecham (duas de cada lado).
4	Duas garras se estendem dos lados frontais do dispositivo.	As garras se retraem.
5	Cada garra estendida realiza o seguinte ataque com arma corpo-a-corpo: +8 para atingir, alcance 1,5 metro, um alvo. Acerto: 7 (2d6) de dano de concussão.	Cada garra estendida realiza o seguinte ataque com arma corpo-a-corpo: +8 para atingir, alcance 1,5 metro, um alvo. Acerto: o alvo fica agarrado (CD 15 para escapar).
6	O dispositivo anda ou nada para frente	O dispositivo anda ou nada para trás.
7	O dispositivo vira 90 graus para a esquerda.	O dispositivo vira 90 graus para a direita.
8	Objetos similares a olhos emitem luz plena num raio de 9 metros e penumbra num raio adicional de 9 metros.	As luzes se apagam.
9	O dispositivo mergulha até 6 metros em um líquido.	O dispositivo sobe até 6 metros em um líquido.
10	A escotilha traseira se destranca e abre.	A escotilha traseira se fecha e tranca.



ESCUDO ANIMADO

ELIXIR DE SAÚDE

Poção, rara

Quando você bebe esta poção, ela cura qualquer doença que esteja afligindo você e remove as condições cego, surdo, paralisado e envenenado. O líquido vermelho claro tem pequenas bolhas de luz nele.

ELMO BRILHANTE

Item maravilhoso, muito raro (requer sintonização)

Este elmo estonteante é ornado com 1d10 diamantes, 2d10 rubis, 3d10 opalas de fogo e 4d10 opalas. Qualquer gema removida do elmo se desfaz em pó. Quando todas as gemas forem removidas ou destruídas, o elmo perde sua mágica.

Você recebe os seguintes benefícios enquanto usá-lo:

- Você pode usar uma ação para conjurar uma das seguintes magias (CD de resistência 18), usando uma das gemas do elmo do tipo específico como componente: *luz do dia* (opala), *bola de fogo* (opala de fogo), *rajada prismática* (diamante) ou *muralha de fogo* (rubi). A gema é destruída quando a magia é conjurada e desaparece do elmo.
- Contanto que ele tenha pelo menos um diamante, o elmo emite penumbra num raio de 9 metros quando pelo menos um morto-vivo estiver na área. Qualquer morto-vivo que começa seu turno na área sofre 1d6 de dano radiante.
- Contanto que o elmo tenha pelo menos um rubi, você tem resistência a fogo.
- Contanto que o elmo tenha pelo menos uma opala de fogo, você pode usar uma ação para falar uma palavra de comando para fazer uma arma que você esteja empunhando explodir em chamas. As chamas emitem luz plena num raio de 3 metros e penumbra por 3 metros adicionais. As chamas são inofensivas a você e sua arma. Quando você atingir um ataque usando a arma flamejante, o alvo sofre 1d6 de dano de fogo extra. As chamas duram até você usar uma ação bônus para falar a palavra de comando novamente ou até você largar ou embainhar a arma.

Role um d20 se você estiver usando o elmo e sofrer dano de fogo como resultado de fracassar num teste de resistência contra uma magia. Num resultado de 1, o elmo emite raios de luz de suas gemas remanescentes. Cada criatura a até 18 metros do elmo, fora você, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 17 ou será atingida pelos raios, sofrendo dano radiante igual ao número de gemas no elmo. O elmo e suas gemas, então, são destruídos.

ELMO DE COMPREENÇÃO DE IDIOMAS

Item maravilhoso, incomum

Enquanto estiver usando este elmo, você pode usar uma ação para conjurar a magia *compreender idiomas* através dele, à vontade.

ELMO DE TELEPATIA

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este elmo, você pode usar uma ação para conjurar a magia *detectar pensamentos* (CD de resistência 13) através dele. Enquanto você mantiver a concentração na magia, você pode usar uma ação bônus para enviar uma mensagem telepática para a criatura em que você está se focando. Ela pode responder – usando uma ação bônus para fazê-lo – enquanto seu foco nela continuar.

Enquanto mantiver o foco em uma criatura com *detectar pensamentos*, você pode usar uma ação para conjurar a magia *sugestão* (CD de resistência 13) através do elmo na criatura. Uma vez usada, a propriedade de *sugestão* não poderá ser usada novamente até o próximo amanhecer.

ELMO DE TELETRANSPORTE

Item maravilhoso, raro (requer sintonização)

Este elmo possui 3 cargas. Enquanto estiver usando-o, você pode usar uma ação para gastar uma carga e conjurar a magia *teletransporte* através dele. O elmo recupera 1d3 das cargas gastas diariamente ao amanhecer.

ESCARAVELHO DE PROTEÇÃO

Item maravilhoso, lendário (requer sintonização)

Se você segurar este medalhão em formato de besouro em sua mão por 1 rodada, uma inscrição aparece em sua superfície e revela sua natureza mágica. Ele concede dois benefícios enquanto estiver em sua posse:

- Você tem vantagem em testes de resistência contra magias.
- O escaravelho tem 12 cargas. Se você falhar em um teste de resistência contra uma magia necromântica ou um efeito nocivo originado de uma criatura mortaviva, você pode usar sua reação para gastar 1 carga e tornar o fracasso em um sucesso. O escaravelho se desfaz em pó e é destruído quando sua última carga for gasta.

ESCUDO +1, +2 OU +3

Armadura (escudo), incomum (+1), raro (+2) ou muito raro (+3)

Enquanto estiver segurando este escudo, você tem um bônus na CA determinado por sua raridade. Este bônus é adicionado ao bônus normal do escudo na CA.

ESCUDO ANIMADO

Armadura (escudo), muito raro (requer sintonização)

Enquanto estiver segurando este escudo, você pode falar sua palavra de comando, com uma ação bônus, para fazê-lo se animar. O escudo salta no ar e flutua no seu espaço para proteger você como se você o estivesse usando, deixando suas mãos livres. O escudo permanece animado por 1 minuto, até você usar uma ação bônus para terminar este efeito ou até você ficar incapacitado ou morrer, nesse momento o escudo cai no chão ou em sua mão, caso você tenha uma mão livre.

ESCUDO APANHADOR DE FLECHAS

Armadura (escudo), raro (requer sintonização)

Você recebe +2 de bônus na CA contra ataques a distância enquanto estiver empunhando este escudo. Esse bônus é adicionado ao bônus normal do escudo na CA. Além disso, toda vez que um atacante fizer um ataque a distância contra um alvo a até 1,5 metro de você, você pode usar sua reação para se tornar o alvo do ataque, no lugar.

ESCUDO DE ATRAÇÃO DE PROJÉTEIS

Armadura (escudo), raro (requer sintonização)

Enquanto estiver segurando este escudo, você tem resistência a dano de ataques à distância com armas.

Maldição. Este escudo é amaldiçoado. Se sintonizar com ele amaldiçoa você até você ser alvo da magia *remover maldição* ou mágica similar. Remover o escudo fracassa em terminar a maldição em você. Sempre que um ataque à distância com arma for feito contra um alvo a até 3 metros de você, a maldição faz com que você seja o alvo, no lugar.

ESCUDO DE PROTEÇÃO CONTRA MAGIA

Armadura (escudo), muito raro (requer sintonização)

Enquanto estiver segurando este escudo, você tem vantagem em teste de resistência contra magias e outros efeitos mágicos, e ataques com magia tem desvantagem contra você.

ESCUDO SENTINELA

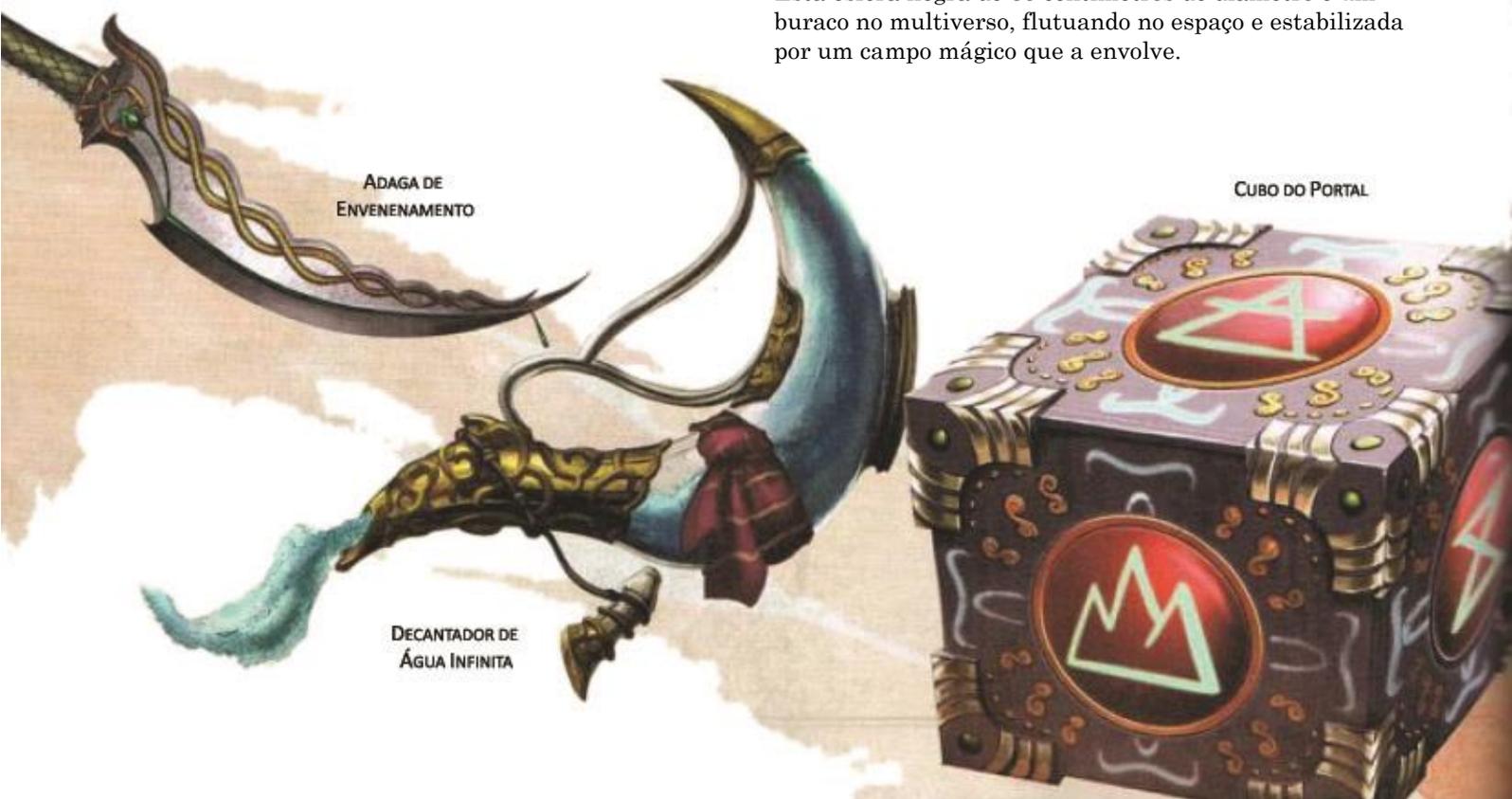
Armadura (escudo), incomum

Enquanto estiver segurando este escudo, você tem vantagem nas jogadas de iniciativa e testes de Sabedoria (Percepção). O escudo é brasonado com o símbolo de um olho.

ESFERA DE ANIQUILAÇÃO

Item maravilhoso, lendário

Esta esfera negra de 60 centímetros de diâmetro é um buraco no multiverso, flutuando no espaço e estabilizada por um campo mágico que a envolve.



ADAGA DE
ENVENENAMENTO

DECANTADOR DE
ÁGUA INFINITA

CUBO DO PORTAL

CORDA DE
ESTRANGULAMENTO

PEDRAS DE
MENSAGEM

ESCARAVELHO
DE PROTEÇÃO

A esfera oblitera toda matéria que ela atravessa e toda matéria que passa através dela. Artefatos são a exceção. A não ser que um artefato seja suscetível ao dano da *esfera de aniquilação*, ele passa através da esfera ileso. Qualquer outra coisa que toque a esfera, mas não seja totalmente engolfado e obliterado por ela, sofre 4d10 de dano de energia.

A esfera fica parada até alguém controla-la. Se você estiver a até 18 metros de uma esfera descontrolada, você pode usar uma ação para realizar um teste de Inteligência (Arcanismo) CD 25. Com um sucesso, a esfera levita em uma direção de sua escolha, até uma quantidade de metros igual a 1,5 x seu modificador de Inteligência (mínimo 1,5 metro). Se fracassar, a esfera se move 3 metros em sua direção. Uma criatura cuja esfera entre no espaço deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 13 ou seja tocado por ela, sofrendo 4d6 de dano de energia.

Se você tentar controlar uma esfera que esteja sob controle de outra criatura, você realiza um teste de Inteligência (Arcanismo) resistido por um teste de Inteligência (Arcanismo) da outra criatura. O vencedor da disputa ganha controle da esfera e pode levita-la como normal.

Se a esfera entrar em contato com um portal planar, como o criado pela magia *portal*, ou um espaço extradimensional, como dentro de um *buraco portátil*, o Mestre determina aleatoriamente o que acontece, usando a tabela a seguir.

d100 Remendo

- 01–50 A esfera é destruída.
- 51–85 A esfera se move através do portal ou para dentro do espaço extradimensional.
- 86–00 Uma brecha espacial envia cada criatura e objeto a até 54 metros, incluindo a esfera, para um plano de existência aleatório.

ESPADA DANÇARINA

Arma (qualquer espada), muito rara (requer sintonização)

Você pode usar uma ação bônus para jogar esta espada mágica no ar e falar a palavra de comando. Quando você faz isso, a espada começa a flutuar, voando até 9 metros e atacando uma criatura de sua escolha a 1,5 metro dela. A

espada usa sua jogada de ataque e modificador de habilidade para jogadas de dano.

Enquanto a espada flutua, você pode usar sua ação bônus para fazer a espada voar até 9 metros para outro lugar a até 9 metros de você. Como parte da mesma ação, você pode fazer a espada atacar uma criatura a 1,5 metro dela.

Após a espada flutuante atacar pela quarta vez, ela voa até 9 metros e tenta voltar a sua mão. Se você não tiver nenhuma mão livre, ela cairá no chão, nos seus pés. Caso a espada não tenha qualquer obstáculo até você, ela se moverá o mais próximo possível e então cairá no chão. Ela também para de flutuar se você a agarrar ou se afastar mais de 9 metros dela.

ESPADA DA RETALIAÇÃO

Arma (espada longa), lendária (requer sintonização com uma criatura com a mesma tendência da espada)

No mundo de Greyhawk, se tem conhecimento da existência de apenas nove destas lâminas. Cada uma foi modelada após a lendária espada Fragarach, que é diversamente traduzida como “Palavra Final”. Cada uma das nove espadas possui seu próprio nome e tendência, e cada uma carrega uma gema diferente em seu pomo. Você recebe +3 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta espada. Além disso, enquanto estiver empunhando a espada, você pode usar sua reação para realizar um ataque corpo-a-corpo com ela contra qualquer criatura no alcance que tenha causado dano a você. Você tem vantagem na jogada de ataque e qualquer dano causado com este ataque especial ignora qualquer imunidade ou resistência a dano que o alvo possua.

Nome	Tendência	Gema
Respondedora	Caótica e boa	Esmeralda
Discutidora	Caótica e má	Jato
Finalizadora	Leal e neutra	Ametista
Gracejo Final	Caótica e neutra	Turmalina
Rebatedora	Neutra e boa	Topázio
Replicadora	Neutra	Peridoto
Retrucadora	Leal e boa	Água marinha
Treplicadora	Leal e má	Granada
Terminadora	Neutra e má	Espinela



ELMO DE TELEPATIA



ELMO DE TELETRANSPORTE



SACOLA PRESTATIVA
DE HEWARD

ESPADA DA VINGANÇA

Arma (qualquer espada), incomum (requer sintonização)

Você recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta espada mágica.

Maldição. Esta espada é amaldiçoada e possuída por um espírito vingativo. Se sintonizar com ela estende a maldição a você. Enquanto você permanecer amaldiçoado, você não deseja se separar da espada, mantendo-a com você o tempo todo. Enquanto estiver sintonizado a esta espada, você tem desvantagem nas jogadas de ataque feitas com armas diferentes dessa.

Além disso, enquanto a espada estiver com você, você deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria CD 15 toda vez que sofrer dano em combate. Se fracassar na resistência, você deve atacar a criatura que causou dano a você até cair a 0 pontos de vida ou fazê-la cair, ou caso você não consiga alcançar a criatura para realizar um ataque corpo-a-corpo contra ela.

Você pode quebrar a maldição das formas usuais. Alternativamente, conjurar *banimento* na espada forçará o espírito vingativo a partir. A espada então, se torna uma arma +1 sem qualquer outra propriedade.

ESPADA DECEPADORA

Arma (qualquer espada que cause dano cortante), muito rara (requer sintonização)

Quando você ataca um objeto com esta espada mágica e atinge, maximize o dado de dano da arma contra o alvo.

Quando você ataca uma criatura com esta arma e rola um 20 na jogada de ataque, o alvo sofre 14 de dano cortante extra. Então role outro d20. Se você rolar um 20, você decepa um dos membros do alvo, com o efeito de tal perda sendo determinado pelo Mestre. Se a criatura não tiver um membro para ser decepado, você arranca uma porção do corpo dela, no lugar.

Além disso, você pode falar a palavra de comando da espada para fazer a lâmina emitir luz plena num raio de 3 metros e penumbra por mais 3 metros adicionais. Dizer a palavra de comando novamente ou embainhar a espada, apaga a luz.

ESPADA DO FURTO DE VIDAS

Arma (qualquer espada), rara (requer sintonização)

Quando você ataca uma criatura com esta espada mágica e rola um 20 na jogada de ataque, o alvo sofre 10 de dano necrótico extra se ele não for um constructo ou morto-vivo. Você também ganha 10 pontos de vida temporários.

ESPADA DO SANGRAMENTO

Arma (qualquer espada), rara (requer sintonização)

Pontos de vida perdidos através do dano causado com esta arma só podem ser recuperados através de um descanso curto ou longo, não por regeneração, magia ou quaisquer outros meios.

Uma vez por turno, quando você atingir uma criatura com um ataque usando esta arma mágica, você pode ferir o alvo. No início de cada um dos turnos da criatura ferida, ela sofre 1d4 de dano necrótico para cada vez que você a feriu, e então ela pode fazer um teste de resistência de Constituição CD 15, terminando o efeito de todos os ferimentos em si, com um sucesso. Alternativamente, a criatura ferida, ou uma criatura a até 1,5 metro dela, pode usar uma ação para realizar um teste de Sabedoria (Medicina) CD 15, terminando o efeito de tais ferimentos com um sucesso.

ESPADA VORPAL

Arma (qualquer espada que cause dano cortante), lendária (requer sintonização)

Você recebe +3 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta arma mágica. Além disso, a arma ignora resistência a dano cortante.

Quando você atacar uma criatura que tenha pelo menos uma cabeça com esta arma e rolar um 20 na jogada de ataque, você arranca uma das cabeças da criatura. A criatura morre se não puder sobreviver sem a cabeça perdida. Uma criatura é imune a esse efeito se for imune a dano cortante, não tenha ou precise de uma cabeça, possua ações lendárias ou o Mestre decida que a criatura é muito grande para que sua cabeça seja decepada por esta arma. Tal criatura, ao invés, receberia 6d8 de dano cortante extra pelo ataque.

ESPELHO DO APRISIONAMENTO

Item maravilhoso, muito raro

Quando este espelho de 1,2 metro de altura é visto indiretamente, sua superfície mostra imagens borradas de criaturas. O espelho pesa 25 quilos, tem CA 11, 10 pontos de vida e vulnerabilidade a dano de concussão. Ele se despedaça e é destruído quando for reduzido a 0 pontos de vida.

Se o espelho estiver pendurado em uma superfície vertical e você estiver a 1,5 metro dele, você pode usar uma ação para falar a palavra de comando e ativa-lo. Ele permanece ativo até você usar uma ação para falar a palavra de comando novamente.

Qualquer criatura, diferente de você, que vir seu reflexo enquanto o espelho estiver ativo, a até 9 metros dele, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Carisma CD 15 ou será aprisionada, junto com qualquer coisa que esteja vestindo ou carregando, em uma das doze celas extradimensionais do espelho. Este teste de resistência é feito com vantagem se a criatura souber a natureza do espelho e constructos passam automaticamente nesse teste de resistência.

Uma cela extradimensional é uma expansão infinita preenchida com uma fina névoa que reduz a visibilidade a 3 metros. Criaturas presas na cela do espelho não envelhecem e não precisam comer, beber ou dormir. Uma criatura presa dentro de uma cela pode escapar usando magia que permita viagens planares. Do contrário, a criatura está confinada a cela até ser libertada.

Se o espelho aprisionar uma criatura, mas suas doze celas extradimensionais já estiverem ocupada, o espelho liberta uma criatura aleatoriamente para acomodar o novo prisioneiro. Uma criatura liberta aparece em um espaço desocupado dentro da visão do espelho, mas olhando para o lado contrário. Caso o espelho seja despedaçado, todas as criaturas contidas nele serão libertadas e aparecerão em espaços desocupados próximos dele.

Enquanto estiver a 1,5 metro do espelho, você pode usar uma ação para falar o nome de uma criatura aprisionada nele ou chamar uma cela em particular pelo número. A criatura nomeada ou contida na cela nomeada aparece como uma imagem na superfície do espelho. Você e a criatura podem, então, se comunicar normalmente.

De forma similar, você pode usar uma ação para falar uma segunda palavra de comando e libertar uma criatura aprisionada no espelho. A criatura libertada aparece, junto com todos os seus pertences, em um espaço desocupado próximo ao espelho e olhando para o lado contrário dele.

ESTÁTUA DE PODERES INCRÍVEIS

Item maravilhoso, raridade depende da estátua

Uma *estátua de poderes incríveis* é uma estatueta de uma besta pequena o suficiente para caber no bolso. Se você usar uma ação para falar a palavra de comando e arremessar a estátua em um local no solo a até 18 metros de você, a estátua torna-se uma criatura viva. Se o espaço onde a criatura apareceria estiver ocupado por outras criaturas ou objetos, ou caso não haja espaço suficiente para a criatura, a estátua não se tornará uma criatura.

A criatura é amigável a você e aos seus companheiros. Ela compreende seu idioma e obedece seus comandos

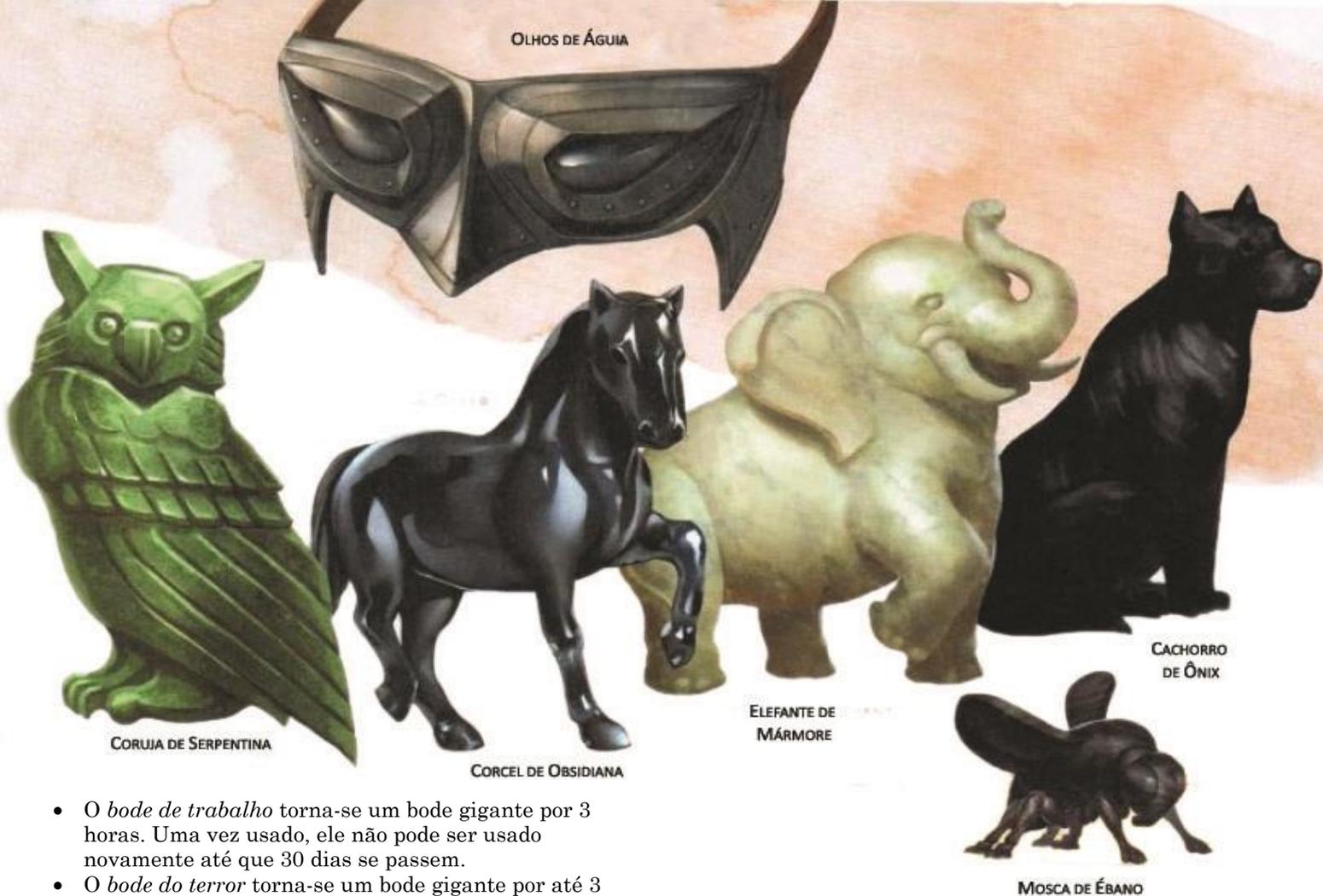


falados. Se você não der um comando, a criatura se defenderá, mas não realizará nenhuma ação. Veja o *Manual dos Monstros* para as estatísticas da criatura, exceto para a mosca gigante.

A criatura existirá por uma duração específica para cada estátua. Ao final da duração, a criatura reverte a forma de estátua. Ela reverte prematuramente se cair a 0 pontos de vida ou se você usar uma ação para dizer a palavra de comando novamente e toca-la. Quando a criatura se tornar uma estátua novamente, sua propriedade não poderá ser usada novamente até que um certo tempo se passe, como especificado na descrição da estátua.

Bodes de Marfim (Raro). Estas estatuetas de marfim de bodes sempre são criadas em conjuntos de três. Cada bode parece único e funciona de forma diferente dos outros. As propriedades deles são as seguintes:

- O *bode de viagem* pode se tornar um bode Grande com as mesmas estatísticas de um cavalo de montaria. Ele tem 24 cargas e a cada hora ou porção que tenha passado na forma de besta consome 1 carga. Enquanto ele tiver cargas, você pode usá-lo o quanto desejar. Quando as cargas acabarem, ele reverte a forma de estátua e não pode ser usado novamente até que 7 dias se passem, quando ele recuperará todas as cargas.



- O *bode de trabalho* torna-se um bode gigante por 3 horas. Uma vez usado, ele não pode ser usado novamente até que 30 dias se passem.
- O *bode do terror* torna-se um bode gigante por até 3 horas. O bode não pode atacar, mas você pode remover os chifres dele e usa-los como armas. Um chifre se transforma em uma *lança de montaria* +1 e o outro em uma *espada longa* +2. Remover um chifre requer uma ação e a arma desaparece e o chifre volta quando o bode reverte a forma de estátua. Além disso, o bode emana uma aura de terror, num raio de 9 metros, enquanto você estiver cavalcando ele. Qualquer criatura hostil a você que comece o turno dela na aura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 15, ou ficará amedrontada pelo bode por 1 minuto ou até que o bode reverta a forma de estátua. A criatura amedrontada pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, se obtiver sucesso. Uma vez que tenha obtido sucesso na resistência contra o efeito, uma criatura fica imune a aura do bode pelas próximas 24 horas. Uma vez que a estátua seja usada, ela não pode ser usada novamente até que 15 dias se passem.

Cachorro de Ônix (Raro). Esta estatueta de ônix de um cão pode se transformar em um mastim por até 6 horas. O mastim tem Inteligência 8 e pode falar Comum. Ele também tem visão no escuro com alcance de 18 metros e pode ver criaturas e objetos invisíveis dentro desse alcance. Uma vez usado, ele não pode ser usado novamente até que 7 dias se passem.

Corcel de Obsidiana (Muito Raro). Este cavalo de obsidiana polido pode se transformar em um pesadelo por até 24 horas. O pesadelo voa apenas para se defender. Uma vez usado, ele não pode ser usado novamente até que 15 dias se passem.

Se você tiver tendência boa, a estátua tem 10 por cento de chance, a cada vez que você usa-la, de ignorar suas ordens, incluindo o comando para reverter a forma de

MOSCA GIGANTE

Besta grande, imparcial

Classe de Armadura 11

Pontos de Vida 19 (3d10 + 3)

Deslocamento 9 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

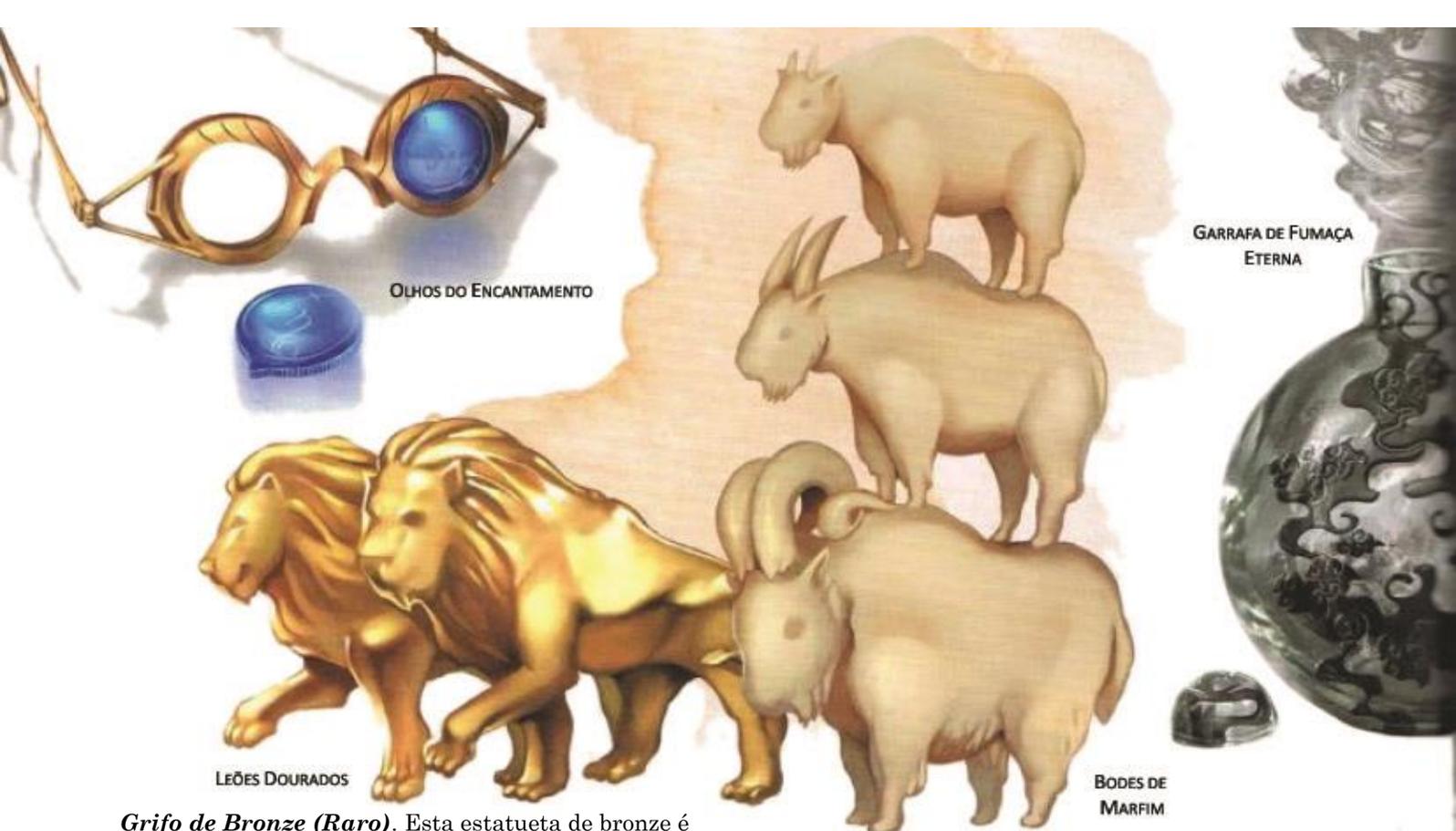
Idiomas –

estátua. Se você estiver montando o pesadelo enquanto ele ignora suas ordens, você e o pesadelo são instantaneamente transportados para um local aleatório no plano do Hades, onde o pesadelo reverterá a sua forma de estátua.

Coruja de Serpentina (Raro). Esta estatueta de serpentina de uma coruja pode se transformar em uma coruja gigante por até 8 horas. Uma vez usado, ele não pode ser usado novamente até que 2 dias se passem. A coruja pode se comunicar telepaticamente com você a qualquer distância se você e ela estiverem no mesmo plano de existência.

Corvo de Prata (Incomum). Esta estatueta de prata de um corvo pode se transformar em um corvo por até 12 horas. Uma vez usada, ela não pode ser usada novamente até que 2 dias se passem. Enquanto estiver na forma de corvo, a estátua permite que você conjure a magia *mensageiro animal* nela à vontade.

Elefante de Mármore (Raro). Esta estatueta de mármore tem aproximadamente 10 centímetros de altura e comprimento. Ela pode se transformar em um elefante por até 24 horas. Uma vez usado, ele não pode ser usado novamente até que 7 dias se passem.



Grifo de Bronze (Raro). Esta estatueta de bronze é um grifo rampante. Ela pode se transformar num grifo por até 6 horas. Uma vez usada, ela não pode ser usada novamente até que 5 dias se passem.

Leões Dourados (Raro). Esta estatueta de ouro de leões sempre é criada em pares. Você pode usar uma estátua ou ambas simultaneamente. Cada uma pode se transformar em um leão por até 1 hora. Uma vez que um leão tenha sido usado, ele não pode ser usado novamente até que 7 dias se passem.

Mosca de Ébano (Raro). Esta estatueta de ébano é esculpida para se parecer com uma mosca varejeira. Ela pode se transformar numa mosca gigante por até 12 horas e pode ser usada como montaria. Uma vez que tenha sido usada, ela não poderá ser usada novamente até que 2 dias se passem.

FAIXAS DE FERRO DE BILARRO

Item maravilhoso, raro

Estas esferas de ferro enferrujadas medem 7,5 centímetros de diâmetro e pesam 0,5 quilo. Você pode usar uma ação para falar a palavra de comando e arremessar a esfera em uma criatura Enorme ou menor que você possa ver, a até 18 metros de você. Conforme a esfera se move pelo ar, ela se abre em um faixas de metal entrelaçadas.

Realize uma jogada de ataque à distância com um bônus de ataque igual ao seu modificador de Destreza mais seu bônus de proficiência. Se atingir, o alvo fica impedido até você usar uma ação bônus para falar a palavra de comando novamente e liberta-lo. Fazer isso, ou errar o ataque, faz com que as faixas se contraiam e voltem a ser uma esfera novamente.

Uma criatura, incluindo a impedida, pode usar uma ação para fazer um teste de Força CD 20 para partir as faixas de ferro. Em um sucesso, o item é destruído e a criatura impedida é libertada. Se o teste falhar, qualquer tentativa posterior feita pela criatura automaticamente fracassa até que 24 horas tenham se passado.

Uma vez que as faixas tenha sido usadas, elas não poderão ser usadas novamente até o próximo amanhecer.

FERRADURAS DA VELOCIDADE

Item maravilhoso, raro

Estas ferraduras de ferro vêm em conjuntos de quatro. Enquanto todas as quatro ferraduras estiverem fixadas aos cascos de um cavalo ou criatura similar, elas aumentam o deslocamento de caminhada da criatura em 9 metros.

FERRADURAS DO ZÉFIRO

Item maravilhoso, muito raro

Estas ferraduras de ferro vêm em um conjunto de quatro. Enquanto todas as ferraduras estiverem fixadas nos cascos de um cavalo ou criatura similar, elas permitirão que a criatura se mova normalmente enquanto flutua a 10 centímetros do solo. Esse efeito significa que a criatura pode cruzar ou ficar sobre superfícies não-sólidas ou instáveis, como água ou lava. A criatura não deixa rastros e ignora terrenos difíceis. Além disso, a criatura pode se mover com seu deslocamento normal por 1 horas por dia sem sofrer de exaustão pela marcha forçada.

FILTRO DO AMOR

Poção, incomum

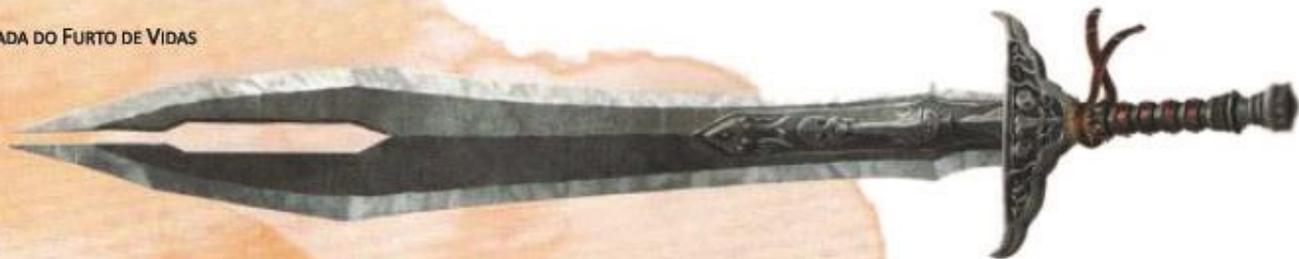
Da próxima vez que você vir uma criatura dentro de 10 minutos após beber esse filtro, você fica enfeitiçado por essa criatura por 1 hora. Se a criatura for da espécie ou gênero que você normalmente é atraído, você a reconhece como seu amor verdadeiro enquanto estiver enfeitiçado. O líquido efervescente de coloração rosa desta poção contém uma bolha em formato de coração difícil de perceber.

FLAUTA ASSOMBRADA

Item maravilhoso, incomum

Você deve ser proficiente com instrumentos de sopro para usar esta flauta. Ela tem 3 cargas. Você pode usar uma

ESPADA DO FURTO DE VIDAS



ESPADA DECEPADORA

ação para toca-la e gastar 1 carga para criar um misterioso tom fascinante. Cada criatura a até 9 metros de você que ouvir você tocar, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 15, ou ficará amedrontada em relação a você por 1 minuto. Se desejar, todas as criaturas na área que não sejam hostis a você, obtêm sucesso automaticamente no teste de resistência. Uma criatura que fracasse no teste de resistência pode repeti-lo no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso. Uma criatura que seja bem sucedida no teste de resistência fica imune ao efeito destas flauta por 24 horas. A flauta recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer.

FLAUTA DOS ESGOTOS

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Você deve ser proficiente com instrumentos de sopro para usar esta flauta. Enquanto você estiver sintonizado a ela, ratos ordinários e ratos gigantes serão indiferentes a você e não irão atacá-lo, a não ser que você os ameace ou machuque.

A flauta tem 3 cargas. Se você tocar a flauta com uma ação, você pode usar uma ação bônus para gastar 1 das 3 cargas, convocando um enxame de ratos (veja o *Manual dos Monstros* para as estatísticas) com cada carga gasta, considerando que hajam ratos suficientes, a até 800 metros de você, para serem convocados dessa forma (como determinado pelo Mestre). Se não houverem ratos suficientes para formar um enxame, a carga é desperdiçada. Enxames convocados se movem em direção a música pela rota mais curta disponível, mas não estão sob seu controle. A flauta recuperam 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer.

Sempre que um enxame de ratos que não esteja sob o controle de outra criatura estiver a até 9 metros de você enquanto você estiver tocando a flauta, você pode realizar um teste de Carisma resistido por um teste de Sabedoria do enxame. Se você perder a disputa, o enxame agirá como normalmente faria e não pode ser seduzido pela música pelas próximas 24 horas. Se você vencer a disputa, o enxame é seduzido pela música da flauta e se tornará amigável a você e aos seus companheiros enquanto você continuar a tocar a flauta a cada rodada com uma ação. Um enxame amigável obedece seus comandos. Se você não der nenhum comando a um

enxame amigável, ele se defenderá, mas não realizará qualquer ação. Se um enxame amigável começar o turno dele e não puder ouvir a música da flauta, seu controle sobre ele termina e o enxame agirá como normalmente faria e não poderá ser seduzido pela música da flauta pelas próximas 24 horas.

FLECHA ASSASSINA

Arma (flecha), muito rara

Uma *flecha assassina* é uma arma mágica feita para matar um tipo específico de criatura. Algumas são mais focadas que outras; por exemplo, existem tanto as *flechas assassinas de dragão* quanto as *flechas assassinas de dragão azul*. Se uma criatura pertencente ao tipo, raça ou grupo associado a uma *flecha assassina* sofrer dano dela, a criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 17, sofrendo 6d10 de dano adicional se fracassar na resistência ou metade desse dano adicional caso obtenha sucesso.

Uma vez que uma *flecha assassina* tenha causado seu dano adicional a uma criatura, ela se torna uma flecha não-mágica.

Outros tipos de munição mágica desse tipo existem, como *viotes assassinos* para bestas, apesar de as flechas serem mais comuns.

FORTALEZA INSTANTÂNEA DE DAERN

Item maravilhoso, raro

Você pode usar uma ação para colocar este cubo de metal de 2,5 centímetros no solo e falar sua palavra de comando. O cubo rapidamente cresce e se transforma em uma fortaleza que permanece até que você use uma ação para falar a palavra de comando que a dissipa, que funciona apenas se a fortaleza estiver vazia.

A fortaleza é uma torre quadrada de 6 metros de lado e 9 metros de altura, com seteiras em todos os lados e uma ameia no topo dela. Seu interior é dividido em dois pisos, com uma escada correndo por uma lateral conectando-os. A escada termina num alçapão que leva à cobertura. Quando ativada, a torre terá uma pequena porta no lado voltado para você. A porta se abre apenas ao seu comando, o qual você pode dizer com uma ação bônus. Ela é imune a magia *arrombar* e mágicas similares, como a de um *carrilhão de abertura*.

Cada criatura na área onde a fortaleza aparece deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 15, sofrendo 10d10 de dano de concussão se fracassar no teste, ou metade desse dano caso obtenha sucesso. Em ambos os casos, a criatura é empurrada para um espaço desocupado mais próximo fora da área da fortaleza. Os objetos na área que não estejam sendo vestidos ou carregados sofrem esse dano e são empurrados automaticamente.

A torre é feita de adamantite e sua mágica previne que ela seja derrubada. A cobertura, a porta e as paredes, cada um, tem 100 pontos de vida, imunidade a dano de ataques não-mágicos, excluindo as armas de cerco e resistência a todos os outros tipos de dano. Apenas uma magia *desejo* pode reparar a fortaleza (esse uso da magia conta como replicar uma magia de 8º nível ou inferior). Cada conjuração de *desejo* faz com que a cobertura, a porta ou uma parede recupere 50 pontos de vida.

FRASCO DE FERRO

Item maravilhoso, lendário

Esta garrafa de ferro possui uma rolha de latão. Você pode usar uma ação para falar a palavra de comando do frasco, focando uma criatura que você possa ver, a até 18 metros de você. Se o alvo for nativo de um plano de existência diferente do que você está, o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria CD 17 ou será aprisionado no frasco. Se o alvo já tiver sido aprisionado pelo frasco antes, ele terá desvantagem no teste de resistência. Uma vez presa, uma criatura permanece no frasco até ser libertada. O frasco pode conter apenas uma criatura por vez. Uma criatura presa no frasco não precisa respirar, comer ou beber e não envelhece.

Você pode usar uma ação para remover a rolha do frasco e libertar a criatura contida nele. A criatura é amigável a você e aos seus companheiros por 1 hora e obedece os seus comando por essa duração. Se você não der nenhum comando ou der um comando que resulte em sua morte, ela se defenderá, mas não fará mais nada. No final da duração, a criatura agirá de acordo com sua disposição e tendência normais.

d100	Conteúdo	d100	Conteúdo
01–50	Vazio	77–78	Elemental (qualquer)
51	Arcanaloith	79	Cavaleiro githyanki
52	Cambion	80	Zerth githzerai
53–54	Dao	81–82	Caçador invisível
55–57	Demônio (tipo 1)	83–84	Marid
58–60	Demônio (tipo 2)	85–86	Mezzoloth
61–62	Demônio (tipo 3)	87–88	Bruxa da noite
63–64	Demônio (tipo 4)	89–90	Nycaloth
65	Demônio (tipo 5)	91	Planetário
66	Demônio (tipo 6)	92–93	Salamandra
67	Deva	94–95	Slaad (qualquer)
68–69	Diabo (maior)	96	Solar
70–72	Diabo (menor)	97–98	Súcubo/incubo
73–74	Djinni	99	Ultroloth
75–76	Efreeti	00	Xorn

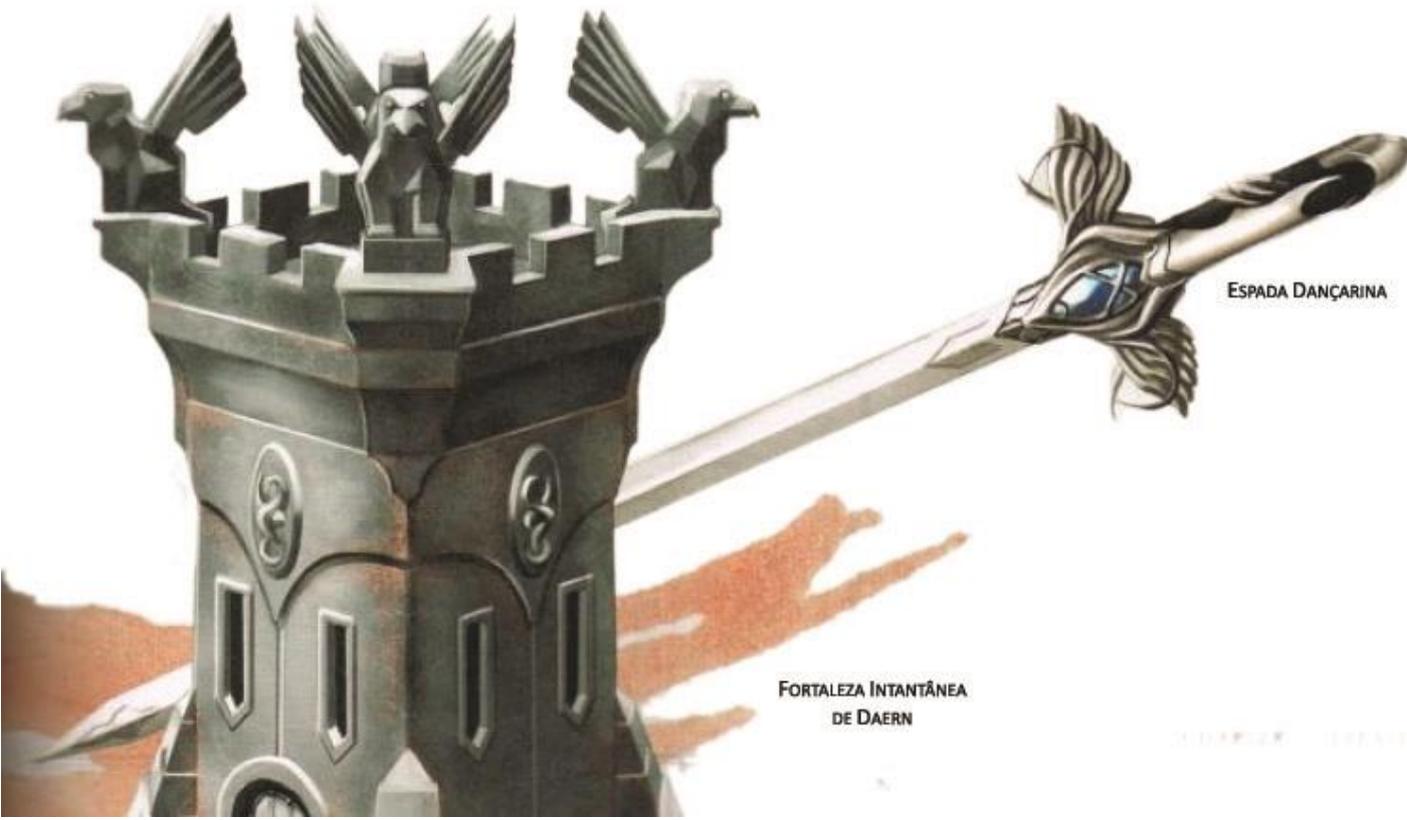
Uma magia identificação revela que uma criatura está dentro do frasco, mas a única forma de determinar o tipo da criatura é abrindo o frasco. Uma garrafa descoberta recentemente poderia já possuir uma criatura, à escolha do Mestre ou determinada aleatoriamente.

GARRAFA DE FUMAÇA ETERNA

Item maravilhoso, incomum

Fumaça vaza da boca arrolhada desta garrafa de latão, que pesa 0,5 quilo. Quando você usa uma ação para remover a rolha, uma nuvem de fumaça fina se espalha num raio de 18 metros da garrafa. A área da nuvem é de escuridão densa. Cada minuto que a garrafa permanecer aberta e dentro da nuvem, o raio aumenta em 3 metros até chegar ao raio máximo de 36 metros.

A nuvem persiste enquanto a garrafa estiver aberta. Fechar a garrafa requer que você diga a palavra de comando com uma ação. Uma vez fechada, a nuvem se dispersa após 10 minutos. Um vento moderado (16,5 a 30 quilômetros por hora) também pode dispersar a fumaça após 1 minuto, e um vento forte (31,5 ou mais quilômetros por hora) também pode fazer o mesmo após 1 rodada.



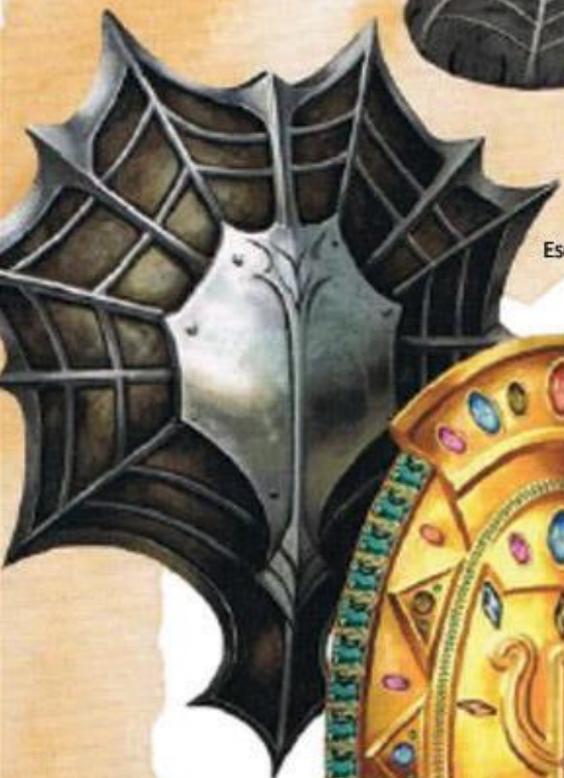
FORTALEZA INTANTÂNEA DE DAERN

ESPADA DANÇARINA

SANDÁLIAS DE
PATAS DE ARANHA



ESCUDO DE ATRAÇÃO
DE PROJÉTEIS



ESCUDO DE PROTEÇÃO
CONTRA MAGIA



GARRAFA DO EFREETI

Item maravilhoso, muito raro

Esta garrafa de latão pintada pesa 0,5 quilo. Quando você usa uma ação para remover sua rolha, uma fina nuvem de fumaça sai da garrafa. No final do seu turno, a fumaça desaparece em uma explosão de fogo inofensiva e um efreeti aparece em um espaço desocupado a até 9 metros de você. Veja o *Manual dos Monstros* para as estatísticas do efreeti.

Da primeira vez que a garrafa for aberta, o Mestre rola para determinar o que acontece.

d100 Efeito

- 01–10 O efreeti ataca você. Após lutar por 5 rodadas, ele desaparece e a garrafa perde sua mágica.
- 11–90 O efreeti serve você por 1 hora, fazendo o que você mandar. Então o efreeti volta para a garrafa e uma nova rolha retém ele. A rolha não pode ser removida por 24 horas. Das próximas duas vezes que a garrafa for aberta, o mesmo efeito ocorre. Se a garrafa for aberta uma quarta vez, o efreeti escapa e desaparece, e a garrafa perde sua mágica.
- 91–00 O efreeti pode conjurar a magia *desejo* três vezes para você. Ele desaparece após conceder o desejo final ou após 1 hora e a garrafa perde sua mágica.

GEMA DA LUMINOSIDADE

Item maravilhoso, incomum

Este prisma tem 50 cargas. Enquanto você estiver segurando ele, você pode usar uma ação para falar uma das três palavras de comando para ativar um dos seguintes efeitos:

- A primeira palavra de comando faz com que a gema emita luz plena num raio de 9 metros e penumbra por mais 9 metros adicionais. Esse efeito não gasta nenhuma carga. Ele dura até você usar uma ação bônus para repetir a palavra de comando ou até você usar outra função da gema.
- A segunda palavra de comando gasta 1 carga e faz com que a gema dispare um raio brilhante de luz em uma criatura, que você possa ver, a até 18 metros de você. A criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 15 ou ficará cega por 1 minuto. A criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso.
- A terceira palavra de comando gasta 5 cargas e faz com que a gema brilhe com luz cegante num cone de 9 metros originado em você. Cada criatura no cone deve realizar um teste de resistência como se tivesse sido atingida pelo raio criado com a segunda palavra de comando.

Quando todas as cargas da gema tiverem sido gastas, a gema torna-se uma joia não-mágica valendo 50 po.

GEMA DE VISÃO

Item maravilhoso, raro (requer sintonização)

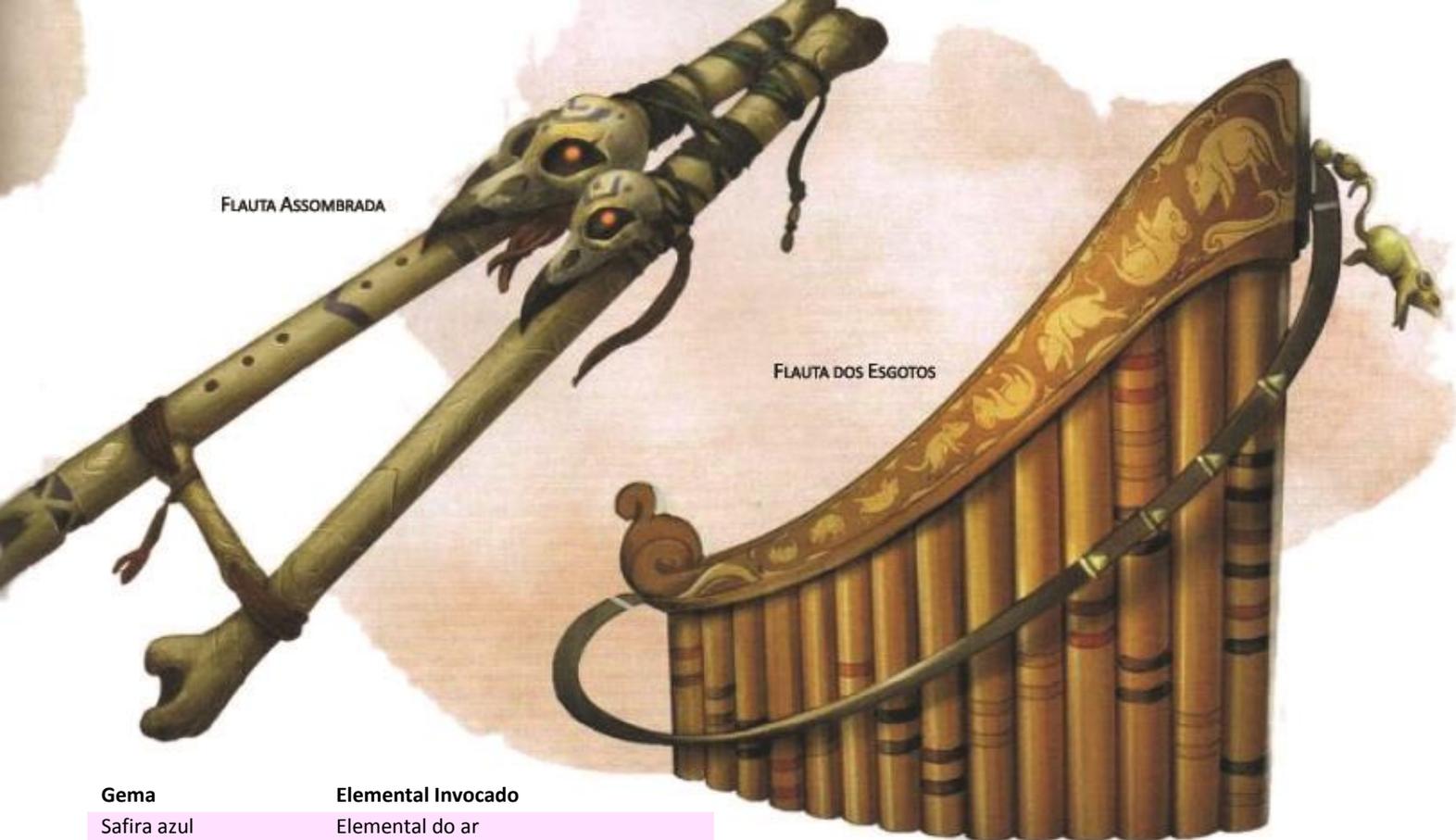
Esta gema possui 3 cargas. Com uma ação, você pode falar a palavra de comando e gastar 1 carga. Pelos próximos 10 minutos, você tem visão verdadeira com alcance de 36 metros quando você olhar através da gema.

A gema recupera 1d3 das cargas gastas diariamente ao amanhecer.

GEMA ELEMENTAL

Item maravilhoso, incomum

Esta gema contém uma centelha de energia elemental. Quando você usa uma ação para quebra a gema, um elemental é invocado como se você tivesse conjurado a magia *conjurar elemental* e a mágica da gema é perdida. O tipo da gema determina o elemental invocado pela magia.



Gema	Elemental Invocado
Safira azul	Elemental do ar
Diamante amarelo	Elemental da terra
Coríndon vermelho	Elemental do fogo
Esmeralda	Elemental da água

GLOBO DE FLUXO

Item maravilhoso, incomum

Esta pequena esfera de vidro fino pesa 0,5 quilo. Se você estiver a até 18 metros dela, você pode falar a palavra de comando e fazer com que ela emane a magia *luz* ou *luz do dia*. Uma vez usado, o efeito de *luz do dia* não pode ser usado novamente até o próximo amanhecer.

Você pode falar outra palavra de comando, com uma ação, para fazer o globo iluminado se erguer no ar e flutuar a não mais de 1,5 metro do chão. O globo flutua dessa forma até você ou outra criatura pega-lo. Se você se afastar mais de 18 metros do globo flutuante, ele segue você até estar a até 18 metros de você. Ele toma a rota mais rápida para fazer isso. Se for impedido de se mover, o globo pousa suavemente no solo, torna-se inativo e sua luz se apaga.

INSTRUMENTO DOS BARDOS

Item maravilhoso, raridade variável (requer sintonização com um bardo)

Um *instrumento dos bardos* é um exemplar exótico de seu tipo, superior a um instrumento ordinário de todas as formas. Sete tipos desses instrumentos existem, cada um nomeado em homenagem a um lendário colégio de bardos. A tabela a seguir lista as magias comuns a todos os instrumentos, assim como as magias específicas a cada um deles e sua raridade. Uma criatura que tente tocar um instrumento sem se sintonizar a ele, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 15 ou sofrerá 2d4 de dano psíquico.

Você pode usar uma ação para tocar o instrumento e conjurar uma de suas magias. Uma vez que o instrumento tenha sido usado para conjurar uma magia,

ele não poderá ser usado para conjurar essa magia novamente até o próximo amanhecer. A magia usa sua habilidade de conjuração e CD de suas magias.

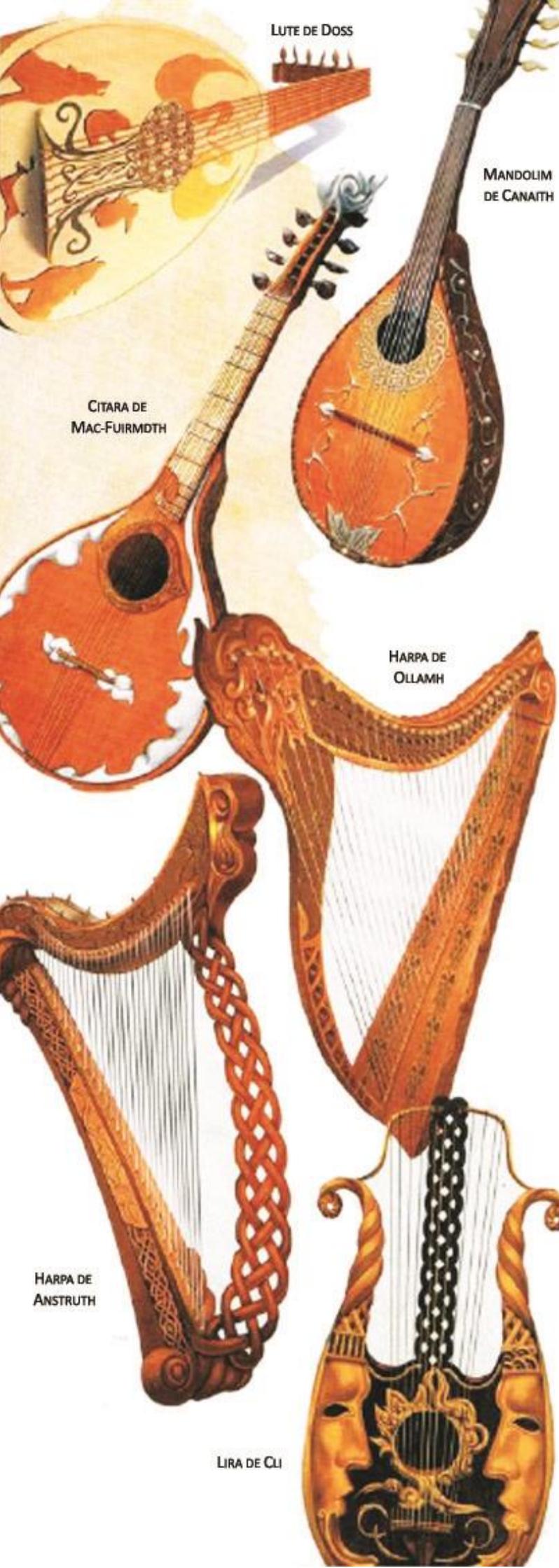
Quando você usa o instrumento para conjurar uma magia que faça com que os alvos fiquem enfeitiçados caso fracassem na resistência, os alvos terão desvantagem nos testes de resistência. Esse efeito se aplica tanto quando você está usando o instrumento como fonte de magia quanto como seu foco de conjuração.

Instrumento	Raridade	Magias
Todos	–	<i>Voo, invisibilidade, levitação, proteção contra o bem e mal, mais as magias listadas para o instrumento em particular</i>
Harpa de Anstruth	Muito raro	<i>Controlar o clima, curar ferimentos (5° nível), muralha de espinhos</i>
Mandolim de Canaith	Raro	<i>Curar ferimentos (3° nível), dissipar magia, proteção contra energia (elétrico apenas)</i>
Lira de Cli	Raro	<i>Moldar rochas, muralha de fogo, muralha de vento</i>
Alaúde de Doss	Incomum	<i>Amizade animal, proteção contra energia (fogo apenas), proteção contra veneno</i>
Bandolim de Fochlucan	Incomum	<i>Construção, fogo das fadas, bordão místico, falar com animais</i>
Citara de Mac-Fuirmidh	Incomum	<i>Pele de árvore, curar ferimentos, névoa obscurecente</i>
Harpa de Ollamh	Lendário	<i>Confusão, controlar o clima, tempestade de fogo</i>

JARRO DE ALQUIMIA

Item maravilhoso, incomum

Este jarro de cerâmica parece comportar até 4 litros de líquido e pesar 6 quilos tanto cheio quanto vazio. Sons de líquido podem ser ouvidos de dentro do jarro quando ele é sacudido, mesmo se o jarro estiver vazio.



LUTE DE DOSS

MANDOLIM DE CANAITH

CITARA DE MAC-FUIRMDTH

HARPA DE OLLAMH

HARPA DE ANSTRUTH

LIRA DE CLI

Você pode usar uma ação e nomear um líquido da tabela abaixo para fazer com que o jarro produza o líquido escolhido. Depois disso, você pode desarmar o jarro com uma ação e derramar o líquido, até 7 litros por minuto. A quantidade máxima de líquido que o jarro pode produzir depende do líquido que você nomeou.

Uma vez que o jarro tenha começado a produzir um líquido, ele não poderá produzir um diferente, ou mais de um que já tenha atingido seu máximo, até o próximo amanhecer.

Líquido	Quant Máx	Líquido	Quant Máx
Ácido	25 ml	Óleo	1 litro
Veneno básico	1,5 ml	Vinagre	8 litros
Cerveja	16 litros	Água doce	32 litros
Mel	4 litros	Água salgada	48 litros
Maionese	8 litros	Vinho	4 litros

LADRA DAS NOVE VIDAS

Arma (qualquer espada), muito rara (requer sintonização)

Você recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta arma mágica.

A espada possui 1d8 + 1 cargas. Se você atingir um acerto crítico contra uma criatura que esteja com 100 pontos de vida ou menos, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 15 ou morrerá instantaneamente, conforme a espada arranca sua força vital do corpo dela (um constructo ou morto-vivo é imune). A espada perde 1 carga se a criatura for morta. Quando a espada não tiver mais cargas, ela perde esta propriedade.

LÂMINA DA SORTE

Arma (qualquer espada), lendária (requer sintonização)

Você recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta arma mágica. Enquanto a espada estiver em sua posse, você também ganha +1 de bônus nos testes de resistência.

Sorte. Se a espada estiver em sua posse, você pode chamar a sorte dela (nenhuma ação necessária) para jogar novamente uma jogada de ataque, teste de habilidade ou teste de resistência que você não tenha gostado. Você deve usar a segunda jogada. Esta propriedade não pode ser usada até o próximo amanhecer.

Desejo. A espada possui 1d4 - 1 cargas. Enquanto a empunhar, você pode usar uma ação para gastar 1 carga e conjurar a magia *desejo* através dela. Esta propriedade não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer. A espada perde esta propriedade se não tiver mais cargas.

LÂMINA DO SOL

Arma (espada longa), rara (requer sintonização)

Este item parece um cabo de espada longa. Enquanto segura o cabo, você pode usar uma ação bônus para fazer uma lâmina de radiação pura emergir do nada, ou fazer a lâmina desaparecer. Enquanto a lâmina existir, esta espada longa mágica terá a propriedade acuidade. Se você for proficiente com espadas curtas ou espadas longas, você é proficiente com a *lâmina do sol*.

Você recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta arma, que causa dano radiante ao invés de dano cortante. Quando você atinge um morto-vivo com ela, o alvo sofre 1d8 de dano radiante extra.



COLAR DE BOLAS DE FOGO

CORRENTE DE CONTAS DE ORAÇÃO

LADRA DAS NOVE VIDAS

A lâmina luminosa da espada emite luz plena num raio de 4,5 metros e penumbra por mais 4,5 metros adicionais. Enquanto a lâmina permanecer, você pode usar uma ação para expandir ou reduzir o raio de luz e penumbra em 1,5 metro cada, até o máximo de 9 metros cada ou até o mínimo de 3 metros cada.

LANTERNA DE REVELAÇÃO

Item maravilhoso, incomum

Enquanto acessa, esta lanterna coberta queima por 6 horas com 1 litro de óleo, emitindo luz plena num raio de 9 metros e penumbra por 9 metros adicionais. Criaturas e objetos invisíveis serão visíveis enquanto estiverem na luz plena da lanterna. Você pode usar uma ação para abaixar o capuz, reduzindo a luz para penumbra num raio de 1,5 metro.

LEQUE DO VENTO

Item maravilhoso, incomum

Enquanto segurar este leque, você pode usar uma ação para conjurar a magia lufada de vento (CD de resistência 13) através dele. Uma vez usado, o leque não deveria ser usado novamente até o próximo amanhecer. Cada vez que ele for usado novamente após isso, existe 20 por cento de chance cumulativa de nada acontecer e ele se rasgar em farrapos não-mágicos imprestáveis.

LÍNGUA FLAMEJANTE

Arma (qualquer espada), rara (requer sintonização)

Você pode usar uma ação para falar a palavra de comando desta espada, fazendo com que chamas emergjam de sua lâmina. Essas chamas emitem luz plena num raio de 12 metros e penumbra por mais 12 metros adicionais. Enquanto a espada estiver em chamas, ela causa 2d6 de dano de fogo extra a qualquer alvo que atingir. As chamas duram até que você use uma ação bônus para falar a palavra de comando novamente ou até você largar ou embainhar a espada.

LUVAS DE APANHAR PROJÉTEIS

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Estas luvas parecem se mesclar às suas mãos quando você as coloca. Quando um ataque armado à distância atinge você enquanto estiver usando-as, você pode usar sua reação para reduzir o dano em 1d10 + seu modificador de Destreza, considerando que você tenha uma mão livre. Se você reduzir o dano a 0, você pode agarrar o projétil caso ele seja pequeno o suficiente para você segura-lo com sua mão.

LUVAS DE NADAR E ESCALAR

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Enquanto estiver usando estas luvas, nadar e escalar não custa movimento extra a você e você recebe +5 de bônus em testes de Força (Atletismo) feitos para escalar ou nadar.

LUVAS DO LADRÃO

Item maravilhoso, incomum

Estas luvas são invisíveis quando vestidas. Enquanto estiver usando-as, você recebe +5 de bônus em testes de Destreza (Prestidigitação) e testes de Destreza feitos para abrir fechaduras.

MAÇA DA DESTRUIÇÃO

Arma (maça), rara

Você recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta arma mágica. O bônus aumenta para +3 quando você usa a maça para atacar um constructo.

Quando você rolar um 20 em uma jogada de ataque feita com esta arma, o alvo sofre 7 de dano de concussão extra, ou 14 de dano de concussão extra se for um constructo. Se o constructo ficar com 25 pontos de vida ou menos após sofrer esse dano, ele é destruído.

MAÇA DO
ROMPIMENTO



MAÇA DA
DESTRUIÇÃO



LÂMINA DA
SORTE



MAÇA DO ROMPIMENTO

Arma (maça), rara (requer sintonização)

Quando você atingir um corruptor ou um morto-vivo com esta arma mágica, a criatura sofre 2d6 de dano radiante extra. Se o alvo ficar com 25 pontos de vida ou menos após sofrer esse dano, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria CD 15 ou será destruído. Se obtiver sucesso, a criatura ficará amedrontada em relação a você até o final do seu próximo turno.

Enquanto você empunhar esta arma, ela emite luz plena num raio de 6 metros e penumbra por mais 6 metros adicionais.

MAÇA DO TERROR

Arma (maça), rara (requer sintonização)

Esta arma mágica possui 3 cargas. Enquanto a empunhar, você pode usar uma ação para gastar 1 carga e liberar uma onda de terror. Cada criatura, à sua escolha, num raio de 9 metros a partir de você, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 15 ou ficará amedrontada em relação a você por 1 minuto. Enquanto estiver amedrontada dessa forma, uma criatura deve gastar seus turnos tentando se afastar o máximo que puder de você e não pode se mover para um espaço a menos de 9 metros de você voluntariamente. Ela também não pode realizar reações. Para sua ação, ela pode usar apenas a ação de Disparada ou tentar escapar de um efeito que a impeça de se mover. Caso não tenha para onde ir, uma criatura pode repetir o teste de resistência, terminando o efeitos sobre si, caso obtenha sucesso.

A massa recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer.

MACHADO FURIOSO

Arma (qualquer machado), raro (requer sintonização)

Você recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta arma mágica. Além disso, enquanto estiver sintonizado com essa arma, seu máximo de pontos de vida aumenta em 1 para cada nível que você possua.

Maldição. Este machado é amaldiçoado e se sintonizar com ele estende a maldição a você. Enquanto você estiver amaldiçoado, você não desejará se separar do machado, mantendo-o a seu alcance o tempo todo. Você também tem desvantagem nas jogadas de ataque com qualquer arma diferente do machado, a não ser que nenhum adversário esteja a menos de 18 metros de você que você possa ver ou ouvir.

Toda vez que uma criatura hostil causar dano a você enquanto esse machado estiver com você, você deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria CD 15 ou entrará em frenesi. Enquanto estiver em frenesi, você deve usar sua ação a cada rodada para atacar a criatura mais próxima de você, com o machado. Se você puder realizar ataques extras como parte da ação de Ataque, você usará esses ataques extras, movendo-se para atacar a criatura mais próxima seguinte após derrubar seu alvo atual. Se você tiver diversos alvos possíveis, você ataca um aleatoriamente. Você estará em frenesi até começar seu turno sem nenhuma criatura a menos de 18 metros de você, que você possa ver ou ouvir.

MALHA DO EFREETI

Armadura (cota de malha), lendária (requer sintonização)

Enquanto estiver vestindo esta armadura, você recebe +3 de bônus na CA, é imune a dano de fogo e pode compreender e falar Primordial. Além disso, você fica e atravessar rocha derretida como se fosse terreno sólido.

MALHA ÉLFICA

Armadura (camisão de malha), rara

Você ganha +1 de bônus na CA enquanto vestir esta armadura. Você é considerado proficiente com essa armadura mesmo se você não tiver proficiência com armadura média.

MANOPLAS DE FORÇA DO OGRE

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Seu valor de Força é 19 enquanto você usar estas manoplas. Ela não produz qualquer efeito em você se seu valor de Força já for 19 ou maior sem elas.

MANTO DA ARANHA

Item maravilhoso, muito raro (requer sintonização)

Esta peça de vestuário fina é feita de seda negra entrelaçada com finos fios de prata. Enquanto estiver vestindo-o, você ganha os seguintes benefícios:

- Você tem resistência a dano de veneno.
- Você tem deslocamento de escalada igual a seu deslocamento de caminhada.
- Você pode se mover para cima, para baixo e através de superfícies verticais e de cabeça para baixo em tetos, enquanto deixa suas mãos livres.
- Você não pode ser preso por teias de qualquer tipo e pode se mover através de teias como se elas fossem terreno difícil.
- Você pode usar uma ação para conjurar a magia *teia* (CD de resistência 13). A teia criada pela magia preenche o dobro da área normal. Uma vez usada, essa propriedade do manto não poderá ser usada novamente até o próximo amanhecer.

MANTO DA ARRAIA

Item maravilhoso, incomum

Enquanto estiver usando este manto com o capuz sobre a cabeça, você pode respirar embaixo d'água e tem deslocamento de natação de 12 metros. Colocar ou retirar o capuz requer uma ação.

MANTO DE DESLOCAMENTO

Item maravilhoso, raro (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este manto, ele projeta uma ilusão que faz com que você parece estar em um lugar próximo da sua localização real, fazendo com que qualquer criatura tenha desvantagem nas jogadas de ataque contra você. Se você sofrer dano, a propriedade para de funcionar até o início do seu próximo turno. Essa propriedade é suprimida enquanto você estiver incapacitado, impedido ou, de alguma outra forma, incapaz de se mover.

MANTO DE INVISIBILIDADE

Item maravilhoso, lendário (requer sintonização)

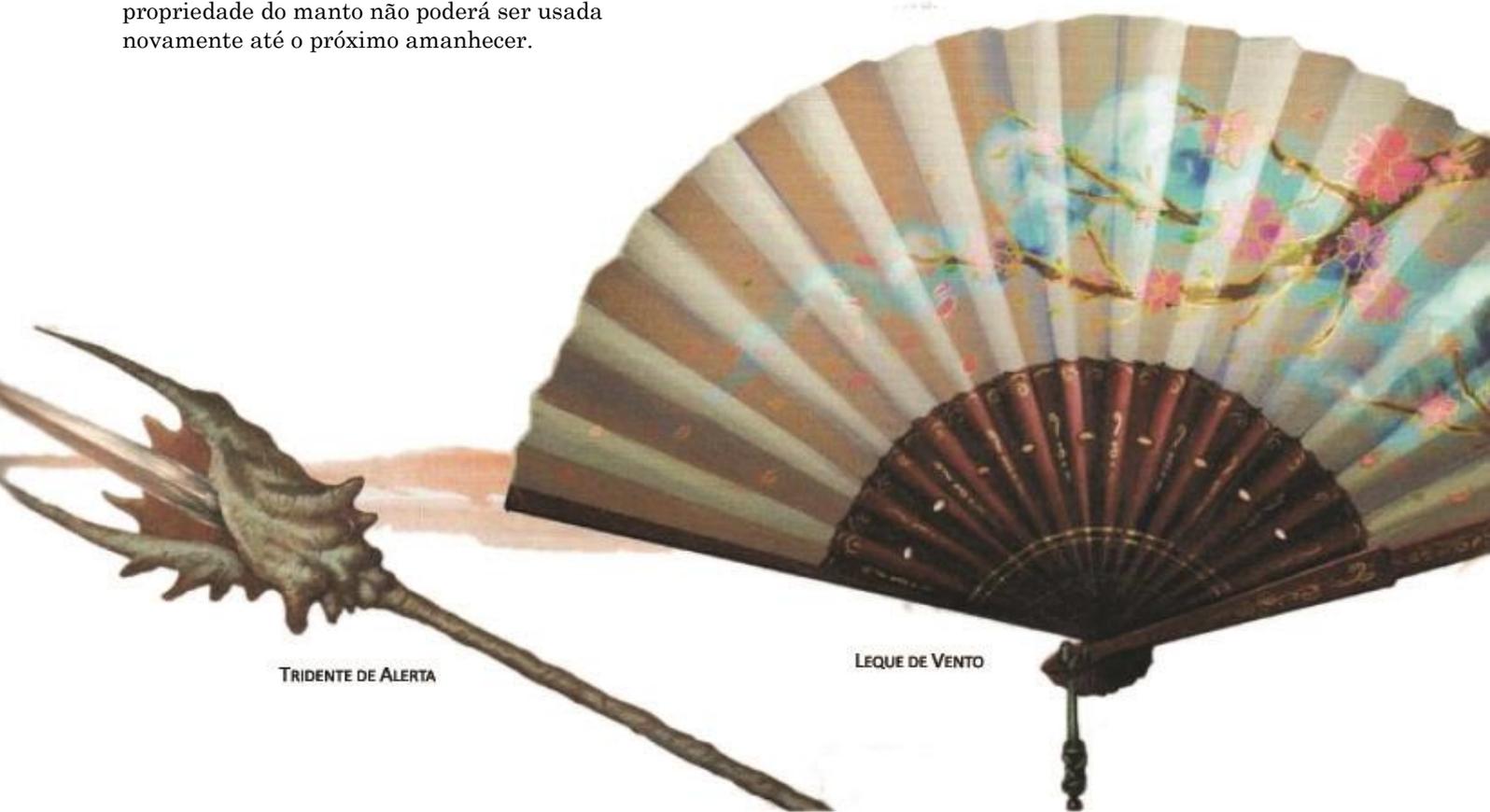
Enquanto estiver usando este manto, você pode colocar o capuz dele sobre sua cabeça para se tornar invisível. Enquanto estiver invisível, qualquer coisa que você esteja carregando ou vestindo fica invisível com você. Você se torna visível quando remove o capuz. Colocar ou retirar o capuz requer uma ação.

Deduza o tempo que você ficar invisível, em incrementos de 1 minuto, da duração máxima do manto de 2 horas. Após 2 horas de uso, o manto para de funcionar. Para cada período ininterrupto de 12 horas que o manto ficar sem uso, ele recupera 1 hora de duração.

MANTO DE PROTEÇÃO

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Você recebe +1 de bônus na CA e em testes de resistência enquanto estiver usando este manto.



TRIDENTE DE ALERTA

LEQUE DE VENTO



MANTO DE RESISTÊNCIA À MAGIA

Item maravilhoso, raro (requer sintonização)

Você tem vantagem em testes de resistência contra magias enquanto estiver vestindo esta capa.

MANTO DO MORCEGO

Item maravilhoso, raro (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este manto, você tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade). Em uma área de penumbra ou de escuridão, você pode segurar as bordas do manto com ambas as mãos e usá-lo para voar com deslocamento de 12 metros. Se você falhar em segurar as bordas do manto enquanto voa dessa forma, ou se você não estiver mais sob penumbra ou escuridão, você perde esse deslocamento de voo.

Enquanto estiver usando o manto numa área de penumbra ou escuridão, você pode usar sua ação para conjurar *metamorfose* sobre si mesmo, transformando-se em um morcego. Enquanto você estiver na forma de morcego, você mantém seus valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma. O manto não poderá ser usado dessa forma novamente até o próximo amanhecer.

MANTO ÉLFICO

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Enquanto você estiver usando este manto com seu capuz, testes de Sabedoria (Percepção) feitos para ver você tem desvantagem, e você tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos para se esconder, à medida que a cor do manto muda para camuflar você. Colocar ou retirar o capuz requer uma ação.

MANUAL DE RAPIDEZ DE MOVIMENTOS

Item maravilhoso, muito raro

Este livro contém exercícios de coordenação e equilíbrio, e suas palavras foram carregadas com magia. Se você gastar 48 horas em um período de 6 dias, ou menos, estudando o conteúdo do livro e praticando suas orientações, seu valor de Destreza aumenta em 2, até o máximo para esse valor. O manual então perde sua magia, recuperando-a em um século.

MANUAL DE SAÚDE CORPORAL

Item maravilhoso, muito raro

Este livro contém dicas de saúde e dieta, e suas palavras foram carregadas com magia. Se você gastar 48 horas em um período de 6 dias, ou menos, estudando o conteúdo do livro e praticando suas orientações, seu valor de Constituição aumenta em 2, até o máximo para esse valor. O manual então perde sua magia, recuperando-a em um século.

MANUAL DO BOM EXERCÍCIO

Item maravilhoso, muito raro

Este livro descreve exercícios de ginástica e suas palavras foram carregadas com magia. Se você gastar 48 horas em um período de 6 dias, ou menos, estudando o conteúdo do livro e praticando suas orientações, seu valor de Força aumenta em 2, até o máximo para esse valor. O manual então perde sua magia, recuperando-a em um século.

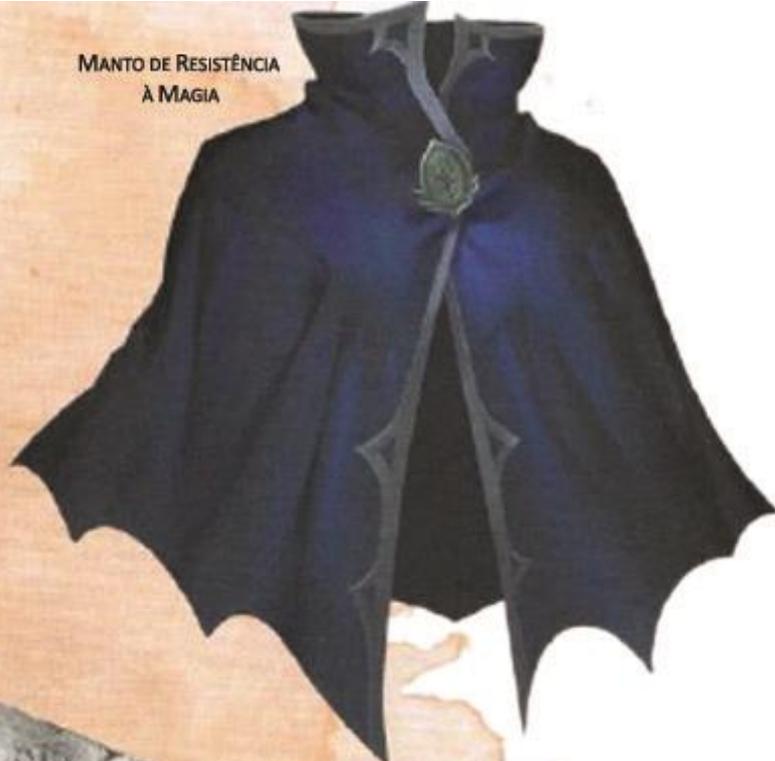
MANUAL DOS GOLENS

Item maravilhoso, muito raro

Este livro contém informações e encantos necessários para construir um tipo de golem em particular. O Mestre escolhe o tipo ou o determina aleatoriamente. Para decifrar e usar o manual, você deve ser um conjurador com pelo menos dois espaços de magias de 5º nível. Uma criatura que não possa usar o manual dos golems e tente lê-lo, sofre 6d6 de dano psíquico.

Para criar um golem, você deve gastar o tempo mostrado na tabela, trabalhando sem interrupções com o manual em mãos e descansando não mais de 8 horas por dia. Você também deve pagar o custo especificado para adquirir os suprimentos.

MANTO DE RESISTÊNCIA
À MAGIA



MANUAL DO
GOLEM DE PEDRA



MANUAL DO
GOLEM DE BARRO



MAÇA DO
TERROR

d20	Golem	Tempo	Custo
1-5	Barro	30 dias	65.000 po
6-17	Carne	60 dias	50.000 po
18	Ferro	120 dias	100.000 po
19-20	Pedra	90 dias	80.000 po

Quando você terminar de criar o golem, o livro é consumido por chamas místicas. O golem torna-se animado quando as cinzas do manual forem aspergidas nele. Ele está sob seu controle, e compreende e obedece aos seus comandos falados. Veja o *Manual dos Monstros* para as estatísticas de jogo dele.

MARCA CONGELANTE

Arma (qualquer espada), muito rara (requer sintonização)

Quando você atinge um ataque usando esta espada mágica, o alvo sofre 1d6 de dano de frio extra. Além disso, enquanto estiver empunhando a espada, você tem resistência a dano de fogo.

Em temperaturas congelantes, a lâmina emite luz plena num raio de 3 metros e penumbra por mais 3 metros adicionais.

Quando você sacar essa arma, você pode extinguir todas as chamas não-mágicas a até 9 metros de você. Essa propriedade pode ser usada até uma vez por hora.

MARTELO DOS TROVÕES

Arma (malho), lendário

Você recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta arma mágica.

Destruidor de Gigantes (Requer Sintonização). Você deve estar usando um *cinturão de força do gigante* (qualquer variação) e *manoplas de força do ogro* para se sintonizar com essa arma. A sintonização termina se você tirar quaisquer dos itens. Enquanto estiver sintonizado com essa arma e empunhando-a, seu valor de Força aumenta em 4 e pode exceder 20, mas não 30. Quando você rolar um 20 em uma jogada de ataque com essa arma contra um gigante, o gigante deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 17 ou morrerá.

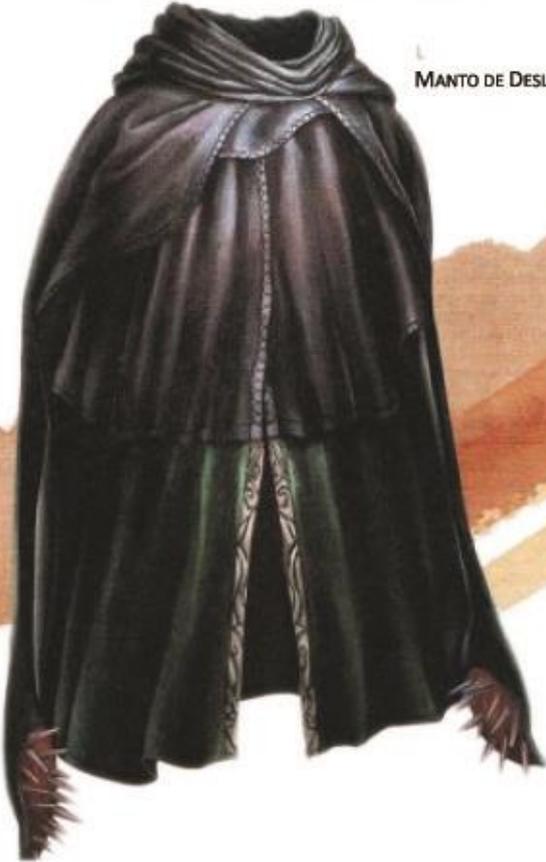
O martelo também tem 5 cargas. Enquanto estiver sintonizado a ele, você pode gastar 1 carga e realizar um ataque à distância armado com o martelo, arremessando-o como se ele tivesse a propriedade arremesso com distância normal de 6 metros e distância longa de 18 metros. Se o ataque atingir, o martelo libera um trovão audível a até 90 metros. O alvo e cada criatura a até 9 metros dele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 17 ou ficará atordoado até o final do seu próximo turno. O martelo recupera 1d4 +1 das cargas gastas diariamente ao amanhecer.

MATADORA DE DRAGÕES

Arma (qualquer espada), rara

Você recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta arma mágica.

Quando você atinge um dragão com essa arma, o dragão sofre 3d6 de dano extra do tipo da arma. Com os propósitos dessa arma, “dragão” se refere a qualquer criatura de tipo dragão, incluindo tartarugas-dragão e wyverns.



MANTO DE DESLOCAMENTO



MANTO DE PROTEÇÃO



MANTO ÉLFICO

MATADOR DE GIGANTES

Arma (qualquer machado ou espada), raro

Você recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta arma mágica.

Quando você atinge um gigante com ela, o gigante sofre 2d6 de dano extra do tipo de dano da arma e deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 15, ou será derrubado no chão. Com os propósitos dessa arma, “gigante” se refere a qualquer criatura de tipo gigante, incluindo ettins e trolls.

MEDALHÃO DE PENSAMENTOS

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Este medalhão tem 3 cargas. Enquanto estiver o usando, você pode usar uma ação para gastar 1 carga e conjurar a magia *detectar pensamentos* (CD de resistência 13) através dele. O medalhão recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer.

MOCHILA DE CARGA

Item maravilhoso, incomum

Esta mochila possui um espaço interior consideravelmente maior que suas dimensões exteriores, grosseiramente 60 centímetros de diâmetro na abertura e 120 centímetros de profundidade. A mochila pode comportar até 250 quilos, não excedendo um volume de 20 metros cúbicos. A mochila pesa 7,5 quilos, independente do seu conteúdo. Recuperar um item da mochila requer uma ação.

Se a mochila for sobrecarregada, perfurada ou rasgada, ela se rompe e é destruída, seu conteúdo é espalhado pelo Plano Astral. Se a mochila for virada do avesso, seu conteúdo é jogado para fora, ileso, mas a mochila deve ser arrumada antes de poder ser usada novamente. Criaturas que precisem respirar dentro da mochila podem sobreviver por um número de minutos igual a 10 dividido pela quantidade de criaturas (mínimo 1 minuto), a partir do momento que elas começam a sufocar.

Colocar uma *mochila de carga* dentro de um espaço extradimensional criado por uma *sacola prestativa de Heward*, um *buraco portátil* ou item similar destruirá instantaneamente ambos os itens e abrirá um portal para o Plano Astral. O portal se origina onde um item foi colocado dentro do outro. Qualquer criatura a até 3 metros do portal é sugada para dentro dele e arremessada num local aleatório no Plano Astral. O portal então se fecha. O portal é de via única e não pode ser reaberto.

MUNIÇÃO +1, +2 OU +3

Arma (qualquer munição), incomum (+1), rara (+2) ou muito rara (+3)

Você tem um bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta munição mágica. O bônus é determinado pela raridade da munição. Quando atinge um alvo, a munição deixa de ser mágica.

ÓLEO DE FORMA ETÉREA

Poção, rara

Gotas deste óleo cinzento nebuloso se formam no exterior do seu frasco e rapidamente evaporam. O óleo pode cobrir uma criatura Média ou menor, junto com o equipamento que ela esteja vestindo e carregando (um frasco adicional é necessário para cada categoria de tamanho acima de Médio). Aplicar o óleo leva 10 minutos. A criatura afetada então, recebe o efeito da magia *forma etérea* por 1 hora.

ÓLEO DE PRECISÃO

Poção, muito rara

Este óleo claro e gelatinoso cintila com minúsculos fragmentos de prata ultrafinos. O óleo pode cobrir uma arma cortante ou perfurante ou até 5 munições cortantes ou perfurantes. Aplicar o óleo leva 1 minuto. Por 1 hora, o item coberto será mágico e terá +3 de bônus nas jogadas de ataque e dano.

ÓLEO ESCORREGADIO

Poção, incomum

Este unguento negro pegajoso é grosso e pesado em seu recipiente, mas ele flui rapidamente quando derramado. O óleo pode cobrir uma criatura Média ou menor, junto com o equipamento que ela esteja vestindo e carregando (um frasco adicional é necessário para cada categoria de tamanho acima de Médio). Aplicar o óleo leva 10 minutos. A criatura afetada ganha os efeitos da magia *movimentação livre* por 8 horas.

Alternativamente, o óleo pode ser derramado no chão com uma ação, cobrindo 3 metros quadrados, duplicando o efeito da magia *área escorregadia* na área por 8 horas.

PEDRA DA BOA SORTE

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Enquanto esta ágata polida estiver em sua posse, você recebe +1 de bônus em testes de habilidade e testes de resistência.

PEDRA DE COMANDAR ELEMENTAIS DA TERRA

Item maravilhoso, raro

Se a pedra estiver tocando o solo, você pode usar uma ação para falar a palavra de comando da bacia e invocar um elemental da terra, como se você tivesse conjurado a magia *conjurar elemental*. A pedra não pode ser usada dessa forma novamente até o próximo amanhecer. A pedra pesa 2,5 quilos.

PEDRA IÔNICA

Item maravilhoso, raridade variável (requer sintonização)

Uma *pedra iônica* é nomeada em homenagem a Ioun, um deus do conhecimento e profecia reverenciado em alguns mundos. Existem muitos tipos de *pedras iônicas*, cada tipo de uma combinação de forma e cor distinta.

Quando você usa uma ação para arremessar uma dessas pedras no ar, a pedra orbita sua cabeça a uma distância de 30 centímetros e confere um benefício a você. Posteriormente, outra criatura deve usar uma ação para agarrar ou apanhar a pedra para separá-la de você, ou realizando um teste de ataque bem sucedido contra CA 24, ou sendo bem sucedido num teste de Destreza (Acrobacia) CD 24. Você pode usar uma ação para pegar e guardar a pedra, terminando seu efeito.

Uma pedra tem CA 24, 10 pontos de vida e resistência a todos os danos. Ela é considerada um objeto que está sendo vestido enquanto estiver orbitando sua cabeça.

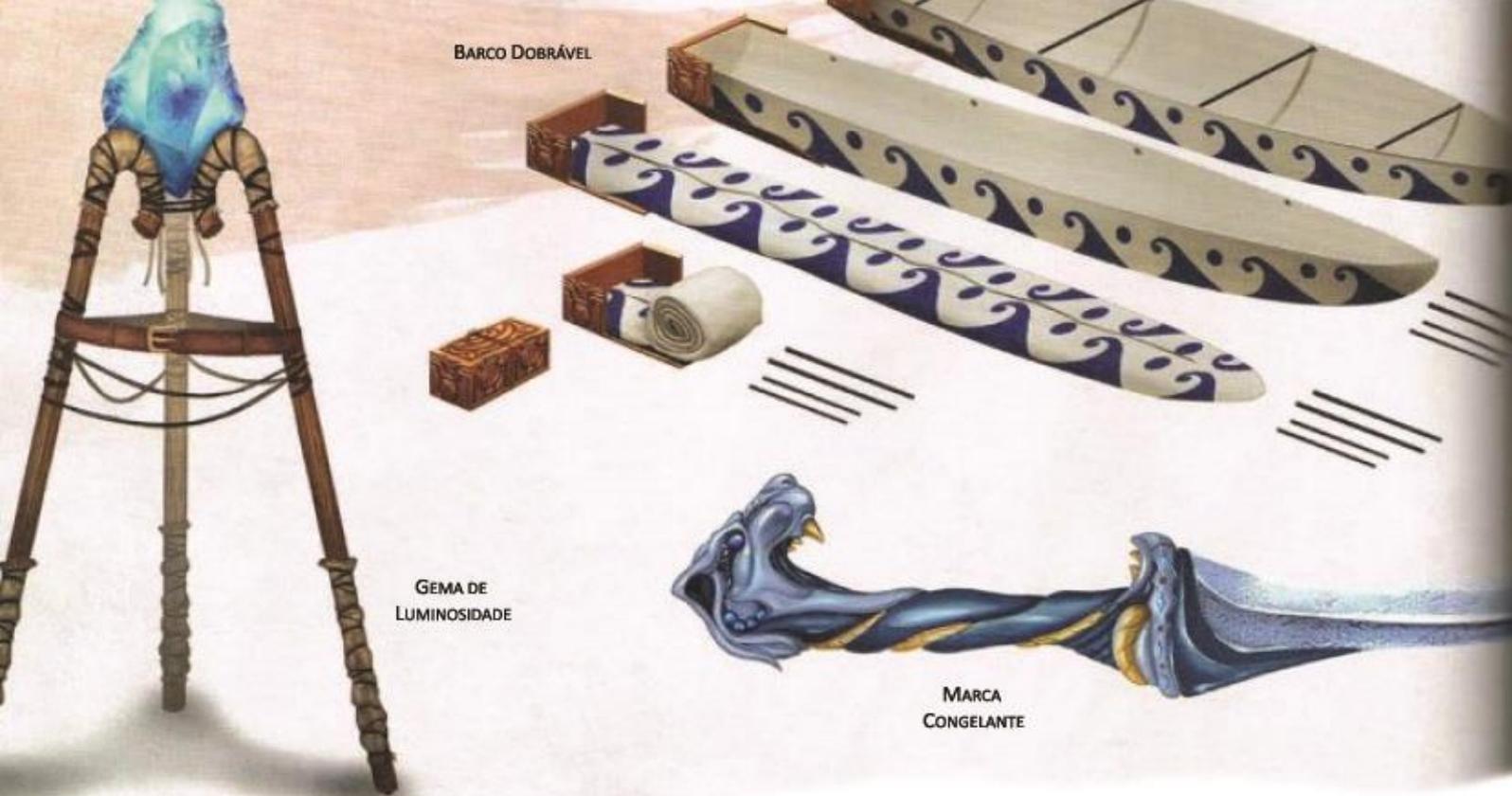
Absorção (Muito Raro). Enquanto esta pedra elipsoide lavanda clara orbitar sua cabeça, você pode usar sua reação para cancelar uma magia de 4º nível ou inferior conjurada por uma criatura que você possa ver e esteja focando você.

Uma vez que a pedra tenha cancelado 20 níveis de magia, ela se incinera ficando cinza fosco e perdendo sua mágica. Se você for alvo de uma magia cujo nível seja maior que o número de níveis de magia restantes na pedra, a magia não poderá cancelá-la.

Agilidade (Muito Raro). Seu valor de Destreza aumenta em 2, até o máximo de 20, enquanto esta esfera vermelha escura orbitar sua cabeça.

Prontidão (Raro). Você não pode ser surpreendido enquanto esta pedra romboide azul escura orbitar sua cabeça.





BARCO DOBRÁVEL

GEMA DE LUMINOSIDADE

MARCA CONGELANTE

Fortitude (Muito Raro). Seu valor de Constituição aumenta em 2, até o máximo de 20, enquanto esta pedra romboide rosa orbitar sua cabeça.

Grande Absorção (Lendário). Enquanto esta pedra elipsoide lavanda e verde orbitar sua cabeça, você pode usar sua reação para cancelar uma magia de 8º nível ou inferior conjurada por uma criatura que você possa ver e esteja focando você.

Uma vez que a pedra tenha cancelado 50 níveis de magia, ela se incinera ficando cinza fosco e perdendo sua mágica. Se você for alvo de uma magia cujo nível seja maior que o número de níveis de magia restantes na pedra, a magia não poderá cancelá-la.

Intuição (Muito Raro). Seu valor de Sabedoria aumenta em 2, até o máximo de 20, enquanto esta esfera azul incandescente orbitar sua cabeça.

Intelecto (Muito Raro). Seu valor de Inteligência aumenta em 2, até o máximo de 20, enquanto esta esfera escarlata e azul orbitar sua cabeça.

Liderança (Muito Raro). Seu valor de Carisma aumenta em 2, até o máximo de 20, enquanto esta esfera rosa e verde orbitar sua cabeça.

Maestria (Lendário). Seu bônus de proficiência aumenta em 1 enquanto este prisma verde claro orbitar sua cabeça.

Proteção (Raro). Você ganha +1 de bônus na CA enquanto este prisma rosa pálido orbitar sua cabeça.

Regeneração (Lendário). Você recupera 15 pontos de vida no final de cada hora enquanto este fuso branco perolado orbitar sua cabeça, considerando que você tenha pelo menos 1 ponto de vida.

Armazenamento (Raro). Este prisma roxo brilhante armazena magias conjuradas nele, mantendo-as até você usa-las. A pedra pode armazenar até 3 níveis de magia por vez. Quando é encontrado, ele conterà 1d4 - 1 níveis de magia armazenados, escolhidas pelo Mestre.

Qualquer criatura pode conjurar uma magia de 1º até 3º nível na pedra ao tocá-la enquanto a magia é conjurada. A magia não produz efeito, além do de ser armazenada na pedra. Se a pedra não puder conter a magia, a magia é gasta sem surtir efeito. O nível da magia usado para conjura-la determina quantos espaços são usados.

Enquanto esta pedra orbitar sua cabeça, você pode conjurar qualquer magia armazenada nela. A magia usa o nível de magia, CD de magia, bônus de ataque de magia e habilidade de conjuração do conjurador original, mas, no resto, é tratada como se você tivesse conjurado a magia. A magia conjurada através da pedra não está mais armazenada nela, liberando os espaços.

Força (Muito Raro). Seu valor de Força aumenta em 2, até o máximo de 20, enquanto esta pedra romboide azul clara orbitar sua cabeça.

Sustento (Raro). Você não precisa comer ou beber enquanto este fuso iridescente orbitar sua cabeça.

PEDRAS DE MENSAGEM

Item maravilhoso, incomum

As pedras de mensagem vem em pares, com cada pedra polida esculpida para se encaixar na outra, então, os pares são facilmente reconhecidos. Enquanto você tocar uma pedra, você pode usar uma ação para conjurar a magia *enviar mensagem* através dela. O alvo é o portador da outra pedra. Se nenhuma criatura portar a outra pedra, você saberá disso logo que usar a pedra e não conjurar a magia.

Uma vez que *enviar mensagem* seja conjurada através das pedras, elas não poderão ser usadas novamente até o próximo amanhecer. Se uma das pedras de um par for destruída, a outra se torna não-mágica.

PENAS DE QUAAL

Item maravilhoso, raro

Este pequeno objeto parece com uma pena. Existem diferentes tipos de penas, cada um com um uso único diferente. O Mestre escolhe o tipo de pena ou o determina aleatoriamente.

d100	Pena	d100	Pena
01-20	Âncora	51-65	Barco de cisne
21-35	Pássaro	66-90	Árvore
36-50	Leque	91-00	Chicote

Âncora. Você pode usar uma ação para tocar a pena em um barco ou navio. Pelas próximas 24 horas, a embarcação não pode ser movida por quaisquer meios. Tocar a pena na embarcação novamente termina o efeito. Quando o efeito terminar, a pena desaparece.

Árvore. Você deve estar ao ar livre para usar essa pena. Você pode usar uma ação para toca-la em um espaço desocupado no chão. A pena desaparece e, em seu lugar, um carvalho não-mágico brota do nada. A árvore tem 18 metros de altura e 1,5 metro de diâmetro de tronco, e a copa no seu topo se espalha num raio de 6 metros.

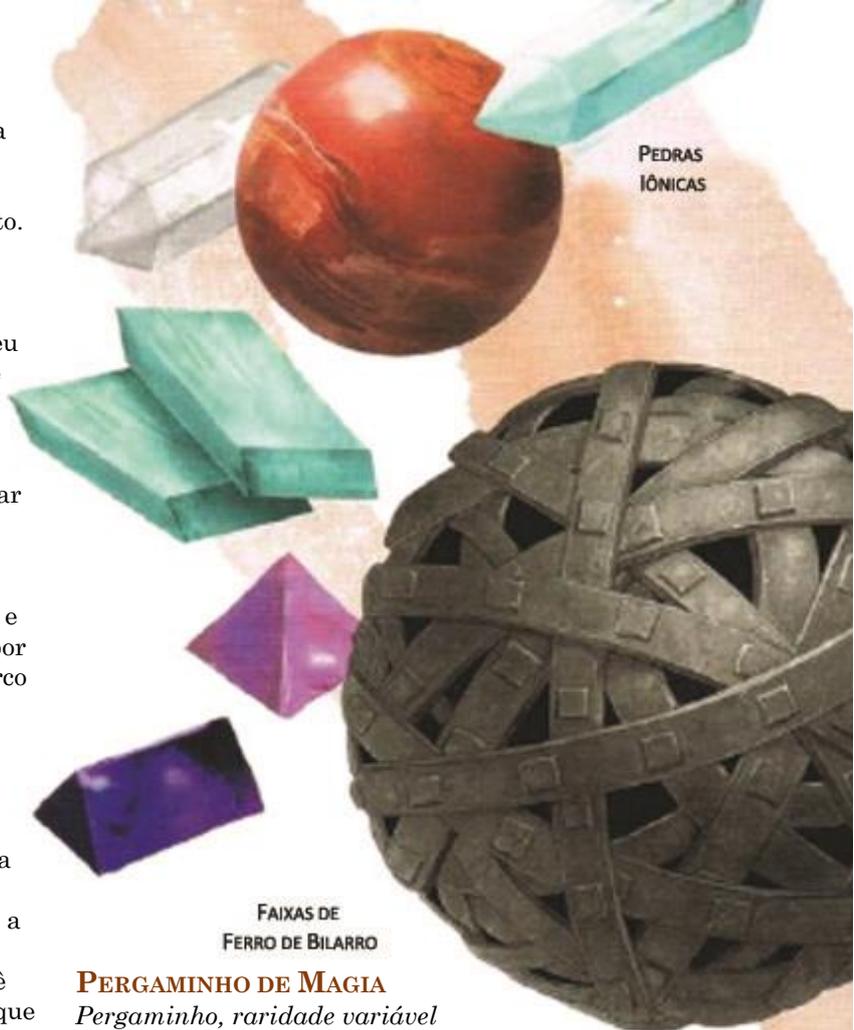
Barco de Cisne. Você pode usar uma ação para tocar a pena num corpo de água de pelo menos 18 metros de diâmetro. A pena desaparece e um bardo em forma de cisne de 15 metros de comprimento por 6 metros de largura toma seu lugar. O barco tem propulsão própria e se move pela água a uma velocidade de 9 quilômetros por hora. Você pode usar uma ação enquanto estiver no barco para comanda-lo a se mover ou virar 90 graus. O barco pode carregar até trinta e duas criaturas Médias ou menores. Uma criatura Grande conta como quatro criaturas Médias, enquanto que uma criatura Enorme conta como nove. O barco permanece por 24 horas e então desaparece. Você pode dispensar o barco com uma ação.

Chicote. Você pode usar uma ação para arremessar a pena em um ponto a até 3 metros de você. A pena desaparece e um chicote flutuante toma seu lugar. Você pode então, usar uma ação bônus para realizar um ataque corpo-a-corpo com magia contra uma criatura a até 3 metros do chicote, com um bônus de ataque de +9. Se atingir, o alvo sofre 1d6 + 5 de dano de energia.

Com uma ação bônus no seu turno, você pode direcionar o chicote a voar até 6 metros e repetir o ataque contra uma criatura a até 3 metros dele. O chicote desaparece depois de 1 hora, quando você usa uma ação para dispensa-lo ou quando você estiver incapacitado ou morto.

Leque. Se você estiver em um barco ou navio, você pode usar uma ação para arremessar a pena a 3 metros no ar. A pena desaparece e um leque gigante toma seu lugar. O leque flutua e cria um vento forte o suficiente para encher a vela de um barco, aumentando seu deslocamento em 7,5 quilômetros por hora por 8 horas. Você pode dispensar o leque com uma ação.

Pássaro. Você pode usar uma ação para arremessar essa pena 1,5 metro no ar. A pena desaparece e um pássaro multicolorido enorme toma seu lugar. O pássaro tem as estatísticas de um roca (veja no *Manual dos Monstros*), mas ele obedece seus comandos simples e não pode atacar. Ele pode carregar até 250 quilos enquanto estiver voando com seu deslocamento máximo (24 quilômetros por hora até o máximo de 216 quilômetros por dia, com uma hora de descanso para cada 3 horas de voo), ou 500 quilos com metade do deslocamento. O pássaro desaparece após voar a distância máxima para um dia ou se cair a 0 pontos de vida. Você pode dispensar o pássaro com uma ação.



PERGAMINHO DE MAGIA

Pergaminho, raridade variável

Um pergaminho de magia contém as palavras de uma única magia, escritas em cifras místicas. Se a magia estiver na sua lista de magias de classe, você pode ler o pergaminho e conjurar sua magia sem fornecer quaisquer componentes materiais. Do contrário, o pergaminho é inteligível. Conjurar a magia lendo o pergaminho requer o tempo normal de conjuração. Uma vez que tenha sido conjurada, as palavras no pergaminho desaparecem e ele se desfaz em pó. Se a conjuração for interrompida, o pergaminho não é gasto.

Se a magia estiver na sua lista de magias de classe mas for de um nível maior que o que você normalmente conjura, você deve realizar um teste de habilidade usando sua habilidade de conjuração para determinar se a conjuração é bem sucedida. A CD é igual a 10 + o nível da magia. Se fracassar, a magia desaparece do pergaminho sem produzir outro efeito.

O nível da magia num pergaminho determina a CD do teste de resistência da magia e o bônus de ataque, assim como a raridade do pergaminho, como mostrado na tabela Pergaminho de Magia.

PERGAMINHO DE MAGIA

Nível de Magia	Raridade	CD de Resistência	Bônus de Ataque
Truque	Comum	13	+5
1°	Comum	13	+5
2°	Incomum	13	+5
3°	Incomum	15	+7
4°	Raro	15	+7
5°	Raro	17	+9
6°	Muito raro	17	+9
7°	Muito raro	18	+10
8°	Muito raro	18	+10
9°	Lendário	19	+11



Um magia de mago em um *pergaminho de magia* pode ser copiada exatamente como magias de grimórios podem ser copiadas. Quando uma magia é copiada de um *pergaminho de magia*, o copiador deve ser bem sucedido num teste de Inteligência (Arcanismo) com CD igual a 10 + o nível da magia. Se o teste for bem sucedido, a magia é copiada. Independentemente do teste ser bem ou mal sucedido, o *pergaminho de magia* é destruído.

PERGAMINHO DE PROTEÇÃO

Pergaminho, raro

Cada pergaminho de proteção funciona contra um tipo específico de criatura, escolhido pelo Mestre ou determinado aleatoriamente ao rolar na tabela a seguir.

d100	Tipo de Criatura	d100	Tipo de Criatura
01–10	Aberrações	41–50	Fadas
11–20	Bestas	51–75	Corruptores
21–30	Celestiais	76–80	Plantas
31–40	Elementais	81–00	Mortos-vivos

Usar uma ação para ler o pergaminho enclausura você em uma barreira invisível que se estende de você num cilindro de 1,5 metro de raio e 3 metros de altura. Por 5 minutos, esta barreira previne criaturas do tipo especificado de entrarem ou afetarem qualquer coisa dentro do cilindro.

O cilindro se move com você e permanece centrado em você. Porém, caso você se mova de forma que uma criatura do tipo especificado entre no cilindro, o efeito termina.

Uma criatura pode tentar sobrepujar a barreira usando uma ação para realizar um teste de Carisma CD 15. Com um sucesso, a criatura deixa de ser afetada pela barreira.

PERIAPTO DE CICATRIZAÇÃO

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Enquanto você usar este pingente, você se estabiliza toda vez que estiver morrendo no início do seu turno. Além disso, toda vez que você jogar um Dado de Vida para recuperar pontos de vida, dobre a quantidade de pontos de vida restaurados.

PERIAPTO DE PROTEÇÃO CONTRA VENENO

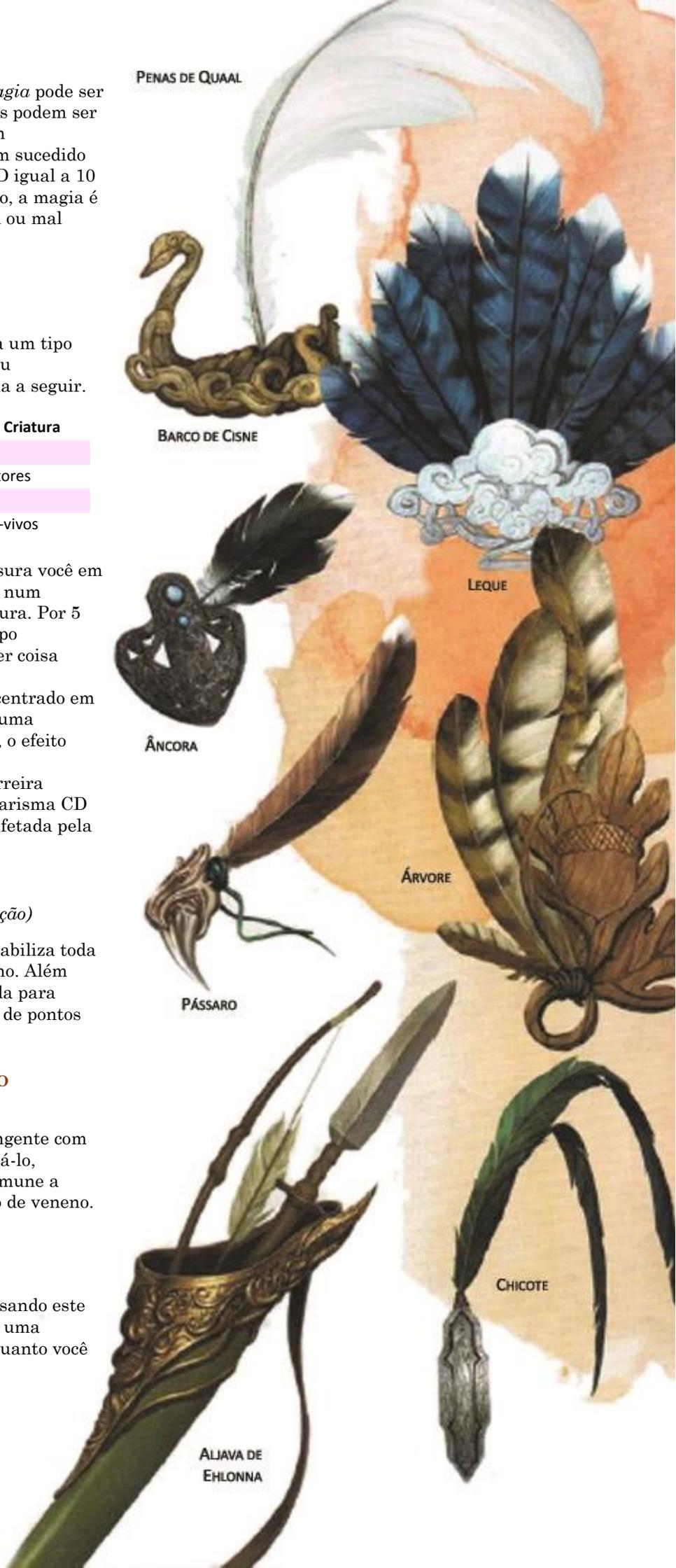
Item maravilhoso, raro

Esta delicada corrente de prata possui um pingente com uma gema negra brilhante. Enquanto você usá-lo, venenos não surtiram efeito em você. Você é imune a condição envenenado e tem imunidade a dano de veneno.

PERIAPTO DE SAÚDE

Item maravilhoso, incomum

Você fica imune a doenças enquanto estiver usando este pingente. Se você já estiver sendo afetado por uma doença, o efeito dessa doença é suprimido enquanto você usar o pingente.





PERIAPTO DE
CICATRIZAÇÃO

PÉROLA DO PODER

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização com um conjurador)

Enquanto tiver essa pérola com você, você pode usar uma ação para falar a palavra de comando e recuperar um espaço de magia gasto. Se o espaço de magia gasto for de 4º nível ou superior, o espaço de magia novo é de 3º nível. Uma vez que tenha usado a pérola, ela não poderá ser usada novamente até o próximo amanhecer.

PIGMENTOS MARAVILHOSOS DE NOLZUR

Item maravilhoso, muito raro

Geralmente encontrado em 1d4 potes dentro de uma caixa de madeira bem feita com um pincel (pesando 0,5 quilo ao todo), estes pigmentos permitem que você crie objetos tridimensionais ao pintá-los em duas dimensões. A pintura flui do pincel para formar o objeto desejado enquanto você se concentra na imagem.

Cada pote de tinta é suficiente para cobrir 300 metros quadrados de superfície, o que permite a você criar objetos inanimados e características de cenário – como uma porta, fosso, flores, árvores, celas, salas ou armas – com até 3.000 metros cúbicos. Leva 10 minutos para cobrir 30 metros quadrados.

Quando você completar a pintura, o objeto ou cenário pintado torna-se um objeto não-mágico real. Então, pintar uma porta ou parede criará uma porta real que pode ser aberta para o quer que exista do outro lado. Pintar um fosso em um piso criará um fosso real, e sua profundidade conta na área total dos objetos que você criou.

Nada criado pelos pigmentos pode ter um valor superior a 25 po. Se você pintar um objeto de grande valor (como um diamante ou pilha de ouro) o objeto parecerá autêntico, mas uma inspeção minuciosa o revelará como sendo feito de grude, osso ou algum outro material sem valor.

Se você pintar um tipo de energia, como fogo ou eletricidade, a energia aparece mas desaparece assim que você completar a pintura, não causando qualquer ferimento a ninguém.



PERIAPTO DE SAÚDE

PÓ DA SECA

Item maravilhoso, incomum

Este pequeno pacote contém 1d6 + 4 punhados de pó. Você pode usar uma ação para polvilhar um punhado na água. O pó torna um cubo de 4,5 metros quadrados de água em uma esfera do tamanho de uma bola de gude, que flutua ou permanece próximo de onde o pó foi polvilhado. O peso da bolinha é irrelevante.

Alguém pode usar uma ação para esmagar a bolinha contra uma superfície dura, fazendo com que ela se despedace e libere a água absorvida pelo pó. Fazer isso termina a mágica nessa bolinha.

Um elemental composto praticamente só de água que seja exposto a um punhado de pó deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 13, sofrendo 10d6 de dano necrótico se fracassar, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

PÓ DE ESPIRRAR E TOSSIR

Item maravilhoso, incomum

Encontrado em um pequeno pacote, este pó lembra areia muito fina. Ele se assemelha ao pó de desaparecimento e uma magia *identificação* revê-la o como tal. Tem o suficiente dele para um uso.

Quando você usa uma ação para arremessa-lo no ar, você e cada criatura que precise respirar a até 9 metros de você, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 15, ou ficará incapaz de respirar enquanto espirra incontrolavelmente. Uma criatura nessa condição está incapacitada e sufocando. Enquanto permanecer consciente, uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos seus turnos, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso. A magia *restauração menor* também pode terminar o efeito em uma criatura.



PO DO DESAPARECIMENTO

Item maravilhoso, incomum

Encontrado em um pequeno pacote, este pó lembra areia muito fina. Tem o suficiente dele para um uso. Quando você usa uma ação para arremessa-lo no ar, você e cada criatura e objeto a até 3 metros de você torna-se invisível por 2d4 minutos. A duração é a mesma para todos os alvos e o pó é consumido quando sua mágica funciona. Se uma criatura afetada pelo pó atacar ou conjurar uma magia, a invisibilidade termina nessa criatura.

POÇÃO DE AMIZADE ANIMAL

Poção, incomum

Quando bebe esta poção, você pode conjurar a magia *amizade animal* (CD de resistência 13) por 1 hora, à vontade. Agitar este líquido turvo traz pedacinhos a vista: uma escama de peixe, uma língua de colibri, uma garra de gato ou pelo de um esquilo.

POÇÃO DE AUMENTAR

Poção, incomum

Quando bebe esta poção, você ganha o efeito de “aumentar” da magia *aumentar/reduzir* por 1d4 horas (não requer concentração). O vermelho no líquido da poção se expande constantemente em uma gota minúscula e então se contrai para colorir o líquido transparente em volta dele. Sacudir a garrafa não interrompe este processo.

POÇÃO DE CLARIVIDÊNCIA

Poção, rara

Quando bebe esta poção, você ganha os benefícios da magia clarividência. Um globo ocular sacoleja dentro desse líquido amarelado, mas desaparece quando a poção é aberta.

POÇÃO DE CURA

Poção, raridade variável

Você recupera pontos de vida quando bebe esta poção. A quantidade de pontos de vida depende da raridade da poção, como mostrado na tabela Poção de Cura. Qualquer que seja a potência, o líquido vermelho da poção cintila quando agitado.

Poção de...	Raridade	PV Recuperados
Cura	Comum	2d4 + 2
Cura maior	Incomum	4d4 + 4
Cura superior	Rara	8d4 + 8
Cura suprema	Muito rara	10d4 + 20

POÇÃO DE ENCOLHER

Poção, rara

Quando bebe esta poção, você ganha o efeito de “reduzir” da magia *aumentar/reduzir* por 1d4 horas (não requer concentração). O vermelho no líquido da poção se contrai constantemente em uma gota minúscula e então se expande para colorir o líquido transparente em volta dele. Sacudir a garrafa não interrompe este processo.



POÇÃO DE ENVENENAMENTO

Poção, incomum

Esta mistura parece, cheira e tem o gosto de uma *poção de cura* ou outra poção benéfica. Porém, na verdade é veneno mascarado por mágica de ilusão. Uma magia *identificação* revela sua natureza verdadeira.

Se bebe-la, você sofrerá 3d6 de dano de veneno e deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 13 ou ficará envenenado. No começo de cada um dos seus turnos enquanto estiver envenenado dessa forma, você sofre 3d6 de dano de veneno. No final de cada um dos seus turnos, você pode repetir o teste de resistência. Com um sucesso, o dano de veneno que você sofre no seu turno subsequente é reduzido em 1d6. O veneno acaba quando o dano for reduzido a 0.

POÇÃO DE ESCALAR

Poção, comum

Quando bebe esta poção, você ganha deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento de caminhada por 1 hora. Durante esse tempo, você tem vantagem em testes de Força (Atletismo) feitos para escalar. A poção é dividida em uma camada marrom, uma prata e uma cinza lembrando camadas de rocha. Sacudir a garrafa não mistura as cores.

POÇÃO DE FORMA GASOSA

Poção, rara

Quando bebe esta poção, você ganha os efeitos da magia *forma gasosa* por 1 hora (não requer concentração) ou até você terminar o efeito com uma ação bônus. O recipiente dessa poção parece conter uma névoa que se move e flui como água.

POÇÃO DE FORÇA DO GIGANTE

Poção, raridade variável

Quando bebe esta poção, seu valor de Força muda por 1 hora. O tipo de gigante determinar o valor (veja na tabela abaixo). A poção não produz efeito em você caso sua Força seja igual ou maior que o valor dela.

O líquido transparente dessa poção tem um pedaço de unha de um gigante do tipo apropriado flutuando nele. A *poção de força do gigante do gelo* e a *poção de força do gigante de pedra* têm o mesmo efeito.

Tipo de Gigante	Força	Raridade
Gigante da colina	21	Incomum
Gigante de pedra/gelo	23	Rara
Gigante do fogo	25	Rara
Gigante das nuvens	27	Muito rara
Gigante da tempestade	29	Lendária

POÇÃO DE HEROÍSMO

Poção, rara

Por 1 hora, após bebe-la, você ganha 10 pontos de vida temporários por 1 hora. Pela mesma duração, você está sob efeito da magia *benção* (não requer concentração). Esta poção azul borbulha e fumaça como se estivesse fervendo.

POÇÃO DE INVISIBILIDADE

Poção, muito rara

O recipiente desta poção aparenta estar vazio, mas parece conter um líquido. Quando o bebe, você fica invisível por 1 hora. Tudo que você estiver vestindo ou carregando fica invisível com você. O efeito termina prematuramente se você atacar ou conjurar uma magia.

POÇÃO DE INVULNERABILIDADE

Poção, rara

Por 1 minuto após beber esta poção, você adquire resistência a todos os danos. O líquido xaroposo dessa poção parece ferro derretido.

POÇÃO DE LER MENTES

Poção, rara

Quando bebe esta poção, você ganha os efeitos da magia *detectar pensamentos* (CD de resistência 13). O líquido roxo denso dessa poção tem uma nuvem ovoide rosa flutuando nele.

POÇÃO DE LONGEVIDADE

Poção, muito rara

Quando bebe esta poção, sua idade física é reduzida em $1d6 + 6$ anos, até o mínimo de 13 anos. Cada vez subsequente que você beber uma *poção de longevidade*, existe 10 por cento de chance, cumulativo, de você envelhecer $1d6 + 6$ anos, invés. Suspenso no líquido âmbar tem um rabo de escorpião, uma presa de víbora, uma aranha morta e um minúsculo coração que, sem qualquer lógica, ainda bate. Estes ingredientes desaparecem quando a poção é aberta.

POÇÃO DE RESISTÊNCIA

Poção, incomum

Quando bebe esta poção, você ganha resistência a um tipo de dano por 1 hora. O Mestre escolhe o tipo ou o determina aleatoriamente das opções abaixo.

d10	Tipo de Dano	d10	Tipo de Dano
1	Ácido	6	Necrótico
2	Frio	7	Veneno
3	Fogo	8	Psíquico
4	Energia	9	Radiante
5	Elétrico	10	Trovejante

POÇÃO DE RESPIRAR NA ÁGUA

Poção, incomum

Você pode respirar embaixo d'água por 1 hora após beber esta poção. Seu fluido verde nebuloso cheira a maresia e possui uma bolha similar a uma água-viva flutuando nele.

POÇÃO DE SOPRO DE FOGO

Poção, incomum

Quando bebe esta poção, você pode usar uma ação bônus para exalar fogo em um alvo a até 9 metros de você. O alvo deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 13, sofrendo $4d6$ de dano de fogo se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso. O efeito termina após você expelir fogo três vezes, ou após 1 hora se passar.

O líquido laranja desta poção lampeja e fumaça preenche o topo do recipiente e vaza toda vez que ele é aberto.

POÇÃO DE VELOCIDADE

Poção, muito rara

Quando bebe esta poção, você ganha os efeitos da magia velocidade por 1 minuto (não requer concentração). O fluido amarelo da poção é matizado de preto e gira em torno de si.

POÇÃO DE VITALIDADE

Poção, muito rara

Quando bebe esta poção, ela remove qualquer exaustão que você esteja sofrendo e cura qualquer doença ou veneno afetando você. Pelas próximas 24 horas, você recupera o valor máximo de pontos de vida para cada Dado de Vida que você gastar. O líquido carmesim da poção pulsa regularmente com luz pálida, lembrando as batidas de um coração.

POÇÃO DE VOO

Poção, muito rara

Quando bebe esta poção, você ganha deslocamento de voo igual ao seu deslocamento de caminhada por 1 hora, e pode planar. Se você estiver no ar quando o efeito da poção acabar, você cairá, a não ser que tenha outros meios de permanecer no ar. O líquido transparente dessa poção flutua no topo do recipiente dela e possui impurezas nebulosas flutuando nele.

POÇO DOS MUITOS MUNDOS

Item maravilhoso, lendário

Este tecido negro elegante, macio como seda, é dobrado para ter as dimensões de um lenço. Ele se desdobra em uma folha circular de 1,8 metro de diâmetro.

Você pode usar uma ação para desdobrar e colocar o *poço dos muitos mundos* em uma superfície sólida, onde ele criará um portal de via dupla para outro mundo ou plano de existência. Cada vez que o item abre um portal, o Mestre decide para onde ele leva. Você pode usar uma ação para fechar um portal aberto ao segurar as bordas do tecido e dobra-lo. Quando o *poço dos muitos mundos* abrir um portal, ele não poderá fazê-lo novamente por 1d8 horas.

ÓCULOS NOTURNOS

Item maravilhoso, incomum

Enquanto estiver usando este par de lentes negras, você tem visão no escuro com alcance de 18 metros. Se você já tiver visão no escuro, usar os óculos aumenta seu alcance em 18 metros.

OLHOS DE ÁGUA

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Estas lentes de cristal se encaixam nos olhos. Enquanto estiver as usando, você tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que tenham a ver com a visão. Em condições de visibilidade clara, você pode perceber os detalhes mesmo de criatura e objetos extremamente distantes de até 60 centímetros de tamanho.

ROBE DOS OLHOS



OLHOS DE VISÃO MOMENTÂNEA

Item maravilhoso, incomum

Estas lentes de cristal se encaixam nos olhos. Enquanto estiver as usando, você pode ver muito melhor que o normal numa distância de até 30 centímetros. Você tem vantagem em testes de Inteligência (Investigação) que tenham a ver com a visão enquanto procura em uma área ou estuda um objeto dentro do alcance.

OLHOS DO ENCANTAMENTO

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Estas lentes de cristal se encaixam nos olhos. Elas tem 3 cargas. Enquanto estiver as usando, você pode gastar 1 carga, com uma ação, para conjurar a magia *enfeitiçar pessoa* (CD de resistência 13) em um humanoide a até 9 metros de você, considerando que você e o alvo possam ver um ao outro. As lentes recuperam todas as cargas diariamente ao amanhecer.

ROBE DAS CORES CINTILANTES

Item maravilhoso, muito raro (requer sintonização)

Este robe tem 3 cargas e recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Enquanto estiver vestindo-o, você pode usar uma ação para gastar 1 carga e fazer a vestimenta exibir um padrão mutável de tons ofuscantes até o final do seu próximo turno. Durante esse tempo, o robe emite luz plena num raio de 9 metros e penumbra por mais 9 metros adicionais. As criaturas que puderem ver você tem desvantagem nas jogadas de ataque contra você. Além disso, qualquer criatura na luz plena que puder ver você quando o poder do robe estiver ativado, deve realizar um teste de resistência de Sabedoria CD 15, ou ficará atordoada até o efeito acabar.

ROBE DAS ESTRELAS

Item maravilhoso, muito raro (requer sintonização)

Este robe negro ou azul escuro é bordado com pequenas estrelas brancas ou prateadas. Você recebe +1 de bônus nos testes de resistência enquanto vesti-lo.

Seis estrelas, localizadas na porção frontal superior do robe, são particularmente grandes. Enquanto estiver vestindo este robe, você pode usar uma ação para arrancar uma das estrelas e usa-la para conjurar *mísseis mágicos* como uma magia de 5º nível. Diariamente, ao escurecer, 1d6 estrelas removidas reaparecem no robe.

Enquanto estiver vestindo o robe, você pode usar uma ação para entrar no Plano Astral junto com tudo que você está vestindo ou carregando. Você permanece lá até usar uma ação para retornar ao plano em que você estava. Você reaparece no ultimo espaço que ocupava, ou, caso esse espaço esteja ocupado, no espaço desocupado mais próximo.

ROBE DO ARQUIMAGO

Item maravilhoso, lendário (requer sintonização com um bruxo, feiticeiro ou mago)

Esta vestimenta elegante é feita de tecidos exóticos de cores branca, cinza ou preta e adornados com runas prateadas. A cor do robe corresponde à tendência para qual o item foi criado. Um robe branco foi feito para boa, cinza para neutra e preto para má. Você não pode se

ROBE DAS ESTRELAS



sintonizar a um *robe do arquimago* que não corresponda à sua tendência.

Você ganha os seguintes benefícios enquanto estiver vestindo o robe:

- Se você não estiver vestindo uma armadura, sua Classe de Armadura base é 15 + seu modificador de Destreza.
- Você tem vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.
- A CD de resistência de suas magias e seu bônus de ataque de magia aumentam em +2 cada.

ROBE DOS ITENS ÚTEIS

Item maravilhoso, incomum

Este robe possui remendos de tecido de vários formatos e cores cobrindo-o. Enquanto estiver vestindo o robe, você pode usar uma ação para arrancar um desses remendos, fazendo com que ele se transforme no objeto ou criatura que ele representa. Quando o último remendo for removido, o robe se tornará um vestuário ordinário.

O robe tem dois de cada dos seguintes remendos.

- Adaga
- Lanterna furta-fogo (cheia e acesa)
- Espelho de aço
- Vara de 3 metros
- Corda de cânhamo (15 metros, enrolada)
- Saco

Além desses, o robe possui 4d4 outros remendos. O Mestre escolhe os remendos ou os determina aleatoriamente.

d100 Remendo

- | | |
|-------|---|
| 01–08 | Sacola com 100 po |
| 09–15 | Caixa de prata (30 centímetros de comprimento por 15 centímetros de largura e profundidade) valendo 500 po |
| 16–22 | Porta de ferro (com até 3 metros de largura por 3 metros de altura, barrada de um lado, à sua escolha), a qual você pode colocar em uma abertura que você possa alcançar; ela se acomoda para se encaixar na abertura, se fixando e prendendo sozinha |
| 23–30 | 10 gemas valendo 100 po cada |
| 31–44 | Escada de madeira (7 metros de comprimento) |
| 45–51 | Um cavalo de montaria com alforjes (veja no <i>Manual dos Monstros</i> para as estatísticas) |
| 52–59 | Fosso (um cubo de 3 metros de lado), o qual você pode colocar no solo a até 3 metros de você. |
| 60–68 | 4 <i>poções de cura</i> |
| 69–75 | Barco a remo (3,6 metros de comprimento) |
| 76–83 | <i>Pergaminho de magia</i> contendo uma magia de 1° a 3° nível |
| 84–90 | 2 mastins (veja o <i>Manual dos Monstros</i> para as estatísticas) |
| 91–96 | Janela (0,60 metro por 1,20 metro, até 0,60 metro de profundidade), a qual você pode colocar em uma superfície vertical que você possa alcançar |
| 97–00 | Aríete portátil |





ROBE DOS OLHOS

Item maravilhoso, raro (requer sintonização)

Este robe é adornado com padrões de olhos. Enquanto estiver vestindo ele, você ganha os seguintes benefícios:

- O robe permite que você veja em todas as direções e você tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à visão.
- Você tem visão no escuro com alcance de 36 metros.
- Você pode ver criaturas e objetos invisíveis, assim como pode ver no Plano Etéreo, com alcance de 36 metros.

Os olhos no robe não podem se fechar ou se desviar. Apesar de você poder fechar ou desviar os seus próprios olhos, você nunca é considerado como fazendo isso enquanto estiver vestindo este robe.

Uma magia *luz* conjurada no robe ou uma magia *luz do dia* conjurada a 1,5 metro do robe faz com que você fique cego por 1 minuto. No final de cada um dos seus turnos, você pode realizar um teste de resistência de Constituição (CD 11 para *luz* ou CD 15 para *luz do dia*), terminando a cegueira com um sucesso.

SACOLA PRESTATIVA DE HEWARD

Item maravilhoso, raro

Esta mochila possui uma bolsa central e duas bolsas laterais, cada uma é um espaço extradimensional. Cada bolsa lateral pode comportar até 10 quilos de matéria, não excedendo um volume de 60 centímetros cúbicos. A bolsa central maior pode comportar até 2 metros cúbicos ou 40 quilos de material. A mochila sempre pesa 2,5 quilos, independentemente do seu conteúdo.

Colocar um objeto na sacola segue as regras normais de interação com objetos. Recuperar um item da sacola requer que você use uma ação. Quando você coloca a mão dentro da sacola para pegar um item específico, o item sempre aparece magicamente no topo.

A sacola tem algumas limitações. Se ela ficar sobrecarregada ou se um objeto afiado perfurar ou rasgar, a sacola se rompe e é destruída. Se a sacola for destruída, seu conteúdo é perdido para sempre, apesar de um artefato sempre aparecer em algum lugar novamente. Se a sacola for virada do avesso, seu conteúdo é cuspidado, ileso, e a sacola deve ser colocada direito antes de poder ser usada novamente. Se uma criatura que respire estiver dentro da sacola, ela pode sobreviver por até 10 minutos, quando começará a sufocar.

Colocar a sacola dentro do espaço extradimensional criado por uma *mochila de carga*, *buraco portátil* ou item similar destrói ambos os itens instantaneamente e abre um portal para o Plano Astral. O portal se origina onde um item foi colocado dentro do outro. Qualquer criatura a até 3 metros do portal é sugada para dentro dele e arremessada num local aleatório no Plano Astral. O portal então se fecha. O portal é de via única e não pode ser reaberto.

SACO DE FEIJÕES

Item maravilhoso, raro

Dentro deste pesado saco existem 3d4 feijões secos. O saco pesa 250 gramas mais 125 gramas por feijão que ele contenha.

Se você despejar o conteúdo do saco no solo, eles explodem num raio de 3 metros, estendendo-se a partir dos feijões. Cada criatura na área, incluindo você, deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 15, sofrendo 5d4 de dano de fogo se fracassar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso. O fogo incendeia objetos inflamáveis na área que não estejam sendo vestidos ou carregados.

Se você remover um feijão do saco, planta-lo na terra ou areia e depois rega-lo, o feijão produzirá um efeito 1 minuto depois do solo onde ele foi plantado. O Mestre pode escolher um efeito da tabela anterior, determinando-o aleatoriamente ou criar um efeito.

d100 Efeito

- 01 5d4 cogumelos venenosos brotam. Se uma criatura comer um desses cogumelos, role qualquer dado. Numa rolagem ímpar, o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 15 ou sofrerá 5d6 de dano de veneno e ficará envenenado por 1 hora. Em uma rolagem par, o alvo ganha 5d6 pontos de vida temporários por 1 hora.
- 02–10 Um gêiser irrompe liberando água, cerveja, suco de frutas, chá, vinagre, vinho ou óleo (à escolha do Mestre) a 9 metros de altura por 1d12 rodadas.
- 11–20 Uma **ente** brota (veja o *Manual dos Monstros* para as estatísticas). Existe 50 por cento de chance da ente ser caótica e má e atacar.
- 21–30 Uma estátua de pedra imóvel, animada, semelhante a você, surge. Ela faz ameaças verbais contra você. Se você for embora e outra pessoa se aproximar, ela descreverá você como o mais hediondo dos vilões e incitará os recém-chegados a encontrar e atacar você. Se você estiver no mesmo plano de existência da estátua, ela saberá onde você está. A estátua se torna inanimada após 24 horas.
- 31–40 Uma fogueira de chamas azuis surge e queima por 24 horas (ou até ser extinta).
- 41–50 1d6 + 6 **guinchadores** brotam (veja no *Manual dos Monstros* para as estatísticas).
- 51–60 1d4 + 8 sapos rosas brilhantes rastejam. Sempre que um sapo for tocado, ele se transforma em um monstro Grande ou menor, à escolha do Mestre. O monstro permanece por 1 minuto, então se dissipa em uma explosão de fumaça rosa brilhante.
- 61–70 Um **bulette** faminto (veja no *Manual dos Monstros* para as estatísticas) escava e ataca.
- 71–80 Uma árvore frutífera cresce. Ela tem 1d10 + 20 frutos, 1d8 deles agem como poções mágicas determinadas aleatoriamente, enquanto que um age como um veneno de ingestão, à escolha do Mestre. A árvore desaparece após 1 hora. Os frutos coletados permanecem, mantendo qualquer mágica por 30 dias.
- 81–90 Um ninho com 1d4 + 3 ovos surge. Qualquer criatura que comer um ovo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 20. Se obtiver sucesso, uma criatura aumenta permanentemente seu valor de habilidade mais baixo em 1, escolhido aleatoriamente entre valores baixos iguais. Se fracassar, a criatura sofre 10d6 de dano de energia de uma explosão mágica interna.
- 91–99 Uma pirâmide de 18 metros quadrados de base emerge. Dentro dela existe um sarcófago contendo um **senhor das múmias** (veja o *Manual dos Monstros* para as estatísticas). A pirâmide é tratada como o covil da múmia e o sarcófago dela contém tesouro, à escolha do Mestre.
- 00 Um pé de feijão gigante brota, crescendo a uma altura escolhida pelo Mestre. O topo leva aonde o Mestre desejar, como a uma vista incrível, a um castelo de um gigante das nuvens ou a um plano de existência diferente.

SANDÁLIAS DE PATAS DE ARANHA

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Enquanto você estiver calçando estes sapatos leves, você pode se mover para cima, para baixo, atravessar superfícies verticais e andar de cabeça para baixo em tetos, enquanto deixa suas mãos livres. Você tem

deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento de caminhada. Porém, as sandálias não permitem que você se mova dessa forma em superfícies escorregadias, como uma coberta por gelo ou óleo.

SELA DO CAVALEIRO

Item maravilhoso, incomum

Enquanto estiver sentado nesta sela em uma montaria, você não pode ser desmontado contra sua vontade se estiver consciente e jogadas de ataque contra a montaria tem desvantagem.

SOLVENTE UNIVERSAL

Item maravilhoso, lendário

Este tubo contém um líquido leitoso com um forte cheiro de álcool. Você pode usar uma ação para derramar o conteúdo deste tubo em uma superfície ao seu alcance. O líquido instantaneamente dissolve até 30 centímetros quadrados de cola que ele toque, incluindo *cola soberana*.

TALISMÃ DA BONDADE PURA

Item maravilhoso, lendário (requer sintonização com uma criatura de tendência benigna)

Este talismã é um poderoso símbolo da bondade. Uma criatura que não seja nem boa nem má na tendência sofre 6d6 de dano radiante ao tocar o talismã. Uma criatura má sofre 8d6 de dano radiante ao tocar o talismã. Ambos os tipos de criatura sofrem esse dano novamente a cada vez que terminarem seus turnos segurando ou carregando o talismã.

Se você for um clérigo ou paladino bom, você pode usar o talismã como um símbolo sagrado e recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque com magia enquanto estiver usando ou empunhando-o.

O talismã tem 7 cargas. Se estiver usando ou empunhando-o, você pode usar uma ação para gastar 1 carga do talismã e escolher uma criatura que você possa ver no chão, a até 36 metros de você. Se o alvo tiver tendência má, uma fissura flamejante se abre abaixo dele. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Destreza CD 20, ou cairá na fissura e será destruído, não deixando nada para trás. A fissura então se fecha, sem deixar qualquer traço de sua existência. Quando você gastar a última carga, o talismã se dispersa em fagulhas de luz dourada e é destruído.

TALISMÃ DA ESFERA

Item maravilhoso, lendário (requer sintonização)

Quando você faz um teste de Inteligência (Arcanismo) para controlar uma *esfera da aniquilação* enquanto está segurando este talismã, você cobra seu bônus de proficiência no teste. Além disso, quando você começa seu turno com uma *esfera da aniquilação* sob seu controle, você pode usar uma ação para levitar até 3 metros mais uma quantidade de metros igual a 3 x seu modificador de Inteligência.



TALISMÃ
DA ESFERA

TALISMÃ DO MAL ABSOLUTO

Item maravilhoso, lendário (requer sintonização com uma criatura de tendência maligna)

Este item simboliza o mal impenitente. Uma criatura que não seja nem boa nem má na tendência sofre 6d6 de dano necrótico ao tocar o talismã. Uma criatura boa sofre 8d6 de dano necrótico ao tocar o talismã. Ambos os tipos de criatura sofrem esse dano novamente a cada vez que terminarem seus turnos segurando ou carregando o talismã.

Se você for um clérigo ou paladino maligno, você pode usar o talismã como um símbolo sagrado e recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque com magia enquanto estiver usando ou empunhando-o.

O talismã tem 6 cargas. Se estiver usando ou empunhando-o, você pode usar uma ação para gastar 1 carga do talismã e escolher uma criatura que você possa ver no chão, a até 36 metros de você. Se o alvo tiver tendência boa, uma fissura flamejante se abre abaixo dele. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Destreza CD 20, ou cairá na fissura e será destruído, não deixando nada para trás. A fissura então se fecha, sem deixar qualquer traço de sua existência. Quando você gastar a última carga, o talismã se dissolve em um lodo fedorento e é destruído.

TAPETE VOADOR

Item maravilhoso, muito raro

Você pode falar a palavra de comando do tapete, com uma ação, para fazê-lo flutuar e voar. Ele se move na direção falada, considerando que você esteja a até 9 metros dele.

Existem quatro tamanhos de tapete voador. O Mestre escolhe o tamanho do tapete ou o determina aleatoriamente.

d100	Tamanho	Capacidade	Deslocamento de Voo
01–20	1 m x 1,5 m	100 kg	21 m
21–55	1,2 m x 1,8 m	200 kg	18 m
56–80	1,5 m x 2 m	300 kg	12 m
81–100	1,8 m x 2,8 m	400 kg	9 m

O tapete pode carregar até o dobro do peso mostrado na tabela, mas seu deslocamento de voo é reduzido à metade se ele estiver carregando mais que a capacidade normal.



TALISMÃ DO
MAL ABSOLUTO

TIARA DO INTELLECTO

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Seu valor de Inteligência é 19 enquanto você usar esta tiara. Ela não produz qualquer efeito em você se seu valor de Inteligência já for 19 ou maior sem ela.

TOMO DA COMPREENSÃO

Item maravilhoso, muito raro

Este livro contém exercícios de intuição e compreensão, e suas palavras foram carregadas com magia. Se você gastar 48 horas em um período de 6 dias, ou menos, estudando o conteúdo do livro e praticando suas orientações, seu valor de Sabedoria aumenta em 2, até o máximo para esse valor. O manual então perde sua magia, recuperando-a em um século.

TOMO DA LÍNGUA QUIETA

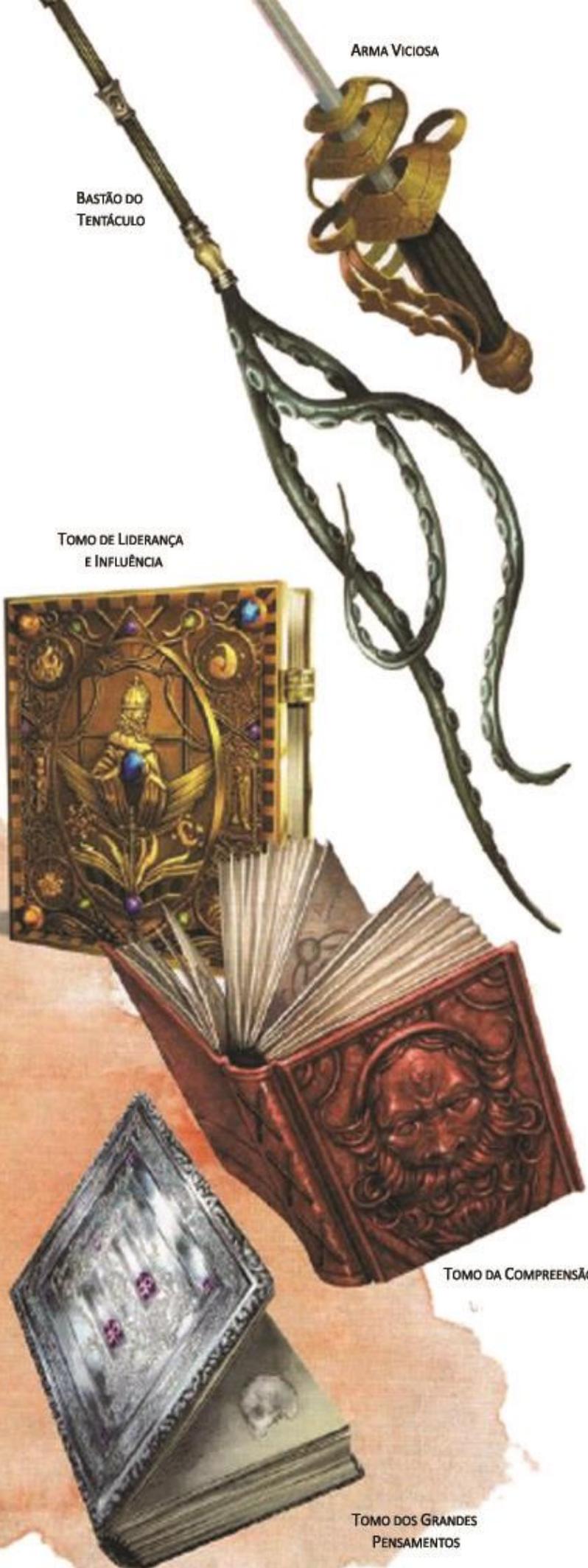
Item maravilhoso, lendário (requer sintonização com um mago)

Este volume grosso de couro tem uma língua dissecada presa em sua capa. Existem cinco destes tomos e não se sabe qual deles é o original. A decoração macabra na capa do primeiro *tomo da língua quieta* pertencia a um ex-servo traçoeiro do deus-lich Vecna, o guardião dos segredos. As línguas presas as capas das outras quatro cópias vieram de outros conjuradores que cruzaram com Vecna. As primeiras páginas de cada tomo estão cheias de rabiscos indecifráveis. As páginas restantes estão em branco e intocadas.

Se puder se sintonizar com o item, você pode usá-lo como um grimório e como foco arcano. Além disso, enquanto segurar o tomo, você pode usar uma ação bônus para conjurar uma magia que você tenha escrito neste tomo, sem gastar um espaço de magia ou usar quaisquer componentes verbal ou somático. Quando usada, esta propriedade do tomo não poderá ser usada novamente até o próximo amanhecer.

Enquanto estiver sintonizado com o livro, você pode remover a língua da capa dele. Se o fizer, todas as magias escritas no livro são permanentemente apagadas.

Vecna observa qualquer um usando este tomo. Ele também pode escrever mensagens ocultas no livro. Estas mensagens aparecem a meia-noite e somem depois de serem lidas.



ARMA VICIOSA

BASTÃO DO TENTÁCULO

TOMO DE LIDERANÇA E INFLUÊNCIA

TOMO DA COMPREENSÃO

TOMO DOS GRANDES PENSAMENTOS

TOMO DE LIDERANÇA E INFLUÊNCIA

Item maravilhoso, muito raro

Este livro contém dicas de como influenciar e fascinar outros, e suas palavras foram carregadas com magia. Se você gastar 48 horas em um período de 6 dias, ou menos, estudando o conteúdo do livro e praticando suas orientações, seu valor de Carisma aumenta em 2, até o máximo para esse valor. O manual então perde sua magia, recuperando-a em um século.

TOMO DOS GRANDES PENSAMENTOS

Item maravilhoso, muito raro

Este livro contém exercícios de memória e lógica, e suas palavras foram carregadas com magia. Se você gastar 48 horas em um período de 6 dias, ou menos, estudando o conteúdo do livro e praticando suas orientações, seu valor de Inteligência aumenta em 2, até o máximo para esse valor. O manual então perde sua magia, recuperando-a em um século.

TRIDENTE DE COMANDAR PEIXES

Arma (tridente), incomum (requer sintonização)

Este tridente é uma arma mágica. Ele tem 3 cargas. Enquanto carrega-lo, você pode usar uma ação e gastar 1 carga para conjurar *dominar besta* (CD de resistência 15) através dele em uma besta que possua deslocamento de natação inato. O tridente recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer.

TROMBETA DA DESTRUÇÃO

Item maravilhoso, raro

Você pode usar uma ação para falar a palavra de comando da trombeta e então sopra-la, a qual emitirá uma explosão trovejante num cone de 9 metros, que é audível a até 180 metros de distância. Cada criatura no cone deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 15. Se fracassar, uma criatura sofre 5d6 de dano trovejante e fica surda por 1 minuto. Se obtiver sucesso, a criatura sofre metade desse dano e não ficará surda. Criaturas e objetos feitos de vidro ou cristal tem desvantagem no teste de resistência e sofrem 10d6 de dano trovejante ao invés de 5d6.

Cada uso da trombeta tem 20 por cento de chance de fazê-la explodir. A explosão causa 10d6 de dano de fogo ao seu usuário e destrói a trombeta.

TROMBETA DO VALHALLA

Item maravilhoso, raro (prata ou latão), muito raro (bronze) ou lendário (ferro)

Você pode usar uma ação para soprar esta trombeta. Em resposta, guerreiros espirituais do plano de Ysgard aparecem a até 18 metros de você. Esses espíritos usam as estatísticas do furioso do *Manual dos Monstros*. Eles voltam para Ysgard após 1 hora ou quando caírem para 0 pontos de vida. Uma vez que você tenha usado a trombeta, ela não poderá ser usada novamente até que 7 dias se passem.

Se têm conhecimento da existência de quatro tipos de trombetas do Valhalla, cada uma feita de um metal diferente. O tipo da trombeta determinar quantos furiosos respondem ao chamado, assim como o requerimento para seu uso. O Mestre escolhe o tipo da trombeta ou o determina aleatoriamente.



d100	Tipo de Trombeta	Furiosos Invocados	Requerimento
01–40	Prata	2d4 + 2	Nenhum
41–75	Latão	3d4 + 3	Proficiência com todas as armas simples
76–90	Bronze	4d4 + 4	Proficiência com todas as armaduras médias
91–00	Ferro	5d4 + 5	Proficiência com todas as armas marciais

Se você soprar a trombeta sem atender o requerimento, os furiosos invocados atacarão você. Se você atender o requerimento, eles serão amigáveis a você e aos seus companheiros e seguirão seus comandos.

UNGUENTO DE KEOGHTOM

Item maravilhoso, incomum

Este jarro de vidro de 7,5 centímetros de diâmetro, contém 1d4 + 1 doses de uma mistura viscosa que possui um suave cheiro de babosa. O jarro e seu conteúdo pesam 250 gramas.

Com uma ação, uma dose desse unguento pode ser engolida ou aplicada sobre a pele. A criatura em quem for aplicado recupera 2d8 + 2 pontos de vida, se cura de envenenamento e de qualquer doença.

VARINHA DAS MARAVILHAS

Varinha, rara (requer sintonização com um conjurador)

Esta varinha possui 7 cargas. Enquanto empunha-la, você pode usar uma ação para gastar 1 de suas cargas e escolher um alvo a até 36 metros de você. O alvo pode ser uma criatura, um objeto ou um ponto no espaço. Role um d100 e consulte a tabela Efeito da Varinha das Maravilhas a seguir para descobrir o que acontece.

Se o efeito fizer você conjurar uma magia através da varinha, a CD de resistência da magia será 15. Se a magia normalmente tiver uma distância expressa em metros, a distância dela se torna 36 metros, caso já não seja.

Se um efeito encobrir uma área, você deve centrar a magia nele e incluir o alvo. Se um efeito tiver diversas alvos possíveis, o Mestre determina aleatoriamente quais são afetados.

A varinha recupera 1d6 + 1 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga da varinha, role um d20. Em um 1, a varinha se desfaz em cinzas e é destruída.

VARINHA DE BOLAS DE FOGO

Varinha, rara (requer sintonização com um conjurador)

Esta varinha possui 7 cargas. Enquanto empunha-la, você pode usar uma ação para gastar 1 ou mais de suas cargas para conjurar a magia *bola de fogo* (CD de resistência 15) através dela. Com 1 carga, você conjura a versão de 3º nível da magia. Você pode aumentar o espaço de magia em um para cada carga adicional que você gastar.

A varinha recupera 1d6 + 1 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga da varinha, role um d20. Em um 1, a varinha se desfaz em cinzas e é destruída.

VARINHA DE DETECÇÃO DE INIMIGOS

Varinha, rara (requer sintonização)

Esta varinha possui 7 cargas. Enquanto empunha-la, você pode usar uma ação e gastar 1 carga para falar a palavra de comando dela. Pelo próximo minuto, você sabe a direção da criatura hostil mais próxima de você, a até 18 metros, mas não a distância de você. A varinha pode sentir a presença de criaturas hostis que estejam etéreas, invisíveis, disfarçadas ou escondidas, assim como as que estejam a vista. O efeito termina se você parar de segurar a varinha.

A varinha recupera 1d6 + 1 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga da varinha, role um d20. Em um 1, a varinha se desfaz em cinzas e é destruída.

EFEITO DA VARINHA DAS MARAVILHAS

d100 Efeito

- 01–05 Você conjura *lentidão*.
- 06–10 Você conjura *fogo das fadas*.
- 11–15 Você fica atordoado até o início do seu próximo turno, acreditando que algo incrível acabou de acontecer.
- 16–20 Você conjura *lufada de vento*.
- 21–25 Você conjura *detectar pensamentos* em um alvo, à sua escolha. Se você não escolher uma criatura, você sofre 1d6 de dano psíquico, ao invés.
- 26–30 Você conjura *névoa fétida*.
- 31–33 Chuva pesada cai em um raio de 18 metros centrado no alvo. A área é de escuridão leve. A chuva cai até o início do seu próximo turno.
- 34–36 Um animal aparece no espaço desocupado mais próximo do alvo. O animal não está sob seu controle e age como normalmente faria. Role um d100 para determinar qual animal aparece. Entre 01–25, um **rinoceronte** aparece; entre 26–50, um **elefante** aparece; e entre 51–100, um **rato** aparece. Veja o *Manual dos Monstros* para as estatísticas do animal.
- 37–46 Você conjura *relâmpago*.
- 47–49 Uma nuvem de 600 borboletas gigantes preenche um raio de 9 metros centrado no alvo. A área torna-se de escuridão densa. As borboletas permanecem por 10 minutos.
- 50–53 Você aumenta o alvo como se você tivesse conjurado *aumentar/reduzir*. Se o alvo não puder ser afetado por essa magia, ou se você não escolheu uma criatura como alvo, você se torna o alvo.
- 54–58 Você conjura *escuridão*.
- 59–62 Grama cresce no solo num raio de 18 metros de raio, centrado no alvo. Se já houver grama ali, ela cresce dez vezes o tamanho normal e permanece grande por 1 minuto.
- 63–65 Um objeto, à escolha do Mestre, é enviado para o Plano Etéreo. O objeto não pode estar sendo nem vestido nem carregado, deve estar a até 36 metros do alvo e não pode ter mais de 3 metros em qualquer dimensão.
- 66–69 Você se reduz, como se tivesse conjurado *aumentar/reduzir* em si mesmo.
- 70–79 Você conjura *bola de fogo*.
- 80–84 Você conjura *invisibilidade* em si mesmo.
- 85–87 Folhas crescem no alvo. Se você escolheu um ponto no espaço como alvo, folhas brotam da criatura mais próxima desse ponto. A não ser que sejam arrancadas, as folhas murcham e caem após 24 horas.
- 88–90 Uma cachoeira de 1d4 x 10 gemas, cada uma valendo 1 po, é disparada pela ponta da varinha em uma linha de 9 metros de comprimento por 1,5 metro de largura. Cada gema causa 1 de dano de concussão e o total de dano das gemas é dividido igualmente entre todas as criaturas na linha.
- 91–95 Uma explosão de luzes cintilantes coloridas se estende de você num raio de 9 metros. Você e cada criatura na área que puder ver, deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 15, ou ficará cego por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito em si, com um sucesso.
- 96–97 A pele do alvo adquire um brilho azulado por 1d10 dias. Se você escolher um ponto no espaço, a criatura mais próxima do ponto é afetada.
- 98–00 Se você escolher uma criatura como alvo, ela deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 15. Se você não escolheu uma criatura, você se torna o alvo e deve realizar o teste de resistência. Se fracassar na resistência por 5 ou mais, o alvo é instantaneamente petrificado. Em qualquer outro resultado falho, o alvo fica impedido e começa a se transformar em pedra. Enquanto estiver impedido dessa forma, o alvo deve repetir o teste de resistência no final do seu próximo turno, ficando petrificado se fracassar ou terminado o efeito se obtiver sucesso. A petrificação dura até que o alvo seja liberto pela magia *restauração maior* ou mágica similar.

FRASCO DE FERRO



UNGUENTO DE
KEOGHTOM



LANTERNA DE
REVELAÇÃO



VARINHA DE DETECTAR MAGIA

Varinha, incomum

Esta varinha possui 3 cargas. Enquanto empunha-la, você pode gastar 1 carga, com uma ação, para conjurar *detectar magia* através dela. A varinha recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer.

VARINHA DE MEDO

Varinha, rara (requer sintonização)

Esta varinha possui 7 cargas para suas propriedades. Ela recupera 1d6 + 1 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga da varinha, role um d20. Em um 1, a varinha se desfaz em cinzas e é destruída.

Comando. Enquanto empunhar a varinha, você pode usar uma ação para gastar 1 carga e comandar outra criatura a correr ou agachar, como através da magia *comando* (CD de resistência 15).

Cone de Medo. Enquanto empunhar a varinha, você pode usar uma ação para gastar 2 cargas, fazendo com que a ponta da varinha emita um cone de 18 metros de luz âmbar. Cada criatura no cone deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 15, ou ficará amedrontada em relação a você por 1 minuto. Enquanto estiver amedrontada dessa forma, uma criatura deve gastar seu turno tentando se afastar de você como puder e ela não pode se aproximar mais de 9 metros de você voluntariamente. Ela também não pode realizar reações.

Para sua ação, ela pode usar a ação de Disparada ou tentar escapar de um efeito que a impeça de se mover. Caso não tenha para onde se mover, a criatura pode usar a ação de Esquivar. Ao final de cada um dos turnos dela, uma criatura pode repetir o teste de resistência, terminando o efeito sobre si com um sucesso.

VARINHA DE METAMORFOSE

Varinha, muito rara (requer sintonização com um conjurador)

Esta varinha possui 7 cargas. Enquanto empunha-la, você pode usar uma ação para gastar 1 de suas cargas para conjurar a magia *metamorfose* (CD de resistência 15) através dela.

A varinha recupera 1d6 + 1 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga da varinha, role um d20. Em um 1, a varinha se desfaz em cinzas e é destruída.

VARINHA DE MÍSSEIS MÁGICOS

Varinha, incomum

Esta varinha possui 7 cargas. Enquanto empunha-la, você pode usar uma ação para gastar 1 ou mais de suas cargas para conjurar a magia *mísseis mágicos* através dela. Com 1 carga, você conjura a versão de 1º nível da magia. Você pode aumentar o espaço de magia em um para cada carga adicional que você gastar.

A varinha recupera 1d6 + 1 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga da varinha, role um d20. Em um 1, a varinha se desfaz em cinzas e é destruída.



VARINHA DE OBRIGAÇÃO

Varinha, rara (requer sintonização com um conjurador)

Esta varinha possui 7 cargas para suas propriedades. Ela recupera 1d6 + 1 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga da varinha, role um d20. Em um 1, a varinha se desfaz em cinzas e é destruída.

Magias. Enquanto empunhar a varinha, você pode usar uma ação para gastar algumas das cargas dela para conjurar uma das seguintes magias (CD de resistência 17): *imobilizar monstro* (5 cargas) ou *imobilizar pessoa* (2 cargas).

Escapada Assistida. Enquanto empunhar a varinha, você pode usar sua reação para gastar 1 carga e ganhar vantagem em um teste de resistência que você fizer para evitar ser paralisado ou impedido, ou você pode gastar 1 carga para ganhar vantagem em um teste feito para escapar de um agarrão.

VARINHA DE PARALISIA

Varinha, rara (requer sintonização com um conjurador)

Esta varinha possui 7 cargas. Enquanto empunha-la, você pode usar uma ação para gastar 1 das cargas dela para fazer com que um fino raio azulado saia da ponta dela em direção a uma criatura que você possa ver, a até 18 metros de você. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 15 ou ficará paralisado por 1 minuto. No final de cada um dos turnos do alvo, ele pode repetir o teste de resistência, terminando o efeito sobre si, com um sucesso.

A varinha recupera 1d6 + 1 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga da varinha, role um d20. Em um 1, a varinha se desfaz em cinzas e é destruída.

VARINHA DE RELÂMPAGOS

Varinha, rara (requer sintonização com um conjurador)

Esta varinha possui 7 cargas. Enquanto empunha-la, você pode usar uma ação para gastar 1 ou mais de suas cargas para conjurar a magia *relâmpago* (CD de resistência 15) através dela. Com 1 carga, você conjura a versão de 3º nível da magia. Você pode aumentar o espaço de magia em um para cada carga adicional que você gastar.

A varinha recupera 1d6 + 1 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga da varinha, role um d20. Em um 1, a varinha se desfaz em cinzas e é destruída.

VARINHA DE SEGREDOS

Varinha, incomum

A varinha tem 3 cargas. Enquanto empunha-la, você pode usar uma ação para gastar 1 de suas cargas e, se uma porta secreta ou armadilha estiver a até 9 metros de você, a varinha pulsará e apontará para a mais próxima de você. A varinha recupera 1d3 cargas gastas diariamente ao amanhecer.

VARINHA DE TEIA

Varinha, incomum (requer sintonização com um conjurador)

Esta varinha possui 7 cargas. Enquanto empunha-la, você pode usar uma ação para gastar 1 de suas cargas para conjurar a magia *teia* (CD de resistência 15) através dela.

A varinha recupera 1d6 + 1 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se você gastar a última carga da varinha, role um d20. Em um 1, a varinha se desfaz em cinzas e é destruída.



VARINHA DO ARCANO DE GUERRA +1, +2 OU +3

Varinha, *incomum* (+1), *rara* (+2) ou *muito rara* (+3) (requer sintonização com um conjurador)

Enquanto empunhar esta varinha, você recebe um bônus nas jogadas de ataque com magia determinado pela raridade da varinha. Além disso, você ignora meia-cobertura quando realiza ataques com magia.

VASSOURA VOADORA

Item maravilhoso, incomum

Esta vassoura de madeira, que pesa 1,5 quilo, funciona como uma vassoura mundana até você montar nela e falar a palavra de comando. Então ela flutua abaixo de você e pode ser cavalgada no ar. Ela tem deslocamento de voo de 15 metros. Ela pode carregar até 200 quilos, mas seu deslocamento de voo torna-se 9 metros enquanto ela carregar mais de 100 quilos. A vassoura para de flutuar quando você aterrissa.

Você pode fazer a vassoura viajar sozinha para um destino a até 1,5 quilômetro de você, se falar a palavra de comando, nomear o local e for familiarizado com o local. A vassoura volta para você quando você pronuncia a palavra de comando novamente, considerando que a vassoura ainda esteja a até 1,5 quilômetro de você.

VELA DE INVOCAÇÃO

Item maravilhoso, muito raro (requer sintonização)

Este cilindro delgado é dedicado a uma divindade e partilha da tendência da divindade. A tendência da vela pode ser detectada com a magia *detectar mal e bem*. O Mestre escolhe o deus e tendência associada ou determinar a tendência aleatoriamente.

A mágica da vela é ativada quando ela é acesa, o que requer uma ação. Após queimar por 4 horas, a vela é destruída. Você pode apaga-la antes para usa-la posteriormente. Deduza o tempo que ela queimou em incrementos de 1 minuto do tempo de queima total da vela.

d20	Tendência
1-2	Caótico e mau
3-4	Caótico e neutro
5-7	Caótico e bom
8-9	Neutro e mau
10-11	Neutro

d20	Tendência
12-13	Neutro e bom
14-15	Leal e mau
16-17	Leal e neutro
18-20	Leal e bom

Enquanto estiver acesa, a vela emite penumbra num raio de 9 metros. Qualquer criatura dentro dessa área cuja tendência combine com a da vela realiza jogadas de ataque, testes de resistência e testes de habilidade com vantagem. Além disso, um clérigo ou druida nessa área cuja tendência combine com a da vela, pode conjurar magias de 1º nível que tenha preparado sem gastar espaços de magia, apesar do efeito da magia ser o de um conjurado com um espaço de 1º nível.

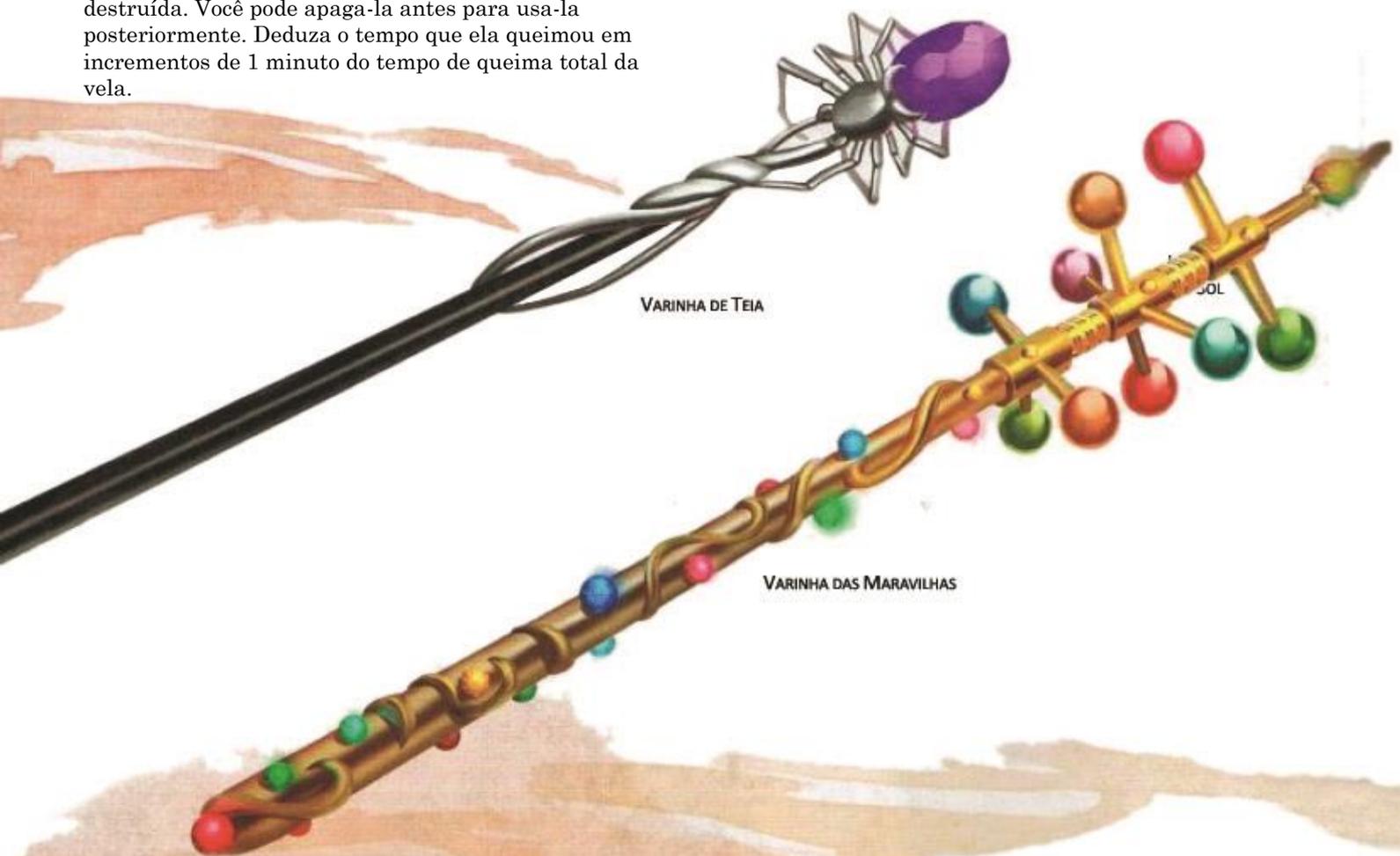
Alternativamente, quando você acender a vela pela primeira vez, você pode conjurar a magia *portal* através dela. Fazer isso destruirá a vela.

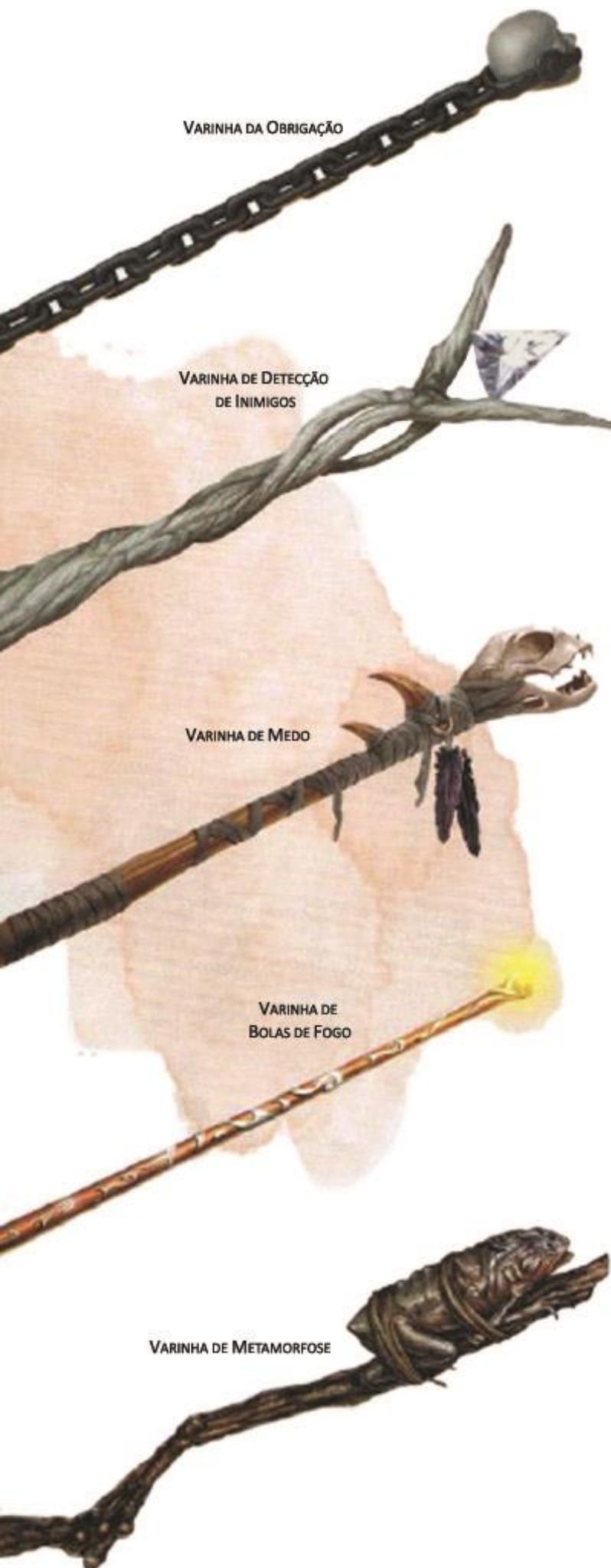
VINGADORA SAGRADA

Arma (qualquer espada), lendária (requer sintonização com um paladino)

Você recebe +3 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta arma mágica. Quando você atinge um corruptor ou morto-vivo com ela, a criatura sofre 2d10 de dano radiante extra.

Enquanto estiver empunhando a espada, ela cria uma aura de 3 metros de raio em sua volta. Você e todas as criaturas amigáveis a você dentro da aura tem vantagem nos testes de resistência contra magias ou outros efeitos mágicos. Se você tiver 17 ou mais níveis da classe paladino, o raio da aura aumenta para 9 metros.





ITENS MÁGICOS INTELIGENTES

Alguns itens mágicos possuem inteligência e personalidade. Tal item pode estar possuído, assombrado pelo espírito do dono anterior, ou autoconsciente graças a mágica usada para criá-lo. De qualquer forma, o item age como um personagem, possuindo sofismas de personalidade, ideias, vínculos e alguns defeitos. Um item inteligente pode ser um aliado caridoso com seu portador ou um estorvo constante ao seu lado.

A maioria dos itens inteligentes são armas. Outros tipos de itens podem manifestar inteligência, mas itens consumíveis, como poções e pergaminhos nunca serão inteligentes.

Itens mágicos inteligentes funcionam como PdMs sob controle do Mestre. Qualquer propriedade ativável do item está sob controle do item, não do usuário. Enquanto o usuário mantiver um bom relacionamento com o item, ele poderá acessar estas propriedades normalmente. Caso o relacionamento fique tenso, o item pode suprimir suas propriedades ativáveis ou mesmo usa-las contra seu portador.

CRIANDO ITENS MÁGICOS INTELIGENTES

Quando você decidir dar inteligência a um item mágico, você cria a persona do item da mesma forma que criaria um PDM, com algumas exceções descritas aqui.

HABILIDADES

Um item mágico inteligente tem valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma. Você pode escolher as habilidades do item ou determiná-las aleatoriamente. Para determiná-las aleatoriamente, role 4d6 para cada uma, ignorando a pior rolagem e somando o resto.

COMUNICAÇÃO

Um item inteligente tem algumas habilidades para se comunicar, tanto ao partilhar suas emoções, transmitir seus pensamentos telepaticamente ou falar em voz alta. Você pode escolher como ele se comunica ou rolar na tabela a seguir.

d100 Comunicação

01–60	O item se comunica ao transmitir emoções à criatura que está carregando ou empunhando-o.
61–90	O item pode falar, ler e compreender um ou mais idiomas.
91–00	O item pode falar, ler e compreender um ou mais idiomas. Além disso, ele pode se comunicar telepaticamente com qualquer personagem que esteja carregando ou empunhando-o.

SENTIDOS

Com inteligência vem consciência. Um item inteligente pode perceber o que está a sua volta a um alcance limitado. Você pode escolher os sentidos ou rolar na tabela a seguir.

d4 Sentidos

1	Audição e visão normal com alcance de 9 metros.
2	Audição e visão normal com alcance de 18 metros.
3	Audição e visão normal com alcance de 36 metros.
4	Audição e visão no escuro com alcance de 36 metros.



TENDÊNCIA

Um item mágico inteligente possui uma tendência. Seu criador ou natureza pode sugerir uma tendência. Caso contrário, você pode escolher uma tendência ou rolar na tabela a seguir.

d100	Tendência	d100	Tendência
01–15	Leal e bom	74–85	Caótico e neutro
16–35	Neutro e bom	86–89	Leal e mau
36–50	Caótico e bom	90–96	Neutro e mau
51–63	Leal e neutro	97–00	Caótico e mau
64–73	Neutro		

CARACTERÍSTICAS

Use as informações de criação de PdMs no capítulo 4 para desenvolver os maneirismos, traços de personalidade, ideias, vínculos e defeitos de um item inteligente. Você também pode se basear na seção “Características Especiais” mostrada anteriormente neste capítulo.

Se você determinar essas características aleatoriamente, ignore ou adapte qualquer resultado que não faça sentido para um objeto inanimado. Você pode rolar novamente até ter um resultado satisfatório.

PROPÓSITO ESPECIAL

Você pode dar a um item inteligente um objetivo que ele persegue, talvez em detrimento de todos os outros. Contudo que o uso do item pelo portador esteja de acordo com o propósito especial do item, o item continuará a cooperar. Desviar do curso dele pode causar um conflito entre o portador e o item e pode, até mesmo, fazer com que o item impeça o uso de suas propriedades ativáveis. Você pode escolher um propósito ou rolar na tabela a seguir.

d10	Propósito
1	<i>Tendencioso.</i> O item busca derrotar ou destruir aqueles de uma tendência diametralmente oposta. (Tal item nunca será neutro.)
2	<i>Caçador.</i> O item busca derrotar ou destruir criaturas de um tipo em particular, como corruptores, metamorfose, trolls ou magos.
3	<i>Protetor.</i> O item busca defender uma raça ou espécie de criatura em particular, como elfos ou druidas.
4	<i>Cruzado.</i> O item busca derrotar, enfraquecer ou destruir os servos de uma divindade em particular.
5	<i>Templário.</i> O item busca defender os servos e interesses de uma divindade em particular.
6	<i>Destruidor.</i> O item almeja destruição e usa seu portador para lutar arbitrariamente.
7	<i>Busca de Glória.</i> O item busca renome como o maior item mágico do mundo, estabelecendo seu usuário como uma figura famosa ou notória.
8	<i>Busca de Conhecimento.</i> O item almeja conhecimento ou está determinado a resolver um mistério, aprender um segredo ou desvendar uma profecia oculta.
9	<i>Busca do Destino.</i> O item está convencido que ele e seu portador têm papéis importantes em eventos futuros.
10	<i>Busca do Criador.</i> O item busca seu criador e deseja compreender porque foi criado.

CONFLITO

Um item inteligente possui vontade própria, moldada por sua personalidade e tendência. Caso seu portador aja de uma maneira oposta a tendência ou propósito do item, um conflito pode surgir. Quando tal conflito ocorrer, o item realiza um teste de Carisma resistido por um teste de Carisma do portador. Se o item vender a disputa, ele fará uma ou mais das exigências seguintes:

- O item insiste em ser carregado ou vestido o tempo todo.
- O item exige que seu portador se desfaça de algo que o item considere repugnante.
- O item exige que seu portador persiga os objetivos do item em detrimento de todos os outros objetivos.
- O item exige que seja dado para outra pessoa.

Se o portador se recusar a obedecer os desejos do item, ele pode fazer algo ou tudo a seguir:

- Tornar impossível para seu portador se sintonizar a ele.
- Suprimir uma ou mais de suas propriedades ativáveis.
- Tentar tomar controle do seu portador.

Se um item inteligente tentar tomar controle de seu portador, o portador deve realizar um teste de resistência de Carisma, com CD igual a 12 + o modificador de Carisma do item. Se falhar na resistência, o portador fica enfeitiçado pelo item por 1d12 horas. Enquanto estiver enfeitiçado, o portador deve tentar seguir os comandos do item. Se o portador sofrer dano, ele pode repetir o teste de resistência, terminado o efeito se obtiver sucesso. Independentemente da tentativa de controlar seu usuário ser bem ou mal sucedida, o item não pode usar este poder novamente até o próximo amanhecer.

EXEMPLOS DE ITENS INTELIGENTES

As armas inteligentes descritas aqui possuem histórias lendárias.

ESMAGADOR

Arma (martelo de guerra), lendário (requer sintonização com um anão)

Esmagador é um poderoso martelo de guerra forjado pelos anões e perdido na masmorra da Montanha da Pluma Branca.

Você recebe +3 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta arma mágica. No raiar do dia, após você realizar sua primeira jogada de ataque com *Esmagador*, você desenvolve um medo de sair ao ar livre que persiste enquanto você permanecer sintonizado com a arma. Isso faz você ter desvantagem nas jogadas de ataque, testes de resistência e testes de habilidade enquanto você puder ver o céu durante o dia.

Arma de Arremesso. *Esmagador* possui a propriedade arremesso com uma distância normal de 6 metros e distância longa de 18 metros. Quando você atinge com um ataque à distância com aram usando-o, o alvo sofre 1d8 de dano de concussão extra, ou 2d8 de dano de concussão extra se o alvo for um gigante. Cada vez que você arremessa a arma, ela volta para a sua mão após o ataque. Se você não tiver uma mão livre, a arma aterrissa aos seus pés.

Onda de Choque. Você pode usar uma ação para golpear o solo com *Esmagador* e enviar uma onda de choque a partir do ponto de impacto. Cada criatura, à sua escolha, no solo a até 18 metros desse ponto, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 15 ou ficará atordoada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminado o efeito sobre si caso obtenha sucesso. Uma vez usada, esta propriedade não poderá ser usada novamente até o próximo amanhecer.

Percepção Sobrenatural. Enquanto estiver empunhando a arma, ela aleta você da localização de qualquer porta secreta ou escondida a até 9 metros de você. Além disso, você pode usar uma ação para conjurar *detectar o mal e bem* ou *localizar objeto* através da arma. Uma vez que tenha conjurado qualquer das magias, você não poderá conjura-las através da arma novamente até o próximo amanhecer.

Consciência. *Esmagador* é uma arma consciente leal e neutra com Inteligência 15, Sabedoria 12 e Carisma 15. Ela tem audição e visão no escuro com alcance de 36 metros.

A arma se comunica telepaticamente com seu portador e pode falar, ler e compreender Anão, Gigante e Goblin. Ela berra gritos de guerra em Anão quando usada em combate.

Personalidade. O propósito de *Esmagador* é dizimar gigantes e goblins. Ele também busca proteger os anões contra todos os seus inimigos. Um conflito surge se seu portador fracassar em destruir goblins e gigantes ou em proteger anões.

Esmagador tem laços com o clã anão que o criou, chamado diversamente de Dankil ou clã do Martelo Poderoso, ele deseja ser devolvido ao clã. Ele varia qualquer coisa para protegesses anos das mazelas.

O martelo também carrega uma vergonha secreta. Séculos atrás, um anão chamado Ctenmiir empunhou ele valentemente por um tempo. Porém, Ctenmiir foi transformado em um vampiro. Sua vontade era forte o suficiente para curvar *Esmagador* em seus propósitos malignos, chegando até a matar membros do seu próprio clã.

LÂMINA DA LUA

Arma (espada longa), lendária (requer sintonização com um elfo ou meio-elfo de tendência neutra e boa)

De todos os itens mágicos criados pelos elfos, um dos mais desejados e zelosamente guardados é a *lâmina da lua*. Em tempos antigos, praticamente todas as casas nobres élficas reivindicavam tal lâmina. Com o passar dos séculos, algumas lâminas desapareceram do mundo, sua mágica se perdeu quando linhagens familiares se extinguíram. Outras lâminas sumiram com seus portadores durante grandes missões. Então, apenas algumas dessas armas restaram.

Uma *lâmina da lua* passa de pai para filho. A espada escolhe seu portador e permanece vinculada a essa pessoa pelo resto da vida. Se o portador morrer, outro herdeiro pode reivindicar a lâmina. Se nenhum herdeiro digno existir, a espada permanecerá dormente. Ela funciona como uma espada longa normal até uma alma digna encontra-la e reivindicar seu poder.

Uma *lâmina da lua* serve apenas um mestre por vez. O processo de sintonização requer um ritual especial na sala do trono de um regente élfico ou em um templo dedicado aos deuses élficos.

Uma *lâmina da lua* não servirá a ninguém que ela considere covarde, errático, corrupto ou que não concorde em preservar e proteger os elfos. Se a lâmina rejeitar você, você realiza testes de habilidade, jogadas de ataque e testes de resistência com desvantagem por 24 horas. Se a lâmina te aceitar, você se sintoniza com ela e uma nova runa aparece na lâmina. Você permanece sintonizado com a arma até morrer ou a arma ser destruída.

Uma *lâmina da lua* tem uma runa em sua lâmina para cada mestre que ela serviu (geralmente 1d6 + 1). A primeira runa sempre concede +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta arma mágica. Cada runa além da primeira concede à *lâmina da lua* uma propriedade adicional. O Mestre escolhe cada propriedade ou as determina aleatoriamente na tabela Propriedades da Lâmina da Lua.

PROPRIEDADES DA LÂMINA DA LUA

d100	Propriedade
01–40	Aumenta o bônus nas jogadas de ataque e dano em 1, até o máximo de +3. Role novamente se a <i>lâmina da lua</i> já tiver +3 de bônus.
41–80	A <i>lâmina da lua</i> ganha uma propriedade menor determinada aleatoriamente (veja “Características Especiais” previamente neste capítulo).
81–82	A <i>lâmina da lua</i> ganha a propriedade acuidade.
83–84	A <i>lâmina da lua</i> ganha a propriedade arremesso (distância 6/18 metros).
85–86	A <i>lâmina da lua</i> funciona como uma <i>defensora</i> .
87–90	A <i>lâmina da lua</i> atinge um acerto crítico numa rolagem 19 ou 20.
91–92	Quando você atingir um ataque usando a <i>lâmina da lua</i> , o ataque causa 1d6 de dano cortante extra.
93–94	Quando você atingir uma criatura de um tipo específico (como dragão, corruptor ou morto-vivo) com a <i>lâmina da lua</i> , o alvo sofre 1d6 de dano extra de um dos seguintes tipos: ácido, frio, fogo, elétrico ou trovejante.
95–96	Você pode usar uma ação bônus para fazer a <i>lâmina da lua</i> liberar um clarão luminoso. Cada criatura que puder ver você e estiver a até 9 metros de você deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 15 ou ficará cega por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência em cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso. Esta propriedade não pode ser usada novamente até você terminar um descanso curto enquanto está sintonizado com esta arma.
97–98	A <i>lâmina da lua</i> funciona como um <i>anel de armazenar magia</i> .
99	Você pode usar uma ação para convocar uma sombra élfica, considerando que você já não tenha uma servindo você. A sombra élfica aparece num espaço desocupado a até 36 metros de você. Ela usa as estatísticas de uma sombra do <i>Manual dos Monstros</i> , exceto por ser neutra, imune a efeitos de expulsar mortos-vivos e não criar novas sombras. Você controla esta criatura, decidindo como ela age e se move. Ela permanece até cair a 0 pontos de vida ou você dispensa-la com uma ação.
00	A <i>lâmina da lua</i> funciona como uma <i>espada vorpal</i> .

Consciência. Uma *lâmina da lua* é uma arma consciente neutra e boa com Inteligência 12, Sabedoria 10 e Carisma 12. Ela tem audição e visão no escuro com alcance de 36 metros.

A arma se comunica ao transmitir suas emoções, enviando uma sensação de formigamento pela mão do portador quando deseja comunicar algo que ela sentiu. Ela pode se comunicar mais explicitamente através de visões e sonhos, quando o portador está ou em transe ou dormindo.

Personalidade. Cada *lâmina da lua* busca o avanço da raça élfica e dos ideias élficos. Coragem, lealdade, beleza, música e vida são todos parte deste propósito.

A arma é vinculada a linhagem familiar a qual ela era destinada a servir. Enquanto ela estiver vinculada com um dono que partilhe dos seus ideias, sua lealdade será absoluta.

Se a *lâmina da lua* tiver um defeito, é o excesso de confiança. Uma vez que tenha decidido por um dono, ela acredita que apenas essa pessoa deveria empunhá-la, mesmo que esse dono não anseie pelos ideias élficos.

NAVALHA NEGRA

Arma (espada grande), lendária (requer sintonização com uma criatura de tendência não-leal)

Escondida na masmorra da Montanha da Pluma Branca, *Navalha Negra* brilha como um pedaço de céu noturno cheio de estrelas. Sua bainha negra é decorada com peças de obsidiana cortadas.

Você recebe +3 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta arma mágica. Ela tem as seguintes propriedades adicionais.

Devorar Alma. Sempre que você usa-la para reduzir uma criatura a 0 pontos de vida, a espada mata a criatura e devora sua alma, a não ser que ela seja um constructo ou morto-vivo. Uma criatura cuja alma seja devorada pela *Navalha Negra* pode ser trazida de volta a vida apenas pela magia *desejo*.

Quando ela devora uma alma, *Navalha Negra* concede a você pontos de vida temporários iguais ao máximo de pontos de vida da criatura morta. Estes pontos de vida somem após 24 horas. Enquanto estes pontos de vida permanecerem e você mantiver *Navalha Negra* em mãos, você tem vantagem nas jogadas de ataque, testes de resistência e testes de habilidade.

Se você atingir um morto-vivo com esta arma, você sofre 1d10 de dano necrótico e o alvo recupera 1d10 pontos de vida. Se este dano necrótico reduzir seu pontos de vida a 0, *Navalha Negra* devorará sua alma.

Caçador de Almas. Enquanto você empunhar a arma, você está ciente da presença de criaturas Miúdas ou maiores a até 18 metros de você que não sejam constructos ou mortos-vivos. Você também não pode ser enfeitado ou amedrontado.

Navalha Negra pode conjurar a magia *velocidade* em você uma vez por dia. Ela decide quando conjura a magia e mantém concentração nisso, portanto, você não precisa fazê-lo.

Consciência. *Navalha Negra* é uma arma caótica e neutra consciente com Inteligência 17, Sabedoria 10 e Carisma 19. Ela tem audição e visão no escuro com alcance de 36 metros.

A arma pode falar, ler e compreender Comum e pode se comunicar telepaticamente com seu portador. Sua voz é profunda e ecoante. Enquanto você estiver sintonizado com ela, *Navalha Negra* também compreende todos os idiomas que você conhece.

Personalidade. *Navalha Negra* fala com um tom imperioso, já que está acostumada a ser obedecida.

O propósito da espada é consumir almas. Ela não se importa de onde vem a alma que ela devora, incluindo seu portador. A espada acredita que toda matéria e energia surgiu de um vácuo de energia negativa e irá, um dia, voltar para ele. *Navalha Negra* está destinada a acelerar esse processo.

Apesar do seu nihilismo, *Navalha Negra* sente uma estranha afinidade com *Onda* e *Esmagador*, outras duas armas trancafiadas na Montanha da Pluma Branca. Ela deseja que as três armas se reúnam novamente e sejam empunhadas em combate juntas, mesmo que ela discorde violentamente de *Esmagador* e ache *Onda* tediosa.

A fome de *Navalha Negra* por almas deve ser alimentada regularmente. Se a espada passar três dias ou mais sem consumir uma alma, um conflito entre ela e seu portador ocorre no próximo pôr do sol.

ONDA

Arma (tridente), lendário (requer sintonização com uma criatura que venere um deus do mar)

Guardado na masmorra na Montanha da Pluma Branca, este tridente é uma arma exótica gravada com ondas, corais e criaturas marinhas. Apesar de você precisar venerar um deus do mar para se sintonizar com esta arma, *Onda* aceita alegremente novos convertidos.

Você recebe +3 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com esta arma mágica. Se você atingir um acerto crítico com ela, o alvo sofre dano necrótico extra igual a metade do máximo de pontos de vida dele.

A arma também funciona como um *tridente de comandar peixes* e uma *arma de alerta*. Ela pode conferir os benefícios de uma *capa de respirar na água* enquanto você a empunhar, e você pode usa-la como um *cuco de força* escolhendo o efeito ao invés de pressionar os lados do cuco para selecioná-lo.

Consciência. *Onda* é uma arma consciente de tendência neutra com Inteligência 14, Sabedoria 10 e Carisma 18. Ela tem audição e visão no escuro com alcance de 36 metros.

A arma se comunica telepaticamente com seu portador e pode falar, ler e compreender Aquan. Ela também pode falar com animais aquáticos como se estivesse usando a magia *falar com animais*, usando telepatia para envolver seu portador na conversa.

Personalidade. Quando fica agitada, *Onda* tem o hábito de sussurrar melodias que variam de coros marinhos a hinos sagrados para os deuses do mar.

Onda deseja zelosamente converter os mortais a adoração de um ou mais deuses do mar, ou condenar os infiéis à morte. Um conflito pode surgir se o portador falhar em dar seguimento aos objetivos da arma no mundo.

O tridente tem um afeto nostálgico pelo lugar onde ele foi forjado, uma ilha desolada chamada Forja do Trovão. Um deus do mar aprisionou uma família de gigantes da tempestade lá, e os gigantes forjaram *Onda* em um ato de devoção a – ou rebelião contra – esse deus.

Onda nutre uma dúvida secreta sobre sua própria natureza e propósito. Por toda sua devoção aos deuses do mar, *Onda* teme ter sido criado para trazer a morte de um deus do mar em particular. Este destino é algo que *Onda* não deveria ser capaz de evitar.

ARTEFATOS

Um artefato é um item mágico único de poder tremendo, com sua própria origem e história. Um artefato pode ter sido criado pelos deuses ou mortais de poderes avassaladores. Ele pode ter sido criado em meio a uma crise que ameaçava um reino, um mundo ou o multiverso inteiro e carrega o peso desse momento crucial da história.

Alguns artefatos aparecem quando são mais necessários. Para outros, o inverso é verdade: quando encontrados, o mundo estremece com as ramificações dessa descoberta. Em ambos os casos, introduzir um artefato em sua campanha requer antecipação. O artefato pode ser um item que lados opostos esperam reivindicar, ou ele pode ser algo que os aventureiros precisam para sobrepujar o maior desafio deles.

Os personagens geralmente não encontram artefatos no curso normal de aventuras. Na realidade, os artefatos aparecem apenas quando você deseja que eles apareçam, pois eles são muito mais instrumentos de trama que itens mágicos. Rastrear e recuperar um artefato é, frequentemente, o objetivo principal de uma aventura. Os personagens devem correr atrás de rumores, passar por

PROPRIEDADES BENÉFICAS MENORES

d100	Propriedade
01–20	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você ganha proficiência em uma perícia, à escolha do Mestre.
21–30	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você é imune a doenças.
31–40	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você não pode ser enfeitiçado ou amedrontado.
41–50	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você tem resistência contra um tipo de dano, à escolha do Mestre.
51–60	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você pode usar uma ação para conjurar um truque (à escolha do Mestre) através dele.
61–70	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você pode usar uma ação para conjurar uma magia de 1º nível (à escolha do Mestre) através dele. Após conjurar a magia, role um d6. Em um resultado de 1–5, você não poderá conjurar-la novamente até o próximo amanhecer.
71–80	Como em 61–70 acima, exceto que a magia é de 2º nível.
81–90	Como em 61–70 acima, exceto que a magia é de 3º nível.
91–00	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você ganha +1 de bônus na Classe de Armadura.

trilhas importantes e se aventurar em perigosos locais meio-esquecidos para encontrarem o artefato que eles buscam. Alternativamente, um vilão poderoso poderia já possuir o artefato. Capturar e destruir o artefato poderia ser a única forma de garantir que o poder dele não seja usado para o mal.

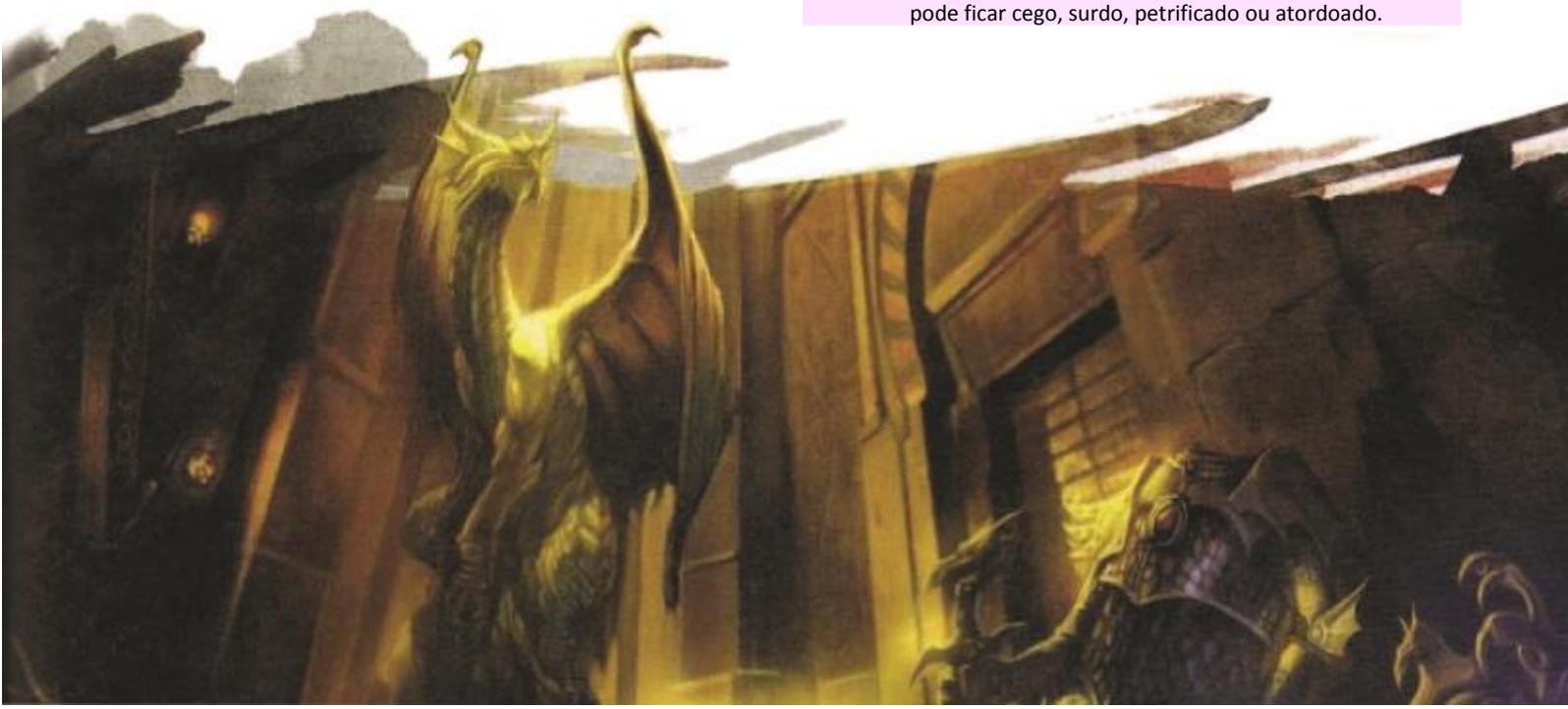
PROPRIEDADES DE ARTEFATOS

Cada artefato tem suas próprias propriedades mágicas, como outros itens mágicos, e essas propriedades são, frequentemente, excepcionalmente poderosas. Um artefato poderia ter outras propriedades que são tanto benéficas quanto prejudiciais. Você pode escolher tais propriedades das tabelas nesta seção ou determiná-las aleatoriamente. Você também pode inventar novas propriedades benéficas e prejudiciais. Essas propriedades geralmente mudam a cada vez que um artefato aparece no mundo.

Um artefato pode ter até quatro propriedades benéficas menores e duas propriedades benéficas maiores. Ele pode ter até quatro propriedades prejudiciais menores e duas propriedades prejudiciais maiores.

PROPRIEDADES BENÉFICAS MAIORES

d100	Propriedade
01–20	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, um de seus valores de habilidade (à escolha do Mestre) aumenta em 2, até o máximo de 24.
21–30	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você recupera 1d6 pontos de vida no começo de cada um dos seus turnos, se você tiver pelo menos 1 ponto de vida.
31–40	Quando você atinge com um ataque com arma enquanto está sintonizado com o artefato, o alvo sofre 1d6 de dano extra do tipo de dano da arma.
41–50	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, seu deslocamento de caminhada aumenta em 3 metros.
51–60	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você pode usar uma ação para conjurar uma magia de 4º nível (à escolha do Mestre) através dele. Após conjurar a magia, role um d6. Em um resultado de 1–5, você não poderá conjurar-la novamente até o próximo amanhecer.
61–70	Como em 51–60 acima, exceto que a magia é de 5º nível.
71–80	Como em 51–60 acima, exceto que a magia é de 6º nível.
81–90	Como em 51–60 acima, exceto que a magia é de 7º nível.
91–00	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você não pode ficar cego, surdo, petrificado ou atordoado.





PROPRIEDADES PREJUDICIAIS MAIORES

d100 Propriedade

- 01–05 Enquanto estiver sintonizado com o artefato, seu corpo apodrece ao longo de quatro dias, após isso, o apodrecimento para. Você perde seu cabelo ao final do dia 1, unhas ao final do dia 2, lábios e nariz ao final do dia 3 e orelhas ao final do dia 4. A magia *regeneração* restaura partes do corpo perdidas.
- 06–10 Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você determina sua tendência diariamente, ao amanhecer, ao rolar um d6 duas vezes. Na primeira rolagem, um 1–2 indica leal, 3–4 neutro e 5–6 caótico. Na segunda rolagem, um 1–2 indica bom, 3–4 neutro e 5–6 mau.
- 11–15 Da primeira vez que você se sintoniza com o artefato, ele lhe dá uma missão determinada pelo Mestre. Você deve completar esta missão ou será afetado pela magia *missão*. Uma vez que tenha completado a missão, você não será mais afetado por esta propriedade.
- 16–20 O artefato abriga uma força vital incorpórea que é hostil a você. Toda vez que você usa uma ação para usar uma das propriedades do artefato, existe 50 por cento de chance da força vital tentar sair do artefato e entrar no seu corpo. Se você falhar num teste de resistência de Carisma CD 20, ela é bem sucedida e você se torna um PdM sob controle do mestre até a força vital invasora ser banida usando mágica como da magia *dissipar o bem e mal*.
- 21–25 Criaturas com nível de desafio 0, assim como plantas que não sejam criatura, caem a 0 pontos de vida quando estiverem a 3 metros do artefato.
- 26–30 O artefato aprisiona um **slaad da morte** (veja o *Manual dos Monstros*). Cada vez que você usa uma das propriedades do artefato com uma ação, o slaad tem 10 por cento de chance de escapar, então aparecendo a 4,5 metros de você e te atacando.
- 31–35 Enquanto estiver sintonizado com o artefato, criaturas de um tipo específico, diferente de humanoide (à escolha do Mestre) sempre serão hostis a você.
- 36–40 O artefato dilui poções mágicas a até 3 metros dele, tornando-as itens não-mágicos.
- 41–45 O artefato apaga pergaminhos mágicos a até 3 metros dele, tornando-os itens não-mágicos.
- 46–50 Antes de usar uma das propriedades do artefato com uma ação, você deve usar uma ação bônus para derramar sangue, ou o seu, ou de uma criatura voluntária ou de uma criatura incapacitada ao seu alcance, usando uma arma corpo-a-corpo perfurante ou cortante. O alvo sofre 1d4 de dano do tipo apropriado.
- 51–60 Quando você se tornar sintonizado com o artefato, você adquire um tipo de loucura de longa duração (veja o capítulo 9, “Conduzindo o Jogo”).
- 61–65 Você sofre 4d10 de dano psíquico quando se sintoniza com o artefato.
- 66–70 Você sofre 8d10 de dano psíquico quando se sintoniza com o artefato.
- 71–75 Antes de poder se sintonizar com o artefato, você deve matar uma criatura de sua tendência.
- 76–80 Quando você se sintoniza com o artefato, um de seus valores de habilidade é reduzido em 2 aleatoriamente. A magia *restauração maior* volta a habilidade ao normal.
- 81–85 Cada vez que você se sintonizar com o artefato, você envelhece 3d10 anos. Você deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Constituição CD 10 ou morrerá devido ao choque. Se você morrer, você é instantaneamente transformado em uma **aparição** (veja o *Manual dos Monstros*) sob controle do Mestre, com o dever de proteger o artefato.

PROPRIEDADES PREJUDICIAIS MENORES

d100 Propriedade

- 01–05 Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você tem desvantagem nos testes de resistência contra magias.
- 06–10 A primeira vez que você tocar uma gema ou joia enquanto estiver sintonizado com este artefato, o valor da gema ou joia é reduzido à metade.
- 11–15 Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você fica cego quando se afasta a mais de 3 metros dele.
- 16–20 Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você tem desvantagem em testes de resistência contra veneno.
- 21–30 Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você libera um cheiro azedo perceptível a até 3 metros de você.
- 31–35 Enquanto estiver sintonizado com o artefato, toda água benta a até 3 metros é destruída.
- 36–40 Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você é fisicamente doente e tem desvantagem em qualquer teste de habilidade ou teste de resistência que use Força ou Constituição.
- 41–45 Enquanto estiver sintonizado com o artefato, seu peso aumenta em 1d4 x 5 quilos.
- 46–50 Enquanto estiver sintonizado com o artefato, sua aparência muda da forma que o Mestre decidir.
- 51–55 Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você fica surdo quando se afasta mais de 3 metros dele.
- 56–60 Enquanto estiver sintonizado com o artefato, seu peso diminui em 1d4 x 2,5 quilos.
- 61–65 Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você não consegue cheirar.
- 66–70 Enquanto estiver sintonizado com o artefato, chamas não-mágicas se extinguem a até 9 metros de você.
- 71–80 Enquanto estiver sintonizado com o artefato, outras criaturas não podem realizar um descanso curto ou longo enquanto estiverem a menos de 90 metros de você.
- 81–85 Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você causa 1d6 de dano necrótico a qualquer planta que você tocar que não seja uma criatura.
- 86–90 Enquanto estiver sintonizado com o artefato, animais a até 9 metros de você serão hostis a você.
- 91–95 Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você deve comer e beber seis vezes a quantidade normal, a cada dia.
- 96–00 Enquanto estiver sintonizado com o artefato, seu defeito é amplificado de uma forma determinada pelo Mestre.

d100 Propriedade

86–90	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você perde a capacidade de falar.
91–95	Enquanto estiver sintonizado com o artefato, você tem vulnerabilidade a todos os danos.
96–00	Quando você se sintonizar com o artefato, existe 10 por cento de chance de você atrair a atenção de um deus que enviará um avatar para tirar o artefato de você. O avatar tem a mesma tendência do seu criador e as estatísticas de um empírico (veja o <i>Manual dos Monstros</i>). Uma vez que obtenha o artefato, o avatar desaparece.

DESTRUINDO ARTEFATOS

Um artefato deve ser destruído de alguma forma especial. Do contrário, ele é imune a dano.

Cada artefato tem uma fraqueza através da qual sua criação pode ser desfeita. Descobrir esta fraqueza pode requerer pesquisa exaustiva ou a realização bem sucedida de uma missão. O Mestre decide como um artefato específico pode ser destruído. Algumas sugestões serão dadas aqui:

- O artefato deve ser derretido em um vulcão, forja ou crisol no qual ele foi criado.
- O artefato deve ser jogado no Rio Estige.
- O artefato deve ser engolido e digerido pelo tarrasque ou algumas outra criatura ancestral.
- O artefato deve ser banhado no sangue de um deus ou de um anjo.
- O artefato deve ser atingido e despedaçado por uma arma especial construída com esse propósito.
- O artefato deve ser pulverizado entre as engrenagens titânicas de Mecânus.
- O artefato deve ser devolvido ao seu criado, que pode destruí-lo com seu toque.

EXEMPLOS DE ARTEFATOS

Os artefatos apresentados aqui já apareceram em um ou mais mundos de D&D. Use-os como guia quando criar seus próprios artefatos, ou modifique-os da forma que achar adequado.

CETRO DE ORCUS

Varinha, artefato (requer sintonização)

O sinistro *Cetro de Orcus* raramente sai de perto de Orcus. O instrumento, tão maligno quanto seu criador, partilha dos objetivos do lorde demônio de exterminar as vidas de todas as coisas vivas e prender o Plano Material no estase da não-vida. Orcus permite que a varinha saia de sua mão de tempos em tempos. Quando faz isso, ela aparece magicamente em qualquer lugar que seu mestre sinta uma oportunidade de completar algum objetivo depravado.

Feita de ossos tão duros quanto o ferro, a varinha tem em sua ponta uma caveira magicamente aumentada que já pertenceu a um herói humano assassinado por Orcus. A varinha pode mudar de tamanho magicamente para se acomodar a empunhadura de seu usuário. Plantas murcham, bebidas estragam, carne apodrece e vermes prosperam na presença da varinha.

Qualquer criatura, além de Orcus, que tente se sintonizar com a varinha deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 17. Se obtiver sucesso, a criatura sofre 10d6 de dano necrótico. Se fracassar, a criatura morre e se ergue como um zumbi.

Nas mãos de alguém que tenha se sintonizado com ela, a varinha pode ser empunhada como uma maça mágica que concede +3 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com ela. A varinha causa 2d12 de dano necrótico extra, se atingir.

Propriedades Aleatórias. O *Cetro de Orcus* tem as seguintes propriedades aleatórias:

- 2 propriedades benéficas menores
- 1 propriedade benéfica maior
- 2 propriedades prejudiciais menores
- 1 propriedade prejudicial maior

As propriedades prejudiciais do *Cetro de Orcus* são suprimidas enquanto a varinha estiver sintonizada com o próprio Orcus.

Proteção. Você ganha +3 de bônus na Classe de Armadura enquanto empunhar a varinha.

Magias. A varinha tem 7 cargas. Enquanto estiver empunhando-a, você pode usar uma ação e gastar 1 ou mais cargas para conjurar uma das seguintes magias (CD de resistência 18) através dela: *animar mortos* (1 carga), *círculo da morte* (3 cargas), *dado da morte* (3 cargas), *falar com os mortos* (1 carga), *malogro* (2 cargas) ou *palavra de poder matar* (4 cargas). A varinha recupera 1d4 + 3 cargas gastas diariamente ao amanhecer.

Enquanto estiver sintonizado com a varinha, Orcus ou um seguidor abençoado por ele, pode conjurar cada uma das magias da varinha usando 2 cargas a menos (mínimo de 0).

Convocar Mortos-vivos. Enquanto estiver empunhando a varinha, você pode usar uma ação para conjurar esqueletos e zumbis, convocando tantos quanto você possa dividir entre 500 pontos de vida, cada morto-vivo com a média de pontos de vida (veja o *Manual dos Monstros* para as estatísticas). Os mortos-vivos erguem-se magicamente do solo ou de alguma outra forma, em um espaço desocupado a até 90 metros de você e obedecem seus comando até serem destruídos ou até o amanhecer do próximo dia, quando eles sucumbirão em pilhas inanimadas de ossos e corpos podres. Quando você usar essa propriedade da varinha, não poderá usa-la novamente até o próximo amanhecer.

Enquanto estiver sintonizado com a varinha, Orcus pode invocar qualquer espécie de morto-vivo, não apenas esqueletos e zumbis. Os mortos-vivos não perecem ou desaparecem ao amanhecer do dia seguinte, permanecendo até Orcus dispensa-los.

Consciência. O *Cetro de Orcus* é um item caótico e mau consciente com Inteligência 16, Sabedoria 12 e Carisma 16. Ele tem audição e visão no escuro com alcance de 36 metros.

A varinha se comunica telepaticamente com seu portador e pode falar, ler e compreender Abissal e Comum.

Personalidade. O propósito da varinha é ajudar a satisfazer o desejo de Orcus de matar tudo no multiverso. A varinha é fria, cruel, niilista e desprovida de senso de humor.

A fim de concluir os objetivos de seu mestre, a varinha finge devoção ao seu usuário atual e faz promessas grandiosas que ela não tem a menor intenção de cumprir, como jurar ajudar seu usuário a despojar Orcus.

Destruindo a Varinha. Destruir o *Cetro de Orcus* requer que ele seja levado para o Plano da Energia Positiva pelo herói ancestral cujo crânio ornamenta ele.

Para que isso aconteça, o herói há muito perdido deve primeiro ser trazido de volta a vida – uma tarefa nada fácil, dado ao fato que Orcus aprisionou a alma do herói e mantém ela escondida e bem guardada.

Banhar a varinha em energia positiva faz com que ela rache e exploda, mas, a não ser que as condições acima sejam atendidas, a varinha se reconstrói instantaneamente na camada de Orcus no Abismo.

ESPADA DE KAS

Arma (espada longa), artefato (requer sintonização)

Quando Vecna cresceu em poder, ele escolheu um tenente maligno e cruel, Kas Mão Sangrenta, para agir como seu guarda-costas e braço direito. Este vilão desprezível serviu como conselheiro, senhor da guerra e assassino. Seus sucessos atraíram a admiração de Vecna e uma recompensa: uma espada de linhagem tão negra quanto o homem que a empunharia.

Por muito tempo, Kas serviu lealmente o lich, mas conforme Kas crescia em poder, também crescia em arrogância. Sua espada o incitou a suplantar Vecna, assim ele poderia governar o império do lich no lugar de Vecna. As lendas contam que a destruição de Vecna veio das mãos de Kas, mas Vecna também trouxe a desgraça para seu tenente rebelde, deixando apenas a espada de Kas para trás. O mundo ficou mais iluminado depois disso.

A *Espada de Kas* é uma espada longa mágica consciente que concede +3 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com ela. Ela atinge um acerto crítico numa rolagem 19 ou 20 e causa 2d10 de dano cortante extra contra mortos-vivos.

Se a espada não for banhada em sangue dentro de 1 minuto após ser sacada de sua bainha, seu usuário deve realizar um teste de resistência de Carisma CD 15. Se obtiver sucesso, ele sofre 3d6 de dano psíquico. Se fracassar, o portador é dominado pela espada, como pela magia *dominar monstro*, e a espada exige ser banhada em sangue. O efeito da magia termina quando a exigência da espada for cumprida.

Propriedades Aleatórias. A *Espada de Kas* tem as seguintes propriedades aleatórias:

- 1 propriedade benéfica menor
- 1 propriedade benéfica maior
- 1 propriedade prejudicial menor
- 1 propriedade prejudicial maior

Espírito de Kas. Enquanto a espada estiver em sua posse, você adiciona um d10 a sua iniciativa no início de cada combate. Além disso, quando você usa uma ação para atacar com a espada, você pode transferir parte ou todo o bônus de ataque dela para sua Classe de Armadura. Os bônus ajustados permanecem em efeito até o início do seu próximo turno.

Magias. Enquanto a espada estiver em sua posse, você pode usar uma ação para conjurar uma das seguintes magias (CD de resistência 18) através dela: *convocar relâmpagos*, *palavra divina* ou *dedo da morte*. Uma vez que tenha usado a espada para conjurar uma magia, você não poderá conjurar essa magia novamente através dela até o próximo amanhecer.

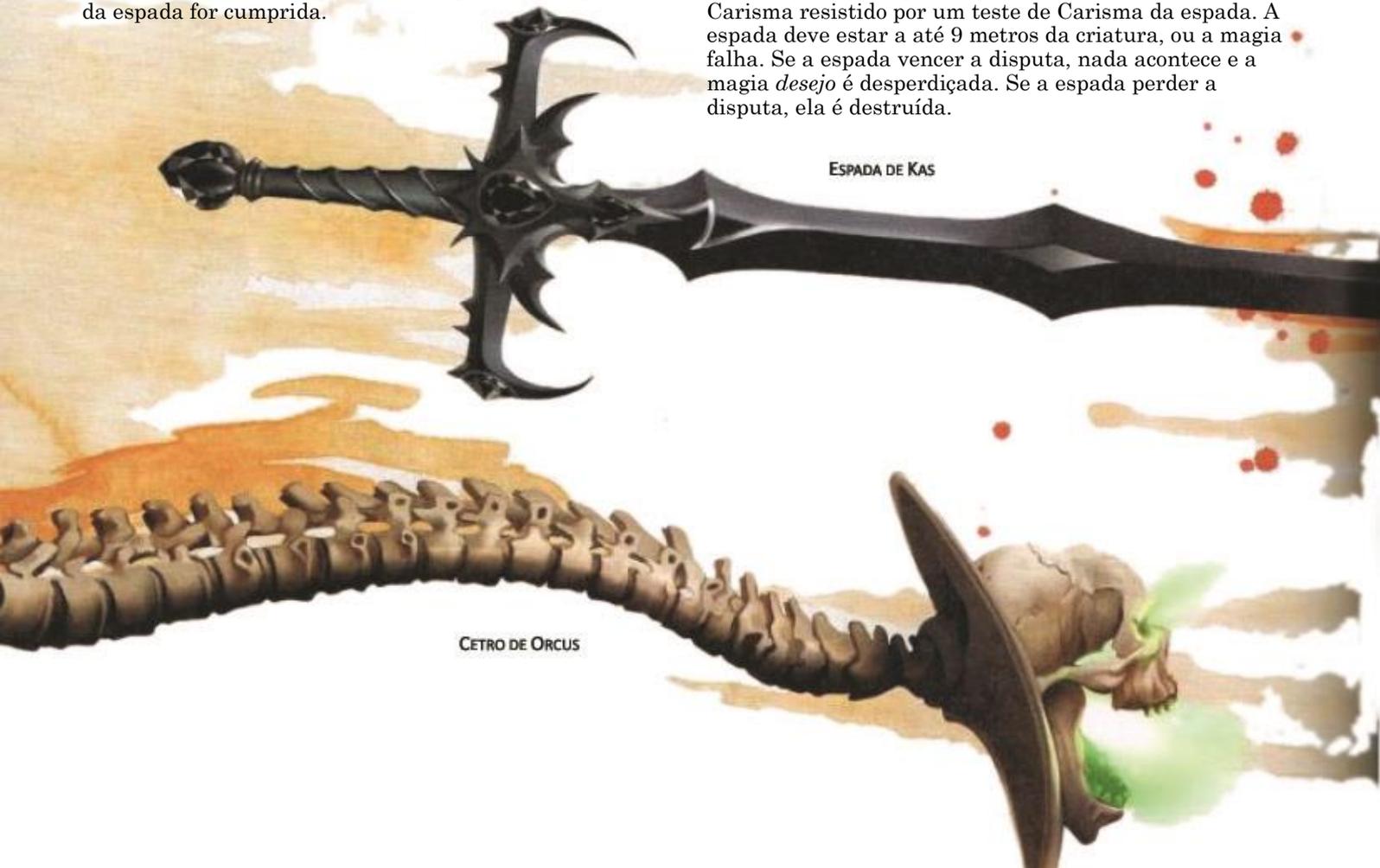
Consciência. A *Espada de Kas* é uma arma caótica e má consciente com Inteligência 15, Sabedoria 13 e Carisma 16. Ela tem audição e visão no escuro com alcance de 36 metros.

A arma se comunica telepaticamente com seu portador e pode falar, ler e compreender Comum.

Personalidade. O propósito da espada é trazer ruína a Vecna. Matando os adoradores de Vecna, destruindo os trabalhos do lich e frustrando suas maquinações, tudo ajuda a cumprir seu objetivo.

A *Espada de Kas* também busca destruir qualquer um corrompido pelo *Olho e Mão de Vecna*. A obsessão da espada com esses artefatos eventualmente se torna uma fixação para seu portador.

Destruindo a Espada. Uma criatura sintonizada tanto com o *Olho de Vecna* quanto com a *Mão de Vecna* pode usar a propriedade de desejo da combinação dos artefatos para desfazer a *Espada de Kas*. A criatura deve conjurar a magia *desejo* e fazer um teste de Carisma resistido por um teste de Carisma da espada. A espada deve estar a até 9 metros da criatura, ou a magia falha. Se a espada vencer a disputa, nada acontece e a magia *desejo* é desperdiçada. Se a espada perder a disputa, ela é destruída.



LIVRO DA ESCURIDÃO PERVERSA

Item maravilhoso, artefato (requer sintonização)

O conteúdo deste torpe manuscrito de maldade inefável é a comida e bebida daqueles que servem o mal. Não se tem notícia de nenhum mortal que conheça os segredos que ele contém, conhecimento tão horrendo que mesmo um vislumbre de suas páginas rabiscadas é um convite à loucura.

Muitos acreditam que o deus-lich Vecna, é o autor do *Livro da Ecuridão Perversa*. Ele registrou nessas páginas cada ideia doentia, cada pensamento desvairado e cada exemplo de magia negra com que ele se deparou ou concebeu. Vecna cobriu cada tópico vil que ele pode, fazendo do livro um catálogo macabro de todos os erros mortais.

Outros praticantes do mal tiveram posse do livro e adicionaram suas próprias experiências ao catálogo de conhecimento maligno. Suas adições são claras, os escritores de trabalhos posteriores costuraram tudo que eles escreveram no tomo ou, em alguns casos, fizeram anotações e adições ao texto existente. Existem passagens em que há páginas faltando, rasgadas ou cobertas completamente por tinta, sangue e riscos no texto original que não podem ser decifrados.

A natureza não consegue tolerar a presença do livro. Plantas ordinárias murcha em sua presença, animais não se aproximam dele voluntariamente e o livro gradualmente destrói tudo que toca. Até mesmo a rocha se parte e vira poeira se o livro permanecer em cima por tempo suficiente.

Uma criatura sintonizada ao livro deve passar 80 horas lendo e estudando-o para absorver seu conteúdo e usurpar seus benefícios. A criatura pode então, livremente modificar o conteúdo do livro, considerando que suas modificações progridam na maldade e expandam o conhecimento já contido nele.

Sempre que uma criatura não-maligna se sintonizar com o *Livro da Ecuridão Perversa*, essa criatura deve realizar um teste de resistência de Carisma CD 17. Se fracassar, a tendência da criatura muda para neutro e mau.

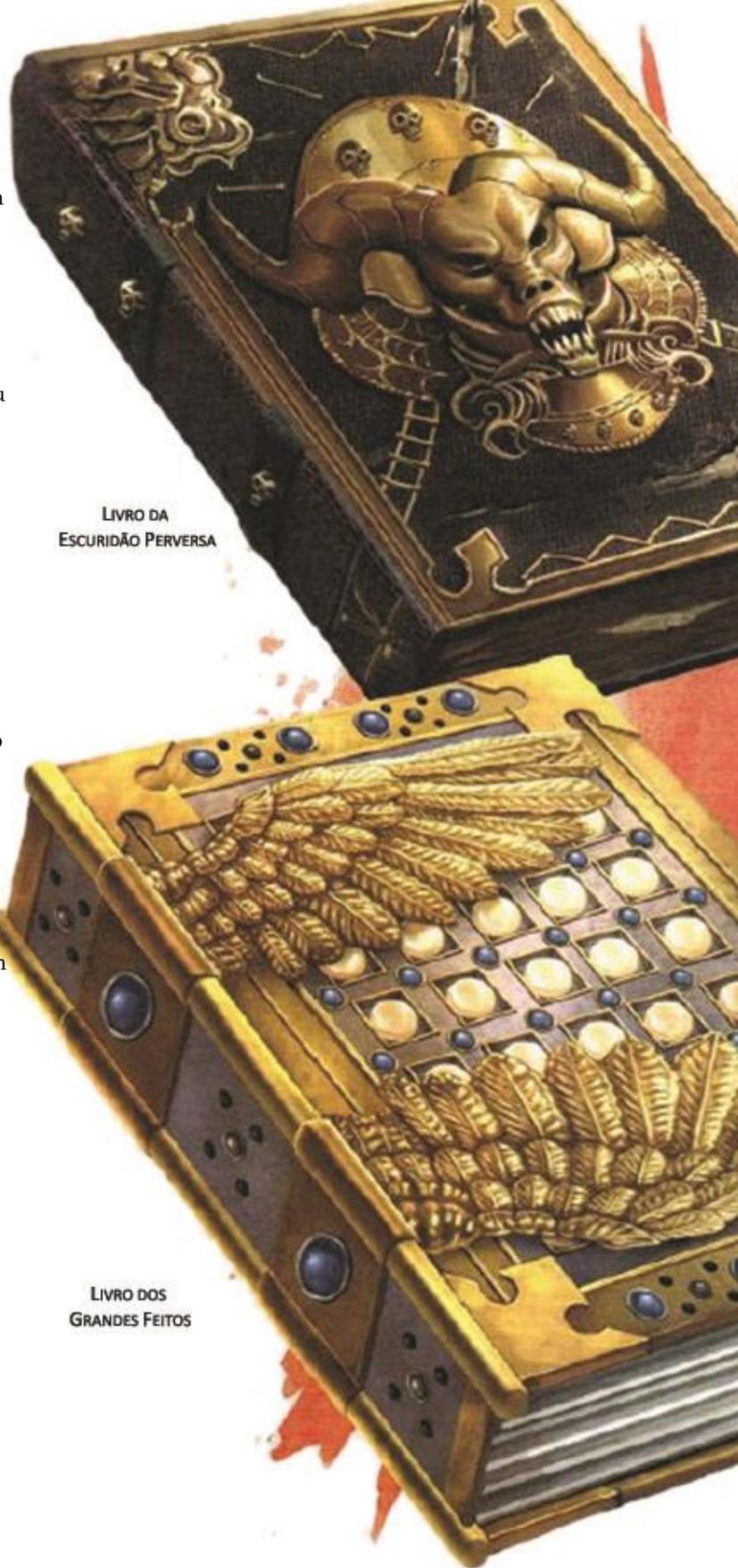
O *Livro da Ecuridão Perversa* permanece com você apenas enquanto você se esforçar em praticar o mal no mundo. Se você fracassar em realizar pelo menos um ato maligno num período de 10 dias, ou se você praticar um ato benigno voluntariamente, o livro desaparece. Se você morrer enquanto estiver sintonizado com o livro, uma entidade de grande mal reivindicará sua alma. Você não poderá ser trazido de volta a vida por quaisquer meios enquanto sua alma permanecer aprisionada.

Propriedades Aleatórias. O *Livro da Ecuridão Perversa* possui as seguintes propriedades aleatórias:

- 3 propriedades benéficas menores
- 1 propriedade benéfica maiores
- 3 propriedades prejudiciais menores
- 2 propriedades prejudiciais maiores

Valores de Habilidade Ajustados. Após gastar o tempo requerido lendo e estudando o livro, um valor de habilidade, à sua escolha, aumenta em 2, até o máximo de 24. Outro valor de habilidade, à sua escolha, é reduzido em 2, até o mínimo de 3. O livro não pode ajustar seus valores de habilidade novamente.

Marca das Trevas. Após gastar o tempo requerido lendo e estudando o livro, você adquire uma desfiguração física como um sinal medonho de sua devoção a escuridão perversa. Uma runa maligna pode aparecer no seu rosto, seus olhos podem ficar totalmente negros ou chifres podem nascer na sua testa. Ou você pode ficar mirrado e horrendo, perdendo todos os traços faciais, adquirindo uma língua bifurcada ou alguma outra característica, à



escolha do Mestre. A marca das trevas concede a você vantagem em testes de Carisma (Persuasão) feitos ao interagir com criaturas malignas e testes de Carisma (Intimidação) feitos ao interagir com criaturas não-malignas.

Comandar o Mal. Enquanto estiver sintonizado com o livro e portando-o, você pode usar uma ação para conjurar a magia *dominar monstro* (CD de resistência 18) em um alvo maligno. Você não pode usar esta propriedade novamente até o próximo amanhecer.

CONHECIMENTO VIL

O *Livro da Escuridão Perversa* toca cada mal no cosmos. Um personagem pode usar o conhecimento contido no livro para exumar segredos terríveis que nenhum mortal deveria conhecer. Junto do conteúdo que um personagem poderia encontrar estão os seguintes, mais o que quer que você escolha:

- **Apoteose Maligna.** O livro poderia conter um ritual que permita que um personagem se transforme em um lich ou cavaleiro da morte.
- **Nomes Verdadeiros.** Os nomes verdadeiros de qualquer número de corruptores poderia estar no livro.
- **Magia Negra.** Diversas magias de maldade horrenda criadas e escolhidas pelo Mestre poderiam estar no livro. Essas magias poderiam impor maldições medonhas, desfigurar outros, requerer sacrifício humano, afligir criaturas com dores excruciantes, espalhar pragas malignas e assim por diante.

Conhecimento Sombrio. Você pode fazer referência ao *Livro da Escuridão Perversa* sempre que realizar um teste de Inteligência para lembrar informações sobre algum aspecto do mal, como conhecimento sobre demônios. Quando o fizer, dobre seu bônus de proficiência nesse teste.

Discurso Obscuro. Enquanto você carregar o *Livro da Escuridão Perversa* e estiver sintonizado com ele, você pode usar uma ação para recitar palavras das páginas dele em uma linguagem torpe conhecida como Discurso Obscuro. Cada vez que o fizer, você sofre 1d12 de dano psíquico e cada criatura não-maligna a até 4,5 metros e você sofre 3d6 de dano psíquico.

Destruindo o Livro. O *Livro da Escuridão Perversa* permite que páginas sejam arrancadas dele, mas qualquer conhecimento maligno contido nessas páginas encontram seu caminho de volta para o livro eventualmente, geralmente quando um novo autor adiciona páginas ao tomo.

Se um solar partir o livro em dois, o livro é destruído por 1d100 anos, após isso, ele se reconstrói em algum canto sombrio do multiverso.

Uma criatura sintonizada com o livro por um século ou mais pode exumar uma frase escondida no texto original dele, quando traduzido para Celestial e pronunciada em voz alta, destrói tanto o locutor quanto o livro em um clarão cegante de radiação. Porém, enquanto o mal existir no multiverso, o livro se reformará 1d10 x 100 anos depois.

Caso todo o mal seja extirpado do multiverso, o livro se transformará em pó e será destruído para sempre.

LIVRO DOS GRANDES FEITOS

Item maravilhoso, artefato (requer sintonização com uma criatura de tendência boa)

Tratado definitivo de tudo que é bom no multiverso, o mítico *Livro dos Grande Feitos* é um símbolo proeminente em muitas religiões. Ao invés de ser uma escritura devotada a uma crença em particular, os diversos autores do livro preencheram suas páginas com suas próprias visões de virtudes reais, provendo direcionamento para derrotar o mal.

O *Livro dos Grandes Feitos* raramente perdura em um lugar. Assim que o livro é lido, ele desaparece e vai para outro canto do multiverso onde sua orientação moral pode trazer luz a um mundo trevoso. Apesar de tentativas de copia-lo terem sido feitas, os esforços em fazê-lo fracassam em capturar a natureza mágica ou em traduzir os benefícios que ele oferece aqueles de coração puro e propósito determinado.

Uma fivela pesada, feita para se parecer com asas de anjo, mantém o conteúdo do livro seguro. Apenas uma criatura de tendência boa que se sintonize com o livro

pode liberar a fivela que o mantém fechado. Uma vez que o livro seja aberto, a criatura sintonizada deve gastar 80 horas lendo e estudando o livro para absorver seu conteúdo e ganhar seus benefícios. Outras criaturas que folhearem as páginas do livro aberto podem ler um texto, mas não captarão nenhum sentido mais profundo e não adquirem qualquer benefício. Uma criatura maligna que tente ler o livro sofre 24d6 de dano radiante. Este dano ignora resistência e imunidade e não pode ser reduzido ou evitado de qualquer forma. Uma criatura reduzida a 0 pontos de vida por este dano, desaparece em um clarão cegante e é destruída, deixando seus pertences para trás.

Os benefícios conferidos pelo *Livro dos Grandes Feitos* duram apenas enquanto você permanecer bom. Se você fracassar em realizar pelo menos um ato de gentileza ou generosidade num período de 10 dias, ou se você realizar um ato maligno voluntariamente, você perde todos os benefícios concedidos pelo livro.

Propriedades Aleatórias. O *Livro dos Grandes Feitos* possui as seguintes propriedades aleatórias:

- 2 propriedades benéficas menores
- 2 propriedades benéficas maiores

Sabedoria Aumentada. Após gastar o tempo necessário lendo e estudando o livro, seu valor de Sabedoria aumenta em 2, até o máximo de 24. Você não pode ganhar esse benefício através desse livro mais de uma vez.

Magia Esclarecida. Uma vez que tenha lido e estudado o livro, qualquer espaço de magia que você gaste para conjurar uma magia de clérigo ou paladino conta como um espaço de magia um nível superior.

Halo. Uma vez que tenha lido e estudado o livro, você ganha um halo protetor. Este halo emite luz plena num raio de 3 metros e penumbra por mais 3 metros adicionais. Você pode dissipar ou manifestar o halo com um ação bônus. Enquanto estiver presente, o halo dá a você vantagem em testes de Carisma (Persuasão) feitos ao interagir com criaturas boas e testes de Carisma (Intimidação) feitos ao interagir com criaturas malignas. Além disso, corruptores e mortos-vivos dentro da luz plena do halo fazem jogadas de ataque contra você com desvantagem.

Destruindo o Livro. Existem rumores que o Livro dos Grandes Feitos não pode ser destruído enquanto o bem existir no multiverso. Porém, imergir o livro no Rio Estige remove todas as escritas e imagens de suas páginas e deixa o livro sem poderes por 1d100 anos.

MACHADO DOS LORDES ANÕES

Arma (machado de batalha), artefato (requer sintonização)

Vendo o risco que seu povo enfrentava, um jovem príncipe anão veio a crer que seu povo precisava de algo para uni-lo. Então, ele decidiu forjar uma arma que seria tal símbolo.

Aventurando-se nas profundezas abaixo das montanhas, mais fundo que qualquer anão já havia ido, o jovem príncipe chegou ao coração ardente de um grande vulcão. Com a ajuda de Moradin, o deus anão da criação, ele primeiro construiu quatro grandes ferramentas: a *Picareta Brutal*, a *Forja do Coração da Terra*, a *Bigorna das Canções* e o *Martelo Modelador*. Com eles, ele forjou o *Machado dos Lordes Anões*.

Armado com o artefato, o príncipe retornou aos clãs anões e trouxe paz. Seu machado acabou com rancores e respondeu as desavenças. Os clãs se tornaram aliados e afastaram seus inimigos, entrando numa era de prosperidade. Este jovem anão é lembrado como o Primeiro Rei. Quando ele envelheceu, passou a arma, que

se tornou o emblema do cargo, ao seu herdeiro. Os herdeiros de direito passaram o machado a diante por muitas gerações.

Posteriormente, em uma era de trevas marcada pela traição e maldade, o machado se perdeu em uma sangrenta guerra civil fomentada pela ganância por seu poder e pela posição que ele outorga. Séculos depois, os anões ainda procura pelo machado e muitos aventureiros fizeram carreira atrás de rumores e saqueando câmaras antigas para encontra-lo.

Arma Mágica. O Machado dos Lordes Anões é uma arma mágica que concede +3 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitas com ele. O machado também funciona como um *cinto dos anões*, um *arremessador anão* e uma *espada deceparadora*.

Propriedades Aleatórias. O machado tem as seguintes propriedades determinadas aleatoriamente:

- 2 propriedades benéficas menores
- 1 propriedade benéfica maior
- 2 propriedades prejudiciais menores

Bênçãos de Moradin. Se você for um anão sintonizado com o machado, você ganha os seguintes benefícios:

- Você tem imunidade a dano de veneno.
- O alcance da sua visão no escuro aumenta em 18 metros.
- Você ganha proficiência com ferramentas de artesanato relacionadas a ferraria, cervejaria e pedraria.

Conjurar Elemental da Terra. Se você estiver empunhando o machado, você pode usar sua ação para conjurar a magia *conjurar elemental* através dele, invocando um elemental da terra. Você não pode usar esta propriedade novamente até o próximo amanhecer.

Viajar pelas Profundezas. Você pode usar uma ação para tocar o machado em uma peça fixa de alvenaria anã e conjurar a magia *teletransporte* através dele. Caso seu destino intencional seja no subterrâneo, não existe chance de falha ou de ir para um lugar indesejado. Você não pode usar essa propriedade novamente até que 3 dias se passem.

Maldição. O machado carrega uma maldição que afeta qualquer não-anão que se sintoniza com ele. Mesmo que a sintonização termina, a maldição persiste. A cada dia passado, a aparência física e estatura da criatura se torna mais parecida com a anã. Após sete dias, a criatura se parecerá com um anão típico, mas a criatura nem perde seus traços raciais nem adquire os de um anão. As mudanças físicas causadas pelo machado não são consideradas de natureza mágica (e, por isso, não podem ser dissipadas), mas elas podem ser desfeitas por qualquer efeito que remova uma maldição, como as magias *restauração maior* ou *remover maldição*.

Destruindo o Machado. A única forma de destruir o machado é derrete-lo na *Forja do Coração da Terra*, onde ele foi criado. Ele deve permanecer na forja ardente por quinze anos, até finalmente sucumbir ao fogo e ser consumido.

OLHO E MÃO DE VECNA

Item maravilhoso, artefato (requer sintonização)

Raramente o nome de Vecna é falado, exceto em voz baixa. Vecna foi, em seu tempo, um dos mais poderosos de todos os magos. Através de magia negra e conquista, ele forjou um terrível império. Mesmo com todo seu poder, Vecna não poderia escapar de sua própria mortalidade. Ele começou a temer a morte e trilhou um caminho para prevenir que seu fim chegasse.

Orcus, o príncipe demônio dos mortos-vivos, ensinou a Vecna um ritual que permitiria que ele vivesse como um lich. Além da morte, ele se tornou o maior de todos os liches. Mesmo conforme seu corpo gradualmente murchava e apodrecia, Vecna continuou a expandir seu domínio maligno. De tão formidável e horrendo que era seu temperamento que seus subordinados temiam falar seu nome. Ele era O Sussurrado, o Mestre do Trono da Aranha, o Rei Imortal e o Senhor da Torre Apodrecida.

Alguns dizem que o tenente de Vecna, Kas, cobiçou o Trono da Aranha para si, ou que a espada que seu senhor fez para ele o seduziu a se rebelar. Qualquer que seja a razão, Kas levou o governo do Rei Imortal ao fim em uma terrível batalha que deixou a torre de Vecna em uma pilha de cinzas. De Vecna, tudo que restou foram uma mão e um olho, artefatos macabros que ainda buscam servir à vontade do Sussurrado no mundo.

O *Olho de Vecna* e a *Mão de Vecna* podem ser encontrados juntos ou separados. O olho parece um órgão avermelhado recém-arrancado da órbita. A mão é uma extremidade esquerda mumificada e atrofiada.

Para se sintonizar com a mão, você deve arrancar seu próprio olho e empurrar o artefato contra a órbita vazia. O olho se enxerta sozinho a sua cabeça e permanece nela até você morrer. Uma vez colocado, o olho se transforma em um olho dourado com uma pupila fendada, similar à de um gato. Se o olho for removido, você morre.

Para se sintonizar com a mão, você deve decepar sua mão esquerda até o pulso e apertar o artefato contra o cepo. A mão se enxerta sozinha ao seu braço e se torna um apêndice funcional. Se a mão for removida, você morre.



MACHADO DOS
LORDES ANÕES



ORBE DOS DRAGÕES



MÃO E OLHO DE VECNA



Propriedades Aleatórias. O Olho de Vecna e a Mão de Vecna cada um, tem as seguintes propriedades aleatórias:

- 1 propriedade benéfica menor
- 1 propriedade benéfica maior
- 1 propriedade prejudicial menor

Propriedades do Olho. Sua tendência muda para neutro e mau e você adquire os seguintes benefícios:

- Você tem visão verdadeira.
- Você pode usar uma ação para ver como se estivesse usando um *anel de visão de raio-X*. Você pode terminar o efeito com uma ação bônus.
- O olho tem 8 cargas. Você pode usar uma ação e gastar 1 ou mais cargas para conjurar uma das seguintes magias (CD de resistência 18) através dele: *ataque visual* (4 cargas), *clarividência* (2 cargas), *coroa da loucura* (1 carga), *desintegrar* (4 cargas) ou *dominar monstro* (5 cargas). O olho recupera 1d4 + 4 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Cada vez que você conjurar uma magia através do olho, existe 5 por cento de chance de Vecna arrancar sua alma do seu corpo, devora-la e então tomar controle do corpo como uma marionete. Se isso acontecer, você se torna um PdM sob controle do Mestre.

Propriedades da Mão. Sua tendência muda para neutro e mau e você adquire os seguintes benefícios:

- Seu valor de Força se torna 20, a não ser que já seja 20 ou maior.
- Qualquer ataque corpo-a-corpo com magia que você faça com a mão e qualquer ataque corpo-a-corpo com arma feito com uma arma empunhada pela mão causa 2d8 de dano de frio extra, se atingir.
- A mão tem 8 cargas. Você pode usar uma ação e gastar 1 ou mais cargas para conjurar uma das seguintes magias (CD de resistência 18) através dela: *dedo da morte* (5 cargas), *lentidão* (2 cargas), *sono* (1 carga) ou *teletransporte* (3 cargas). A mão recupera 1d4 + 4 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Cada vez que você conjura uma magia através da mão, ela conjura a magia *sugestão* em você (CD de resistência 18), exigindo que você cometa um ato maligno. A mão deveria ter um ato específico em mente ou pode deixar que você decida.

Propriedades do Olho e da Mão. Se você estiver sintonizado tanto com o olho quanto com a mão, você adquire os seguintes benefícios adicionais:

- Você é imune a doenças e veneno.
- Usar a visão de raio-X do olho nunca faz com que você sofra exaustão.
- Você experimenta premonições do perigo e, a não ser que esteja incapacitado, não pode ser surpreendido.
- Se você começar seu turno com pelo menos 1 ponto de vida, você recupera 1d10 pontos de vida.
- Se uma criatura tiver um esqueleto, você pode tentar transformar os ossos dela em geleia com um toque da *Mão de Vecna*. Você pode fazê-lo usando uma ação para realizar um ataque corpo-a-corpo contra uma criatura ao seu alcance, usando seu ataque corpo-a-corpo com arma ou com magias, à sua escolha. Se atingir, o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 18, ou cairá a 0 pontos de vida.
- Você pode usar uma ação para conjurar *desejo*. Esta propriedade não pode ser usada novamente até que 30 dias se passem.

Destruindo o Olho e a Mão. Se o Olho de Vecna e a Mão de Vecna estiverem ambos presos a mesma criatura e a criatura seja morta pela *Espada de Kas*, tanto o olho quanto a mão se entrarão em combustão, tornando-se cinzas e sendo destruídos para sempre. Qualquer outra tentativa de destruir o olho ou a mão parecem funcionar, mas os artefatos reaparecem em um dos muitos cofres escondidos de Vecna, onde aguardam para serem redescobertos.

ORBE DOS DRAGÕES

Item maravilhoso, artefato (requer sintonização)

Há eras atrás, no mundo de Krynn, elfos e humanos travaram uma terrível guerra contra os dragões malignos. Quando o mundo parecia condenado, os magos da Torre da Alta Feitiçaria se uniram e fizeram sua maior mágica, forjando cinco *Orbes dos Dragões* (ou *Orbes Dracônicas*) para ajudar a derrotar os dragões. Uma orbe foi levada para cada uma das cinco torres e lá elas foram usadas

para acelerar a guerra a um fim vitorioso. Os magos usaram as orbes para atrair os dragões até eles, então destruindo-os com mágica poderosa. Conforme as Torres da Alta Feitiçaria ruíram eras depois, as orbes foram destruídas ou sumiram nas lendas e se crê que apenas três sobreviveram. Sua magia foi moldada e distorcida pelos séculos, então, apesar do seu propósito primário de convocar dragões ainda funcionar, elas também permitem algum tipo de controle sobre os dragões.

Cada orbe contém a essência de um dragão maligno, uma presença que se ofende com qualquer tentativa de persuadir a magia dela. Aqueles que não tenham força de personalidade podem acabar escravizados por uma orbe.

Uma orbe é um globo de cristal gravado de 25 centímetros de diâmetro. Quando usado, ele cresce até aproximadamente 50 centímetros de diâmetro e uma névoa rodopia dentro dele.

Enquanto estiver sintonizado com uma orbe, você pode usar uma ação para penetrar nas profundezas da orbe e falar sua palavra de comando. Você deve realizar um teste de Carisma CD 15. Se for bem sucedido, você controla a orbe pelo tempo que se mantiver sintonizado com ela. Se fracassar, você fica enfeitado pela orbe pelo tempo que ficar sintonizado com ela.

Enquanto estiver enfeitado pela orbe, você não pode terminar a sintonização voluntariamente e a orbe conjura *sugestão* (CD de resistência 18) em você, à vontade, incitando você a trabalhar para os fins malignos que ela deseja. A essência do dragão dentro da orbe poderia querer muitas coisas: a aniquilação de um povo em particular, libertar-se da orbe, para levar sofrimento ao mundo, para promover a veneração de Takhisis (o nome de Tiamat em Krynn), ou outra coisa que o Mestre decidir.

Propriedades Aleatórias. Uma *Orbe dos Dragões* tem as seguintes propriedades aleatórias:

- 2 propriedades benéficas menores
- 1 propriedade prejudicial menor
- 1 propriedade prejudicial maior

Magias. A orbe tem 7 cargas e recupera 1d4 + 3 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se controlar a orbe, você pode usar uma ação para gastar 1 ou mais cargas para conjurar uma das magias a seguir (CD de resistência 18) através dela: *curar ferimentos* (versão de 5º nível, 3 cargas), *luz do dia* (1 carga), *proteção contra a morte* (2 cargas) ou *vidência* (3 cargas).

Você também pode usar uma ação para conjurar a magia *detectar magia* através da orbe sem gastar qualquer carga.

Convocar Dragões. Enquanto controlar a orbe, você pode usar uma ação para fazer o artefato emitir um chamado telepático que se estende em todas as direções por 60 quilômetros. Dragões malignos no alcance sentem-se compelidos a vir até a orbe o mais rápido possível pela rota mais direta. Divindades dracônicas, como Tiamat, não são afetadas pelo chamado. Dragões atraídos até a orbe podem ser hostis a você por obriga-los contra a vontade deles. Uma vez que tenha usado esta propriedade, ela não pode ser usada novamente por 1 hora.

Destruindo uma Orbe. Uma *Orbe dos Dragões* parece frágil, mas é imune a maioria dos danos, incluindo a ataques e armas de sopro de dragões. A magia *desintegrar* ou um ataque bem dado de uma arma mágica +3 é suficiente para destruir a orbe, no entanto.

OUTRAS RECOMPENSAS

Tanto quanto desejam tesouros, aventureiros frequentemente apreciam outras formas de recompensas. Esta seção apresenta uma variedade de formas que os deuses, monarcas e outros seres poderosos podem reconhecer as realizações dos personagens, incluindo dons sobrenaturais que concedem aos personagens novas capacidades; títulos, terras e outras marcas de prestígio; e dádivas que estão disponíveis apenas para aventureiros que alcançaram o 20º nível.

DONS SOBRENATURAIS

Um dom sobrenatural é uma recompensa especial concedida por um ser ou força de grande poder mágico. Tais dons sobrenaturais vem em duas formas: bênçãos e fetiches. Uma bênção é normalmente outorgada por um deus ou ser de poderes divinos. Um fetiche é geralmente o trabalho de um espírito poderoso, um local de magia ancestral ou uma criatura que possui ações lendárias. Diferente de um item mágico, um dom sobrenatural não é um objeto e não requer sintonização. Ele dá ao personagem uma habilidade extraordinária que pode ser usada uma ou mais vezes.

BÊNÇÃOS

Um personagem deveria receber uma bênção de uma divindade por fazer algo realmente importante – uma realização que chame a atenção tanto dos deuses quanto dos mortais. Matar gnolls furiosos raramente garantiria tal bênção, mas matar o sumo sacerdote de Tiamat enquanto ele tentava invocar a Rainha Dragão deveria.

Uma bênção é uma recompensa apropriada para uma das seguintes realizações:

- Restaurar o mais importante santuário de um deus
- Frustrar a trama avassaladora dos inimigos de um deus
- Ajudar o servo favorito de um deus a cumprir uma busca sagrada

Um aventureiro também deveria receber uma bênção ao avançar em uma missão perigosa. Por exemplo, um paladino poderia receber uma após se empenhar em uma missão de matar um terrível lich que é responsável por uma praga mágica que está varrendo a terra.

Um personagem deveria receber apenas uma bênção que seja útil a ele, e algumas bênçãos vem com expectativas por parte do benfeitor. Um deus geralmente concede uma bênção por um propósito particular, como recuperar os restos mortais de uma pessoa sagrada ou derrubar um império tirânico. O deus pode revogar uma bênção caso o personagem falhe em perseguir esse propósito ou aja contra ele.

Um personagem mantém os benefícios de uma bênção para sempre ou até ela ser retirada pelo deus que a concedeu. Diferente de um item mágico, tal bênção não pode ser suprimida por um *campo antimagia* ou efeito similar.

A maioria dos aventureiros passam toda a sua vida sem receber sequer uma dessas bênçãos. Não existe limite no número de bênção que um personagem pode receber, mas deveria ser raro para um personagem ter mais de uma por vez. Além disso, um personagem não pode se beneficiar por múltiplas instâncias de bênção ao mesmo tempo. Por exemplo, um personagem não pode receber o benefício de duas instâncias da Bênção da Saúde de uma vez.

Exemplos de bênção são fornecidos abaixo. O texto de uma bênção se endereça ao seu usuário. Se você decidir criar mais bênção, considere o seguinte: uma bênção típica simula as propriedades de um item maravilhoso.

Bênção da Compreensão. Seu valor de Sabedoria aumenta em 2, até o máximo de 22.

Bênção da Cicatrização. Esta bênção concede a você os benefícios de um *perianto de cicatrização*.

Bênção da Saúde. Seu valor de Constituição aumenta em 2, até o máximo de 22.

Bênção de Resistência à Magia. Você tem vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Bênção de Proteção. Você recebe +1 de bônus na CA e nos testes de resistência.

Bênção do Aprimoramento de Arma. Uma arma não-mágica em sua posse se torna uma *arma +1* sempre que você a empunhar.

Bênção do Valhalla. Esta bênção concede a você o poder de invocar guerreiros espirituais, como se você tivesse soprado uma *trombeta do Valhalla* prata. Uma vez que tenha usado essa bênção, você não poderá usá-la novamente até que 7 dias se passem.

FETICHES

Um fetiche é um dom sobrenatural menor, que pode ser recebido em uma enorme gama de formas. Por exemplo, um mago que encontrou um segredo místico em um grimório de um arqui-mago morto poderia ser infundido com a magia de um fetiche, assim como um personagem que resolveu o enigma de uma esfinge ou bebeu de uma fonte mágica. Criaturas lendárias, como dragões de ouro anciões e unicórnios, as vezes, agraciam seus aliados com fetiches e alguns exploradores encontram-se portando a magia de um fetiche após descobrirem um local há muito perdido que é cheio de magia primordial.

Alguns fetiches podem ser usados apenas uma vez e outros podem ser usados um certo número de vezes antes de sumirem. Se um fetiche deixar você conjurar uma magia, você é capaz de fazê-lo sem gastar um espaço de magia ou fornecer quaisquer componentes (verbal, somático ou material). Em todo caso, um fetiche não pode ser usado na área criada por um *campo antimagia* ou efeito similar e os efeitos de um fetiche são suscetíveis a *dissipar magia* e similares. Mas o fetiche em si não pode ser removido de uma criatura por nada menos que uma intervenção divina ou pela magia *desejo*.

Exemplos de fetiches são fornecidos abaixo. O texto de um fetiche se endereça ao seu usuário. Um fetiche típico simula os efeitos de uma poção ou magia, então, é fácil criar mais fetiches próprios, se você quiser.

Fetiche de Conjurar Animais. Este fetiche permite que você conjure a magia *conjurar animais* (versão de 3º nível) com uma ação. Após ser usado três vezes, o fetiche desaparece de você.

Fetiche de Heroísmo. Este fetiche permite que você se conceda os benefícios de uma *poção de heroísmo* com uma ação. Uma vez usado, o fetiche desaparece de você.

Fetiche de Queda Suave. Este fetiche concede a você os benefícios de um *anel de queda suave*. Este benefício dura por 10 dias, após isso o fetiche desaparece de você.

Fetiche de Restauração. Este fetiche tem 6 cargas. Você pode usar uma ação para gastar algumas de suas cargas para conjurar as seguintes magias: *restauração maior* (4 cargas) ou *restauração menor* (2 cargas). Quando todas as cargas forem gastas, o fetiche desaparece de você.

Fetiche de Visão no Escuro. Este fetiche permite que você conjure a magia *visão no escuro* com uma ação, nenhum componente é necessário. Após ser usado três vezes, o fetiche desaparece de você.

Fetiche de Vitalidade. Este fetiche permite que você se conceda os benefícios de uma *poção de vitalidade* com uma ação. Uma vez usado, o fetiche desaparece de você.

Fetiche do Matador. Uma espada em sua posse torna-se uma *matadora de dragões* ou *matador de gigantes* (à escolha do Mestre) pelos próximos 9 dias. O fetiche então desaparece de você e a arma volta ao normal.

MARCAS DE PRESTÍGIO

Às vezes, a recompensa mais memorável para os aventureiros é o prestígio que eles adquirem com um reino. Suas aventuras frequentemente lhes conferem fama e poder, aliados e inimigos e títulos que eles podem passar para seus descendentes. Alguns cavaleiros e damas começaram como plebeus que se aventuraram em locais perigosos do mundo e fizeram seus nomes através de feitos de bravura.

Esta seção detalha as marcas de prestígio mais comuns que os aventureiros podem adquirir durante uma campanha. Essas marcas são geralmente adquiridas junto com tesouros, mas às vezes elas vêm sozinhas.

CARTAS DE RECOMENDAÇÃO

Quando o ouro está em falta, o benfeitor dos aventureiros pode provê-los com uma carta de recomendação ao invés de pagamento monetário. Tal carta geralmente vem anexa a uma bela caixa ou tubo de pergaminho para transportar em segurança, e geralmente ostenta a assinatura e selo de quem quer que tenha a escrito.

Uma carta de recomendação de uma pessoa de reputação impecável pode garantir aos aventureiros acesso a PdMs os quais eles, de outra forma, teriam problemas para conhecer por si próprios, como um duque, visconde ou rainha. Além disso, carregar tal recomendação com alguém pode ajudar a esclarecer “enganos” com as autoridades locais que, de outra forma, poderiam não levar os aventureiros a sério.

Uma carta de recomendação vale tanto quanto a pessoa que a escreveu e não fornece qualquer benefício em locais onde o autor não tenha importância.

MEDALHAS

Apesar de elas serem frequentemente feitas de ouro e outros materiais preciosos, as medalhas tem um valor simbólico ainda maior para aqueles que as concedem e as recebem.

Medalhas geralmente são concedidas por figuras políticas poderosas por atos de heroísmo e usar uma medalha normalmente é suficiente para ganhar o respeito daqueles que entendem sua significância.

Diferentes atos de heroísmo podem garantir diferentes tipos de medalhas. O Rei de Breland (no cenário de campanha de Eberron) poderia conceder um Distintivo Real do Valor (moldado na forma de um escudo e feito de rubi e electro) a aventureiros por defenderem os cidadãos de Brelish, enquanto que o Urso Dourado de Breland (uma medalha feita de ouro no formato de uma cabeça de urso, com gemas nos olhos) poderia ser reservado para aventureiros que provem sua fidelidade a Coroa de Brelish ao descobrirem e derrotarem um conluio para dar fim ao Tratado de Posse do Trono e reiniciar a Última Guerra.

Uma medalha não oferece um benefício específico dentro de jogo a alguém que a ostente, mas ela pode afetar a interação com PdMs. Por exemplo, um personagem que ostente orgulhosamente o Urso Dourado de Breland será reconhecido como um herói pelo povo dentro do reino de Breland. Fora de Breland, a medalha porta menos peso, exceto entre os aliados do rei de Breland.

PORÇÕES DE TERRA

Uma porção de terra é exatamente isso, e geralmente vem com uma carta real afirmando que a terra foi concedida como uma recompensa por algum serviço. Tal terra geralmente é de propriedade do governante ou corpo de governo local, mas é arrendada a um personagem com a compreensão de que ela pode ser tomada de volta, especialmente se a lealdade dele for posta à prova.

Uma porção de terra, caso seja suficientemente grande, pode já ter uma ou mais fazendas ou vilas nela, neste caso, o beneficiário é pronunciado como senhor da terra e é esperado que colete impostos, juntamente com quaisquer outros deveres.

Um personagem que receba uma porção de terra é livre para construir nela e é esperado que a proteja. Ele poderia conceder a terra como parte de uma herança, mas não pode vendê-la ou negociá-la sem a permissão do governante ou corpo de governo local.

Porções de terra são boas recompensas para aventureiros que buscam por um local para se estabelecer ou tenham família ou algum tipo de investimento pessoal na região onde a terra se localiza.

FAVORES ESPECIAIS

Uma recompensa pode vir na forma de um favor que os personagens podem exigir em alguma data futura. Favores especiais funcionam melhor quando o indivíduo que o concedeu é confiável. Um PdM leal e bom ou leal e neutro fará tudo que puder para cumprir com sua obrigação quando a hora chegar, exceto descumprir leis. Um PdM leal e mau fará o mesmo, mas apenas porque um acordo é um acordo. Um PdM neutro e bom ou neutro poderia cumprir favores para proteger sua reputação. Um PdM caótico e bom está mais preocupado em fazer o que é certo para os aventureiros que honrar qualquer obrigação sem se importar muito com riscos pessoais ou fidelidade as leis.

DIREITOS ESPECIAIS

Um personagem politicamente poderoso pode recompensar os personagens ao conceder-lhes direitos especiais, que são geralmente articulados em algum tipo de documento oficial. Por exemplo, os personagens poderiam receber direitos especiais de carregar armas em locais públicos, de matar inimigos da coroa ou negociar em nome do duque. Eles poderiam adquirir o direito de exigir quartos e alimentação gratuitos em qualquer estabelecimento dentro de uma comunidade em particular, ou ter o direito de exigir que a milícia local os auxilie quando preciso.

Direitos especiais duram apenas enquanto o documento legal disser, e tais direitos podem ser revogados se os aventureiros abusarem deles.



MEDALHAS

CARTA DE RECOMENDAÇÃO



FORTALEZAS

Uma fortaleza é uma recompensa dada geralmente para aventureiros maduros que demonstram fidelidade inquestionável a uma figura política poderoso ou corpo de governo, como um rei, fidalguia ou conselho de magos. Uma fortaleza pode ser qualquer coisa desde uma torre fortificada no coração da cidade até um forte provinciano nas fronteiras. Enquanto a fortaleza é de dos personagens para governarem como desejar, a terra onde ela fica permanece de propriedade da coroa ou governante local. Caso os personagens provem-se desleais ou indignos do presente, eles podem ser pedidos ou forçados a renunciar a custódia da fortaleza.

Como uma recompensa adicional, o individual no legado da fortaleza poderia se oferecer para pagar seus custos de manutenção por um período de um ou mais meses, após isso, os personagens herdam essa responsabilidade. Veja no capítulo 6 para mais informações sobre manutenção de fortaleza.

TÍTULOS

Uma figura politicamente poderosa tem a capacidade de conceder títulos. Um título frequentemente vem com uma porção de terra (veja anteriormente). Por exemplo, um personagem poderia ser premiado com o título de Conde de Rio Tempestuoso ou Condessa de Dun Fjord, junto com uma porção de terra que incluiria um assentamento ou região de mesmo nome.

Um personagem pode ter mais de um título e em uma sociedade feudal, estes títulos podem ser passados adiante (ou distribuídos entre) para seus filhos. Enquanto um personagem portar um título, é esperado que ele aja de uma forma condizente com esse título. Por decreto, títulos podem ser retirados se o governante ou corpo de governo local tiver razões para questionar a lealdade ou competência do personagem.

TREINAMENTO

Um personagem poderia oferecer um treinamento especial em vez de uma recompensa financeira. Este tipo de treinamento não está vastamente disponível e, portanto, é altamente desejado. Presume-se a existência de um treinador experiente – talvez um aventureiro ou campeão aposentado que deseja servir como um mentor. O treinador poderia ser um mago recluso ou feiticeiro arrogante que deve um favor à rainha, o cavaleiro-comandante da Guarda Real, o líder de um poderoso círculo druídico, um monge peculiar que vive no pagode do topo de uma montanha remota, um líder de uma tribo bárbara, um bruxo vivendo entre nômades como adivinho, ou um bardo distraído cujas músicas e poesias são conhecidas através das terras.

Um personagem que concorde em ser treinado como uma recompensa deve passar o tempo livre com o treinador (veja o capítulo 6 para mais informações sobre atividades no tempo livre). Em troca, o personagem tem a garantia de receber um benefício especial. Benefícios possíveis por treinamento incluem os seguintes:

- O personagem ganha inspiração diariamente ao amanhecer por $1d4 + 6$ dias.
- O personagem ganha proficiência em uma perícia.
- O personagem ganha um talento.

ALTERNATIVAS PARA AS DÁDIVAS ÉPICAS

Você poderia conceder uma das recompensas a seguir para um personagem de 20º nível, ao invés de conceder uma dádiva épica. Estas duas opções podem ser concedidas para um personagem mais de uma vez.

Incremento no Valor de Habilidade. O personagem pode aumentar um valor de habilidade em 2 ou dois valores de habilidade em 1 cada. O valor de habilidade agora pode ser aumentado acima de 20, até o máximo de 30.

Novo Talento. O personagem adquire um novo talento escolhido pelo jogador, mas sujeito a sua aprovação.

DÁDIVAS ÉPICAS

Uma dádiva épica é um poder especial disponível apenas para personagens de 20º nível. Personagens nesse nível ganham tais dádivas apenas se você quiser e apenas quando você achar apropriado. Dádivas épicas são boas recompensas quando os personagens completam a missão principal, ou realizam algo particularmente notável. Um personagem poderia ganhar uma dádiva épica após destruir um artefato maligno, derrotar um dragão ancião ou impedir uma incursão vinda dos Planos Exteriores.

As dádivas épicas também podem ser usadas como forma de progressão, um caminho para conferir poderes maiores para personagens que não tenham mais níveis para ganhar. Com essa abordagem, considere conceder uma dádiva épica para cada personagem para cada 30.000 XP que ele adquirir acima de 355.000 XP.

Você determina qual dádiva épica um personagem ganha. O ideal é que a dádiva que você escolher seja algo que o personagem poderia usar em aventuras futuras. Você pode permitir que um jogador escolha uma dádiva para seu personagem, sujeito a sua aprovação.

Qualquer que seja a dádiva com a qual o personagem terminou, considere seu lugar na sua história e mundo. Muitas das dádivas são extraordinárias e representam a transformação gradual de um personagem em algo mais semelhante a um semideus. A aquisição de uma dádiva pode provocar uma transformação visível no personagem. Por exemplo, os olhos de um personagem com a Dádiva da Visão Verdadeira poderiam brilhar quando ele sentir emoções fortes, e um personagem que tenha a Dádiva da Alta Magia poderia ter faíscas de luz discretas cintilando ao redor de sua cabeça. Decida também como a primeira dádiva irá aparecer. A dádiva apareceu espontaneamente e misteriosamente? Ou um ser de poderes cósmicos se manifestou para concedê-las? A concessão de uma dádiva pode por si só ser uma cena excitante em uma aventura.

O texto de uma dádiva se endereça ao seu usuário. A não ser que uma dádiva diga o contrário, um personagem não pode ganhá-la mais de uma vez.

DÁDIVA DA ALMA DE FOGO

Você tem imunidade a dano de fogo. Você também pode conjurar *mãos flamejantes* (CD de resistência 15) à vontade, sem usar um espaço de magia ou quaisquer componentes.

DÁDIVA DA ALTA MAGIA

Você ganha um espaço de magia de 9º nível, considerando que você já tenha um.

DÁDIVA DA CONJURAÇÃO RÁPIDA

Escolha uma de suas magias de 1º a 3º nível que tenha um tempo de conjuração de 1 ação. O tempo de conjuração da magia agora é de 1 ação bônus para você.

DÁDIVA DA FORTITUDE

Seu máximo de pontos de vida aumenta em 40.

DÁDIVA DA IMORTALIDADE

Você para de envelhecer. Você é imune a qualquer efeito que poderia fazê-lo envelhecer e não pode morrer de velhice.



DÁDIVA DA INVENCIBILIDADE

Quando você sofre dano de qualquer fonte, você pode reduzir o dano a 0. Após usar esta dádiva, você não pode usa-la novamente até terminar um descanso curto.

DÁDIVA DA MAESTRIA EM MAGIA

Escolha uma magia de 1º nível de bruxo, feiticeiro ou mago que você possa conjurar. Você pode agora conjurar essa magia no seu menor nível sem gastar espaços de magia.

DÁDIVA DA OFENSIVA IRRESISTÍVEL

Você pode ultrapassar a resistência a dano de qualquer criatura.

DÁDIVA DA PONTARIA INIGUALÁVEL

Você pode dar a si mesmo +20 de bônus a uma jogada de ataque que você fizer. Após usar esta dádiva, você não pode usa-la novamente até terminar um descanso curto.

DÁDIVA DA PROFICIÊNCIA EM PERÍCIA

Você ganha proficiência em todas as perícias.

DÁDIVA DA RECAPITULAÇÃO DE MAGIA

Você pode conjurar qualquer magia que você conheça ou tenha preparado sem gastar um espaço de magia. Após usar esta dádiva, você não pode usa-la novamente até terminar um descanso curto.

DÁDIVA DA RECUPERAÇÃO

Você pode usar uma ação bônus para recuperar um número de pontos e vida igual a metade do seu máximo de pontos de vida. Após usar esta dádiva, você não pode usa-la novamente até terminar um descanso longo.

DÁDIVA DA RESILIÊNCIA

Você tem resistência a dano cortante, perfurante e de concussão de ataques não-mágicos.

DÁDIVA DA RESISTÊNCIA À MAGIA

Você tem vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

DÁDIVA DA SAÚDE PERFEITA

Você é imune a todas as doenças e venenos e você tem vantagem em testes de resistência de Constituição.

DÁDIVA DA SORTE

Você pode adicionar um d10 a um teste de habilidade, jogada de ataque ou teste de resistência que você fizer. Após usar esta dádiva, você não pode usa-la novamente até terminar um descanso curto.

DÁDIVA DA VELOCIDADE

Seu deslocamento de caminhada aumenta em 9 metros. Além disso, você pode usar uma ação bônus para realizar as ações de Disparada e Desengajar. Após usar esta dádiva, você não pode usa-la novamente até terminar um descanso curto.

DÁDIVA DA VIAGEM DIMENSIONAL

Com uma ação, você pode conjurar a magia *passo nebuloso*, sem usar um espaço de magia ou quaisquer componentes. Após usar esta dádiva, você não pode usa-la novamente até terminar um descanso curto.

DÁDIVA DA VIAGEM PLANAR

Quando você adquire essa dádiva, escolha um plano de existência diferente do Plano Material. Você pode agora usar uma ação para conjurar a magia *viagem planar* (sem necessidade de espaço de magia ou componentes), tendo apenas você como alvo, e viajar para o plano escolhido, ou desse plano de volta para o Plano Material. Após usar esta dádiva, você não pode usa-la novamente até terminar um descanso curto.

DÁDIVA DA VISÃO VERDADEIRA

Você tem visão verdadeira com alcance de 18 metros.

DÁDIVA DO DESTINO

Quando outra criatura que você possa ver a até 18 metros de você fizer um teste de habilidade, jogada de ataque ou teste de resistência, você pode rolar um d10 e aplicar o resultado como um bônus ou penalidade a rolagem. Após usar esta dádiva, você não pode usa-la novamente até terminar um descanso curto.

DÁDIVA DO ESPÍRITO DA NOITE

Enquanto estiver em uma área de penumbra ou escuridão, você pode ficar invisível com uma ação. Você permanece invisível até usar uma ação ou reação.

DÁDIVA DO FILHO DO TROVÃO

Você tem imunidade a dano elétrico e trovejante. Você também pode conjurar *onda trovejante* (CD de resistência 15) à vontade, sem usar um espaço de magia ou quaisquer componentes.

DÁDIVA DA INDETECTABILIDADE

Você ganha +10 de bônus em testes de Destreza (Furtividade) e não pode ser detectado ou alvo de magias de adivinhação, incluindo sensores de vidência.

DÁDIVA DO IRREFREÁVEL

Você tem vantagem em testes de habilidade feitos para resistir um agarrão. Além disso, você pode usar uma ação para escapar automaticamente de um agarrão ou se libertar de impedimentos de qualquer espécie.

DÁDIVA DO PODERIO DE COMBATE

Quando você errar um ataque corpo-a-corpo com arma, você pode escolher atingir. Após usar esta dádiva, você não pode usa-la novamente até terminar um descanso curto.