

ARTEFACTES I ARCANISMES

11 OBJECTES MÀGICS PER A D&D 5E

PRODUÏT PER MICMIQUEL

ANELL DEL MAG TRAMPÓS

Anell, poc comú (*requereix harmonització*)

Anell senzill que té gravat el símbol d'una de les vuit escoles de màgia. Mentre portis aquest anell, coneixes i pots conjurar un truc de la seva escola de màgia corresponent, del llistat d'encanteris de mag. Si precisa d'una CD per a l'encanteri, aquesta és 12. Pots canviar el truc conegit un cop per setmana.

BOTES ESTALZIMES

Objecte meravellós, rar

Aquestes fosques botes no deixen petjada rere seu, i et donen et donen avantatge en controls de Destresa (Sigil) fets per amagar-te en espais foscos. A més, pots conjurar l'encanteri **Imatge Reflex** sense gastar una casella, una vegada per descans llarg.

Protecció del Sutge. Quan tires un 1 en una tirada de d20, una capa de sutge t'envolta, imposant desavantatge en el primer tir d'atac contra tu abans del principi del teu proper torn.

BRAÇALET ABNEGAT

Objecte meravellós, poc comú (*requereix harmonització*)

Aquest braçalet de metall cobreix els avantbraços del seu portador, i no es pot usar sobre armadura.

Un braçalet nou conté 50 punts vitals, i quan el seu portador rep dany, aquest pot usar una reacció per traspassar-li la meitat del dany en lloc seu. Si el braçal no conté suficients punts vitals per a resistir el dany rebut, la part restant és assignada al portador. Al exhaurir els punts vitals del braçal, aquest és destruït en un núvol de pols de rovell.

CAPA OCEÀNICA

Objecte Meravellós, rar

Mentre portis aquesta capa blau marí amb patrons d'algues daurats, tens una velocitat de nedar igual a la de caminar. A més, quan estigui humida, t'atorga un bonus a la CA de +1, i es torna +2 al estar totalment xopa.

Mentre gaudeixis d'aquest bonus, també ets vulnerable al dany elèctric, i tens desavantatge en tirs de salvament contra aquest.

CEPTRE D'OLIVERA

Cepbre, rar (*requereix harmonització*)

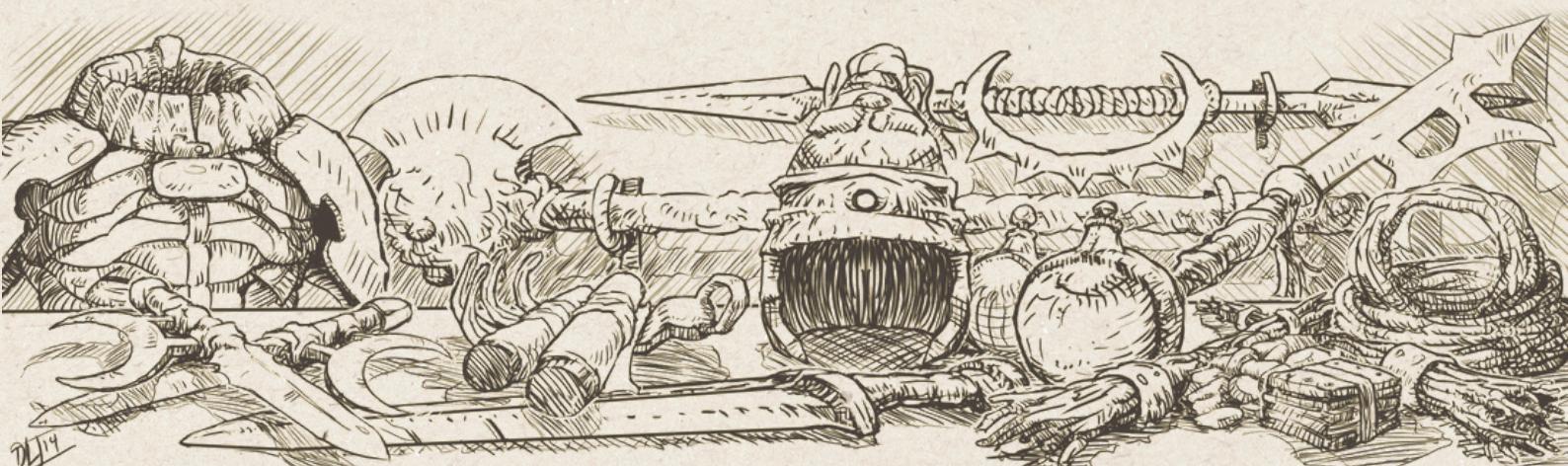
Aquest cepbre es pot usar com a focus druídic o diví, i atorga un +1 de bonus al modificador d'atacs d'encanteri i a la CD de salvaments d'encanteri conjurats a través seu. A més, proporciona avantatge en controls de Carisma (Persuasió) o similars fets per intentar evitar una confrontació.

Fusta Guaridora. Al conjurar un encanteri que restauri punts vitals, pots tornar a tirar un nombre de daus igual al teu bonus de proficiència, usant el resultat dels daus de la segona tirada. Pots usar aquesta característica fins a tres vegades, i els seus usos es recarreguen al completar un descans llarg.

DIADEMA D'ESTÈTICA

Objecte meravellós, comú

Mentre portis aquesta senzilla diadema d'os, ets capaç d'alterar lleugerament un dels treus trets facials: el teu toc de pell, el color dels ulls, la mida o forma de les teves orelles, boca, nas...



ESCAT DEFENSOR

Armadura (*escut*), rar (*requereix harmonització*)

Aquest escut atorga un +3 de bonus a la teva CA. A més, pots usar-lo per a conjurar l'encaqueri **Absorbir Elements** a nivell 3, una vegada per descans curt.

Protegir els Desvalguts. Si estàs a 15 u. d'una criatura quan aquesta rep un atac, pots usar una reacció per a fer volar el teu escut cap a ella i proporcionar-li el bonus de l'escut a la seva CA fins al principi del teu torn, quan l'escut et retorna. Fins llavors, no gaudeixes de la seva protecció.

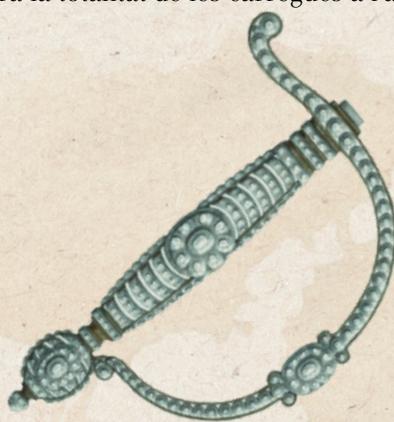
FLORET CRISTAL·LÍ

Arma, rara (*requereix harmonització*)

Aquest floret mancat de fulla consisteix en tan sols un pom de plata amb una maragda incrustada. Al usar una acció bonus dient la seva paraula d'activació, un cristall verd esmolat creix d'ell i envolta l'avantbraç del seu usuari. En aquest estat, es pot usar com a floret +1, i atorga un +1 de bonus a la teva CA.

Mentre tinguis el floret activat, no pots usar la mà dins del cristall. A més, aquest s'esberla completament al treure un 1 natural en un tir d'atac. També pots retirar el cristall dient la paraula d'activació amb una acció bonus.

El floret té tres càrregues, i activar-lo en consumeix una. Recupera la totalitat de les càrregues a l'alba.



MÀSCARA DE L'ESPIA PERVERS

Objecte meravellós, poc comú

Màscara negra de fusta creada per un màgic retorçat, i usada per lladres i pervertits. Una vegada al dia, pot tornar invisible al seu portador durant 1 hora. En canvi, no afecta a res del que aquest vesteix o carregui. L'efecte finalitza al atacar a una criatura, fer un encanteri, treure's la màscara o quedar inconscient.



NUNCHAKU DE L'ESCORPÍ

Arma, rara (*requereix harmonització per un monjo*)

Aquest gran nunchaku es pot fer servir com a arma de monjo. És una arma versàtil, i causa 1d6 de dany al usar-la amb una mà i 1d8 amb les dues. A més, en el primer atac que connecti en el teu torn causa 1d4 de dany de verí extra. A més, mentre estiguis harmonitzat amb aquesta arma disposes d'un punt de ki extra.

Fibló de l'Escorpi. Al causar dany verinós amb el teu nunchaku, pots intentar augmentar la dosi per a enverinar al teu oponent, forçant-lo a fer un salvament de Constitució de CD 14. Si no el supera, rep 2d4 de dany extra de verí i queda enverinat fins el final del seu proper torn. Si el supera, només rep la meitat del dany addicional, i no queda enverinat. Tens quatre usos disponibles d'aquesta propietat, i l'arma recarrega 1d4 càrregues al completar un descans llarg.

VIAL DE SABA PRIMIGENIA

Objecte meravellós, rar (*requereix harmonització*)

Penjoll amb un vial ple de líquid verdós. Al harmonitzar-t'hi, pots conjurar l'encaqueri **Ajuda** una vegada per descans llarg. A més, al conjurar un encanteri restaurador (com **Restauració Menor**) o un encanteri que restauri punts vitals, guanyes 1d6 punts vitals temporals. Mentre dispositis d'aquests punts vitals, la teva CA augmenta en 1.

Assistir els Invàlids. Quan un aliat caigui inconscient a 120 u. de tu, pots usar una reacció per a moure't fins a la teva velocitat de moviment i conjurar un encanteri, però durant el teu proper torn el teu moviment es torna 0, i només pots fer una acció o una acció bonus, no les dues. Pots usar aquesta propietat dues vegades per descans llarg.

ARTEFACTES I ARCANISMES II

10 OBJECTES MÀGICS PER A D&D 5E

PRODUÏT PER MICMIQUEL

ANTIFAÇ DEL FUGITIU

Objecte Meravellós, rar (requereix harmonització)

Aquest antifaç de metall mat et permet usar una acció per a conjurar l'encanteri **Enganyar**. Al conjurar-lo d'aquesta manera, també guanyes 10 punts vitals temporals. Un cop usada, aquesta característica no es pot fer servir fins haver completat un descans llarg.

Cames Ajudeu-me. Si reps dany fora del teu torn, pots utilitzar la teva reacció per a moure't fins a la meitat del teu moviment sense provocar atacs d'oportunitat.

CAPA BROMOSA

Objecte Meravellós, molt rar (requereix harmonització)

Aquesta vaporosa capa grisa et dona avantatge en controls de Destresa (Sigil) i Carisma (Intimidació) fets mentre la portis. A més, atorga 10 u. extra a la teva velocitat.

Salt d'Assassi. La capa té 3 càrregues, i pots gastar-ne una per conjurar l'encanteri **Passa Bromosa**. Al conjurar-lo, guanyes avantatge en el primer tir d'atac que facis abans del final del teu proper torn.

Si la capa no disposa de cap càrrega quan completis un descans curt, en recupera una automàticament. També recupera totes les seves càrregues gastades al completar un descans llarg.

COLLAR DEL BIBLIOTECARI

Objecte Meravellós, poc comú

Collar senzill de cànem amb un medalló de fusta vernissada d'un llibre obert. Mentre el portis posat, pots usar una acció per a guardar un llibre que toquis dins d'un espai extradimensional dins del collar. Amb una acció també pots treure'n un llibre, que apareix a la teva mà.

El collar pot contenir fins a 10 llibres, i t'atorga un +5 de bonus a qualsevol control d'Intel·ligència que versi sobre matèries contingues en els seus llibres.

ESTOC ROENT

Arma (estoc), poc comuna

Aquest estoc negre està constantment càlid, i al treure'l de la seva beina s'escalfa al roig viu, causant 1d4 de dany de foc addicional en els seus atacs. A més, brilla amb llum lleu, il·luminant un radi de 20 u.

Cortina de Fum. Quan una criatura a 5 u. de tu t'ataqui amb un atac cos a cos, pots usar una reacció per sobreescalfar l'estoc, creant una cortina de fum. El fum imposa desavantatge en atacs contra tu fins a l'inici del teu proper torn, sempre que no et moguis. Pots usar aquesta característica fins a dues vegades, i els seus usos es recarreguen al completar descans llarg.

FULLA CICATRIZANT

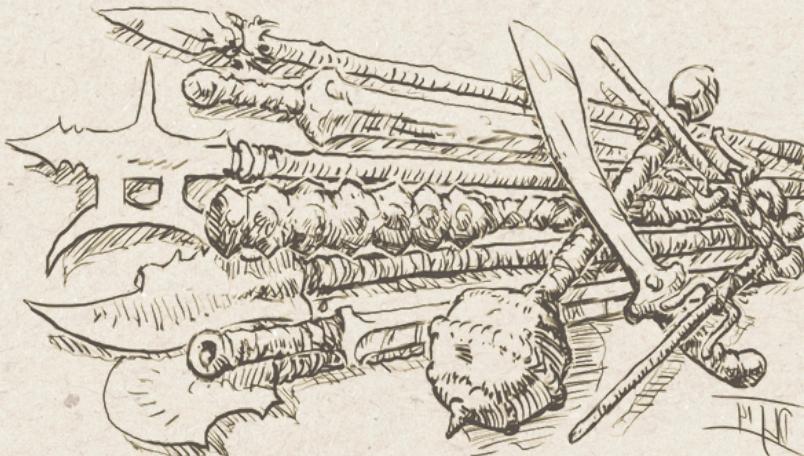
Arma (qualsevol espasa), rara (requereix harmonització)

Guanyes un +1 a tirs d'atac i de dany fets amb aquesta arma màgica de fulla rosada.

Aquesta espasa té 6 càrregues. Pots usar-ne una i substituir un atac cos a cos amb ella per a curar a una criatura a 5 u., restaurant-li un nombre de punts vitals igual a $1d6 +$ el teu modificador d'habilitat usat amb l'arma.

Per cada càrrega gastada, la fulla guanya una cicatriu roja durant 1 minut. Per la duració, pots fer un atac a distància a través de la fulla, de 60 u. de rang, i dany igual a $1d6 * \text{el nombre de cicatrius a la fulla}$. Al fer l'atac, les cicatrius de la fulla s'esvaeixen.

La fulla recupera $1d6$ càrregues a l'alba.



GUANTS DE DITS LLARGS

Objecte Meravellós, rar (requereix harmonització)

Aquests fins guants de tela t'atorguen avantatge en controls de Destresa (Joc de Mans) o Destresa (Sigil) fets per furtar objectes i obrir panys. A més, guanyes una velocitat d'escalada igual a la meitat de la teva velocitat habitual.

També pots conjurar l'encanterí **Silenci** centrat sobre teu, una vegada per alba.

Maledicció: Si passes tres dies sencers sense robar res, quan intentis conjurar Silenci, l'encanterí no funcionarà i sonarà un corn a la teva posició, oïble a 150 u. Si passen tres dies més, també perds la resta de beneficis dels guants.

MUNICIÓ SIGLOSA

Objecte Meravellós, poc comú

Fletxa o virot d'aparença etèria. El seu impacte no deixa ferida visible i desapareix 5 segons després d'impactar o errar el tir.

TALISMÀ DE LA LLAR

Objecte Meravellós, poc comú

Petit fragment de brasa seca, eternament càlida. Es pot llençar a una foguera a l'inici d'un descans curt, dotant les flames d'un caliu regenerador. Aquelles criatures que gastin daus vitals per a recuperar punts vitals durant el transcurs del descans poden tornar a tirar uns i dos, una vegada per dau, havent d'usar el segon resultat.

POCIÓ DE METAMÀGIA

Poció, raresa variant

Quan un usuari de metamàgia beu aquesta poció, recupera punts de fetiller, determinats per la raresa de la poció. A més, el proper cop que usi metamàgia, hi ha un 50% de possibilitats de causar un efecte aleatori de la taula de Màgia Salvatge (PHB)

Poció de...	Raresa	Punts recuperats
Metamàgia	Poc Comuna	2
Metamàgia major	Rara	4
Metamàgia superior	Molt Rara	6
Metamàgia suprema	Llegendària	9

Si no s'és un usuari de metamàgia, la poció causa un efecte aleatori de la taula de Màgia Salvatge.



POMADA ELEMENTAL

Objecte Meravellós, poc comuna

Aquest pot de crema acolorida conté 2d4 aplicacions de pomada elemental. Es tarda 1 minut en aplicar-la a una criatura.

El primer cop que la criatura rebi dany d'àcid, elèctric, foc, fred o de verí durant les 24 hores següents hores a aplicar aquesta pomada, es considera que té resistència a aquest tipus de dany. Un cop s'ha rebut el dany, la pomada aplicada esdevé no màgica.