

Nome do Jogador

Althaea 5 Mago 5.500
 Nome do Personagem Nível Classe Trilha Exemplar Destino Épico XP Total
 Eladrin Médio F Imparcial

Raça Tamanho Idade Sexo Altura Peso Tendência Divindade Companhia de Aventureiros ou Outras Afiliações

INICIATIVA

VALOR	DES	1/2 NÍVEL	OUT.
9	Iniciativa	3	2

MODIFICADORES CONDICIONAIS

DEFESAS

VALORES	10+ ARMADURA/	1/2 NVL	ATR.	CLASSE	TAL.	MELH.	OUT.	OUT.
20	CA	12	7			1		

BÔNUS CONDICIONAL

MOVIMENTO

VALOR	BÁSICO	ARMADURA	ITEM	OUT.
6	Desl. (Quadrados)	6		

MOVIMENTO ESPECIAL

VALORES DE ATRIBUTO

VALOR	ATRIBUTO	MOD. ATR.	MOD. + 1/2 NVL
10	FOR Força	0	2
11	CON Constituição	0	2
16	DES Destreza	3	5
21	INT Inteligência	5	7
12	SAB Sabedoria	1	3
8	CAR Carisma	-1	1

DEFESA	10+ ARMADURA/	1/2 NVL	ATR.	CLASSE	TAL.	MELH.	OUT.	OUT.
13	FORT	12				1		

BÔNUS CONDICIONAL

DEFESA	10+ ARMADURA/	1/2 NVL	ATR.	CLASSE	TAL.	MELH.	OUT.	OUT.
17	REFL	12	5			1		

BÔNUS CONDICIONAL

DEFESA	10+ ARMADURA/	1/2 NVL	ATR.	CLASSE	TAL.	MELH.	OUT.	OUT.
17	VONT	12	1	2		1	1	

BÔNUS CONDICIONAL

SENTIDOS

VALOR	SENTIDOS PASSIVOS	BASE	BÔNUS DE PERÍCIA
15	Intuição Passiva	10	+ 5

15	Percepção Passiva	10	+ 5
----	-------------------	----	-----

SENTIDOS ESPECIAIS

Visão na Penumbra

ATAQUES

ATRIBUTO: Misseis Mágicos - Implemento Arcano, Varinha

BÔNUS DE ATAQUE	1/2 NVL	ATR.	CLASSE	PROF.	TAL.	MELH.	OUT.
+ 7	2	5					

ATRIBUTO: Misseis Mágicos - Varinha mágica +2

BÔNUS DE ATAQUE	1/2 NVL	ATR.	CLASSE	PROF.	TAL.	MELH.	OUT.
+ 9	2	5				2	

DANO

ATRIBUTO: Misseis Mágicos - Implemento Arcano, Varinha

DANO	ATR.	TAL.	MELH.	OUT.	OUT.
2d4+5	5				

ATRIBUTO: Misseis Mágicos - Varinha mágica +2

DANO	ATR.	TAL.	MELH.	OUT.	OUT.
2d4+7	5	2			

ATAQUES BÁSICOS

ATAQUE	DEFESA	ARMA OU PODER	DANO
7	vs Ref	Misseis Mágicos - Impl.	2d4+5

9	vs Ref	Misseis Mágicos +2	2d4+7
---	--------	--------------------	-------

2	vs CA	Desarmado	1d4
---	-------	-----------	-----

TALENTOS

Conjuração Ritual - Domina e realiza rituais

Iniciativa Aprimorada - +4 nos testes de iniciativa

Proficiência com Armadura (Corselete) - Proficiência com corseletes de couro

Pau Pra Toda Obra - +2 nos testes de perícias sem treinamento

PONTOS DE VIDA

MAX PV	SANGRANDO	PULSOS DE CURA	PULSO / DIA
37	18	9	6

1/2 PV 1/4 PV

PONTOS DE AÇÃO

Pontos de Ação	MARCO	PONTOS DE AÇÃO
	0	2
	1	2
	2	3

EFEITOS ADICIONAIS PARA USO COM OS PONTOS DE AÇÃO

ASPECTOS RACIAIS

MODIFICADORES NOS VALORES DE ATRIBUTO +2 des, +2 int

Transe - Medita 4 horas ao invés de dormir

Proficiência com Armas dos Eladrin - Adquire Proficiência

com Espada Longa

Educação dos Eladrin - Treinamento numa perícia adicional

Vontade dos Eladrin - +1 de Vontade; +5 em TR contra encantos

Passo Feérico - Adquire passo feérico como um poder por encontro

Origem Feérica - O personagem é considerado de origem feérica

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE / TRILHA/DESTINO

Maestria em Implemento Arcano - Escolha Orbe de Imposição,

Cajado de Defesa ou Varinha de Precisão

Varinha de Precisão - Por encontro, ação livre; com varinha,

adiciona modificador de DES em uma jogada de ataque

Truques - Adquire som fantasma, luz, mãos mágicas e prestidigi-

tação como poderes sem limite.

Conjuração Ritual - Adquire o talento Conjuração Ritual

Grimório - Três rituais de nível 1. Dobra o número de magias

utilitárias e diárias dentre as quais pode escolher (após um des-

canso prolongado)

IDIOMAS CONHECIDOS

Comum, Élfico

PONTOS DE VIDA ATUAIS PULSOS ATUAIS

RETOMAR O FÔLEGEO 1/ENCONTRO	USADO <input type="checkbox"/>
------------------------------	--------------------------------

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

FRACASSOS NO TR CONTRA A MORTE	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
--------------------------------	--

MODIFICADOR NOS TESTES DE RESISTÊNCIA

+5 contra efeitos de encanto

RESISTÊNCIAS

CONDIÇÕES E EFEITOS ATUAIS

PERÍCIAS

BÔNUS	NOME DA PERÍCIA	MOD. ATR.	TRND	PENALIDADE	ARMADURA	OUT.
		+ 1/2 NVL	(+5)			
7	Acrobacia	DES	5	0		2
14	Arcanismo	INT	7	5	n/a	2
4	Atletismo	FOR	2	0		2
3	Blefe	CAR	1	0	n/a	2
3	Diplomacia	CAR	1	0	n/a	2
5	Exploração	SAB	3	0	n/a	2
10	Furtividade	DES	5	5		
14	História	INT	7	5	n/a	2
3	Intimidação	CAR	1	0	n/a	2
5	Intuição	SAB	3	0	n/a	2
7	Ladinagem	DES	5	0		2
3	Manha	CAR	1	0	n/a	2
8	Natureza	SAB	3	5	n/a	
5	Percepção	SAB	3	0	n/a	2
12	Religião	INT	7	5	n/a	
5	Socorro	SAB	3	0	n/a	2
4	Tolerância	CON	2	0		2

ÍNDICE DE PODERES

Liste seus poderes conhecidos.
Risque a caixa quando usar o poder.
Limpe a caixa quando renovar o poder.

PODERES SEM LIMITE

Som fantasma

Luz

Mãos Mágicas

Prestidigitação

Explosão Incandescente

Mísseis Mágicos

PODERES POR ENCONTROPasso Feérico Varinha de Precisão Mãos Ardentes Leque Cromático **PODERES DIÁRIOS**Núvem Fétida Nuvem Congelante Flecha Ácida Bola de Fogo **PODERES UTILITÁRIOS**Recuo Acelerado Escudo Arcano **OUTROS EQUIPAMENTOS**

Grimório

Corselete de Couro

Kit de Aventureiro Padrão

MOEDAS E OUTRAS RIQUEZAS

Dinheiro à mão: 840 po

Dinheiro guardado:

Peso carregado: 41kg. / 50kg.

ÍNDICE DE ITENS MÁGICOS

Liste seus poderes conhecidos.
Risque a caixa quando usar o poder.
Limpe a caixa quando renovar o poder.

ITENS MÁGICOSARMA Varinha Mágica +2 (Mão inábil) ARMA Implemento Arcano, Varinha (Mão inábil) ARMA ARMA ARMADURA Corselete Sanguíneo +1 BRAÇOS PÉS MÃOS CABEÇA PESCOÇO Capa ANEL ANEL CINTURA **Poderes Diários de Itens por Dia**Heróico (1-10) Marco / / / Exemplar (11-20) Marco / / / Épico (21-30) Marco / / / **RITUAIS****TRAÇOS DE PERSONALIDADE**

COSTUMES E APARÊNCIA

ANTECEDENTES

COMPANHEIROS E ALIADOS

NOME	OBS.
_____	_____
NOME	OBS.
_____	_____
NOME	OBS.
_____	_____
NOME	OBS.
_____	_____
NOME	OBS.
_____	_____

OBS. DA SESSÃO OU CAMPANHA

NOME DO PERSONAGEM
Althaea

NOME DO JOGADOR

RACIA Eladrin CLASSE Mago NÍVEL 5

PV 37	10 FOR	CA 20
Desl 6	11 CON	Fort 13
Inic +9	16 DES	Ref 18
	21 INT	Vont 17
	12 SAB	
	8 CAR	

15 Intuição Passiva **15 Intuição Passiva**



Retomar Fôlego

PALAVRAS-CHAVE: **USADO**

			Pessoal
AÇÃO			ALCANCE
	vs		
ATAQUE	DEFESA		ALVO

Efeito: O personagem gasta um pulso de cura, recupera 9 pontos de vida e recebe +2 em todas as defesas até o final do seu próximo turno.

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE: NÍVEL: LIVRO:

ESTATÍSTICAS DE JOGO DUNGEONS & DRAGONS

ESPECIAL POR ENCONTRO DUNGEONS & DRAGONS

AÇÃO POR ENCONTRO DUNGEONS & DRAGONS

Som Fantasma

PALAVRAS-CHAVE: Arcano, Ilusão **USADO**

Padrão	10	À Distância 10
AÇÃO		ALCANCE
	vs	Um objeto ou espaço desocupado
ATAQUE	DEFESA	ALVO

O personagem cria um som, tão sutil quanto um sussurro ou tão elevado quanto gritos ou uma criatura em combate, que emana do alvo escolhido. É possível gerar sons sem palavras, como o ressoar de um golpe de espada, o raspar de armaduras ou a queda de uma rocha. Se gerar um sussurro, é possível fazê-lo quase que imperceptivelmente, de forma que somente as criaturas adjacentes ao alvo possam ouvir as palavras ilusórias.

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE: Mago NÍVEL: 1 LIVRO: LdJ

Luz

PALAVRAS-CHAVE: Arcano **USADO**

Mínima	5	À Distância 5
AÇÃO		ALCANCE
	vs	Um objeto ou espaço desocupado
ATAQUE	DEFESA	ALVO

Efeito: O personagem cria um brilho intenso no alvo. A luz preenche o quadrado do alvo e todos os espaços a até 4 quadrados dele. A luz permanece ativa durante 5 minutos, mas pode ser dissipada pelo mago usando uma ação livre.

Especial: Somente um truque de luz pode estar ativo simultaneamente. Quando gerar uma nova fonte de iluminação, a anterior será dissipada de imediato.

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE: Mago NÍVEL: 1 LIVRO: PdJ

Mãos Mágicas

PALAVRAS-CHAVE: Arcano, Conjuração **USADO**

Padrão	5	À Distância 5
AÇÃO		ALCANCE
	vs	
ATAQUE	DEFESA	ALVO

O mago conjura uma mão espectral e flutuante num espaço desocupado dentro do alcance. A mão ergue, desloca ou manipula um objeto adjacente que pese 10 kg ou menos e pode carregá-lo até 5 quadrados. Se o mago estiver segurando o objeto quando ativar esse poder, a mão pode guardá-lo numa mochila, bolso, bainha ou pacote similar e simultaneamente trazer qualquer outro objeto guardado ou carregado em qualquer outra parte do corpo para as mãos do mago.

Usando uma ação de movimento, o mago pode deslocar a mão até 5 quadrados. Usando uma ação livre, ele pode ordenar que a mão largue qualquer objeto que estiver segurando; usando uma ação mínima, é possível guiar a mão para erguer ou manipular um objeto diferente.

Sustentação Mínima: O mago pode sustentar a mão indefinidamente.

Especial: É possível criar somente uma única mão espectral de cada vez.

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE: Mago NÍVEL: 1 LIVRO: LdJ

PODER SEM LIMITE DUNGEONS & DRAGONS

PODER SEM LIMITE DUNGEONS & DRAGONS

PODER SEM LIMITE DUNGEONS & DRAGONS

Prestidigitação

PALAVRAS-CHAVE: Arcano **USADO**

Padrão	2	À Distância 2
AÇÃO		ALCANCE
	vs	
ATAQUE	DEFESA	ALVO

Efeito: O truque simula um dos efeitos abaixo.

- Mover 0,5 kg de matéria.
- Criar um efeito sensorial inofensivo, como uma chuva de fagulhas, uma lufada de vento, uma música tênue ou um cheiro forte.
- Colorir, limpar ou manchar itens com volume máximo de 30 cm cúbicos durante 1 hora.
- Acender (ou apagar) instantaneamente uma vela, tocha ou uma pequena fogueira de acampamento.
- Esfriar, aquecer ou temperar até 0,5 kg de matéria orgânica (exceto seres vivos) durante 1 hora ou menos.
- Criar uma pequena marca ou símbolo numa superfície durante 1 hora ou menos.
- Criar um pequeno item ou imagem do nada, que existirá até o final do próximo turno do mago.
- Tornar um item pequeno e manipulável invisível até o final do próximo turno do mago.

Nada que for criado com esse truque causará dano, servirá como arma (ou ferramenta), nem atrapalhará as ações de outra criatura. Esse truque não pode duplicar os efeitos de nenhum outro poder.

Especial: É possível manter somente três truques ativos simultaneamente.

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE: Mago NÍVEL: 1 LIVRO: LdJ

Explosão Incandescente

PALAVRAS-CHAVE: Arcano, Flamejante, Implemento **USADO**

Padrão	10	Explosão de área 1 a até 10 quad.
AÇÃO	1	ALCANCE
7	vs Reflexos	As criaturas dentro da área
ATAQUE	DEFESA	ALVO

Ataque: Inteligência vs. Reflexos

Sucesso: 1d6 + modificador de Inteligência (+5) de dano flamejante.

Implemento Arcano, Varinha: +7 de ataque, 1d6+5 de dano

Varinha mágica +2: +9 de ataque, 1d6+7 de dano

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE: Mago NÍVEL: 1 LIVRO: LdJ

Mísseis Mágicos

PALAVRAS-CHAVE: Arcano, Energético, Implemento **USADO**

Padrão	20	À Distância 20
AÇÃO		ALCANCE
7	vs Reflexos	Uma criatura
ATAQUE	DEFESA	ALVO

Ataque: Inteligência vs. Reflexos

Sucesso: 2d4 + modificador de Inteligência (+5) de dano energético.

Especial: Esse poder é considerado um ataque básico à distância. Quando um poder permitir que o mago realize um ataque básico à distância, ele pode disparar seus mísseis mágicos.

Implemento Arcano, Varinha: +7 de ataque, 2d4+5 de dano

Varinha mágica +2: +9 de ataque, 2d4+7 de dano

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE: Mago NÍVEL: 1 LIVRO: LdJ

PODER SEM LIMITE DUNGEONS & DRAGONS

PODER SEM LIMITE DUNGEONS & DRAGONS

PODER SEM LIMITE DUNGEONS & DRAGONS

Passo Feérico

PALAVRAS-CHAVE		Teleporte		USADO
Padrão			Pessoal	
AÇÃO	5		ALCANCE	
7	vs			
ATAQUE	DEFESA	ALVO		

Efeito: O eladrin se teleporta até 5 quadrados.

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE Poder Racial NÍVEL * LIVRO Ldj

PODER POR ENCONTRO DUNGEONS & DRAGONS

Varinha de Precisão

PALAVRAS-CHAVE				USADO
Padrão				
AÇÃO			ALCANCE	
7	vs			
ATAQUE	DEFESA	ALVO		

Efeito: Uma vez por encontro, usando uma ação livre, o mago recebe um bônus numa única jogada de ataque igual ao seu modificador de Destreza.

Condição: O mago deve estar empunhando uma varinha.

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE Mago NÍVEL * LIVRO Ldj

PODER POR ENCONTRO DUNGEONS & DRAGONS

Mãos Ardentes

PALAVRAS-CHAVE		Arcano, Flamejante, Implemento		USADO
Padrão			Rajada Contígua 5	
AÇÃO	5		ALCANCE	
7	vs	Reflexos	As criaturas dentro da rajada	
ATAQUE	DEFESA	ALVO		

Ataque: Inteligência vs. Reflexos.

Sucesso: 2d6 + modificador de Inteligência (+5) de dano flamejante.

Implemento Arcano, Varinha: +7 ataque, 2d6+5 dano
Varinha mágica +2: +9 ataque, 2d6+7 dano

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE Mago NÍVEL 1 LIVRO Ldj

PODER POR ENCONTRO DUNGEONS & DRAGONS

Leque Cromático

PALAVRAS-CHAVE		Arcano, Implemento, Radiante		USADO
Padrão			Rajada Contígua 5	
AÇÃO	5		ALCANCE	
7	vs	Vontade	As criaturas dentro da rajada	
ATAQUE	DEFESA	ALVO		

Ataque: Inteligência vs. Reflexos

Sucesso: 1d6 + modificador de Inteligência (+5) de dano radiante e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do mago.

Implemento Arcano, Varinha: +7 de ataque, 1d6+5 de dano

Varinha mágica +2: +9 de ataque, 1d6+7 de dano

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE Mago NÍVEL 3 LIVRO Ldj

PODER POR ENCONTRO DUNGEONS & DRAGONS

Flecha Ácida

PALAVRAS-CHAVE		Ácido, Arcano, Implemento		USADO
Padrão		20	À Distância 20	
AÇÃO			ALCANCE	
7	vs	Reflexos	Uma criatura	
ATAQUE	DEFESA	ALVO		

Ataque: Inteligência vs. Reflexos

Sucesso: 2d8 + modificador de Inteligência (+5) de dano ácido contínuo (TR encerra). Realize um ataque secundário.

Alvo Secundário: As criaturas adjacentes ao alvo primário
Ataque Secundário: Inteligência vs. Reflexos
Sucesso: 1d8 + modificador de Inteligência (+5) de dano ácido e 5 de dano ácido contínuo (TR encerra).
Fracasso: Metade do dano e 2 de dano ácido contínuo no alvo primário (TR encerra), sem ataque secundário.

Implemento Arcano, Varinha: +7 de ataque, 2d8+5 de dano
Varinha mágica +2: +9 de ataque, 2d8+7 de dano

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE Mago NÍVEL 1 LIVRO Ldj

PODER DIÁRIO DUNGEONS & DRAGONS

Bola de Fogo

PALAVRAS-CHAVE		Arcano, Flamejante, Implemento		USADO
Padrão		20	Explosão de área 3 a até 20 quad.	
AÇÃO		3	ALCANCE	
7	vs	Reflexos	As criaturas dentro da explosão	
ATAQUE	DEFESA	ALVO		

Ataque: Inteligência vs. Reflexos.

Sucesso: 3d6 + modificador de Inteligência (+5) de dano flamejante.

Fracasso: Metade do dano.

Implemento Arcano, Varinha: +7 ataque, 3d6+5 dano
Varinha mágica +2: +9 de ataque, 3d6+7 de dano

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE Mago NÍVEL 5 LIVRO Ldj

PODER DIÁRIO DUNGEONS & DRAGONS

Névoa Fétida

PALAVRAS-CHAVE		Arcano, implemento, Venenoso, Zona		USADO
Padrão		20	Explosão de área 2 a até 20 quad.	
AÇÃO		2	ALCANCE	
7	vs	Fort	As criaturas dentro da explosão	
ATAQUE	DEFESA	ALVO		

Ataque: Inteligência vs. Fortitude

Sucesso: 1d10 + modificador de Inteligência (+5) de dano venenoso.

Efeito: A explosão gera uma zona de vapores nocivos que bloqueia a linha de visão até o final do próximo turno do mago. As criaturas que entrarem na zona ou começarem seu turno dentro da zona sofrem 1d10 + modificador de Inteligência (+5) de dano venenoso. Usando uma ação de movimento, o mago pode deslocar a zona até 6 quadrados.

Sustentação Mínima: A zona persiste.

Implemento Arcano, Varinha: +7 de ataque, 1d10+5 de dano
Varinha mágica +2: +9 de ataque, 1d10+7 de dano

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE Mago NÍVEL 5 LIVRO Ldj

PODER DIÁRIO DUNGEONS & DRAGONS

Nuvem Congelante

PALAVRAS-CHAVE		Arcano, Congelante, Implemento		USADO
Padrão			Explosão de área 2 a até 10 quad.	
AÇÃO			ALCANCE	
7	vs	Fort	As criaturas dentro da explosão	
ATAQUE	DEFESA	ALVO		

Ataque: Inteligência vs. Fortitude

Sucesso: 1d8 + modificador de Inteligência (+5) de dano congelante.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: A nuvem permanece ativa até o final do próximo turno do mago. Qualquer criatura que ingressar na névoa ou começar o turno dentro da explosão é alvo de outro ataque.

O mago pode dissipar a nuvem usando uma ação mínima.

Implemento Arcano, Varinha: +7 de ataque, 1d8+5 de dano
Varinha mágica +2: +9 de ataque, 1d8+7 de dano

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE Mago NÍVEL 1 LIVRO Ldj

PODER DIÁRIO DUNGEONS & DRAGONS

Escudo Arcano

PALAVRAS-CHAVE		Arcano, Energético		USADO
Interrupção Imediata			Pessoal	
AÇÃO			ALCANCE	
<input type="checkbox"/> SEM LIMITE		<input checked="" type="checkbox"/> POR ENCONTRO		<input type="checkbox"/> DIÁRIO

Gatilho: O mago é atingido por um ataque

Efeito: O personagem recebe +4 de bônus de poder na CA e na defesa de Reflexos até o final do seu próximo turno.

EFEITOS ADICIONAIS

CLASSE Mago NÍVEL 2 LIVRO Ldj

PODER UTILITÁRIO DUNGEONS & DRAGONS

Recuo Acelerado

PALAVRAS-CHAVE		USADO	
Arcano			
Movimento		Pessoal	
AÇÃO		ALCANCE	
<input type="checkbox"/> SEM LIMITE	<input type="checkbox"/> POR ENCONTRO	<input checked="" type="checkbox"/> DIÁRIO	
Efeito: Ajuste até o dobro do seu deslocamento			
BENEFÍCIOS ADICIONAIS			
CLASSE	Mago	NÍVEL	2
LIVRO	Ldj		

PODER UTILITÁRIO DUNGEONS & DRAGONS

Varinha Mágica +2

BÔNUS	+2 de ataque e dano	DECISIVO	+2d6 de dano
MELHORIA			
PROPRIEDADES			
PALAVRAS-CHAVE			
USADO			
AÇÃO			
<input type="checkbox"/> SEM LIMITE	<input type="checkbox"/> POR ENCONTRO	<input type="checkbox"/> DIÁRIO	
PODER			
Posição do item: Mão inábil			
POSIÇÃO	Mão inábil	NÍVEL	6
PREÇO	1800	LIVRO	Ldj

ITEM MÁGICO DUNGEONS & DRAGONS

Corselete Sanguíneo

BÔNUS	+1 CA	DECISIVO	
MELHORIA			
PROPRIEDADES			
PALAVRAS-CHAVE			
USADO			
AÇÃO			
<input type="checkbox"/> SEM LIMITE	<input type="checkbox"/> POR ENCONTRO	<input type="checkbox"/> DIÁRIO	
PODER			
Poder (Pulso de Cura): Ação Mínima. Enquanto estiver sangrando, o personagem pode ativar essa armadura para adquirir resistência 10 contra todos os tipos de dano até o final do seu próximo turno.			
POSIÇÃO	Corpo	NÍVEL	4
PREÇO	840	LIVRO	Ldj

ITEM MÁGICO DUNGEONS & DRAGONS

Capa do Saltimbanco

BÔNUS	+1 Fortitude, Reflexos e Vontade	DECISIVO	
MELHORIA			
PROPRIEDADES			
PALAVRAS-CHAVE			
USADO			
AÇÃO			
<input type="checkbox"/> SEM LIMITE	<input type="checkbox"/> POR ENCONTRO	<input type="checkbox"/> DIÁRIO	
PODER			
Posição do item: Pescoço			
Poder (Diário ♦ Teleporte): Reação Imediata. Use esse poder quando o personagem é atingido por um ataque. Ele se teleporta até 5 quadrados e obtém vantagem de combate contra o atacante até o fim do próximo turno do personagem.			
POSIÇÃO	Pescoço	NÍVEL	5
PREÇO	1000	LIVRO	AV

ITEM MÁGICO DUNGEONS & DRAGONS