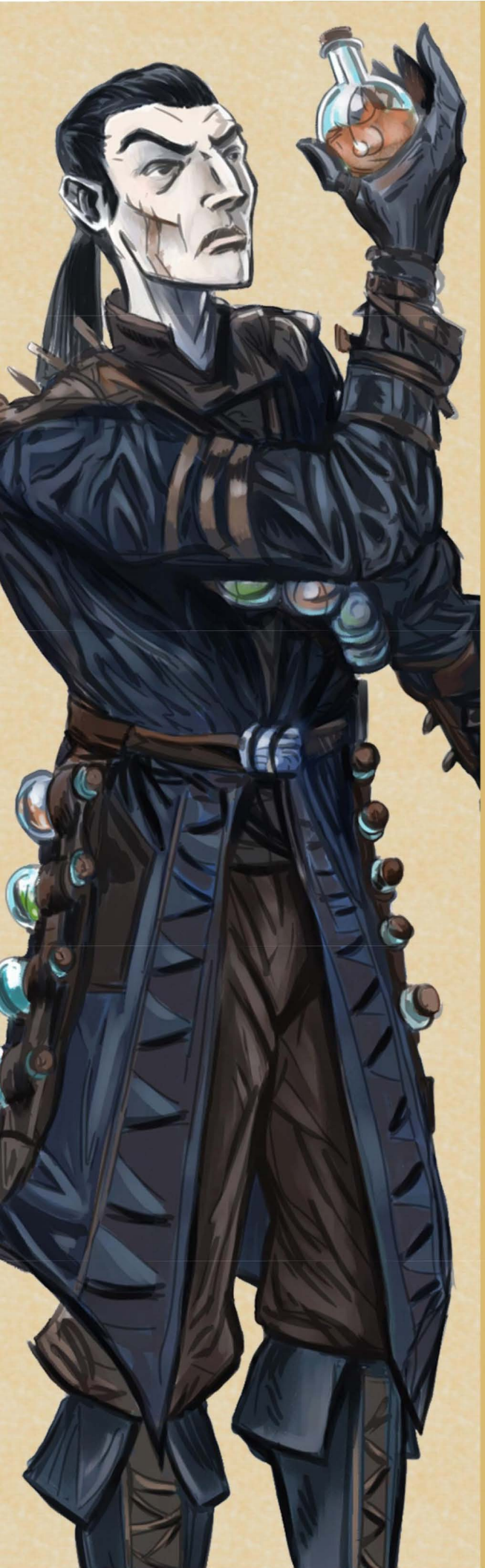

Um lote irresistível para 5º Edição

Poções Mágicas

25 Itens Mágicos para usar na sua 5º Edição de Fantasia

Creation's Edge Games

5th Edition Fantasy

Um lote irresistível para 5° Edição

Poções Mágicas

25 Itens Mágicos para usar na sua 5° Edição de Fantasia

Poção de Sangue Ácido

Poção, muito rara

Beber esta poção dá ao seu sangue uma qualidade ácida por 1 hora. Durante esse tempo, sempre que você receber dano cortante ou perfurante de uma criatura a até 1,5m de você, essa criatura leva metade da quantidade de dano sofrido em dano ácido. A criatura pode fazer um teste de resistência de Destreza CD 14 para reduzir este dano à metade novamente. Enquanto o efeito da poção está ativo você também ganha resistência contra ácido. As manchas que flutuam neste líquido verde são visivelmente de escamas de dragão negro.

Poção de Arco Voltaico

Poção, Rara

Por um período de 1 hora depois de beber esta poção cada vez que você realiza um ataque corpo-a-corpo bem-sucedido um relâmpago causa 1d4 de dano adicional no seu alvo. Enquanto a magia da poção estiver ativa, conjuradores a até 6 metros de você podem optar por usá-lo como um ponto de origem de feitiço ao conjurar um feitiço que cause danos de relâmpago. O feitiço depende do conjurador do feitiço original para todos os seus atributos que não sejam de alcance. O líquido cinzento nublado da poção lembra uma nuvem de tempestade soprando. Ocasionalmente flashes de luz ocorrem através dela.

Poção do Sabor Ruim

Poção, Rara

Depois de beber esta poção sua pele assume uma propriedade que quando os animais mordem acham o gosto podre. Quando você recebe dano como resultado de um ataque de mordida, o atacante deve ser bem sucedido em um teste de Constituição de CD 15 ou então recebe 1d4 de dano de veneno e fica envenenado até o final do seu próximo turno. O efeito da poção dura 1 hora. Se acontecer de você ser engolido inteiro por uma criatura durante este tempo, a criatura recebe 4d4 de dano de veneno, e fica envenenada até o final de seu próximo turno e imediatamente o regurgita. O líquido dentro deste frasco é roxo, obscuro e com nuvens pretas redondas. Ele faz você se sentir um pouco nauseado apenas olhando para ele. Apesar de seu nome, seu sabor é agradável quando consumido.

Poção de Fala Caótica

Poção, Incomum

Beber esta poção concede-lhe um bônus de +2 para os testes de habilidade baseados em Carisma feitos ao interagir com criaturas de alinhamento caótico. Este bônus dura 24 horas. Durante este tempo você pode usar uma ação bônus para emitir um grito caótico. Este grito causa 1d6 de dano de trovão a todas as criaturas em um cubo de 4,5m originando de você.

Este trovão causa 2d6 de dano adicional em criaturas de alinhamento leal e os ensurdece por 1 minuto. Cada criatura na área de efeito pode fazer um teste de resistência de Constituição com CD 13, se for bem-sucedido recebe apenas metade do dano e evita o efeito ensurdecedor. Você só pode usar este grito duas vezes durante a duração da poção. A garrafa contém um líquido carmesim que lentamente se condensa em uma bola espetada em seu centro deixando para trás um líquido claro. A bola então explode, retornando a poção à sua cor normal.

Poção de Sangue de Cocatriz

Poção, Rara

Beber esta poção concede proteção contra petrificação. A magia da poção permanece adormecida em seu sistema até a próxima vez que um feitiço ou efeito resulte em sua petrificação no momento em que a magia ativa ela reverte instantaneamente de volta ao normal. A poção não é verdadeiramente feita a partir do sangue de um cocatriz no entanto, contém bastante da essência da criatura, escamas fantasmas e penas podem ser vistas frequentemente à deriva no fluido vermelho translúcido.

Poção de Adaptação de Dano

Poção, Rara

Depois de beber esta poção sua magia permanece adormecida em seu sistema até a próxima vez que você receber dano de um tipo específico. Você imediatamente ganha resistência a esse tipo de dano por 1 hora. Flocos de escamas de uma variedade de dragões podem ser vistos flutuando através do líquido translúcido da poção.

Poção de Gavinhas Negras

Poção, Rara

Beber esta poção concede-lhe resistência a dano radiante durante 1 minuto. Enquanto esta poção estiver ativa brotam em você quatro gavinhas compostas de névoa – do tipo de energia necrótica. Você pode usar uma ação bônus para fazer um ataque de magia corpo-a-corpo contra uma criatura a até 3 metros de você com um bônus de ataque de +6. Em caso de acerto a criatura sofre 1d6+3 de dano necrótico. Este ataque pode ser usado 4 vezes durante a duração da poção. Cada vez que é usado uma das gavinhas desaparecerá. Uma seção de tentáculo de um polvo ... ou algo ... flutua no líquido cinza escuro da garrafa.

Poção de Cura Retardada

Poção, Muito Rara

Beber esta poção não surte efeito imediato. Em vez disso, sua magia permanece adormecida em seu sistema até a primeira vez que seus pontos de vida caem abaixo da metade. Nesse momento role um número de d6 igual ao seu nível e recupere este valor de pontos de vida. Há um punhado de algo pequeno e vermelho profundamente dentro do líquido tipo melaço contido na garrafa.

Poção de Sangue Anão

Poção, Rara

Beber esta poção temporariamente lhe concede os seguintes traços de anão por

um período de 24 horas: visão no escuro, resiliência anã, treinamento de combate dos anões, e apedrejamento. Você também ganha a habilidade de falar, ler e escrever anão. Enquanto o efeito da poção estiver ativo você ganha um bônus de +1 para os testes de perícia baseadas em Carisma feitas ao interagir com anões. A poção é translúcida de cor bronzeada e parece ter pedaços de sujeira e pedra flutuando por ela. Apesar de seu nome, nenhum anão foi prejudicado durante a fabricação desta poção.

Poção de Sangue Élfico

Poção, Rara

Beber esta poção concede-lhe temporariamente as seguintes características élficas por um período de 24 horas: visão no escuro, sentidos aguçados, ancestral feérico e transe. Você também ganha a capacidade de falar, ler e escrever em élfico. Enquanto o efeito da poção estiver ativo, você ganha um bônus de +1 para os testes de habilidade baseados em Carisma feitos ao interagir com elfos. A poção é translúcida de cor verde e parece ter pedaços de folhas e casca flutuando através dela. Apesar de seu nome, nenhum elfo foi prejudicado durante a fabricação desta poção.

Poção de Aura Ardente

Poção, Rara

Beber esta poção concede-lhe resistência a dano de gelo por 1 hora. Durante este tempo, sempre que você causar danos corpo a corpo todas as criaturas a até 1,5m de você tomam 1 ponto de dano de fogo. O líquido da poção é dividido entre uma porção clara que fica perto do topo e uma poção laranja e vermelha como uma nuvem que está constantemente turva no fundo da garrafa. A garrafa em si é quente apenas ao toque.

Poção de Aterramento

Poção, Rara

Beber esta poção concede-lhe uma resistência a danos do tipo relâmpago durante 1 hora. As criaturas próximas também ganham resistência aos danos causados pelo raio, desde que estejam a até 3 metros de você quando tomarem o dano. Uma haste de cobre flutua no centro do líquido de céu azulado contido nesta garrafa.

Poção de Aura Glacial

Poção, Rara

Beber esta poção concede-lhe resistência a danos do tipo fogo durante 1 hora. Durante este tempo, sempre que você causar dano do tipo corpo a corpo todas as criaturas a até 1,5m de você recebem 1 ponto de dano de gelo. O líquido da poção é dividido entre uma parcela turva que flutua perto do topo e uma parte clara que repousa sobre o fundo. Parece que está nevando dentro da garrafa e sua superfície é fria ao toque.

Poção de Luta Melhorada

Poção, Incomum

Beber esta poção concede-lhe uma visão útil no calor da batalha. Você ganha um bônus de +1 em seus testes de ataque corpo a corpo e um bônus de +2 em seus testes de ataque ao fazer um ataque de oportunidade. Este efeito dura 1 hora. O flash ocasional causado por um choque

pode ser discernido olhando profundamente dentro deste líquido obscuro.

Poção Discurso do Leal

Poção, Incomum

Beber esta poção concede-lhe um bônus de +2 para os testes de habilidade baseados em Carisma feitos ao interagir com criaturas de alinhamento leal. Este bônus dura 24 horas. Durante este tempo você pode usar uma ação bônus para emitir um grito do leal. Este grito causa 1d6 de dano do tipo relâmpago a todas as criaturas em um cubo de 4,5m originado de você. Ele causa 2d6 de dano de relâmpago adicional em criaturas de alinhamento caótico e os ensurdece por 1 minuto. Cada criatura na área do efeito pode fazer um teste de resistência de Constituição (CD 13), se for bem sucedido recebe metade do dano e evita o efeito ensurdecedor. Você só pode usar este grito duas vezes durante a duração da poção. A garrafa contém um líquido de prata que lentamente se condensa em uma esfera perfeita em seu centro deixando para trás um líquido claro. A esfera então explode, retornando a poção à sua cor normal.

Poção de Confusão Mágica

Poção, Rara

Por um período de 1 hora após beber esta poção conjuradores que tentem atingir você, vão sentir dificuldade de se concentrar para lhe acertar. As magias que se destinam a você e que necessitam de um teste de ataque bem sucedido sofrem uma penalidade de 1d4+1 para a rolagem. Você também ganha um bônus de +3 para todos os testes de resistência feitos contra magias que tenham você como alvo durante este tempo. Esta garrafa e seu interior parecem desfocados. É difícil olhar para ele por qualquer período de tempo sem ganhar uma dor de cabeça.

Poção do Discurso Malevolente

Poção, Incomum

Beber esta poção concede-lhe um bônus de +2 para os testes de habilidade baseados em Carisma feitos ao interagir com criaturas de alinhamento mal. Este bônus dura 24 horas. Durante este tempo você pode usar uma ação bônus para emitir um grito malévolo. Este grito causa 1d6 de dano do tipo relâmpago a todas as criaturas em um cubo de 4,5m originado de você. Ele causa 2d6 de dano de relâmpago adicional em criaturas de alinhamento leal e os ensurdece por 1 minuto. Cada criatura na área do efeito pode fazer um teste de resistência de Constituição (CD 13), se for bem sucedido recebe metade do dano e evita o efeito ensurdecedor. Você só pode usar este grito duas vezes durante a duração da poção. A garrafa contém um líquido de cor de ébano que lentamente se condensa em uma pirâmide sólida em seu centro deixando para trás um líquido claro. A pirâmide então explode, retornando a poção à sua cor normal.

Poção de Duplicação

Poção, Muito Rara

Quando encontrada a magia desta poção será inerte. Se for colocada junto a outra garrafa contendo uma poção mágica e deixada em repouso durante 24 horas, a poção nesta garrafa assumirá as propriedades da poção ao lado, criando uma poção duplicada. Esta garrafa parece simplesmente

conter água, no entanto o líquido brilha brilhantemente e desloca-se através de um espectro de cores quando agitado.

Poção de Aceleração

Poção, Incomum

Beber esta poção sob o efeito de um feitiço lento terminará automaticamente o efeito da mágica em você. Se você beber esta poção enquanto não efetuado por um feitiço lento a poção vai fazer você ligeiramente mais rápido por 1 minuto. Durante este tempo, sua velocidade aumenta em ½, você ganha um bônus de +1 para o seu AC, e você ganha uma ação adicional em todos os outros turnos. A ação adicional só pode ser usada para executar a ação Ataque (um ataque de arma apenas), Dash, Desengatar, Ocultar ou Usar e Objeto. A poção tem um matiz prateado com pequenos flocos de ouro flutuando por ela. O líquido que circula constantemente forma um minúsculo hidromassagem às vezes.

Poção de Repulsão

Poção, Incomum

Depois de beber esta poção, quando uma criatura fizer um ataque corpo a corpo bem sucedido contra você, todas as criaturas a até 1,5m de você devem ter sucesso em um teste de resistência de Constituição CD 13 ou então recebem 1d4 de dano de força e são empurradas a 3 metros de distância. Este efeito dura 1 minuto. A poção é composta de uma violenta mistura violácea que pulsa constantemente apesar de esticar contra os confins de seu recipiente. As garrafas que contêm esta poção desenvolvem frequentemente uma teia de aranha de rachaduras minúsculas em cima de sua superfície.

Poção do Discurso Justo

Poção, Incomum

Beber esta poção concede-lhe um bônus de +2 para os testes de habilidade baseados em Carisma feitos ao interagir com criaturas de alinhamento bom. Este bônus dura 24 horas. Durante este tempo você pode usar uma ação bônus para emitir um grito do bem. Este grito causa 1d6 de dano do tipo relâmpago a todas as criaturas em um cubo de 4,5m originado de você. Ele causa 2d6 de dano de relâmpago adicional em criaturas de alinhamento mal e os ensurdece por 1 minuto. Cada criatura na área do efeito pode fazer um teste de resistência de Constituição (CD 13), se for bem sucedido recebe metade do dano e evita o efeito ensurdecedor. Você só pode usar este grito duas vezes durante a duração da poção. A garrafa contém um fluido dourado que lentamente se condensa em uma forma de diamante em seu centro deixando para trás um líquido claro. O diamante então explode, retornando a poção à sua cor normal.

Poção de Escudos

Poção, Incomum

Beber esta poção faz com que três pequenos escudos, compostos de energia translúcida, se manifestem e orbite lentamente. Durante o minuto seguinte cada vez que um ataque é feito contra você, antes que seu dano tenha sido recebido, você pode optar por ter resistência a ele. Você pode usar essa habilidade contra três ataques enquanto a magia da poção estiver ativa. Cada vez que é usado, um dos escudos flutuantes desaparecerá. O efeito da poção dura 1 hora ou até que todos os escudos tenham sido usados. Quaisquer escudos remanescentes se dissipam uma vez que a poção expira. A garrafa contém uma luz azul

líquida. Imagens de escudos flutuantes aparecem esporadicamente dentro (e às vezes apenas fora) da garrafa.

Poção de Armazenamento de Magias

Poção, Muito Rara

O líquido contido dentro desta garrafa é inerte até que um feitiço de 5° nível ou menor seja lançado sobre ele. Em vez de criar o efeito, a magia da mágica fica armazenada na poção. Quando você bebe a poção você ganha a habilidade de lançar o feitiço armazenado, desde que você esteja no mesmo nível do conjurador original ou mais alto, caso contrário não terá efeito. O conjurador usa o espaço do nível original da magia, a CD de resistência, o bônus de ataque e a habilidade de conjuração da magia, funciona como se você jogasse a magia. A habilidade de lançar a magia desaparece após ela ter sido lançada ou 1 hora após a poção ter sido consumida. Se você olhar para o conteúdo desta garrafa tempo suficiente, você começará a discernir pequenas runas mágicas flutuando através de seu líquido âmbar.

Poção de Estilhaços

Poção, Incomum

Beber esta poção faz com que um dardo cristalino se forme no céu da sua boca. Como uma ação bônus você pode fazer um ataque à distância em um alvo a até 9 metros de você. Se acertar o alvo deve ser bem sucedido em um testo de resistência de Constituição ou então recebe 1d4 de dano de veneno e fica envenenado por 1 minuto. Em um teste bem sucedido, o alvo recebe 1 ponto de dano perfurante. Uma vez que o dardo foi usado outro se formará. Esta poção permanece ativa por 1 minuto ou depois de usar esse ataque três vezes. Um dardo não utilizado irá se dissolver depois que a magia acabar. Minúsculas manchas de cristal cintilante flutuam em todo o líquido verde translúcido contido nessa garrafa

Poção de Sustentação

Poção, Incomum

Depois de beber esta poção você pode ficar por 3 dias sem comida ou água, sem sofrer os efeitos nocivos. A magia da poção supre o equivalente a 450g de comida e um galão de água, que são os requisitos para cada um desses dias. O conteúdo desta garrafa assemelha-se a um guisado aquoso que está sendo constantemente agitado.

CRÉDITO DE ARTE

O Alquimista na capa foi fornecido por Matt Marrow/Purple Duck Games.
Os fundos de página foram fornecidos por Sade.
A poção acima é de Skortched Urf' Studios.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Buck-A-Batch: Magic Potions 25 Magic Items for use with 5th Edition Fantasy, Copyright 2016 Creation's Edge Games. Author Matthew E Kline.

Designation of Product Identity and Open Game Content:

All text in this product is Open Game Content, except the terms Buck-A-Batch, company names, company logos, and author names.

END OF LICENSE

Um lote irresistível para 5° Edição

Poções Mágicas

25 Itens Mágicos para usar na sua 5° Edição de Fantasia

Para mais informações sobre novos ou próximos lançamentos para 5° Edição de Fantasia visite nosso website www.creationsedgegames.com ou nos siga no Facebook. Obrigado!