

EQUIPAMENTO



**ASSASSINO SEM ROSTO: PUNHAL COM LÂMINA ENVENENADA,
MÁSCARA SEM ROSTO, CAPA DAS SOMBRAS E UM ARSENAL DE TRUQUES!**

SAUDAÇÕES A TODOS!

Equipamento. Uma parte vital do personagem. Sem ele, não se usa certas perícias; sem ele não se mata oponentes (armas são equipamento); aliás: se você parar pra reparar, sem ele você morre!

Nos livros Daemon constam listas de equipamentos, embora as mais completas estejam no **Arkanun** e no **Hi-Brazil**. Então pensei em colocar a descrição de alguns itens, uns conhecidos, outros não, mas que com certeza irá despertar o interesse e ao menos a curiosidade de muitos.

Principalmente os equipamentos especiais que “adaptei” da série Quintessência...

Divirta-se!

P.S: O preço dos itens está em moeda, para que os mestres possam usar o sistema monetário de seu próprio mundo ou campanha (florins, gp, po e outros).

Qualquer dúvida, crítica ou sugestão:

rickymor@bol.com.br

BIBLIOGRAFIA DE PESQUISA:

- Várias DRAGÃO BRASIL (EM ESPECIAL A Nº. 78)
- GUIA DE ARMAS DE FOGO 2ª EDIÇÃO (EDITORA DAEMON, 2001)
- GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS 3ª EDIÇÃO (EDITORA DAEMON, 2000)
- GUIA DE ITENS MÁGICOS (EDITORA DAEMON, 1999)
- AVENTURA VISUAL: ARMAS E ARMADURAS (EDITORA GLOBO, 1990)
- A QUINTESSÊNCIA DO GUERREIRO (EDITORA JAMBÔ, 2001)
- A QUINTESSÊNCIA DO LADINO (EDITORA JAMBÔ, 2002)
- A QUINTESSÊNCIA DO ELFO (EDITORA JAMBÔ, 2002)
- AÇÃO!!! (EDITORA TALISMÃ, 2004)
- IMORTAL (EDITORA MITSUKAI, 2002)

EQUIPAMENTO COMUM

Olá! Seja bem-vindo à minha humilde loja. Em que posso lhe servir?

-Victor W, Alquimista/Engenheiro do 12º Nível

Equipamento comum é aquele que se encontra em qualquer lugar. Até a mais humilde das cidades comporta uma loja que venda estes itens. Claro, comuns, mas vitais para o sucesso de uma aventura.

APRIMORAMENTO: RECURSOS E DINHEIRO

É quanto de dinheiro, jóias e posses seu personagem conseguiu reunir ao longo de seus anos de vida. Inclui propriedades e títulos, ou um tipo de loja ou comércio que ele possui, onde ele pode ou não trabalhar, de acordo com o background. o personagem possui ao todo 50 vezes sua renda.

- 1 ponto:** Renda de até 100 moedas mensais.
- 2 pontos:** Renda de até 200 moedas mensais.
- 3 pontos:** Renda de até 400 moedas mensais.
- 4 pontos:** Renda de até 800 moedas mensais.
- 5 pontos:** Renda de até 1.600 moedas mensais.

FACA: Mesmo que você não use para lutar, uma faca será útil cedo ou tarde (nem que seja só para passar geléia no pão!).

20 MOEDAS, 250GR.

LAMPIÃO: Alimentado com óleo, sua iluminação tem um alcance em raio de 12m. É equipado com um tipo de tampa para covrir a luz quando se deseja, sem apagá-lo (para que um elfo consiga usar su infravisão, por exemplo).

10 MOEDAS, 1,5 Kg.

FRASCO DE ÓLEO: Para alimentar o lampião (um frasco dura 6 horas). Em emergências, também pode ser arremessado contra inimigos (exige um teste de ataque-arremesso) e inflamado com uma tocha ou outra fonte de fogo (dano de 3d6, mas pode variar de acordo com a quantidade).

Leva duas rodadas para ser apagado, reduzindo o dano em 1d6 por rodada.

Um personagem que esteja sobre uma superfície oleosa deve fazer testes de **AGI** até sair fora da área para não cair. uma vez caído, o teste para se levantar (**AGI** também) será Difícil. Um vidro com meio litro ocupa uma área de 1m de raio. 10 MOEDAS, 250ml, 3 horas de iluminação, 500gr. (1d6, uma rodada).

20 MOEDAS, 500ml, 6 horas de iluminação, 1 kg (2d6, duas rodadas)*

25 MOEDAS, 1 litro, 10 horas de iluminação, 1,5kg (3d6, três rodadas)**

* O mais comum à venda

** Raramente encontrado, pois somente lampiões maiores que o comum se utilizam destes frascos.

TOCHAS: Mesmo que possua um lampião, não subestime o a utilidade das tochas. Elas servem para lutar, atear fogo, medir a profundidade de poços e outras utilidades. Quando usadas apenas para iluminar, duram uma hora e têm alcance de apenas três metros. Se usada para combate, causa 1d6 de dano. Atear fogo em um frasco de óleo não conta como uma ação completa – você pode arremessá-lo na mesma rodada. Porém, um frasco inflamado explode duas rodadas depois de aceso (ou por impacto). O dano deve ser cauculado seguindo os parâmetros do tópico **frascos de óleo**.

Seis tochas custam 1 moeda e pesam 1 kg cada.

PEDERNEIRA: Dispositivo de pedra e aço para produzir faíscas e acender fogo-um tipo de “isqueiro medieval”. Acender algo com uma pederneira leva uma rodada (ou mais dependendo do vento,se estiver molhado...) 30 MOEDAS, 250gr.

CORDA: Indispensável para escalar montanhas, descer penhascos, atravessar fossos com segurança e outras mil e uma utilidades. um rolo com 15 metros (tamanho padrão) custa 10 moedas e pesa 2,5kg. uma corda comum tem **Força 24** para determinar carga. mais que isso e ela se arrebentará em 10 rodadas.

SACOS E BOLSAS: Sacos grandes servem para transportar grandes quantidades de moedas e tesouros na volta. 250gr, 20 moedas cada. Bolsas são sacos menores que, pendurados na cintura, servem para carregar moedas para despesas, jóias, componentes de magia, ferramentas de ladrão e outros itens para uso imediato. 50gr, 10 moedas cada.

RAÇÃO CONCENTRADA: Comida própria para longas viagens, em geral pedaços de carne defumada e frutas secas, próprias para não estragar duramente meses (a menos que sejam molhadas). Ração suficiente para uma semana custa 150 moedas (sim, este tipo de comida é caro!) e pesa 3,5kg.

RAÇÃO COMUM: Em geral composta por frutas, pão e queijo. é mais barata, mas também mais pesada e torna-se imprópria para consumo em uma semana (o Mestre pode exigir testes de Constituição para verificar se o personagem fica doente). Ração suficiente para uma semana custa 50 moedas e pesa 10kg.

CANTIL: Um cantil tem água para um dia (2 litros). 10 moedas, 250gr (vazio). Cheio ele pesa 2,5kg

MARTELO E ESPIGÕES DE AÇO: Para escaladas difíceis, caso um ladrão não esteja presente no grupo. O martelo é pequeno demais para lutar. 20 moedas, 0,5kg. Os espigões podem também ser usados para prender portas. 12 espigões (suficientes para uma escalada de 6 metros) custa 10 moedas e pesa 3kg (250gr cada).

ESPELHO: Pequeno, feito de aço, é mais útil do que você imagina. Serve para mandar sinais à longa distância (refletindo a luz do sol) e também para lutar contra criaturas que atacam através do olhar, como medusas e basiliscos. 50 moedas, 250gr.

MOCHILA: Claro, né? Onde você pretendia guardar a tralha toda?
50 moedas, 1kg. Carrega até 30 kilos de carga.

MULA OU OUTRO ANIMAL DE CARGA:
Não, não ria! Uma mula de carga pode ser

excelente para transportar mantimentos na ida, e tesouros na volta – deixando os aventureiros livres para se mover e lutar sem excesso de peso. Uma mula custa 300 moedas e pode transportar até 150kg de carga (mas em velocidade muito reduzida).

SÍMBOLO SAGRADO: Sem este amuleto, um clérigo não pode invocar algumas (ou nenhuma) de suas magias. Tipicamente, um personagem clérigo já começa com um destes, mas ele pode perdê-lo e precisar obter outro.
250 MOEDAS, 250gr.

KIT DE ARROMBADOR: Inclui gazuas, chaves e barras de tensão para abrir fechaduras de portas, cadeados, baús... Mais conhecido como ferramentas de ladrão.
120 MOEDAS, 0,5kg.

KIT DE ALQUIMIA: Um minilaboratório portátil. Inclui ferramentas e componentes necessários para misturar e analisar substâncias e poções alquímicas. Para fabricá-las é necessário os ingredientes – e isso deve ser comprado separadamente.
3kg, 400 MOEDAS.

KIT DE DISFARCE: Contém tudo necessário para usar a perícia disfarces, incluindo maquiagem, pincéis, perucas e outros acessórios. Não inclui roupas ou uniformes.
1,2 KG, 60 MOEDAS.

UNIFORMES: Do padre ao soldado, algumas pessoas precisam usar uniformes em seus cargos – e para demonstrar seu status também. O que torna esta indumentária essencial para um disfarce. Como dizem “o hábito faz o monge”. Não inclui armaduras ou armas. 1 kg, 150 moedas, podendo variar para mais ou menos de acordo com a roupa.

NOVAS ARMAS

"Boom! Boom! Boom!"

- Pierre La Bomb, ex-Granadeiro Real, atual Sabotador

As armas a seguir constam tanto de armas reais quanto de armas fictícias. Você sabe de onde vieram a inspiração das garras do Wolverine?

ARMAS CORPO-A-CORPO

ARMA	DANO	INICIATIVA
Faca-Anel (1)	1d3 + 2 + bônus por FR	-1
Faca-Anel (2)	1d6 + 1 + bônus por FR	-1
Faca-Anel (3)	1d6 + 3 + bônus por FR	-1
Faca Aranha (para arremesso)	1d6 + 2 + bônus por FR	-6 (alcance de 30 m)
Machado Igorot	1d6+3+ bônus por FR	-5
Manopla-Espada	1d10+ bônus por FR	-5
Espada Dupla	1d10+ bônus por FR / 1d10 + bônus por FR	-7

ARMAS DE LONGA DISTÂNCIA

ARMA	DANO	INICIATIVA	DISTÂNCIA
Chakram	1d6 + 2	-5	40m
Quebra-Ferro	1d10	-8	30m

ARMAS DE PÓLVORA

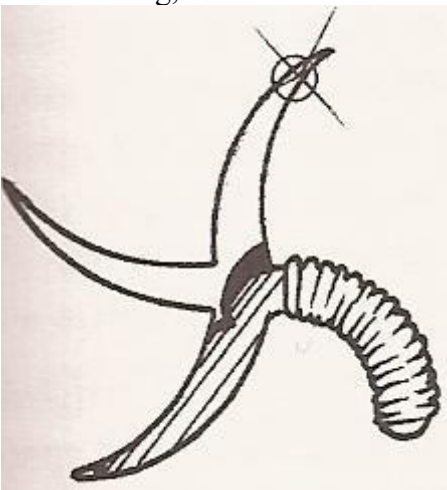
ARMA	DANO	DISTÂNCIA	REARME
Pimenteiro	1d6 + 2	30m	6 rodadas
Bacamarte	3d6 + 2	30m	3 rodadas
Granada	4d6	30m	imediatos
Pistola de Pólvora	1d6 (pequena) 2d6 (comum)	30m	2 rodadas
Mosquete	2d6 + 2	45m	2 rodadas
Revólver Le Mat	1d6 + 2	40m	1 rodada*
Minicanhão	5d6	150m	4 rodadas

ARMAS CORPO- A- CORPO



FACA-ANEL: Usada como anel em qualquer um dos três dedos do meio, esta faca curva de até 30 cm de comprimento pode ainda ser encontrada entre os povos bantos, na Tanzânia, África Oriental. Pode ser usada até três de uma vez em cada mão, mas elas devem estar nas mãos em combate: colocá-las leva duas rodadas. 300gr, 40 moedas (cada anel).

FACA-ARANHA: Uma adaga de múltiplas lâminas terrivelmente afiadas. Esta arma é bem equilibrada para um arremesso horizontal, onde suas múltiplas lâminas podem ferir gravemente seu alvo. 1kg, 60 moedas.



MACHADO IGOROT: Usado como ferramenta ou arma, este machado estranho foi usado pelo povo Igorot, ou povo da montanha, nas Filipinas. 2,5kg, 150 moedas.



MANOPLA-ESPADA: Esta arma é a simples combinação de uma manopla de metal na qual a lâmina de uma espada longa é acoplada. Uma manopla-espada parece muito simples de se usar, porém ela restringe muito o uso da mão à qual esta presa, conferindo -4 em DEX para todos os testes feitos com esta mão. No entanto, a forma firme como a lâmina é presa elimina qualquer chance do usuário ser desarmado. 2,5kg, 170 moedas.



ESPADA-DUPLA: Pesando até 5kg e custando 300 moedas, a espada dupla é um tipo de espada que no cabo, geralmente alongado, possui outra lâmina semelhante, podendo usar ambas em ataque. Para usar os dois ataques de uma espada dupla é necessário:

NOVA MANOBRA DE COMBATE: USAR ARMA DUPLA (necessário a manobra **Lutar com 2 Armas**)

(+10): O personagem pode, usando sua outra mão, golpear com a outra extremidade ou articulação da arma. este ataque sofre as penalidades normais como em luta com 2 armas. exemplos de armas duplas: bastão; lança dupla; kusarigama; uma corrente-bola com bolas em ambas as extremidades...

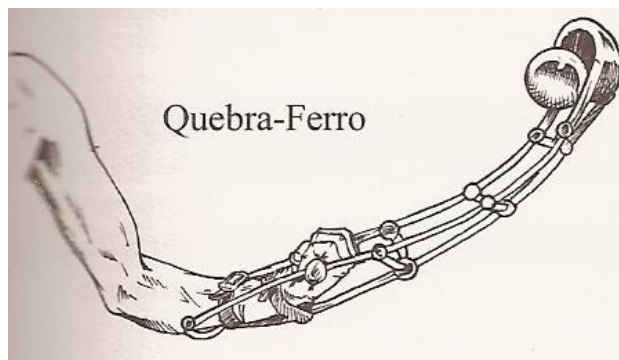
ARMAS DE LONGA DISTÂNCIA

CHAKRAM: O chakram é um disco semelhante a um anel cuja borda exterior é extremamente afiada. Usado principalmente pelos sikhs do noroeste da Índia. E pela Xena também. 1,5kg, 60 moedas.



ARREMESSO RICOCHETE (30): Permite arremessar objetos ou armas arremessáveis em um alvo de forma indireta, ou seja, lançar o objeto em outro alvo de forma que ele ricocheteie e atinja o verdadeiro alvo. O alvo que tentar esquivar, aparar ou bloquear o objeto terá que fazer um teste Difícil.

QUEBRA-FERRO: Uma rara e curiosa arma de arremesso, a quebra-ferro é uma grande haste côncava presa ao antebraço do guerreiro. Esta arma propela bolas de ferro, que são colocadas em seu interior, quando balançada com grande força conferindo grande energia a este arremesso. Requer muita habilidade do usuário, que sofre as mesmas penalidades da manopla espada. Dizem que existem versões para arremesso de granadas, usadas por artilheiros. 75 moedas, 3kg. Munição: 10 moedas, 3kg.

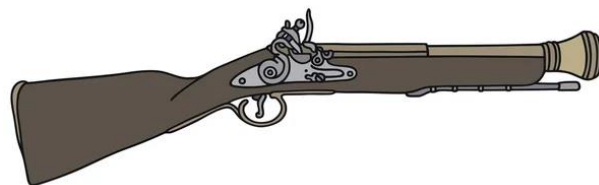


ARMAS DE PÓLVORA

PIMENTEIRO: Este foi um dos modelos mais primitivos de revólver, com uma série de canos cujas bocas faziam lembrar os furos de um pimenteiro. Possui a vantagem de poder disparar até seis tiros antes de ser recarregado. Arma muito popular entre os anos de 1830 e 1860, leva seis rodadas para recarregar, pois cada cano deve ser recarregado separadamente. 1000 moedas, 2,5 kg. Munição: 10 moedas.

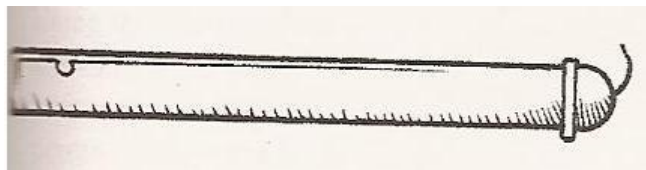


BACAMARTE: Uma espécie de escopeta antiga, os bacamartes disparavam certo número de projéteis de chumbo que causavam sérios danos a curtas distâncias. E a boca larga do bacamarte ajudava a intimidar o adversário. 8,5kg, custa até 2000 moedas. Munição: 15 moedas um saquinho de 0,5kg de bolinhas de chumbo.



GRANADA: As pequenas bombas chamadas “granadas de mão” surgiram nos campos de batalha em fins do séc. 16. Os modelos primitivos eram bolas de ferro ocas, cheias de pólvora negra. As bolas possuíam orifícios por onde passava um rastilho curto. Pesavam em torno de 1,5kg e custavam 40 moedas. Em termos de regra, elas possuem pulso 2/1. Eram carregadas em bolsas especiais de couro reforçado que ficavam ao lado da cintura do granadeiro, presas pelo ombro. Carregavam até 20 granadas, embora extremamente desconfortável quando cheia. 35 moedas. Uma granada também podia ser lançada por um lança-granadas, também chamado arcabuz. O seu alcance chegava a 150m, mas há um risco: qualquer erro na hora de pôr fogo na granada podia ser fatal para o granadeiro e quem mais estivesse perto. Ou seja: sempre que um lança granadas é disparado, role 1d6. Um resultado 1

significa que a granada explode dentro da arma, causando dano normal ao portador e aos outros ao seu redor, conforme o alcance do dano da granada. Recarregar o lança granadas leva 3 rodadas. Pesa 6 kg, e custa 1500 moedas.



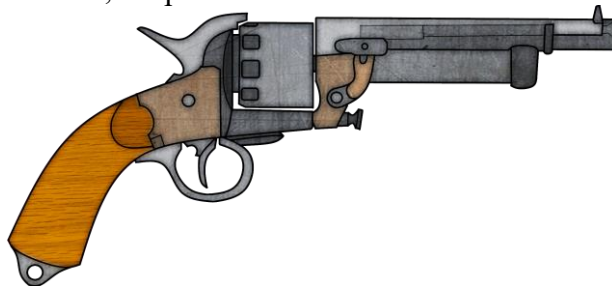
banana de dinamite

PISTOLA DE PÓLVORA: É aquele modelo de pistola antiga que aparece em filmes de piratas. Existem em dois tamanhos: o pequeno, mais usado por mulheres e fácil de ser escondida. O modelo comum é aquela maior, que causa mais dano e geralmente é usada por marinheiros e outros tipos de combatentes que não gostam de usar armas pesadas. Pequena: 400 moedas, 1,5kg. Comum: 600 moedas, 2,5kg. Munição: 10 moedas.

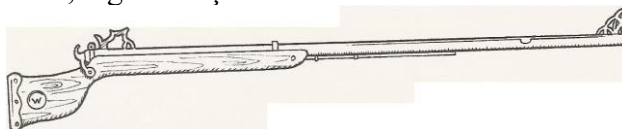


REVÓLVER LE MAT: Uma evolução do pimenteiro, o Le Mat, ao contrário dos revólveres comuns, girava o tambor ao redor do cano. E sua capacidade de tiros era maior: tambores de até 9 tiros podem ser encontrados. Mas o Le Mat só pode ser usado em campanhas um pouco mais modernas, pois já usava projéteis prontos (como os modernos, já com pólvora). Para ser usado em campanhas comuns,

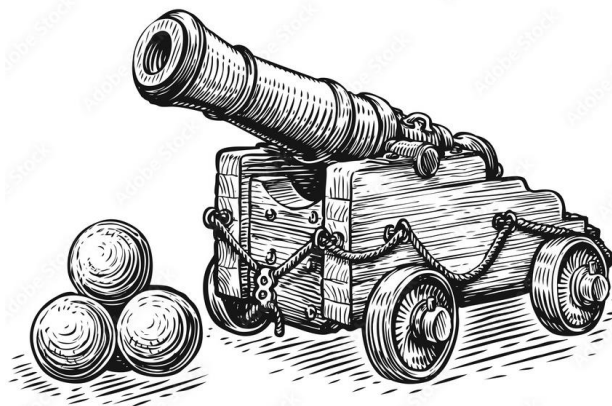
pode ser adaptado em regras como o pimenteiro: 9 tiros, leva nove rodadas para recarregar, uma para cada cano do tambor. Raro, custa 2000 moedas, pesa 2,5kg. Munição: normal 100 moedas; adaptado 10 moedas.



MOSQUETE: Também famoso em filmes antigos, o mosquete foi a primeira arma de fogo longa inventada. Segue as mesmas regras da pistola de pólvora, pois praticamente é a mesma coisa. Só com o cano maior. 1200 moedas, pesa até 7,5kg. Munição: 15 moedas.



MINICANHÃO: O minicanhão era usado em navios e fortalezas. Modelo mais comum do canhão de guerra, o minicanhão carrega uma bola de ferro de até 15 kilos como munição. 3000 moedas, 100kg. A munição custa 50 moedas.



EQUIPAMENTOS ESPECIAIS

"Como assim vivo? Quer que lhe tragamos o bicho vivo?"

- Rudi, Caçador de Monstros, para Saul, o Bruxo

Aqui está uma pequena lista de itens especiais, mas não-mágicos. Alquimia, Engenharia e outras perícias são necessárias na construção destes itens que não podem, nem um pouco, serem considerados mundanos. Alguns itens podem parecer baratos demais, por concederem uma grande vantagem por simples dinheiro, ao invés de pontos na criação do personagem. Mas é que, como são produtos alquímicos especiais, eles só são encontrados com muita dificuldade, geralmente em grandes feiras.

O que, por si só, já é uma aventura.

FOGO ALQUÍMICO: Óleo especial que se incendeia em contato com o ar e causa 2d6 pontos de dano durante 1d3+1 rodadas. Um vidro pesa 0,5 kg e custa 20 moedas.

LUZ LÍQUIDA: É uma substância transparente estocada em um frasco igualmente transparente. Quando o líquido entra em contato com o ar, ele brilha por até 6 horas se mantido dentro do recipiente, fornecendo luz a até 9 metros. A substância ainda brilha se for jogada em qualquer superfície, fazendo-a útil para deixar marcas temporárias. Cada hora consome uma das seis "doses" contidas em cada frasco, e qualquer luz líquida jogada ou derramada fora dele deve ser uma dose inteira, para ter brilho, durando uma hora e emitindo luz a até 4,5 metros de distância.

Luz líquida pode ser usada como arma de arremesso. Qualquer criatura atingida não sofre dano, mas todos os atacantes recebem um bônus de +10% em ataques contra ela, já que a substância delineia seus contornos. Esse efeito é particularmente útil contra criaturas invisíveis (ou sobre influência de magias e poderes semelhantes), já que nega qualquer bônus por parte dela, e qualquer penalidade a seus atacantes. 300g, 30 moedas.

NAFTA: Esta substância altamente inflamável primeiro foi usado na Marinha élfica, mas foi adaptada para uso pessoal. A diferença entre nafta e fogo alquímico é que a nafta não pára de queimar até que a substância seja consumida ou apagada por meios mágicos. Quando usada como uma arma de arremesso, a nafta causa 1d6 de dano na criatura atingida e em qualquer um a

até 1,5 metro do alvo. As criaturas afetadas continuam sofrendo dano a cada rodada, até que a substância se consuma, o que acontece depois de 1d6 rodadas. 125gr, 40 moedas.

NÉVOA DO SONO: Esta substância funciona como a névoa engarrafada, exceto que foi tratada com um narcótico. Além dos efeitos normais, todas as criaturas dentro da área devem ser bem sucedidas em um Teste de Resistência (CON) ou sofrer penalidades de -10% em jogadas de ataque, e -1 em jogadas de iniciativa e dano. Um erro crítico significa dormir durante 3d6 rodadas. 0,5kg, 60 moedas.

NÉVOA ENGARRAFADA: Quando exposto ao ar, este líquido branco leitoso evapora em uma nuvem de névoa fina que cobre uma área a até 9 metros de distância do ponto de origem. Ela reduz a visibilidade a até seis metros, e se dissipa em 3d6 rodadas (ou uma rodada com um vento de mais de 15km/h). Quando usada em florestas densas, ela concede um bônus de +30% em testes de Camuflagem e Furtividade de criaturas dentro da névoa. 30 moedas, 0,5kg.

PÓ DAS FADAS: Esta poeira fina não é nem de perto tão tola quanto o nome sugere, mas é uma arma muito eficiente em táticas élficas de guerrilha. O pó é mantido em uma pequena sacola, e o usuário deve derramar água nela antes de arremessá-la. Quando arremessada como uma arma de ataque a distância, a sacola se abre e envolve todos a até 1,5 metro do seu ponto de efeito em uma nuvem de minúsculas explosões brilhantes. O pó não causa dano, mas as criaturas afetadas devem ser bem-sucedidas em um Teste de Resistência (WILL) ou sofrer penalidades de -25% em ataque durante 1d3+1 rodadas. As explosões duram uma única rodada. Uma sacola pequena pesa 0,5kg e custa 30 moedas.

TINTA DO CAMALEÃO: Esta tintura especial vai além da simples tinta herbal que os caçadores e sentinelas usam para se esconder entre as árvores. Aplicadas em padrões de listas sobre a pele, ela muda de cor para refletir o ambiente, concedendo ao usuário +25% em

testes de Camuflagem. A tinta perde suas propriedades camaleônicas 6 horas depois de aplicada, e então se torna uma tinta normal. 10 moedas, um vidrinho não chega nem a pesar 100g.

FLECHAS CANTANTES: Na maioria das vezes usadas para dar sinais no meio de uma batalha ou como avisos de sentinelas, flechas cantantes emitem um característico som agudo ao canalizar o ar que passa por sulcos em sua ponta. O som é facilmente ouvido por qualquer um que esteja a até 18 metros da flecha ao longo do caminho percorrido pelo seu voo e pode ser ouvido por qualquer um que seja bem sucedido em um teste de percepção a até 150 metros. Flechas cantantes causam apenas 1d3+1, devido à sua construção mais delicada. Este tipo de flecha só pode ser disparada de arcos. 20 flechas por 10 moedas, e pesam 1,5kg.

FLECHAS DE CAÇA: Flechas de caça possuem pontas pesadas e arredondadas, feitas para atordoar presas pequenas no lugar de destruí-las, como uma flecha normal faria. Estas flechas causam apenas dano por nocaute. A distância de qualquer arco que dispare estas flechas é reduzida pela metade, devido à imprevisibilidade do voo destas flechas. 20 flechas custam 5 moedas e pesam 1,5kg.

FLECHAS DE FOGO: Flechas de fogo são especialmente construídas para continuarem acesas mesmo no meio de chuva ou durante ventanias, através do uso de um pequeno reservatório interno de óleo em uma ponta larga. Uma flecha de fogo continuará queimando durante 1d6 rodadas depois de acesa e causará dano por fogo ao atingir o alvo. A distância máxima de um arco disparando flechas de fogo cai um terço, devido ao peso extra do projétil. 20 flechas destas custam 40 moedas e pesam 1,5kg.

FLECHAS FARPADAS: Com mal-intencionadas farpas em forma de ganchos alinhadas em sua ponta, estas flechas causam muita dor quando retiradas, já que elas prendem-se à carne de seus alvos. Uma flecha farpada que atinja o alvo tem 50% de chance de se prender nele. Se isto ocorrer, a flecha causará 1d6 pontos de dano adicionais à vítima quando ela for retirada. Ser bem sucedido em um teste de Primeiros Socorros com metade do valor

normal evita este dano. 20 flechas custam 30 moedas e pesam 1,5kg.

FLECHAS PERFORANTES DE

ARMADURA: Estas flechas possuem pontas finas e alongadas, diferente das pontas mais largas usadas na maioria das flechas. A menor área de impacto permite às flechas perfurarem armaduras com maior facilidade. Qualquer um que estiver usando flechas perfurantes de armadura, quando atingem o alvo, recebe um bônus de +2 em dano somente para ultrapassar o ip da armadura. 20 flechas custam 30 moedas e pesam 1,5kg.

FLECHAS VOADORAS: Mais leves que o de costume, flechas voadoras são construídas desta maneira para que voem à distâncias muito maiores. A distância máxima de qualquer arco que dispare estas flechas aumenta em um terço. Porém, estas flechas causam apenas 1d3 pontos de dano quando disparadas de um arco curto, ou 1d6 pontos de dano quando disparadas de um arco longo. 20 flechas custam 5 moedas e pesam 1,5kg.

FLECHAS DE AMPOLA: Estas flechas raras seguem, em regras, as mesmas das flechas de caça. Porém, as flechas de ampola possuem uma pequena ampola em sua ponta, que quando acerta o alvo estoura e o atinge com seu conteúdo, que muitas vezes varia entre ácido e venenos de contato, mas pode ser carregada com outros líquidos. O dano é variável, de acordo com o conteúdo. Estas flechas são vendidas por unidade e custam 15 moedas cada. 20 destas pesam cerca de 2kg.

COLETE DO LADINO: Este simples colete de couro oferece nenhuma proteção, mas é uma ferramenta preciosa para qualquer ladino que encare uma possibilidade de prisão. Um conjunto de ferramentas de ladino (ou um kit do arrombador) está costurado no colete, e uma pessoa que esteja procurando por elas pode fazer um teste Difícil de Percepção ou Procurar (ao revistá-lo) para detectá-lo. Um ladino leva uma rodada para abrir o colete e recuperar as ferramentas. O colete do gatuno pode ser usado em conjunto com qualquer armadura leve, como corselete de couro, coletes de malha e outras que não ultrapassem ip3 (e não causem mais do -2/-2 de penalidade). Custa 80 moedas e pesa 1kg.

CHOQUE FRIO: O choque frio é um composto alquímico que causa uma tremenda queda na temperatura quando exposto ao ar. Normalmente mantido em pequenas bolsas descartáveis, o choque frio pode ser espalhado em um oponente como uma arma de arremesso com um alcance máximo de 3 metros de distância e causa 2d6 pontos de dano. Além disso, pode ser usado para quebrar metal, já que a mudança de temperatura deixa o metal frágil e quebradiço. Metal exposto ao choque frio perde os benefícios de ip por 1d6+1 rodadas depois da exposição. Custa 50 moedas e pesa cerca de 0,5kg. Causa dano triplicado em construtos metálicos.

GAZUAS DE CABOS LONGOS: Similares às ferramentas comuns de ladrões, estas gazuas têm hastes longas, permitindo que um ladino abra uma fechadura ou desarme um armadilha a até 1,5 metro de distância. Enquanto isso pode permitir que o ladino evite os efeitos da armadilha ativada, as ferramentas de cabo longo

são difíceis de serem usadas com a mesma precisão que um conjunto de ferramentas comuns, oferecendo uma penalidade de -20% em testes de manuseio de fechaduras e armadilhas. 160 moedas, 1kg.

PÓ DE LUZ: Muito usado por ninjas, este item é uma pequena bolinha de pólvora que produz uma explosão brilhante, fumacenta e inofensiva quando detonado. Quando arremessado como uma arma de arremesso, a luz e a fumaça do pó de luz distraem seus oponentes por uma rodada, permitindo que você possa fugir, ou fazer testes de camuflagem ou furtividade para se esconder. Nestas situações, os testes são feitos com o dobro do valor normal. Caso seja arremessado no chão ao invés de um alvo, todos a uma distância de 1,5 metro do ponto de impacto devem ser bem sucedidos em um Teste de Resistência (WILL, pois envolve concentração) ou são considerados afetados da mesma forma que um alvo atingido. Um saquinho com 30 bolinhas destas custa 40 moedas e pesa 250gr.

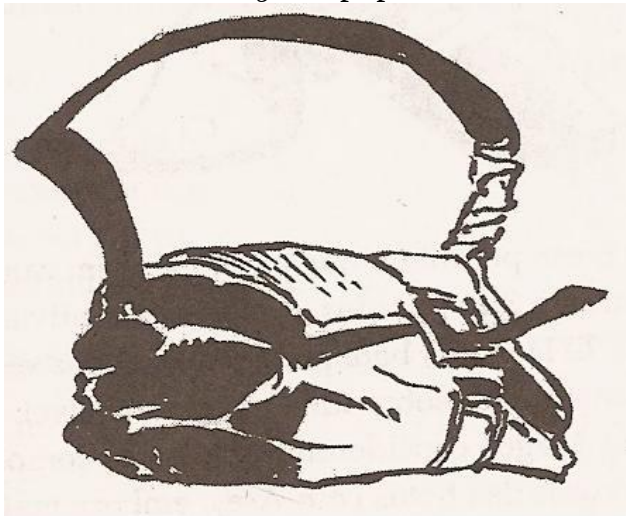
EQUIPAMENTO MÁGICO

- “E o que mais você possui dentro deste cinto maravilhoso?”
- um anão para Thomas Starsky, o “Fumaça”

Aqui são citados alguns itens do **Guia de Itens Mágicos**, com seu custo em Pontos de Aprimoramento. Caso algum jogador esertinho queira “comprar” o item com dinheiro comum, assume-se que o custo do item é semelhante em dinheiro comparado do aprimoramento Recursos e Dinheiro e o custo em aprimoramento do item em questão. Complicado? Vamos lá:

Um item que custa 1 ponto de aprimoramento custa em dinheiro o mesmo que se recebe com o aprimoramento Recursos e Dinheiro 1. Se o item custa 2 pontos de aprimoramento, ele deve ser custeado pelo valor que recebe com Recursos e Dinheiro 2. E assim por diante.

bolsa mágica de propriedade



BOLSA MÁGICA DE PROPRIEDADE: Esta bolsa, enquanto pesa apenas 5kg, pode carregar um objeto ou soma de objetos cujo peso total seja muito maior que este peso. O maior objeto que pode ser colocado dentro de uma destas bolsas deve medir até 1m³ (isto por que ela pode se expandir para comportar objetos mais largos do que sua abertura, desde que não ultrapassem este valor). Uma bolsa de propriedade nunca pode ser colocada dentro de outra bolsa ou item com característica semelhante, sob pena dos dois itens explodirem. Seres vivos não podem ser colocados dentro da bolsa de propriedade (exceto as mais especiais).

Custo: item mágico de 1 ponto de aprimoramento

Uma bolsa de propriedade que carregue até 200 kg.

Custo: item mágico de 2 pontos de aprimoramento

Uma bolsa de propriedade que carregue até 400 kg.

(Caso ela possa carregar seres vivos dentro – diminuídos, transformados, etc... – seu custo aumenta em +1 ponto de aprimoramento).

CAPA DAS SOMBRAS: Esta capa negra pode ser acionada através de uma palavra de comando. Quando ativada, o usuário torna-se literalmente mesclado às sombras. Na escuridão, o personagem possui a perícia Camuflagem 90% e recebe apenas metade dos danos físicos. Porém, recebe o dobro dos danos provenientes de luz ou eletricidade.

Custo: item mágico de 2 pontos de aprimoramento

CHAVE MÁGICA: Estas maravilhosas chaves são capazes de abrir qualquer porta não mágica. Algumas também abrem cadeados não mágicos. Basta o usuário segurá-la próxima à fechadura que deseja abrir e repetir as palavras mágicas “abre-te sésamo”, e a chave mudará completamente de formato, ajustando-se com perfeição à fechadura.

Custo: item mágico de 1 ponto de aprimoramento

A chave mágica é capaz de abrir portas ou cadeados não mágicos.

Custo: item mágico de 2 pontos de aprimoramento

A chave mágica é capaz de abrir portas e cadeados não mágicos.

CINTURÃO DE MUITOS BOLSOS: Um item mágico clássico das lendas norueguesas. Forjado pelos anões bondosos, foi entregue a algumas costureiras, mas os Magos da Terra descobriram novos usos para este item. Em primeiro lugar, poderiam carregar consigo todos os materiais de rituais e magias, bem como toda aquela parafernália de equipamentos de medida, pesquisa e outros (kit de alquimia, por exemplo).

O cinturão possui um determinado número de bolsos. Cada um pode alojar até 10kg de objetos desde que o volume somado destes não ultrapasse 1m³. A única restrição é que os

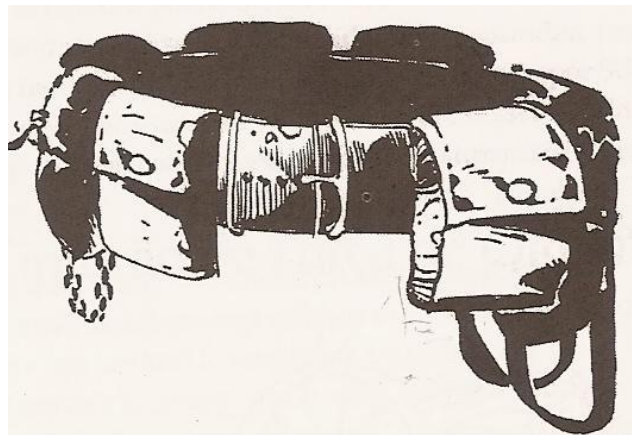
objetos não podem ser maiores que 20cm em nenhuma direção (suas dimensões devem ser no máximo 20cm³). O cinturão, mesmo quando cheio, não pesa mais que um cinturão normal (de 1 a 2 quilos).

Custo: item mágico de 1 ponto de aprimoramento

O cinturão de muitos bolsos possui até 5 bolsos.

Custo: item mágico de 2 pontos de aprimoramento

O cinturão de muitos bolsos possui até 11 bolsos.



GANCHO DO ALPINISTA: Este item mágico foi encomendado por um mago aventureiro para ser dado de presente a um ladrão muito desajeitado. Depois disso, foi feito em larga escala (mas não tão larga!). O gancho pode ser preso a qualquer tipo de corda ou fio e, quando arremessado, fixa-se em qualquer superfície, não importando se ela é escorregadia, lisa ou está úmida. Se usado em combate, causa 1d6 + bônus por FR pontos de dano. O gancho transfere suas habilidades para a corda a qual está amarrado. Desta forma, qualquer tipo de corda passa a ser capaz de sustentar até 100kg, enquanto estiver presa ao gancho de alpinista. Uma das variações deste item mágico é um gancho que torna a corda invisível.

Custo: item mágico de 2 pontos de aprimoramento

Gancho de alpinista convencional.

Custo: item mágico de 3 pontos de aprimoramento

Gancho de alpinista que torna a corda, corrente ou fio invisível.

LAMPARINA DE LUZ CONTÍNUA: Estas lamparinas se assemelham muito às lamparinas usadas em minas de carvão, com a diferença de que não possuem chamas, mas sim uma pedra mágica de luz contínua. Estas pedras brilham intensamente, iluminando tudo em um raio de até 20 metros de distância, gerando luz tanto

quanto uma grande fogueira. A lamparina pode ser coberta, se necessário, para vedar ou diminuir a luz, mas a pedra não se apagará. Pedras de luz contínua são corroídas pela magia, durando cerca de 15 a vinte anos até serem completamente dissolvidas.

Custo: item mágico de 1 ponto de aprimoramento

A lamparina ilumina a até 20 metros de raio.

MÁSCARA SEM ROSTO: Ideal para ladinos que não querem ser reconhecidos, estas máscaras literalmente não possuem rosto, mas quem as estiver usando será capaz de enxergar normalmente. As máscaras conferem um bônus de +3 em todos os Atributos Físicos enquanto estiverem sendo usadas. Existe uma versão dourada que além dos poderes acima, ainda possui Infravisão, sendo capaz de enxergar objetos ou criaturas invisíveis e detectar ilusões. Algumas, mais raras ainda, são imunes e permitem refletir os ataques olho a olho de algumas criaturas (o ataque petrificante de uma Medusa, por exemplo).

Custo: item mágico de 2 pontos de aprimoramento

Máscara sem rosto comum.

Custo: item mágico de 3 pontos de aprimoramento

Máscara sem rosto dourada.

(caso possua a habilidade refletora, o custo aumenta em +1 ponto de aprimoramento).

MOCHILAS DE GRANDE CAPACIDADE:

Estas mochilas se parecem com mochilas normais, exceto pelo seu interior, bordado com runas e códigos fenícios espalhados em todos o seu interior, que é muito escuro. Estas mochilas podem carregar grandes quantidades de equipamentos e peso sem ficarem mais pesadas com isto. O usuário pode guardar até determinado peso dentro da mochila, com a única limitação de que o personagem não pode guardar objetos maiores do que a mochila normalmente comportaria. A mochila pesa 10kg, e nunca pode ser colocada dentro de outra mochila ou item com característica semelhante, sob pena dos dois itens explodirem. Seres vivos não podem ser colocados dentro da mochila de grande capacidade (exceto as mais especiais).

Custo: item mágico de 1 ponto de aprimoramento

Uma mochila de grande capacidade que carregue até 200 kg.

Custo: item mágico de 2 pontos de aprimoramento

Uma mochila de grande capacidade que carregue até 400 kg.

(caso ela possa carregar seres vivos dentro – diminuídos, transformados etc... – seu custo aumenta em **+1 ponto de aprimoramento**).

SACO DE COISAS VELHAS: Este saco mágico à primeira vista parece mais um trambolho inútil, pois é pesado (pesa cerca de 20kg, e não há como diminuir este peso) e parece estar sempre cheio de coisas inúteis, embora seja impossível determinar exatamente o quê, de tão empilhadas e compactas que elas estão. Se o saco for aberto por alguém que não o seu dono, parece conter centenas e centenas de objetos quebrados, pedaços de itens inúteis e enferrujados.

Apenas nas mãos de seu dono este saco realmente mostra seu valor. Quando necessário, o dono pode retirar de dentro do saco qualquer objeto não mágico e não específico (a chave de uma determinada porta, por exemplo) que desejar. O objeto estará sempre enferrujado e aparentando ser um traste, mas funcionará perfeitamente para as necessidades do personagem (por exemplo, uma espada enferrujada, mas que funciona normalmente, ou uma lamparina, ou um frasco com água). Os itens não podem ser vendidos; se forem, eles desmontarão em 3 rodadas.

Moedas, gemas ou qualquer objeto de valor não podem ser encontrados dentro do saco, mesmo se colocados lá dentro.

Custo: item mágico de 3 pontos de aprimoramento

SACO SEM FUNDO: Trata-se de um saco aparentemente comum, que pode guardar muitas vezes o seu peso em equipamentos. Existem

vários tamanhos de saco sem fundo, cada qual com uma capacidade diferente. Somente objetos inanimados podem ser colocados dentro do saco sem fundo (se alguém vivo for colocado por mais do que 3 rodadas, o saco reverte à condição normal, geralmente estourando e deixando tudo o que tem dentro dele cair para fora). O peso destes equipamentos enquanto estiverem dentro do saco não afetam o dono (geralmente irá pesar entre 10 e 15kg).

Custo: item mágico de 1 ponto de aprimoramento

Saco sem fundo de capacidade de até 150 quilos.

Custo: item mágico de 2 pontos de aprimoramento

Saco sem fundo de capacidade de até 250 quilos.

Custo: item mágico de 3 pontos de aprimoramento

Saco sem fundo de capacidade de até 500 quilos.

TOCHA MÁGICA: A primeira destas tochas magníficas foi forjada pela feiticeira Cinthia Boer, como um presente para seu irmão aventureiro. Trata-se de uma estrutura de tocha forjada em ferro (de mais ou menos 1 metro de comprimento) que, com a palavra mágica pode acender-se com uma grande chama mágica avermelhada, que irradia luz e calor como uma tocha comum, mas capaz de iluminar uma área de até 10 metros ao redor da tocha. A chama pode ser utilizada para atear fogo em objetos e substâncias inflamáveis, e em casos de emergência, como arma de ataque. Ela ainda pode ser apagada normalmente, com vento ou água, mas sempre que for ativada se acenderá novamente.

Custo: item mágico de 1 ponto de aprimoramento

NOVO KIT DE PERSONAGEM

MERCADOR

Mercadores são comerciantes natos e fazem de tudo por um bom negócio, até entrar em batalha! Mestres na arte da barganha, eles movem a economia de qualquer mundo onde existam.

Não há motivação maior para um mercador do que uma moeda dourada brilhando no horizonte. Onde houver oportunidade e o mercador puder se aproveitar dela, ele prontamente irá buscar. Ou comprar.

Mercadores contratam guarda-costas, alquimistas, sábios e guerreiros para auxiliá-los em suas jornadas, bem como costumam transportar todo tipo de pessoas em seus barcos/caravanas, o que os propicia uma vida repleta de aventuras e emoções. Poucos são realmente bons em combate, mas em mundos onde existe a pólvora não é nenhum pouco incomum o mercador que não porta uma pistola ou bacamarte.

Contrabandistas também adotam este kit, embora eles hajam de maneira mais furtiva e ilícita.

CUSTO: 4 pontos de aprimoramento, 300 pontos de perícia

PERÍCIAS: Escolha uma arma branca 20/20, ou uma arma de fogo 40/0, Animais (Montaria) ou um tipo de Condução 30, Artes (Atuação 20), Avaliação De Objetos 40, Ciências (Geografia 30, História 20), Etiqueta 30, Falsificação 30, Idiomas (Ler e Escrever 30), Joalheria 30, Manipulação (Empatia 30, Lábria 30), Diplomacia (Barganha 40), Procurar 30, Sobrevivência (escolha 2 tipos com 30 cada).

APRIMORAMENTOS: Pontos Heróicos 2, Recursos e Dinheiro 3, Contatos 3.

NÍVEL 1: O Mercador começa com Avaliação de Objetos 40% e Barganha 40% e adquire +5% para cada nível de personagem que alcance sem precisar gastar pontos de perícia para isso (mas se gastar, este valor pode ultrapassar 100%). Sempre que o Mercador compra ou vende um item, ele faz um teste de Barganha (resistido contra Empatia ou Inteligência – o que for maior). Caso o Mercador vença, ele consegue um desconto no preço do item (ao comprá-lo) ou superfaturar seu preço (ao vendê-lo) em 5%. Este valor aumenta em +5% por nível, até o máximo de 75% no 15º nível. Exemplo: um Mercador de 5º nível que seja bem sucedido em seu teste de Barganha contra a Empatia de um

contrabandista pode superfaturar em 25% o elixir que este quer comprar.

NÍVEL 2: O Mercador recebe, em todos os testes de Procurar, Armadilhas ou testes de Percepção um bônus igual a +(nível x 5)% quando procura algo de valor monetário. ou seja, um Mercador de 3º nível recebe, sempre que procurando, um bônus de +15% em seu teste de Procurar para achar tesouros.

NÍVEL 3: O status do Mercador na sociedade aumenta. Ele adquire (ou aumenta, no caso de já possuir) o aprimoramento **Status 1**. Seus lucros também aumentam seu aprimoramento **Recursos e Dinheiro** em +1.

NÍVEL 4: O Mercador pode tentar subornar seu adversário, nem que isso seja ao menos para distraí-lo. O Mercador deve ser bem-sucedido em um teste de Barganha: se isso acontecer, o seu adversário não poderá atacar, nem defender e será considerado surpreso nesta rodada. Mas o Mercador não pode atacá-lo antes; se acontecer a habilidade não funciona.

NÍVEL 5: Por algum motivo especial, este Mercador foi abençoado: sua bolsa funciona como uma **Bolsa Mágica de Propriedade 1**. Seus negócios lucram ainda mais, aumentando seu **Status** em +1 ponto, e **Recursos e Dinheiro** em +1 ponto.

NÍVEL 6: O Mercador luta sujo: sempre que combatendo criaturas inteligentes (que conheçam dinheiro), o Mercador lhe mostra moedas para distração: ele adquire **Finta 2** contra qualquer adversário que ele supostamente “tente oferecer dinheiro”, mas ao invés de fazer um teste de Atuação, o Mercador faz um de Barganha. Isto funciona somente nas 3 primeiras rodadas de combate.

NÍVEL 10: O personagem se torna mundialmente famoso, devido a algum feito glorioso (e duvidoso): seu **Status** aumenta em +1 ponto, e seu **Recursos e Dinheiro** em +1 ponto.