

Itens Mágicos



50 Itens Mágicos para 3D&T, Daemon & RPGQuest

Suplemento para GLADIADORES DO OESTE
Escrito por Thiago Luiz “Guerrad”

www.rpganimebrasil.blogspot.com
www.facebook.com/rpganimebrasil

2013 RPG Anime Brasil. Este suplemento é de originalidade da Equipe RPG Anime Brasil 2013. Os Itens Mágicos podem ser usados em qualquer cenário de RPG medieval mágico para os sistemas Daemon, RPGQuest e 3D&T. Proibida a **venda desse netbook**. Você pode colocá-lo em seu site de RPG gratuitamente para download e divulgação.

NOVOS ITENS MÁGICOS...

Arfar é apenas um planeta dentro da Galáxia Hynos, onde também existem os planetas Salandras e Ministhus. Como mundo medieval que se prece, esse é um mundo repleto de itens mágicos. ITENS MÁGICOS cita cerca de 50 itens mágicos deste cenário para 3D&T, Daemon e RPGQuest. Mesmo que você não jogue GLADIADORES DO OESTE, os itens estão de maneira “bem genérica” para que você possa utilizar em qualquer outro cenário, em qualquer outra campanha. Estamos ainda por cima incluindo o preço. Os 50 itens mágicos funcionarão da seguinte forma:

NOME – nome do item.

TIPO – Arma, Escudo, Armadura ou Comum.

PREÇO – preço do item.

EFEITO – efeito mágico do item.

DESCRIÇÃO – descrição do item e sua história.

NOTA: se você estiver jogando o cenário GLADIADORES DO OESTE com a raça **Anão Puro** NÃO poderá adquirir NENHUM item visto aqui. Para maiores detalhes, baixe o livro no nosso site (www.rpganimebrasil.blogspot.com) chamado LIVRO DOS ANÕES.

LISTA DOS 50 ITENS MÁGICOS (COM PREÇO)

Amuleto Detector de Ameaças

Preço: 300 moedas **Tipo:** Amuleto **Efeito:** Alarme.

Esse interessante amuleto emite um GRITO quando o usuário fica perto de alguma ameaça. Esse amuleto só serve para sentir a presença de MONSTROS (mas não armadilhas, ou coisas do tipo).

Amuleto Sagrado

Preço: 50 **Tipo:** Amuleto **Efeito:** Afasta demônios e mortos vivos.

Esse amuleto sagrado atinge demônios próximos com uma luz emitida pelo próprio objeto (que não provoca dano, mas incomoda esses seres malignos). Zumbis e outros mortos vivos afastam imediatamente. Demônios podem resistir o efeito com um teste de R-3 (3D&T), Will Difícil (Daemon) ou Will vs 10 (RPGQuest).

Anel da Agilidade

Preço: 500 moedas **Tipo:** Anel **Efeito:** Aumenta a sua velocidade.

DESCRIÇÃO: Aumenta a HABILIDADE em +1 (3D&T), +2 em AGI (RPGQuest) e +5 em AGI (Daemon).

Anel da Força

Preço: 400 moedas **Tipo:** Anel **Efeito:** Aumenta a sua força.

DESCRIÇÃO: Aumenta a FORÇA em +1 (3D&T), +2 (RPGQuest) e +5 (Daemon).

Anel de Defesa

Preço: 1500 moedas **Tipo:** Anel **Efeito:** Aumenta a sua defesa.

DESCRIÇÃO: Aumenta em +1 a Defesa (RPGQuest) +1 em Armadura (3D&T) e +20% a Defesa (Daemon) de alguma perícia de defesa com armas.

Anel do Vigor

Preço: 600 moedas **Tipo:** Anel **Efeito:** Aumenta a sua constituição.

DESCRIÇÃO: Aumenta a RESISTÊNCIA em +1 (3D&T), +2 em CON (RPGQuest) e +5 em CON (Daemon).

Armadura de Pedra

Preço: 2500 **Tipo:** Traje **Efeito:** ver abaixo.

Essa armadura é um traje comum. Ao receber um ataque ela se incha e se transforma em uma armadura feita de pedra. Em 3D&T o alvo ganha no momento do ataque $FD = 10 + 1D + A$

em 3D&T), IP16 em Daemon e IP8 em RPGQuest.

Arma Mágica +1 (Arma Azul)

Preço: Preço da Arma +200 moedas **Tipo:** Arma **Efeito:** aumenta Ataque e Dano.

As armas mágicas +1 no mundo de Arfar têm a sua lâmina da cor Azul. Uma “Arma Azul” oferece +1 em Habilidade (3D&T), +1 em Ataque e +1 no dano (RPGQuest) e +10% entre Ataque e Defesa da Arma e +1 no dano (Daemon).

Arma Mágica +2 (Arma Verde)

Preço: Preço da Arma +500 moedas **Tipo:** Arma **Efeito:** aumenta Ataque e Dano.

As armas mágicas +2 no mundo de Arfar têm a sua lâmina da cor Verde. Uma “Arma Verde” oferece +2 em Habilidade (3D&T), +2 em Ataque e +2 no dano (RPGQuest) e +20% entre Ataque e Defesa da Arma e +2 no dano (Daemon).

Arma Mágica +3 (Arma Vermelha)

Preço: Preço da Arma +1000 moedas **Tipo:** Arma **Efeito:** aumenta Ataque e Dano.

As armas mágicas +3 no mundo de Arfar têm a sua lâmina da cor Vermelha. Uma “Arma Vermelha” oferece +3 em Habilidade (3D&T), +3 em Ataque e +3 no dano (RPGQuest) e +30% entre Ataque e Defesa da Arma e +3 no dano (Daemon).

Bolsa do Espaço Infinito

Preço: 60 moedas **Tipo:** Comum (Bolsa) **Efeito:** ver abaixo.

DESCRIÇÃO: essa bolsa simples comporta QUALQUER coisa que passa pela tua boca, com exceção de coisas vivas. Quando for pegar um item dentro da bolsa, o dono pensa no item e ele aparecerá magicamente em sua mão, puxando-o para fora depois.

Botas do Teleporte

Preço: 3000 moedas **Tipo:** Botas **Efeito:** Teletransporte.

DESCRIÇÃO: Ao gasto de energia vital (1 PV), o Personagem adquire o mesmo efeito da Vantagem Teleporte (3D&T). Em Daemon e RPGQuest, o alvo pode se teletransportar igual

sua WILL em metros (Daemon) ou seu modificador (RPGQuest).

Botas da Velocidade

Preço: 500 **Tipo:** Botas **Efeito:** Velocidade.

Essas botas com asas em sua base concedem ao usuário a Vantagem Aceleração (3D&T), AGI +20 (Daemon) ou +10 deslocamento em RPGQuest.

Capa Alada

Preço: 2000 moedas **Tipo:** Capa **Efeito:** faz você voar.

DESCRIÇÃO: essa é uma capa comum de cor negra. Sob ordem do seu dono (o usuário), ela se transforma em um par de asas e pode ficar no ar durante 1 hora. Ela consegue aguentar até um máximo de 200 kg de carga.

Capa de Proteção Mágica

Preço: 550 moedas **Tipo:** Capa **Efeito:** reduz o dano de rituais e magias.

DESCRIÇÃO: reduz o dano de magias e rituais em 1D. Além disso, aumenta a resistência do usuário quando for alvo de qualquer magia ou ritual (+1 em R em 3D&T, +1 em WILL em RPGQuest e +5% em Daemon).

Capa do Vigor

Preço: 100 **Tipo:** Capa **Efeito:** aumenta a vitalidade.

Essa capa aumenta os Pontos de Vida do Usuário em +3.

Caixa de Alimentação

Preço: 500 moedas **Tipo:** Comum **Efeito:** Produz comida.

Essa caixa tem a propriedade de construir alimentos. Ao tocar na caixa e gastar energia vital (apenas 1 Ponto de Vida é necessário) basta pensar naquilo que quer comer e o alimento estará dentro da caixa. Claro que deve pensar naquilo comestível que vai CABER DENTRO DA CAIXA. Claro que a comida que vem da caixa não é tão deliciosa quanto a comida feita por alguém.

Chapéu Mestre das Mentes

Preço: 200 moedas **Tipo:** Comum (Chapéu) **Efeito:** ler a mente das pessoas do seu alcance visual.

DESCRIÇÃO: A pessoa pode negar o efeito de leitura de mente com um teste de R+1 (3D&T), Will Fácil (Daemon) ou Will vs. Dif4 (RPGQuest).

Cinto Aniônico

Preço: 100 **Tipo:** Cinto **Efeito:** ver abaixo.

Esse cinto foi criado pelos Elfos Puros para debocharem dos Anões. O cinto tem uma caneca de cerveja estampada na fivela e permite ao usuário que ele aguente mais bebidas. Em qualquer teste que exija que o personagem não fique bêbado, o usuário do cinto ganha +1 em R (3D&T), +1 em CON (RPGQuest) e +20% (vinte por cento no teste de perícia, não 20% do atributo) em CON (Daemon).

Cinto Climático

Preço: 750 **Tipo:** Cinto **Efeito:** ver abaixo

Esse cinto faz o usuário não sofrer qualquer efeito climático no lugar em que estiver. Por exemplo, se ele estiver no reino de Gladias (que é congelante), não sentirá nenhum frio.

Cinto da Fúria Bárbara

Preço: 500 **Tipo:** Cinto **Efeito:** aumenta a Fúria.

Esse cinto com a figura de um touro bravo aumenta totalmente o Poder de Fúria Bárbara de um Bárbaro. Neste estado ele recebe +3 no dano adicional (RPGQuest/Daemon) e +3 no FA (3D&T). Qualquer pessoa que usar o cinto e ficar furiosa, rola 1d3 para ver seu dano acional: resultado 1 é igual -1 de dano, resultado 2 é igual 0 de dano, resultado 3 é igual +1 de dano

Colar das Línguas

Preço: ---- **Tipo:** Colar **Efeito:** permite falar outros idiomas.

Esse colar permite falar outra língua. Quando o usuário usa o colar ele só consegue falar a língua permitida pela mágica do colar e nunca sua própria língua (mesmo que o personagem seja bilíngue, ele só conseguirá falar a língua da mágica do colar. O preço varia: *Colar dos Anões (150)*, *Elfo (250)*, *Dragões (300)*, *Bumiris (200)*.

Colar do Druida

Preço: 300 **Tipo:** Amuleto **Efeito:** Cura

Animais e Plantas.

Esse amuleto permite a cura de animais feridos e algumas plantas. Qualquer um pode curar animais e plantas ao gasto de 1PV.

Colar dos Magos

Preço: 1000 **Tipo:** Amuleto **Efeito:** aumenta a Magia do Mago.

Esse colar aumenta o poder mágico dos magos ou demais conjuradores de magia arcana. Aumenta em +1 Focus (escolha do Mago) e +2 PMs em 3D&T; Em RPGQuest e Daemon +2 em Focus e +1PM. Esses efeitos só são aplicados quando o mago está usando o colar. Só é possível usar um colar.

Colar do Mar

Preço: 150 **Tipo:** Amuleto **Efeito:** respirar debaixo d'água.

Esse amuleto permite respirar e falar debaixo d'água.

Coração de Eternya

Preço: 5000 moedas **Tipo:** Amuleto **Efeito:** Teletransportar.

Quando um Elfo Puro utiliza esse amuleto e acabar ficando com 0 Pontos de Vida, ele é transportado AUTOMATICAMENTE para Eternya – O Reino Mágico dos Elfos Puros. Esse poder só funciona com membros dessa raça.

Escudo Defensor

Preço: Variável **Tipo:** Escudo **Efeito:** aumenta a defesa.

DESCRIÇÃO: o Escudo Defensor é um escudo que possui pernas em sua base e que acompanha seu dono, pulando em cima de qualquer golpe para proteger seu dono. Em combate, esse escudo oferece IP e Armadura adicionais sem o Personagem usar uma das mãos para usar esse escudo. Esse escudo só defende UM ataque por rodada.

Escudo Pequeno (Broquel andante) \$75 +1 em Armadura e +1 IP (durante 1 ataque)

Escudo Médio \$50 +2 em Armadura e +2 IP (durante 1 ataque)

Escudo Grande \$100 +3 em Armadura e +3 IP (durante 1 ataque)

Escudo Guardião

Preço: Variável **Tipo:** Escudo **Efeito:** aumenta a defesa.

DESCRIÇÃO: versão épica dos Escudos defensores. Ao invés de pernas, esse escudo é maior e possui asas que voarão para proteger seu mestre. Diferente do Escudo defensor, esse Escudo Guardião pode defender até 1d6+1 ataques por rodada

Escudo Grande +4 em Armadura e +4 IP (durante 1d6+1 ataques)

Faixa do Poder

Preço: 200 **Tipo:** Elmo **Efeito:** aumenta o dano. Essa faixa mágica aumenta o dano dos ataques do seu usuário. Ela aumenta em +2 o dano de qualquer ataque, projétil ou magia.

Flauta do Sono

Preço: 200 moedas **Tipo:** Instrumento Musical **Efeito:** provoca sono.

O usuário (que sabe tocar uma flauta, claro) pode fazer adormecer todos os ouvintes (exceto o usuário), que devem fazer um teste de R (3D&T), WILL Normal (Daemon) ou WILL vs. Dif. 8 (RPGQuest). O sono dura 1d6 horas ou até receber dano.

Funda Arcana

Preço: 3000 moedas **Tipo:** Arma **Efeito:** Lança Magias.

O usuário (geralmente um mago) pode colocar suas magias e rituais e atirar nos outros com essa funda. Uma coisa legal é que o mago pode conjurar uma magia, colocar na funda arcana de algum companheiro e atirar os outros. A Funda Arcana é boa pois não precisa que o mago toque (para rituais de toque) o alvo, sendo apenas acertado pelo golpe da funda arcana.

Funda Ko-Pali

Preço: 110 moedas **Tipo:** Armas **Efeito:** ver adiante.

DESCRIÇÃO: fundas Ko Pali são fundas encantadas, das quais não precisam usar qualquer tipo de munição para usá-las. Sempre aparece magicamente uma bola de luz criada pela funda para acertar seus inimigos. Qualquer munição colocada também serve para atirar na funda, sendo que caso haja munição nela,

obviamente que será o dano da munição e não o dano mágico dessa arma. +1 de dano por luz em 3D&T, +1d6 dano de luz em Daemon e RPGQuest. O alcance é de uma funda comum.

Garrafa Fundo do Oceano

Preço: 350 **Tipo:** Comum (Bolsa) **Efeito:** ver abaixo.

Essa garrafa nunca acaba a água. Ela é usada como cantil. Mesmo que alguém tente derramar água dela, seu efeito mágico só funciona quando alguém vai beber. Caso a garrafa seja quebrada, ela virará água e secará.

Garras de Harpia

Preço: 250 **Tipo:** Manopla **Efeito:** aumento de dano.

Garras que mágicas que transformam seu dano em cortante, mesmo que você use uma arma de contusão. Além de deixar seu dano (de qualquer ataque) cortante, ela aumenta em +2 o dano com eles.

Gorro da Verdade

Preço: 300 **Tipo:** Comum (Gorro) **Efeito:** Ler Mentas.

O Gorro da Verdade é um gorro verde com uma boca em cima capaz de falar se o usuário está mentando ou falando a verdade. Muito usado pela guarda de algumas cidade e algumas gangues para torturar e buscar informações de um meliante.

Luvas do Gatuno

Preço: 1000 **Tipo:** Manopla **Efeito:** aumenta a habilidade de roubo.

Essa luva aumenta em +2 nos testes de H e na Perícia Crime; +2 nos testes de roubo e furto (RPGQuest) e +20% nas perícias envolvendo furtar e crime (Daemon).

Manoplas da Justiça

Preço: 200 **Tipo:** Manopla **Efeito:** aumenta o dano.

Qualquer inimigo mau que o usuário das manoplas atingir ele recebe +3 de dano adicional.

Manopla Guerreira

Preço: 350 **Tipo:** Manopla **Efeito:** Aumenta o

Ataque.

Essa manopla mágica aumenta em +2 a Habilidade (3D&T) apenas para definir FA; +2 no Ataque em RPGQuest e +10% em Ataque de qualquer perícia de combate (Daemon).

Manto da Paz

Preço: 500 **Tipo:** Traje **Efeito:** ver abaixo.

Esse manto branco tranquiliza os inimigos do usuário. Como Traje ele não oferece nenhuma Defesa ou IP, mas qualquer inimigo que atacá-lo fisicamente deve fazer um teste de R+1 (3D&T), WILL(Daemon) ou WILL vs. Dif 6 (RPGQuest) para atacar. Caso não consiga, ele não atacará o usuário por 1 hora ou até que o mesmo tire o traje.

Manopla Destruidora de Dragões

Preço: 8000 **Tipo:** Manopla **Efeito:** eficaz contra Dragões.

Essa manopla negra aumenta seu poder contra Dragões de quaisquer tipos. Aumenta em +3 a Habilidade em 3D&T (contra dragões, claro); +3 de Ataque no RPGQuest e +20% na Perícia de Ataque (Daemon). Além dessas propriedades, o Personagem provoca sempre +5 de dano contra dragões e tem A+2, IP+5 contra qualquer magia ou sopro dos dragões graças ao poder da manopla.

Máscara de Fogo

Preço: 250 moedas **Tipo:** Elmo **Efeito:** cuspir fogo.

Uma máscara comum. Ao ativar o poder mágico (ao gasto de 1 PV) a máscara pega fogo (mas não queimando o usuário), podendo cuspir fogo pela boca, como sopro mágico. O ataque do sopro é o mesmo do ataque de sua arma mais fraca (em Daemon e RPGQuest) e o dano é 1d6 (fogo) em Daemon e RPGQuest e +1 em PdF (Fogo) em 3D&T.

Óculos das Línguas

Preço: ----- **Tipo:** Visor **Efeito:** decifra uma língua.

Ao colocar esse óculos o personagem consegue fazer a tradução de qualquer documento escrito com a linguagem permitida pela mágica do colar. *Colar dos Anões (200), Elfos (300), Bumiris (250), Dragões (350).*

Óculos Visor

Preço: 1500 **Tipo:** Comum (Bolsa) **Efeito:** ver abaixo.

O usuário do óculos pode enxergar na escuridão total e também ver qualquer coisa invisível.

Porrete de Cura

Preço: 300 **Tipo:** ----- **Efeito:** ver abaixo.

Clava de 1d6 de cura (ao invés de provocar dano, ela cura).

Tambor Terremoto

Preço: 6000 **Tipo:** Comum (Bolsa) **Efeito:** produz terremotos.

Esse tambor produz um pequeno terremoto a cada batucada, fazendo todos os inimigos realizarem um teste de H (3D&T), AGI (Daemon) ou AGI vs dif6 (RPGQuest). A cada 2 turnos tocando o tambor a dificuldade aumenta em +1 (RPGQuest), -1 em H (3D&T) e -10% Daemon.

Tocha da Chama Infinita

Preço: 100 moedas **Tipo:** Comum (tocha) **Efeito:** ilumina.

DESCRIÇÃO: tocha que acende e apaga com ordem do seu usuário. Seu fogo não pode ser apagado por meios naturais, nem mesmo queima.

Tocha da Escuridão

Preço: 3000 **Tipo:** ----- **Efeito:** escurece.

Ao invés de iluminar, essa tocha escurece uma área de luz de uma tocha comum. O usuário não é afetado pela escuridão, apenas quem está em volta.

Tocha Detectora de Monstros

Preço: 200 **Tipo:** ----- **Efeito:** ilumina o inimigo.

Essa tocha ilumina na direção de qualquer monstro próximo. Se não possuir monstros, ela nunca se acende. Lembrando que ela só detecta monstros hostis, ou seja, que provavelmente atacariam os personagens.

Traje do Camaleão

Preço: 300 **Tipo:** Traje **Efeito:** Invisibilidade.

Esse traje pode deixar o usuário invisível por 1 hora, ao gasto de energia vital (1PV). Caso o

tempo de uma hora acabe, o usuário pode manter o efeito por mais 1 PV por hora. Qualquer rasgo no traje faz ele perder seu efeito na hora – por isso não é muito bom usá-lo em combate!

Traje do Disfarce

Preço: 300 **Tipo:** Traje **Efeito:** Transformação.
Esse incrível traje azul transforma o usuário em aquilo que ele quiser (claro que tem ser algo que o usuário já tenha visto pessoalmente na vida). Ele gasta 1 PV por transformação e o efeito dura até 1 hora. Qualquer dano faz o personagem perder o efeito da transformação e qualquer rasgo no traje faz ele perder suas propriedades mágicas.