

Armas, Armaduras & Escudos



Por Lobo de Diamante

Atenção!

Esse net-book é gratuito, a venda do mesmo é proibida, pois o mesmo foi feito para livre download. Tudo relatado aqui é ficcional, trate tudo aqui como objeto de entretenimento.

Importante!

Procurei me concentrar naquilo que auxilia mestres e jogadores para um maior divertimento, logo, as informações aqui não expressam a realidade, apesar de tentar fazê-lo o mais próximo possível disto. Este net-book usa as regras do Sistema Daemon, que podem facilmente ser obtidas no módulo básico que se encontra disponível para download no site Daemon. Como em todo material de RPG, a Regra de Ouro é válida aqui.

Agradecimentos

- A Jesus Cristo, por ser minha inspiração de vida.
- À minha família e amigos, por me apoiarem e me guiarem.
- A Marcelo Del Debbio, por criar meu sistema de RPG favorito.
- Aos inúmeros membros do fórum do site Daemon (www.daemon.com.br) que me ajudaram e/ou apoiaram na realização deste net-book.
- Ao GiZmo, que, além de converter o net-book para .pdf, fez a versão 1.0 do net-book Escudos, de onde vieram muitas das regras e dos textos aqui presentes.
- Ao Leishmaniose, Guardião Cego e Dalton Souza, por me aturarem.
- Aos artistas que contribuíram, involuntariamente, com as imagens presentes neste net-book.

Contato

Se você tem algo para falar comigo, mande um e-mail para waocnek@hol.com.br e reze para eu estar disposto para falar contigo. Não mande vírus, pois sou muito vingativo. Também posso ser encontrado no fórum do site Daemon.



Armas, Armaduras & Escudos

Introdução

Existe pouca coisa nas regras oficiais da Daemon no que tange os escudos, por isso este net-book irá, inicialmente, explica-los detalhadamente. Em seguida, serão mostradas diversas regras para durabilidade, criação e restauração de armas, armaduras e escudos.

Essas regras aumentam consideravelmente a quantidade de números que os rpgistas devem trabalhar, contudo o uso das mesmas torna a vida dos jogadores extremamente difícil, fazendo-os pensar três vezes antes de entrar num combate. Personagens apêlões terão maiores dificuldades que os normais, fazendo o uso destas regras bastante proveitoso para preveni-los. Os jogadores também não ansiarão combates ao invés da interpretação como ocorre às vezes.

Ver a arma quebrar no meio de um combate importante pode traumatizar (e dá uma boa lição de humildade) um jogador por toda sua vida rpgista...

Escudos

“Escudos” é uma Perícia que geralmente é utilizada com a notação 0/X% (0/10, 0/20, 0/30...) e possui também um IP (6, 7, 10...).

Lutar com um escudo no braço é uma tarefa complicada. O Personagem está com um peso extra, desbalanceado, com perda de mobilidade, etc, e treina para compensar essas desvantagens, em troca de um benefício maior. Um Personagem que treina o uso de escudos em combate aprende a utilizá-los para defender os golpes aplicados, ao invés de aparar os golpes com sua arma (espada, machado...).

Quando um Personagem compra a Perícia Escudo, ele gasta pontos de Perícia na área de defesa e usa este resultado como a Defesa em um combate.

Jonas possui 120 pontos de Perícia para gastar em armas. Ele possui DEX 12 e escolhe comprar Espada 40/30, adaga 30/10 e Escudo 0/10, ficando com a ficha desta maneira:

*Espada 52/42
Adaga 42/22
Escudo 0/22*

Quando o personagem está lutando com o escudo e a espada, ele se defende dos ataques inimigos com 52/42 (usando a espada) ou 0/22 (usando o escudo). Para este personagem, não é nenhuma vantagem usar o escudo, por que ele está destreinado no uso com combate protegido.

Agora vamos observar outro Personagem, treinado na luta com escudos. Ele gasta os mesmos 120 pontos da seguinte maneira:

Nathaniel possui os mesmos 12 pontos em DEX, e gasta seus Pontos de Perícia em treinamento de luta com escudos, ficando da seguinte maneira:

*Espada 52/22
Adaga 32/22
Escudo 0/52*

Quando este Personagem estiver lutando com o escudo em punho, armado com uma espada, ele terá 52 de ataque (da espada) e 52 de defesa (do escudo). Da mesma forma, se estiver com uma adaga e o escudo, terá 32 em ataque e 52 em defesa (contra 22 do seu colega destreinado). A vantagem se torna mais aparente quando os dois personagens passam de nível e gastam seus 25 pontos em Machado:

Machado 15/10.

Quando estiverem lutando em conjunto com o Escudo, Jonas lutará com Machado 27/22 ao passo que Nathaniel terá 27/52, por que usa o escudo na defesa !!!

A vantagem em se gastar pontos de Perícia treinando luta com o escudo é que você economiza pontos que pode aumentar suas outras armas, deixando a defesa nas mãos do Escudo. A desvantagem, claro, será quando seu Personagem estiver lutando SEM o escudo. Como ele é treinado no uso do escudo como manobra de combate, sem o escudo ele ficará desbalanceado.

Outras vantagens do Escudo

Pelas regras de combate, todo o dano aplicado pelo oponente é absorvido pelo escudo caso você acerte o teste de defesa. Nesse caso, para que serve o IP do escudo? Simples. O escudo pode fazer algo que nenhuma arma comum pode: bloquear pedras, flechas, tiros e alguns tipos de magia.

Nesse caso, você pode fazer um teste de Escudo para bloquear o dano desse tipo de ataque, coisa que seria impossível apenas com uma espada...

Se for suficientemente grande, um escudo pode proteger o personagem de armadilhas com setas envenenadas, baforadas de ácido, jatos de fogo e outras coisas “arremessadas” contra ele.

O dano que passar do IP do escudo “atravessa” o escudo e causa dano ao Personagem.

Valores de Ataque no Escudo

Normalmente, os escudos são dados pela fórmula $0/X$, mas não é impossível comprar valores de Ataque em escudo, para isso, assume-se que o Personagem treinou manobras de ataque com o escudo também (usá-lo para bloquear um oponente, bater com ele na cara do adversário, etc...)

O dano causado pelo impacto de um escudo é de $1d3$ (madeira) ou $1d3+1$ (metal ou material mais forte), mas o Personagem pode acrescentar espinhos/lâminas que podem elevar o dano desses ataques para $1d3+1d6$ (espinhos pequenos) ou até mesmo $1d10$ (lâmina afiada nas bordas). O dano segue a tabela abaixo:

Pancada com o Escudo (madeira)	$1d3 + \text{bônus}$
Pancada com o Escudo (metal)	$1d3+1+\text{bônus}$
Espinhos (1 a 4, pequenos)	$+1d3$
Espinhos (5 a 10, pequenos)	$+1d6$
Espinho Grande e Central	$+1d6$
Lâminas nas bordas	$1d10+\text{bônus}$

Manobras de Combate

Arremesso (custo 20pts)

Seu Personagem pode arremessar o escudo à distância (até FR metros) com um teste de Ataque do escudo (mas ele NÃO vai ricochetear e voltar pra sua mão, a menos que você seja o Capitão América!). O dano causado é de $1d6+\text{bônus}$.

Prensar (custo 15pts)

O Personagem consegue prensar e imobilizar um oponente contra a parede. Caso o Personagem tenha vencido a iniciativa, o oponente perde o direito a um ataque. A vítima precisa fazer na rodada seguinte um teste de FR vs FR do dono do escudo para se libertar.

Lutar com Escudos (custo 40pts)

O Personagem teve um amplo treinamento em ataques com seu escudo e agora pode realizar dois ataques e duas defesas por rodada: Um(a) com sua arma normal e outro(a) com seu escudo na outra mão. Ele não recebe bônus de destreza na arma ou escudo que estiver na sua mão oposta (esquerda para destros e direita para canhotos), a menos que possua o aprimoramento Ambidestro.

Guia de Escudos

Para definir o valor de IP e a penalidade na AGI do Personagem, este guia irá ajudar. Os escudos terão duas propriedades principais: o material e o tamanho. O material varia bastante, indo da fraca madeira até o poderoso mithril, por isso, apenas os materiais mais comuns serão mostrados. O tamanho varia em quatro: Pequeno, Médio, Grande e Torre. Segue agora a lista das bonificações de tamanho e material, com o qual pode-se montar o escudo:

Pequeno	+02 IP	-0 AGI
Médio	+03 IP	-1 AGI
Grande	+04 IP	-2 AGI
Torre	+06 IP	-3 AGI
Madeira	+01 IP	-1 AGI
Bronze	+03 IP	-2 AGI
Ferro	+05 IP	-3 AGI
Aço	+08 IP	-4 AGI
Mithril	+15 IP	-1 AGI
Diamante	+20 IP	-3 AGI

OBS: Espinho grande e central também dá uma bonificação de +1 IP.

Durabilidade

Uma das maiores reclamações de mestres e jogadores é que o personagem ainda mantém um escudo e/ou armadura intactos e brilhando após lutar com dezenas de monstros. Alguns mestres costumam usar o bom senso para indicar a hora dos mesmos quebrarem.

Os equipamentos como armas, armaduras e escudos terão agora um **IP natural** e **PV**. O Índice de Proteção Natural dos equipamentos define o quanto de dano o mesmo pode suportar sem ser danificado. Este IP equivale a X , sendo $X=IP/3$ (arredondado para baixo). Este IP da equação é o IP normal, ou seja, o IP que é usado para proteger o usuário do escudo ou armadura. Em caso de armas considere $X=\text{Dano Máximo da Arma}/3$ (arredondado para baixo). Desconsidere qualquer bonificação de dano ou IP que não envolva a estrutura física do equipamento do IP ou dano máximo da equação.

Nathaniel possui um escudo grande de aço, uma armadura de batalha completa e uma espada longa. O escudo possui IP 12, a armadura possui IP 6 e a espada possui dano máximo de 10. Pelas regras, cada equipamento possui, respectivamente, IP natural de 4, 2 e 3.

O PV do equipamento é o quanto de dano ele pode suportar até ser destruído. Funciona da mesma maneira que o PV de personagem, contudo, este PV somente é recuperado após um processo de reparo.

O PV dele é equivalente a X , sendo $X=IP*10$. Este IP da equação é o IP normal. Em casos de armas, use a equação $X=\text{Dano Máximo da Arma}*10$. O equipamento somente perde seu PV quando é atingido por uma arma ou é usado para ataque. Quando um oponente atinge um escudo de outro, role o dano causado mesmo assim, pois apesar de não ter atingido o oponente, ele causou um dano no escudo e ele será igual à quantidade de dano causado menos o IP natural do escudo.

O mesmo ocorre com as armas quando elas são usadas para defesa, o dano é transmitido para a arma, não

para o personagem. Caso o IP natural da arma ou escudo seja maior ou igual ao dano causado, significa que eles não sofreram nenhum dano.

No caso das armaduras, após calcular o quanto de dano foi causado no personagem, pegue a quantidade de dano total e reduza pela IP natural da mesma, o resultado deve ser subtraído do PV da armadura.

Reduza o IP natural do escudo/arma/armadura pela metade, arredondado para baixo, caso o(a) mesmo(a) seja atingido(a) direto por uma arma de dano de contusão, como maças ou martelos. Em caso de danos críticos, não compute o 2º dano, pois o mesmo se refere a atingir áreas vitais do oponente e armas não possuem isto.

A cada 5 de dano de corrosão (como o dano de ácidos ou de magias do caminho secundário Terra+Trevas), o escudo e/ou armadura perde 1 ponto de IP (ou dano máximo), após diminuí-lo, recalcule o PV e IP natural. A cada 10 de dano de corrosão, o escudo, arma e/ou armadura perde 1 ponto de IP natural.

Nathaniel é surpreendido por um vampiro portando uma espada longa. O vampiro realiza três ataques rapidamente, mas Nathaniel consegue defender dois deles, um com seu escudo e outro com sua espada. O 3º golpe atinge sua armadura.

Os danos causados pelo vampiro foram 7, 4 e 8. O primeiro golpe causa 3 (7 - 4 de IP) de dano no PV do escudo, que é 120. O 2º golpe causa 1 (4 - 3 de IP) de dano no PV da arma, que é 100. O 3º golpe por sua vez causou 2 de dano em Nathaniel, além de um dano de 6 (8 - 2 de IP) no PV da armadura, que é 60.

Para deixar mais realístico os danos nas armaduras, o mestre pode dividir seu PV por suas partes, logo, um dano no braço apenas danificaria a peça de armadura do braço, um dano na cabeça danificaria apenas o elmo, etc. Usando as regras do net-book Dano Localizado, que pode ser obtido no site Daemon, sempre que a armadura for atingida, role 1d10 e use esta tabela para determinar onde foi o ataque:

Cabeça	1
Braço Direito	2
Braço Esquerdo	3
Tronco	4/5
Abdômen	6
Perna Esquerda	7/8
Perna Direita	9/0

A cabeça, membros inferiores e abdômen possuem apenas 20% do PV da armadura. O restante possui 40% (note que isso fará a armadura possuir 200% de seu PV).

O ataque do vampiro atingiu o abdômen de Nathaniel, causando 6 de dano (8 - 2 IP) nesta parte da armadura que possui PV 12.

Ao usar um escudo para ataque por pancada, ele também é danificado. Usando como base a 3º Lei de Newton, onde toda ação sofre uma reação de igual valor em direção contrária, sempre que o escudo atingir algo com IP maior que 0, pegue o dano causado pelo escudo e reduza pelo seu IP natural, o resultado será subtraído do valor do PV do escudo, sendo que caso o resultado seja maior que o IP do alvo atingido, reduza-o para se igualar com ele. Caso o resultado seja menor ou igual que o IP natural do escudo, desconsidere qualquer dano no PV do escudo.

Caso o ataque tenha sido com as lâminas nas bordas do escudo, considere como uma arma em separado, ou seja, possui IP e PV próprios, separados dos valores do escudo.

Armaduras não sofrem danos (a não ser que você pegue uma peça e use para bater em alguém...), pois apenas danos por briga ou outra arte marcial podem danificá-las dessa maneira e geralmente, não há pedaços de armaduras nas áreas do corpo usadas para agredir o adversário.

As armas também sofrem com a mesma regra dos escudos. Se a arma for usada para atacar um alvo com IP acima de 0, após rolar o dano da arma no alvo, a 3º Lei de Newton fará a arma receber a mesma quantidade de dano, contudo este dano que a arma recebe nunca poderá ser maior que o IP do alvo e sempre será diminuído pelo IP natural da arma, como ocorre com os escudos.

Em casos de acerto críticos com ataques com escudos e/ou armas, não compute o 2º dano, apenas o 1º dano que foi causado, pois o 2º é um bônus por ter atingido uma área vital do oponente.

Extremamente furioso com o vampiro, Nathaniel o atinge com sua espada e com seu escudo. A pele do vampiro é bastante grossa, tendo IP 4. Os danos causados pelo guerreiro foram, respectivamente, 6 e 10. Como atingiram algo com IP, ambos equipamentos sofrem danos.

No caso da espada, ela sofreu 3 (6 - 3 de IP) de dano em seu PV, que já estava reduzido em 99. O escudo sofreu 4 de dano, pois o dano 10 menos o IP natural 4 resultou em 6, mas como é maior que 4, ele foi diminuído para igualar-se com o IP do vampiro, desse modo, este dano reduziu o já reduzido PV de 117.

Conforme o equipamento sofre dano, ele começa a rachar e num momento irá se fragmentar e perder pedaços. Ao atingir metade do PV normal, reduza o PV máximo dele para 75% do normal. Neste momento, o escudo perde 1d3+2 espinhos pequenos, se os tiver. Caso atinja um quarto do PV normal, reduza o PV máximo para 50% do normal e dê penalidade de -1 IP normal (ou -1 de dano). Para os escudos, há também outra perda de 1d3+2 espinhos pequenos e se possuir um espinho central, ele o perde. Caso atinja 0%, o equipamento é destruído...

Caso esteja usando as regras de dano localizado, quando uma peça de armadura atinge 0%, somente ela é destruída, as outras permanecem normais, afinal, não dá para

a armadura toda se destruiu num conflito, se apenas o elmo foi atingido!

O combate com o vampiro se estendeu por um longo período, especialmente pelo fato do mesmo ter recebido reforços de outros dois de sua espécie. No final, os três foram mortos, mas Nathaniel pagou o preço: Além de estar muito ferido, sua espada sofreu um dano total de 56, tendo apenas 44 de PV, logo seu PV máximo foi reduzido para apenas 75. Seu escudo sofreu mais, ficando com apenas 10 de PV, além de ficar com PV máximo de 60, sua IP foi reduzida em 1 ponto e perdeu todos seus pequenos espinhos. Sua armadura está com apenas 6 PV no abdômen, 4 PV na perna esquerda e 3 PV no braço direito.

Reparando Equipamentos

Para fazer o PV do equipamento retornar ao normal, é necessário que alguém possua os instrumentos necessários e utilize sua perícia artífice (armas) para consertá-lo. São necessários 10 minutos de trabalho no equipamento, seguido por um teste com a perícia. Um acerto na mesma resulta numa recuperação de 1 PV do equipamento, um acerto crítico resulta em 2 PVs recuperados. Um erro resulta em nenhuma recuperação e um erro crítico numa perda de 1 PV!!

Caso o equipamento esteja com PV máximo reduzido, o máximo que o armeiro poderá recuperar será o valor do PV máximo. Se o PV for recuperado para acima de um quarto do PV normal, o equipamento perderá a penalidade no IP (ou a redução de dano). Para fazer o PV voltar a ter como PV máximo o PV normal, será necessária também uma quantidade do material o qual foi feito o equipamento, sendo 20% da quantidade do material total usado na construção do equipamento para restaurar o PV máximo de 50% do normal para 75% do normal e outros 20% de material para ir de 75% para 100%, restaurando assim por completo o PV máximo. Caso ele tenha perdido IP ou dano por ter sofrido ataques de ácido, serão necessários outros 20% para restaurar 1 IP ou 1 de dano. 10% são necessários para refazer espinhos de escudos. Veja a quantidade de material a qual foi feito cada equipamento na próxima seção.

Após se recuperar dos ferimentos e com as cabeças dos três vampiros num saco, Nathaniel resolve concertar seus equipamentos. Primeiro ele tira seu martelo de ferreiro e começa a concertar sua armadura, levando duas horas e meia para restaurá-la, contudo, por estar muito fragmentado, o abdômen da armadura somente foi restaurado até 9 PV. Logo depois, ele pegou seu escudo, que estava quase quebrando e conseguiu após muito tempo, fazer ele voltar a ter 60 PV, não conseguindo avançar mais que isso sem um pouco de aço, para concertar algumas partes, e equipamentos mais avançados. Ao tentar concertar sua espada, Nathaniel faz de muito mal jeito no início e acaba por retirar mais 3 PVs de sua arma, então ele resolve parar.

No dia seguinte ele chega na vila de Torrent, onde recebe uma recompensa pelas cabeças dos vampiros e usa o dinheiro para pagar uma restauração no seu equipamento. Infelizmente, o armeiro cobrava caro e apenas a espada pode ser restaurada. O armeiro usou uma certa quantidade de ferro, além de seus equipamentos técnicos, para restaurar a espada por completo.

Criando Equipamentos

Para se criar um escudo ou arma ou armadura, necessita-se de uma certa quantidade de material, da perícia Artífice (armas) e dos equipamentos corretos. Na sua confecção, para determinar a quantidade de material necessário, utilize a tabela abaixo ou utilize o bom-senso do roleplay:

uma arma com dano menor ou igual a 1d3	0.5m ³
uma arma com dano entre 1d3 até 1d6	1m ³
uma arma com dano entre 1d6 até 1d10	2m ³
uma arma com dano entre 1d10 até 2d6+2	3m ³
uma arma com dano maior que 2d6+2	5m ³
uma armadura com IP menor ou igual a 4	10m ³
uma armadura com IP maior que 4	15m ³
um escudo pequeno	2m ³
um escudo médio	3m ³
um escudo grande	4m ³
um escudo torre	5m ³

Com tudo pronto e disponível, o armeiro vai começar a trabalhar no equipamento. Ele irá trabalhar 100 horas por m³ de material necessário para acabar o que deseja fazer. Um armeiro pode trabalhar na construção de um novo equipamento por dia exatamente X horas, sendo $X = (\text{CON} + \text{DEX}) / 4$. Ele só deve realizar um teste com sua perícia após o término do trabalho, caso acerte, o equipamento será normal, caso erre, ele terá uma penalidade de 25% no seu PV normal eternamente. Um acerto crítico dará um bônus de 25% no PV normal e um erro crítico trará uma penalidade de 50% no PV normal.

Nathaniel realiza um negócio com o armeiro: Em troca de sua armadura e de seu escudo, o armeiro faz um novo escudo para Nathaniel, bem mais barato que restaurar o escudo antigo. O armeiro irá fazer um escudo grande de aço, o que requisita 4m³ de aço. Ele possuía bem mais que isso no estoque e logo começa os trabalhos. O armeiro possui CON 15 e DEX 17, podendo trabalhar 8 horas por dia. Nathaniel passa algumas semanas na aldeia, fazendo pequenas missões para a milícia local. 50 dias depois de começar a trabalhar, o armeiro acaba e testa sua perícia, conseguindo um acerto: O escudo é normal.

Nathaniel pega seu novo escudo e vai embora da aldeia, quanto ao armeiro, ele começa a trabalhar na restauração da armadura de Nathaniel, pois a armadura parecida que ele fez há varias semanas teve um péssimo resultado, pois ele tirou um erro na sua perícia, ocasionando numa armadura de péssima qualidade após 188 dias de trabalho...

Guia de Armas & Armaduras

Bem, após explicar todo o processo normal, deve-se mostrar algumas complicações e casos especiais. Um deles é o material a qual são compostas as armas e armaduras. Da mesma forma que os escudos, diferentes materiais interferem nas estatísticas desses equipamentos.

Não há qualquer alteração no dano, no caso das armas, todavia, materiais melhores ocasionam em bonificações do IP Natural e PV. Segue a lista dos materiais e suas bonificações/penalidades:

Madeira	-6 IP	-50 PV
Bronze	-4 IP	-25 PV
Ferro	-2 IP	-10 PV
Aço	+0 IP	+00 PV
Mithril	+5 IP	+25 PV
Diamante	+8 IP	+50 PV

Em caso de armas de materiais compostos, feitos de mais de um material, faça várias armas, cada uma feita totalmente por um dos materiais, em seguida, some as características e divida pela quantidade de material, os resultados serão as atribuições da arma final. São consideradas armas normais, aquelas que são feitas de aço. O mithril dá um bônus de +2 na iniciativa e o diamante apenas +1.

O armeiro recebe a visita de uma caravana de Fewn, eles precisam reparar algumas armas, entre elas, uma lança de caça de cabo de madeira e ponta de aço, um arco longo de madeira, uma espada curta de mithril e um martelo de ferro.

Uma lança normal teria 60 PV e 2 IP, contudo, ela possui dois materiais, madeira e aço. Uma lança de madeira teria 10 PV e 0 IP, somando as características da arma de madeira e a arma de aço, o resultado é 70 PV e 2 IP, que dividindo-se, chega-se nas características da arma de madeira e aço: 35 PV e 1 IP.

O arco longo normal possui 80 PV e 2 IP, contudo, por este ser de madeira, ele tem 30PV e 0 IP. Uma espada longa teria 100PV e 3 IP, mas esta de mithril possui 125 PV e 8 IP. O martelo teria 60 PV e IP 2, mas este é feito de material fraco, logo possui somente 50 PV e 0 IP.

As armaduras também são alteradas dependendo de seu material. As armaduras de couro são especiais pois elas possuem uma flexibilidade muito grande, logo não podem haver armaduras deste tipo feitas de qualquer outro material

(na era medieval). Trataremos apenas as armaduras feitas de materiais inflexíveis. As modificações ocorrem em sua IP normal e, conseqüentemente, afetam seus PVs e IP natural.

São consideradas normais aquelas armaduras feitas de aço. Armaduras de mithril reduzem em 3 a penalidade de agilidade da armadura e de diamantes reduzem em 2. É raro encontrar armaduras feitas de mais de um material, estas geralmente são armaduras improvisadas, com braço de ferro, perna de aço, etc. Nesses casos, é aconselhável utilizar as regras de dano localizado e determinar normalmente os PVs e IPs de cada peça.

Bronze	-2 IP
Ferro	-1 IP
Aço	+0 IP
Mithril	+3 IP
Diamante	+4 IP

A caravana também trouxe três armaduras de placas para concertar: Uma de aço, uma de diamante e uma misturada de aço e bronze.

Por ser uma armadura normal, a de aço possui 50 PV, 5 IP e 2 IP natural. A imponente armadura de diamante possui notáveis 90 PV, 9 IP e 3 IP natural.

A 3º armadura é feita totalmente de aço, mas seus braços foram feitos de bronze. Utilizando as regras de dano localizado e sabendo as características de uma armadura de aço, deduz que o elmo e abdômen possuem 10 PV, 5 IP e 2 IP natural, já as pernas e tórax possuem 20 PV, 5 IP e 2 IP natural. Uma armadura de bronze teria 30 PV, 3 IP e 1 IP natural, logo, os braços de bronze da armadura em questão teriam 6 PV, 3 IP e 1 IP natural.

O armeiro estava muito ocupado com a restauração da antiga armadura de Nathaniel, por isso adia os reparos da encomenda da caravana para se concentrar em seu pedido mais urgente...

Amolando Armas

Quem possui armas cortantes ainda possui mais problemas. Com o passar dos tempos, elas começam a perder seu poder de corte, necessitando serem amoladas para que não o percam. Considere que a arma perde 1 ponto de dano para cada 100 pontos de dano que ela já desferiu. Desconsidere o 2º dado do dano crítico e outros danos, que não possuem origem na estrutura de corte da arma.

Um teste fácil de artífice (armas) após cinco minutos de trabalho restaura essa penalidade. É recomendável ter ferramentas básicas de armeiro, mas pode-se improvisar com instrumentos mais rudimentares, como uma simples pedra, contudo neste caso o teste será normal.

Um erro no teste significa que o armeiro não conseguiu amolar a arma, já um erro crítico significa que ele fez um verdadeiro estrago e retirou 1 ponto de dano...

O acerto crítico não traz nenhuma bonificação, contudo ele pode ser usado para aumentar o dano da arma. O

jogador deve dizer sua intenção de aumentar o dano e deixar seu personagem trabalhar por 5 minutos, no final, deverá tirar um acerto crítico num teste normal de sua perícia para fazer a arma ter um bônus de 1 dano extra. Esse bônus pode-se perder normalmente, contudo para recuperar deverá se passar pelo mesmo processo que foi preciso para obtê-lo. Apenas armas plenamente afiadas podem passar por este processo!

Não é necessário esperar a arma já estar com sua penalidade para amola-la. Caso prefira-se prevenir a remediar, o armeiro amola normalmente a arma que já possui um grande histórico de dano para zerar seu histórico.

Nathaniel percebe durante sua trilha, indo de Torrent para Fewm, que sua espada está desamolada. Ela está com dano 1d10-2 e como não há nenhum armeiro por perto para amolar-la, Nathaniel resolve fazer isso pessoalmente. Ele pega suas ferramentas e trabalha por dez minutos na espada, recuperando seu poder corte. Ele resolve tentar aumentar seu dano, por isso trabalhar com fervor por mais 5 minutos para tal, conseguindo no final um sucesso! Sua espada agora possui dano de 1d10+1.

Escudos versus Dano de Área

Quando alguém recebe dano de área, ele pode utilizar seu escudo para se defender, não importando o tipo de dano de área, seja explosivos, granadas, baforadas de ácido, sopros de dragões ou magias de dano de área.

Após a explosão ocorrer, o usuário do escudo deve passar no teste de defesa com escudo para reduzir o dano, afinal, um escudo protege parcialmente o corpo do dono dele. Quando o dano ocorrer, ele irá atingir totalmente o dono do escudo se ele errar na defesa do escudo (o escudo também receberá a mesma quantidade dano que seu dono recebeu, o mesmo vale para armas e armaduras), em caso de acerto, dependendo do tamanho do escudo, ocorrerá uma redução no dano do defensor, mas o escudo ainda irá receber o dano total. Segue agora a relação entre tamanho e redução:

Pequeno	-1d6
Médio	-1d10
Grande	-2d6
Torre	-2d10

Ainda ocorre um dano secundário no caso da explosão, pois o escudeiro é arremessado para trás. Considere que cada 2 de dano que o escudo recebeu (ou o escudeiro, caso este errou na sua defesa), o escudeiro foi arremessado 1 metro para trás, recebendo 1 de dano extra para cada 2 metros que é arremessado (esse dano não afeta escudos ou armas, apenas na armadura, mas é diluído em suas partes). Ele também fará um teste de DEX para não deixar o escudo e qualquer arma na sua mão cair.

Nathaniel encontra dois amigos seus sendo atacados por um mago e vai ao seu auxílio. O mago joga uma bola de

fogo e atinge nos amigos de Nathaniel e no próprio. Um dos amigos recebe 5d6 de dano e morre, o outro tenta utilizar seu escudo pequeno de madeira, mas erra e acaba levando 5d6 de dano, assim como todos os seus equipamentos, sendo que no caso do escudo, ele é destruído.

Nathaniel estava a dois metros da bola quando ela explodiu, logo recebeu apenas 3d6 de dano. Felizmente, ele passou no teste e seu escudo lhe protegeu parcialmente. Os 3d6 causam 15 de dano, que são subtraídos do PV do escudo, mas esse dano também é reduzido pelo IP natural do mesmo. O escudo protege com 2d6 seu dono, e o resultado é 8, logo, Nathaniel recebe apenas 7 dos 15 de dano que deveria. Como não estar de armadura, o dano o atinge totalmente. Sua espada também recebe 7 de dano, menos seu IP natural.

Como seu escudo levou 15 de dano, Nathaniel foi arremessado 7,5 metros para trás, sofrendo mais 3 de dano. Agora, sem armas na mão e com dois amigos a menos, Nathaniel ainda tem que encarar o mago...

Equipamentos Mágicos

Armas, Armaduras e Escudos de grandes heróis são geralmente mágicas. Para se possuir um item mágico ou deve-se comprar o aprimoramento Itens Mágicos ou ganhar durante a campanha.

Aqui daremos alguns detalhes para o primeiro exemplo e auxiliar um pouco no segundo, mas será voltado especialmente para magias que auxiliam no combate. Para uma explicação melhor e mais abrangente, é sugerido procurar no site Daemon, o net-book Gerador de Itens Mágicos, de onde vieram quase todas as regras aqui mostradas nesta seção.

Quanto maior a quantidade de pontos gastos no aprimoramento, mais Pontos de Itens Mágicos se obtém. Esses pontos vão determinar os poderes do item.

1 P. de Aprimoramento	01 P. de itens mágicos
2 P. de Aprimoramento	03 P. de itens mágicos
3 P. de Aprimoramento	05 P. de itens mágicos
4 P. de Aprimoramento	07 P. de itens mágicos
5 P. de Aprimoramento	10 P. de itens mágicos

Esses pontos serão diluídos pelo tamanho do item, pois quanto maior o item, maior a quantidade de pontos necessários para se ter um efeito mágico.

0,5 Ponto de Item Mágico:

Arma Pequena (dano máximo de 1d6) com 1 Efeito
Escudo Pequeno com 1 Efeito

1,0 Ponto de Item Mágico:

Arma Pequena com 2 Efeitos
Arma Média (dano máximo de 2d6) com 1 Efeito
Escudo Pequeno com 2 Efeitos

Escudo Médio com 1 Efeito

2,0 Pontos de Itens Mágicos:

Arma Pequena com 3 Efeitos
Arma Média com 2 Efeitos
Arma Grande (dano máximo superior a 2d6) com 1 Efeito
Armadura Leve (IP igual ou menor a 2) com 1 Efeito
Escudo Pequeno com 3 Efeitos
Escudo Médio com 2 Efeitos
Escudo Grande com 1 Efeito

3,0 Pontos de Itens Mágicos:

Arma Pequena com 4 Efeitos
Arma Média com 3 Efeitos
Arma Grande com 2 Efeitos
Armadura Leve com 2 Efeitos
Armadura Média (IP 3 ou 4) com 1 Efeito
Escudo Pequeno com 4 Efeitos
Escudo Médio com 3 Efeitos
Escudo Grande com 2 Efeitos

4,0 Pontos de Itens Mágicos:

Arma Pequena com 5 Efeitos
Arma Média com 4 Efeitos
Arma Grande com 3 Efeitos
Armadura Leve com 3 Efeitos
Armadura Média com 2 Efeitos
Armadura Grande (IP maior que 4) com 1 Efeito
Escudo Pequeno com 5 Efeitos
Escudo Médio com 4 Efeitos
Escudo Grande com 3 Efeitos

5,0 Pontos de Itens Mágicos:

Arma Pequena com 6 Efeitos
Arma Média com 5 Efeitos
Arma Grande com 4 Efeitos
Armadura Leve com 4 Efeitos
Armadura Média com 3 Efeitos
Armadura Grande com 2 Efeitos
Escudo Pequeno com 6 Efeitos
Escudo Médio com 5 Efeitos
Escudo Grande com 4 Efeitos

Com os pontos de efeitos já determinados para o equipamento que deverá ser mágico, agora deve se gastar os pontos de efeitos nas magias:

Anulação de IP (0,5 ponto): A arma reduz o IP do alvo em 1 ponto (caso fique negativo, considere IP 0) quando ela o atinge. Pode ser comprado várias vezes.

Aumento de Atributos (0,5 ponto): Quando em posse do equipamento, o dono recebe um bônus de +5 em um ou mais atributos. Pode ser comprado várias vezes.

Aumento de IP (0,5 ponto): Quando em posse do equipamento, o dono recebe um bônus de +1 IP. Pode ser comprado várias vezes.

Aumento de IP de Equipamento (0,5 ponto): O equipamento recebe um bônus de +1 IP. Pode ser comprado várias vezes.

Aumento de Velocidade (0,5 ponto): Quando em posse do equipamento, o dono recebe um bônus de +3 em sua iniciativa. Pode ser comprado várias vezes.

Bônus de Combate (0,5 ponto): Quando em posse da arma ou escudo, o dono recebe um bônus de +10% de perícia, devendo gastar no ataque e defesa da arma (ou escudo) em questão. Também concede +1 de dano mágico na arma. Nos escudos, ou aumenta o dano de pancada ou das lâminas em suas bordas. Pode ser comprado várias vezes.

Munição Ilimitada (4,0 pontos): Apenas armas de disparo podem ter essa magia, onde ela passa a disparar projeteis de energia astral. Eles não aumentam o dano, mas dão munição infinita à arma.

Mutilação (4,0 pontos): Apenas armas brancas podem ter esse efeito, onde sempre que ela dá um dano crítico, mutila uma parte do corpo do alvo.

Propósito (1,5 ponto): A arma ganha um bônus de +3 de dano sempre que atinge num alvo pertencente a uma raça (demônios, anjos, dragões, etc) específica.

Propósito (1,0 ponto): A arma ganha um bônus de +5 de dano sempre que atinge num alvo pertencente a uma sub-raça (dragões vermelhos, goblins, orcs, etc) específica.

Propósito (0,5 ponto): A arma ganha um bônus de +7 de dano sempre que atinge numa criatura (Nathaniel, o guerreiro ruivo de Kalimera) específica.

Proteção contra Elementos (0,5 ponto): Quando em posse do equipamento, o dono recebe uma resistência de 1d6 contra um elemento escolhido. Pode ser comprado várias vezes.

Proteção contra Magia (0,5 ponto): Quando em posse do equipamento, o dono recebe uma resistência de 1d6 contra danos mágicos. Pode ser comprado várias vezes.

Ao chegar em Fewn, Nathaniel está bastante ferido e triste pela perda de seus amigos. Ele conseguiu matar o mago (bom, ele não tem tanta certeza quanto a isso), mas pelo menos ele conseguiu um item de grande valor no

acampamento do mago que ficava nas redondezas: Uma armadura vermelha de aço que protege contra fogo!

Preços de Equipamentos

Segue agora uma lista de equipamentos e materiais com sugestões de preços, algumas pegadas do net-book Equipamentos, que pode ser encontrado no site Daemon, podendo encontrar uma gama maior de equipamentos lá, uma vez que será dada uma ênfase maior nos equipamentos pouco mostrados. As duas colunas são preços máximos e mínimos sugeridos em florins.

Escudos

Pequeno*	60	90
Médio*	90	120
Grande*	120	150
Torre*	150	180
Lâminas nas bordas	120	150
Espinhos (1 a 5, pequenos)	20	30
Espinhos (6 a 10, pequenos)	40	50
Espinho Grande e Central	50	75

Materiais

Madeira (m ³)	15	45
Bronze (m ³)	100	200
Ferro (m ³)	250	400
Aço (m ³)	350	500
Mithrill (m ³)	25.000	30.000
Diamante (m ³)	20.000	25.000

Outros

Restauração de Equipamento (por PV)**	10	20
Restauração de Equipamento (por IP)**	15	25
Criação de Equipamento (por m ³)**	30	60
Ferramentas básicas de armeiro***	80	150
Ferramentas avançadas de armeiro	200	300
Amolar Arma (por 1 ponto de dano)	5	10
Armeiro Contratado (por dia)	25	35
Item Mágico (por ponto de efeito)****	1000	2500

* Some a esse valor o preço da quantidade de material empregado na sua confecção. Também some a ele os valores da quantidade de espinhos e/ou lâminas nas bordas que ele possui.

** Some a esse valor o preço do material que está sendo gasto na realização do trabalho, caso seja necessário o emprego dele.

*** Estes são equipamentos bem básicos, geralmente usados por aventureiros quando em missão para tentar tirar os danos de seus equipamentos. Não possui capacidade para restaurar PV máximo ou IP, nem se houver material para usar. Apenas com ferramentas avançadas, estes procedimentos são possíveis de serem realizados.

**** Para encontrar o valor do item mágico deve-se somar ao preço de um item igual não-mágico, o produto da multiplicação do preço de item mágico mostrado aqui pela quantidade de pontos de efeito que o mesmo possui.

