

Armas Mágicas

By.: Rafael Menestrel

Armas Mágicas! Não há nada num mundo medieval, itens que deixem os aventureiros mais excitados e empolgados.

Grandes espadas lançadoras de bola de fogo! Lanças capazes de lançar raios! Escudos destruidores de muros! Aqui você usa a sua imaginação e com o uso de algumas regras todas as suas idéias se tornam realidade!

Aprimoramentos	Custo
1 Ponto de Armas Mágicas	1
3 Pontos de Armas Mágicas	2
5 Pontos de Armas Mágicas	3
7 Pontos de Armas Mágicas	4
9 Pontos de Armas Mágicas	5
12 Pontos de Armas Mágicas	6

Note que o personagem pode utilizar o Aprimoramento Armas Mágicas muito mais do que uma vez! Se ele quiser por exemplo, Pontos de Armas Mágicas 15, basta que ele pague 7 Pontos de Aprimoramento.

Tabela de Armas	Custo
Adaga	0,5
Cajado	1,0
Espada	1,0
Flechas (1d6)	0,5
Lança	1,5
Machado	1,0
Martelo	1,0
Tridente	1,5
Katana	1,5

Tabela de Poderes

A seguir, vem uma seqüência de poderes que podem ser combinados numa mesma arma, tornando-a um artefato único e extremamente pessoal. O custo deve ser pago com os Pontos de Armas Mágicas.

Arremessável

O usuário desta arma pode arremessá-la para atacar à distância sem sofrer qualquer tipo de penalidade com isso. Observe que esse poder é muito útil se combinado com Retornável.

A distância a que a arma pode ser arremessada é dada pela tabela abaixo.

- 0,5 ponto:** 5 metros.
- 1,0 ponto:** 10 metros.
- 1,5 pontos:** 15 metros.
- 2,0 pontos:** 20 metros.

Ataque de Área

A arma mágica desenvolveu algum tipo de Ataque de Área, seja uma rajada de frio intenso, de ácido corrosivo, de vapores tóxicos ou mesmo, a clássica bola de fogo.

Para utilizar esse poder, devem ser pagos pontos de Armas Mágicas de acordo com o dano, alcance e número de vezes que pode ser usado. Faça isso, seguindo a tabela.

O usuário deve obrigatoriamente escolher QUAL é o tipo de ataque que sua arma é capaz de causar, porque elas possuem efeitos extras (veja abaixo). A vítima de um ataque de área de uma arma pode realizar um teste de AGI para receber apenas metade do dano.

Custo	Dano	Alcance	Ataques
0	0	1m	1/dia
1	1d6	2m	2/dia
1,5	2d6	4m	4/dia
2	3d6	8m	8/dia
3	4d6	16m	16/dia

Exemplo: Rafael deseja ter o poder Ataque de Área na sua arma, com dano 3d6 e alcance de 4m, para ser utilizado quatro vezes por dia. Este ataque custa 5 pontos (2 + 1,5 + 1,5).

Efeitos possíveis:

Fogo: pode incendiar pequenos materiais combustíveis; pode derreter metais ou fundir peças.

Ácido: pode corroer metais; causa dano extra (de 1 ponto por rodada por contato); não causa dano em vidro.

Frio: pode congelar uma pessoa; ou esfriar um área específica, como uma sala.

Vapores tóxicos: corroem; e podem ser afetados por máscaras de proteção (reduz dano a metade); podem ser inflamáveis.

Ataques Extras

Essa arma concede ao seu possuidor, a capacidade de realizar mais ataques do que o normal por rodada. Ele é muito útil em combate, já que a maioria das armas já possui um grande bônus de dano.

1,0 ponto: três ataques a cada duas rodadas (alterne entre 1 ataque e 2 ataques).

2,0 pontos: dois ataques por rodada.

3,0 pontos: cinco ataques a cada duas rodadas (alterna entre 2 e 3 ataques).

4,0 pontos: três ataques por rodada.

Aumento de Atributos

Esse poder é extremamente incomum e raro, não só por causa de seu preço elevado, mas também por causa de sua ótima vantagem – afinal, ele é também útil fora do combate.

Força: cada ponto de Armas Mágicas investido nesse poder, dá cada vez mais força para o combatente que estiver empunhando a arma. Esse bônus é de +3 em Força por ponto.

Destreza: essas armas fazem com que o lutador fique muito habilidoso com o uso da arma. Cada ponto de Armas Mágicas usadas nesse poder concede um aumento de +3 na Destreza de quem estiver usando a arma.

Agilidade: essas armas são extremamente leves, apesar de manterem a sua resistência e dureza. O empunhador dessa arma recebe um bônus de +3 em Agilidade para cada ponto de Armas Mágicas investido nesse poder.

Bônus Mágico

Essa arma possui uma capacidade de combate mais acurada do que as outras. Além de conceder o bônus no dano, ela concede um bônus de melhoria no uso da perícia e também um bônus na iniciativa normal da arma. Esse bônus adicional é causado por algum tipo de elemento com qual a arma foi encantada. Pode ser por dreno de energia, por labaredas de fogo, por gelo, por eletricidade, por gelo ou por qualquer outro tipo de elemento.

Bônus	Custo
+1 p/ dano, +10% p/ ataque OU defesa	0,5
+2 p/ dano, +20% p/ ataque OU defesa	1,0
+1d6 para dano, +30% p/ ataque OU defesa	2,0
+2d6 para dano, +40% p/ ataque OU defesa	3,0

Bônus Mágico vs. Criaturas

Todas as armas que possuem esse poder são consideradas armas +1, mas com a capacidade de causar maiores ferimentos em criaturas específicas. Assim, elas são +3 contra um tipo de criatura e +5 contra uma raça específica.

Exemplos: +1, +3 vs. Vampiros, +5 vs. Strigoi +1, +3 vs. Arcadianos, +3 vs. Fadas, etc.

Camuflagem

Aquele que empunhar essa arma, passará a contar com um sistema de camuflagem. Funciona apenas enquanto a arma estiver sendo empunhada, mas pode ser utilizada em qualquer ambiente sem a necessidade de concentração.

1,0 ponto: o usuário pode mudar a cor de sua pele como desejar. Exige concentração para ser usado.

1,5 ponto: não só muda as cores da pele, como também pode adotar padrões de cores compatíveis com o ambiente. É um poder instintivo e não exige concentração.

2,0 pontos: o empunhador da arma altera a textura do seu corpo, tornando-se mesclado ao ambiente. Pode simular rochas, folhas, etc.

2,5 pontos: o usuário da arma pode se tornar um borrão de luz, quase impossível de ser detectado por métodos normais (como o *Predador*).

3,0 pontos: é possível se tornar invisível, quando desejar. Só pode ser detectado por Magia (Focus 6 ou mais).

Fiel

As armas que possuem esse poder são consideradas “fiéis” ao seu dono, e caso sejam tomadas dele, se recusarão a ser usado por outros donos. Todos os golpes tentados errarão automaticamente. A arma só aceita o novo dono, se ela ficar um mês inteiro sem ser empunhado. Essa habilidade custa **1,0 ponto**.

Perícia Capacitada

Existia na Idade Média, a lenda de que alguns espíritos habitavam as armas. Dependendo do tipo do espírito, ele era capaz de passar alguns de seus dons da vida passada para aquele que empunhasse a arma.

Em termos de jogo, para cada 0,5 ponto de Armas Mágicas investido nesse poder, um bônus de +15% é concedido numa perícia escolhida (repare que apenas uma perícia pode ser escolhida, e só pode usá-la ampliá-la até +45%).

0,5 ponto: aumenta uma perícia em +15%.

1,0 ponto: aumenta uma perícia em +30%.

1,5 ponto: aumenta uma perícia em +45%.

Regeneração

Enquanto estiver empunhando a arma, o usuário regenera seus ferimentos e danos em combate. Observe que essa regeneração está ativa, mesmo quando a arma está guardada na bainha do usuário.

0,5 ponto: regenera 1 PV a cada 12 horas.

1,0 ponto: regenera 1 PV a cada 6 horas.

1,5 pontos: regenera 1 PV a cada 3 horas.

2,0 pontos: regenera 1 PV a cada hora.

2,5 pontos: regenera 1 PV a cada ½ hora.

3,0 pontos: regenera 1 PV por rodada.

Regeneração Vampírica

As armas que possuem esse poder são conhecidas como Vampiras Sanguinárias, ou como Crias de Bathory. Quando causa dano, ela parece “beber” o sangue dos adversários e o usa para regenerar os ferimentos daqueles que empunha a arma. Em termos de jogo:

0,5 ponto: para cada 5 pontos de dano que a arma causa, ela regenera 1 PV no usuário.

1 ponto: para cada 4 pontos de dano que a arma causa, ela regenera 1 PV no usuário.

1,5 pontos: para cada 3 pontos de dano que a arma causa, ela regenera 1 PV no usuário.

2 pontos: para cada 2 pontos de dano que a arma causa, ela regenera 1 PV no usuário.

Resistência Elemental

O espírito que habita essa arma é o de um elemental, e assim, ele concedeu alguma proteção contra o elemento que ele representa. Em termos de jogo, para cada 0,5 ponto de Armas Mágicas investido nesse poder, concede 1D de proteção ao usuário da arma – sendo que o máximo desse bônus é 4D.

0,5 ponto: concede 1D de proteção contra um elemento.

1,0 ponto: concede 2D de proteção contra um ÚNICO elemento.

1,5 pontos: concede 3D de proteção contra um determinado elemento.

2,0 pontos: concede 4D de proteção contra um determinado elemento.

Retornável

Esta habilidade só pode ser usada em armas que podem ser arremessadas (lanças, flechas, pedras, ou armas com o poder Arremessável).

Não importa quão longe a arma esteja de seu dono (deste que esse consiga vê-la), ele poderá fazer com que ela retorne até ele com uma velocidade de 10m/s.

Sagrada

Estas armas foram abençoadas por papas ou por santos da Idade Média. Quando usadas contra Mortos-Vivos, elas causam o dobro de dano – que não pode ser regenerado por estes seres maléficos. Apesar de extremamente úteis contra esses seres da Trevas, essa habilidade é rara de ser encontrada por causa de seu alto custo, **1,5 pontos**.

Telecinésia

Através de determinados movimentos com a arma mágica, o usuário é capaz de mover matéria bruta apenas com a força de seu pensamento. É claro, que esse poder só funciona na presença da arma.

1,0 ponto: permite ao usuário mover até 25Kgs com a força de sua mente. Pode abrir portas ou empurrar objetos, como se tivesse FR 6 e DEX 6.

1,5 pontos: permite ao empunhador mover até 50Kgs com a força de sua mente. Pode empurrar pessoas ou realizar outras proezas, com FR 12 e DEX 6 ou metade desse peso (25Kgs) com DEX 12.

2,0 pontos: permite ao usuário mover até 100Kgs com a força de sua mente. Pode mover objetos, forçar portas, etc., com FR 18 e DEX 6, ou mover 50Kgs com DEX 12 ou 50Kgs com DEX 18.

Finalizando

Esse foi o primeiro Guia de Construção de Armas construído por mim, e não vai ser o único. Eu sei que devo ter deixado muitos efeitos úteis, de fora da lista dos poderes, e resolvi não incluir fraquezas. Mas não se desespere! O Guia de Armas Mágicas 2.0 já está a caminho...

Eu gostaria que esse net-book ajudasse muitos RPGistas a se divertirem mais durante as partidas, usando esse suplemento para que criassem e personalizassem suas próprias armas. Isso realmente iria ser gratificante.

Agradecimentos

- Inicialmente eu agradeço aos meus pais, por me darem as condições para criar este net-book.
- Agradeço ao meu grande irmão Lucas “d20”, um amigo nas horas mais estranhas...
- Ao meu grupo de RPG (que eu não vou colocar os nomes, para poupá-los de chacotas...).
- A todos que colaboram para que meus trabalhos venham ao ar (valeu Gizmo e Necromante, vocês são OS caras)
- A todos os RPGistas, “veneradores de Satã” ou não, por manterem a Idade Média algo tão atraente.
- Ao **Kurt Cobain** – todos esses net-books são impulsionados pelas músicas do Nirvana. **In Útero!!!**

Autor: Rafael Menestrel

Net-book: Armas Mágicas

E-mail: rafadaemon@uaimail.com.br

Qualquer dúvida, sugestão ou mesmo um xingamento, mande-me um e-mail...