

# Gerador de Itens Mágicos



2ª EDIÇÃO

ANDERSON "ANÚBIS"

MAXIMILIAN POISON D'NORTH

RODRIGO "LAMAZUUS" LINS



## AGRADECIMENTOS:

A DEUS, PELO DOM DA VIDA.

A MEUS PAIS POR SEU INCENTIVO EM MEUS PROJETOS.

AO MAXIMILIAN PELO AUXILIO NA CRIAÇÃO DESSA SEGUNDA EDIÇÃO.

AO LAMAZUUS POR TER AJUDADO A LANÇAR A PRIMEIRA EDIÇÃO.

AO PESSOAL DA DAEMON POR TER CRIADO O MELHOR SISTEMA DE RPG DO BRASIL.

DEDICO ESSE NETBOOK A MEU GRUPO DE JOGOS:

RODRIGO "MEGALOT", O GUERREIRO.

FLAVIO "CLUNK", O BARBARO.

CLAITON "APOLO", O MAGO DA TERRA.

DEIGO "ROCKY RACCORN", O LADRÃO VAMPIRO.

FABIO "ARGON", O ELFO, SALVADOR DE TODOS.

RICARDO "ELIJHA", O MELHOR CLÉRIGO QUE JÁ CONHECI.

GHÍGIO "JIMENES", MAGO DA ÁGUAS

CELSE "TACITUS", LOBO SOMBRIO.

JUNIOR "MAXIMILIAN", PRESA DE PRATA.

FRANCIS "KYUBE", SENHOR DE SAKURA NIKAI.

HEVERSON "LEE, O GRANDE CHUVA SANGRENTA".

VINCENT "ANTIDILUVIANO", O IMORTAL.

CEZAR "CAMUS", CAVALEIRO DAS ÁGUAS.

E DEDICO ESSE NETBOOK A TODOS QUE JOGAM O SISTEMA DAEMON.

Contato:

ICQ: 179201447

MAIL: [anubis\\_escriba@yahoo.com](mailto:anubis_escriba@yahoo.com)

MSN: [anubis\\_escriba@hotmail.com](mailto:anubis_escriba@hotmail.com)

# INTRODUÇÃO

Itens mágicos são alguns dos elementos que mais caracterizam cenários de fantasia medieval.

Em alguns cenários como SdA, esses itens são extremamente raros e poderosos, em outros cenários podem ser comprados livremente em feiras. Pode se dizer que o ponto determinante dessa diferença é a forma com que a magia é utilizada no cenário.

Por exemplo, durante toda a trilogia de Tolkien, não vemos Gandalf disparar uma única bola de fogo, e ele é um dos maiores magos da Terra Média, enquanto que em outros cenários a única coisa que falta são as formigas dispararem relâmpagos.

Em outras palavras quanto mais comum for o uso de magia em um cenário, possivelmente maior será o número e mais populares serão os itens mágicos.

De maneira geral itens mágicos nada mais são que objetos normais que de alguma maneira foram encantados. Existem infinitas maneiras de criar um item mágico, o item pode ser abençoado por um sacerdote (chicote abençoado pelo Papa para a família Belmont), criado a partir de uma matéria prima de origem mística (a cabaça que usei para fazer esse cantil foi regada com as lágrimas de uma fada, por isso ele sempre está cheio d'água), ter ganhado seus efeitos ao acaso (um raio caiu na minha espada, e desde esse dia quando eu golpeio com ela, sua lâmina fica envolta em raios), porém um dos meios mais comuns, é esses itens serem fabricados por estudiosos das artes arcanas.

Em geral os itens confeccionados por arcanos surgem de dois processos que envolvem rituais distintos.



O primeiro processo é mais simples, nele o arcano realiza um ritual para encantar um item já existente, seja banhando o item com unguentos, escrevendo runas místicas sobre sua superfície, ou incrustando nele outros elementos místicos.

O segundo não exige do arcano apenas habilidade como ritualista, mas também habilidade e conhecimentos como artífice e forjador, pois nesse processo o arcano confecciona o item a partir do zero.

Ambos os processos exigem do arcano grande pesquisa quanto aos ingredientes do ritual, basicamente cada efeito mágico é gerado por um ritual específico, sendo que para a execução desse são necessários ingredientes de diversas origens, metais, jóias, ervas, partes de animais e/ou criaturas místicas (para se gerar alguns efeitos se faz necessário para o ritual, partes de criaturas que tenham o efeito desejado como habilidade inata, não é preciso dizer que para se encantar um item com o efeito de teleporte é necessário alguma parte de um unicórnio).

Antecipando a pergunta do leitor, não apresentarei nesse netbook nenhum ritual de criação de item mágico. Meus motivos são simples, apesar de parecer voltado a ambientações medievais, esse netbook visa ser genérico, sendo assim com ele é possível suprir qualquer ambientação com itens mágicos.

Outro ponto importante é que a magia é operada e encarada de maneira diferente em mundos diferentes.

Ex um mago em Arton, é tratado de forma muito diferente que um mago na ambientação de Arkanun.

E ainda mais importante é que de maneira geral cada mestre tem sua própria maneira de interpretar a utilização da magia e dos rituais.

Devido a esses pontos eu coloco a cargo do leitor criar seus próprios rituais e meios de encantar itens mágicos.

Como disse a algumas linhas uma das possibilidades de criar um item, é adquirindo uma parte de uma criatura mágica, talvez uma aventura ou uma campanha possa girar em torno dessa busca, isso só o mestre pode dizer...

## ARTEFATOS

Artefatos são itens mágicos (na maioria das vezes) de grande poder, cujo ritual para criá-los se perdeu ou nunca existiu. Muitas vezes esses são itens criados por deuses ou entidades de grande poder para a realização de grandes tarefas, ou são obras cujo autor teve o nome apagado pelo tempo.

O que torna um mero item mágico em um artefato é o fato dele ser único no cenário, em um mundo onde a magia é comum, ninguém se importa com uma mera faca +1, mas pense que impacto ela poderia causar se fosse parar em um cenário futurista onde a magia foi esquecida nas lendas. Qual seria o preço de um objeto cujas propriedades a tecnologia não pode explicar.

A posse de um artefato sempre gera cobiça e atrai a atenção de seres poderosos, colocando seu portador em maus lençóis. Portar um artefato dependendo da origem desse pode ser uma atividade de risco, pois muitos artefatos (na maioria das vezes os divinos e os que têm consciência própria) não podem ser utilizados levemente, seja para favorecer o portador, ou salvar sua pele toda a hora.

Alguns exemplos de artefatos: o Mjólnir (o Martelo de Thor), a Caixa de Pandora, o Pomo da Discórdia, o Cinturão de Hipólita, a pele do leão de Nemédia, o Quarto prego da cruz de Cristo, a espada Excalibur, entre outros.

Nas listas de aprimoramentos existe o aprimoramento, Guardião de um Artefato importante que sugere que em algum ponto do background do personagem lhe foi confiada à proteção de um artefato.

Caso um jogador queira um item de grande poder para seu personagem, o mestre pode criá-lo através das regras a seguir e entregá-lo pelo custo de 3 pontos de aprimoramento. Em alguns casos pode parecer que o artefato saiu barato, mas não se deve esquecer que um artefato possui fama, e uma vez que o personagem for identificado como o novo portador do artefato, não vai demorar a aparecerem outros interessados em possuir o artefato, não se importando com os métodos que tenham que ser empregados para isso.

## PONTOS DE ITEM MÁGICO

O método de criação de itens mágicos, apresentado nesse netbook é baseado na distribuição de pontos de itens mágicos. Com esses pontos são comprados o tipo do item e seus efeitos.

Os pontos de itens mágicos são comprados com pontos de aprimoramento na seguinte progressão:

- 1 pt de aprimoramento: 1 pt de item mágico
- 2 pts de aprimoramento: 3 pts de item mágico
- 3 pts de aprimoramento: 5 pts de item mágico
- 4 pts de aprimoramento: 7 pts de item mágico
- 5 pts de aprimoramento: 10 pts de item mágico
- 6 pts de aprimoramento: 11 pts de item mágico
- 7 pts de aprimoramento: 13 pts de item mágico
- 8 pts de aprimoramento: 15 pts de item mágico

## CRIANDO ITENS MÁGICOS

O processo de criação de itens mágicos é algo simples, os pontos de item mágico comprados com pontos de aprimoramentos são direcionados para dois custos principais, o custo do tipo do item a ser encantado e o custo do efeito que o item vai possuir.

Os tipos de item a ser encantado são divididos nas seguintes categorias:

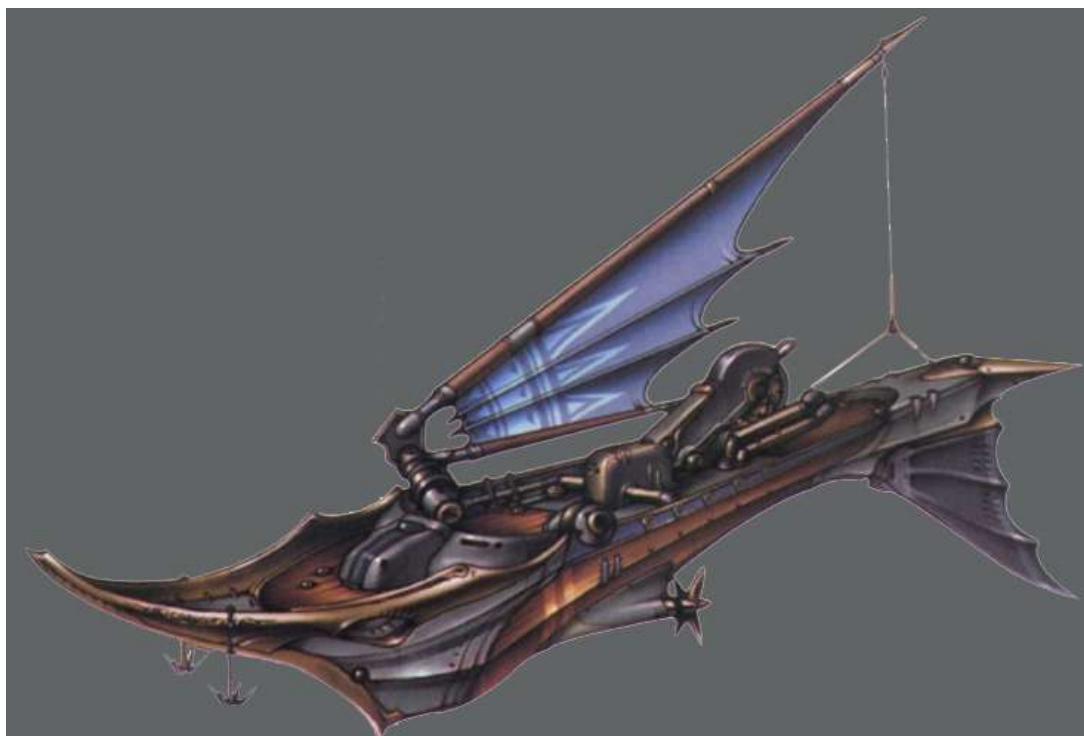
**OBJETOS:** abrangem todos os tipos de objetos comuns que podem ser encontrados em todos os cenários, não importando seu nível tecnológico, nessa categoria estão jóias, roupas, utensílios, ferramentas e afins. Objetos são classificados por seus tamanhos.

**Pequenos,** abrange itens menores que um tijolo de 6 furos.

**Médios,** abrange itens maiores que um tijolo de 6 furos até os do tamanho de um galão de 20 litros d'água.

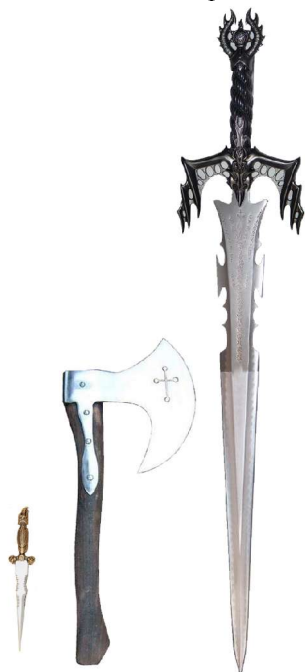
**Grandes,** abrange itens maiores que um galão de 20 litros d'água, até os do tamanho de carro (modelo Gol).

**Muito Grandes,** abrange todos os itens maiores que um carro.



**ARMAS:** essa categoria abrange todos os tipos de armas, sejam elas armas brancas ou armas de fogo.

Armas são classificadas pelo dano que elas causam.

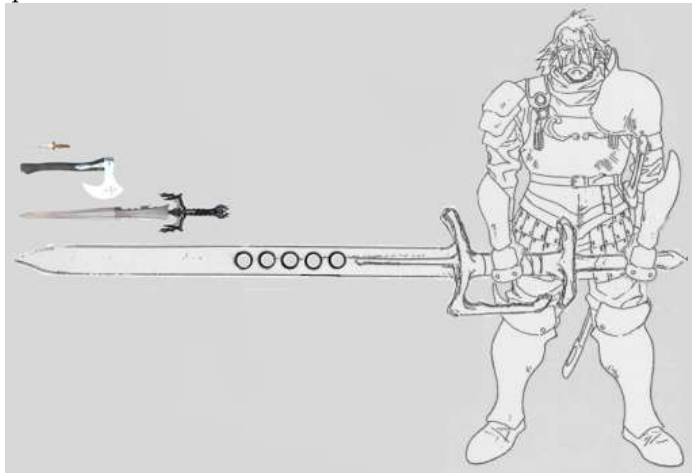


**Leves**, aquelas que causam dano máximo de 1d6.

**Médias**, aquelas que causam dano maior que 1d6, e dano máximo de 1d10.

**Pesadas**, aquelas que causam dano maior que 1d10, e dano máximo de 3d6.

**Muito Pesadas**, aquelas que causam dano maior que 3d6, e não tem limite máximo de dano.



**ARMADURAS:** abrangem todos os tipos de armaduras, sejam elas medievais ou tecnológicas.

Armaduras são classificadas por seu IP.



**Leves**, aquelas com IP máximo 3.

**Medias**, aquelas com IP máximo 6.

**Pesadas**, aquelas com IP máximo 9.

**Muito Pesadas**, aquelas com IP acima de 9.



**TATUAGENS:** não são poucas as lendas e historias que atribuem poderes místicos a tatuagens. Alguns a primeira vista podem associar a tradição de gravar imagens no corpo à cultura oriental, mas após uma avaliação mais minuciosa, se percebe que todos os povos do mundo apresentam essa tradição, desde povos nativos da Amazônia até os povos nórdicos. Os efeitos mágicos de uma tatuagem devem ser aprovados pelo mestre.

Tatuagens são classificadas pela porcentagem do corpo do portador que ela cobre.



**Pequenas**, a tatuagem cobre até 20% do corpo do portador.

**Média**, a tatuagem cobre entre 21% a 40% do corpo do portador.

**Grande**, a tatuagem cobre entre mais que 41% do corpo do portador.





Segue o custo para se encantar itens conforme suas subdivisões:

**0,5 ponto:**

Um objeto pequeno com 1 efeito.  
Uma arma leve com 1 efeito.

**1 ponto:**

Um objeto pequeno com 2 dois efeitos.  
Um objeto médio com 1 efeito.  
Uma arma leve com 2 efeitos.  
Uma arma média com 1 efeito.  
Uma armadura leve com 1 efeito.  
Uma tatuagem grande com 1 efeito.

**2 pontos:**

Um objeto pequeno com 3 efeitos.  
Um objeto médio com 2 efeitos.  
Um objeto grande com 1 efeito.  
Uma arma leve com 3 efeitos.  
Uma arma média com 2 efeitos.  
Uma arma pesada com 1 efeito.  
Uma armadura leve com 2 efeitos.  
Uma armadura média com 1 efeito.  
Uma tatuagem grande com 2 efeitos.  
Uma tatuagem media com 1 efeito.

**3 pontos:**

Um objeto pequeno com 4 dois efeitos.  
Um objeto médio com 3 efeitos.  
Um objeto grande com 2 efeitos.  
Um objeto muito grande com 1 efeito.  
Uma arma leve com 4 efeitos.  
Uma arma média com 3 efeitos.  
Uma arma pesada com 2 efeitos.  
Uma arma muito pesada com 1 efeito.  
Uma armadura leve com 3 efeitos.  
Uma armadura média com 2 efeitos.  
Uma armadura pesada com 1 efeito.  
Uma tatuagem grande com 3 efeitos.  
Uma tatuagem media com 2 efeitos.  
Uma tatuagem pequena com 1 efeito.

**4 pontos:**

Um objeto pequeno com 5 efeitos.  
Um objeto médio com 4 efeitos.  
Um objeto grande com 3 efeitos.  
Um objeto muito grande com 2 efeitos.  
Uma arma leve com 5 efeitos.  
Uma arma média com 4 efeitos.  
Uma arma pesada com 3 efeitos.  
Uma arma muito pesada com 2 efeitos.  
Uma armadura leve com 4 efeitos.  
Uma armadura média com 3 efeitos.  
Uma armadura pesada com 2 efeitos.  
Uma armadura muito pesada com 1 efeito.  
Uma tatuagem grande com 4 efeitos.  
Uma tatuagem media com 3 efeitos.  
Uma tatuagem pequena com 2 efeitos.

**5 pontos:**

Um objeto pequeno com 6 efeitos.  
Um objeto médio com 5 efeitos.  
Um objeto grande com 4 efeitos.  
Um objeto muito grande com 3 efeitos.  
Uma arma leve com 6 efeitos.  
Uma arma média com 5 efeitos.  
Uma arma pesada com 4 efeitos.  
Uma arma muito pesada com 3 efeitos.  
Uma armadura leve com 5 efeitos.  
Uma armadura média com 4 efeitos.  
Uma armadura pesada com 3 efeitos.  
Uma armadura muito pesada com 2 efeitos.  
Uma tatuagem grande com 5 efeitos.  
Uma tatuagem media com 4 efeitos.  
Uma tatuagem pequena com 3 efeitos.

**6 pontos:**

Um objeto pequeno com 7 efeitos.  
Um objeto médio com 6 efeitos.  
Um objeto grande com 5 efeitos.  
Um objeto muito grande com 4 efeitos.  
Uma arma leve com 7 efeitos.  
Uma arma média com 6 efeitos.  
Uma arma pesada com 5 efeitos.  
Uma arma muito pesada com 4 efeitos.  
Uma armadura leve com 6 efeitos.  
Uma armadura média com 5 efeitos.  
Uma armadura pesada com 4 efeitos.  
Uma armadura muito pesada com 3 efeitos.  
Uma tatuagem grande com 6 efeitos.  
Uma tatuagem media com 5 efeitos.  
Uma tatuagem pequena com 4 efeitos.

**7 pontos:**

Um objeto pequeno com 8 efeitos.  
Um objeto médio com 7 efeitos.  
Um objeto grande com 6 efeitos.  
Um objeto muito grande com 5 efeitos.  
Uma arma leve com 8 efeitos.  
Uma arma média com 7 efeitos.  
Uma arma pesada com 6 efeitos.  
Uma arma muito pesada com 5 efeitos.  
Uma armadura leve com 7 efeitos.  
Uma armadura média com 6 efeitos.  
Uma armadura pesada com 5 efeitos.  
Uma armadura muito pesada com 4 efeitos.  
Uma tatuagem grande com 7 efeitos.  
Uma tatuagem media com 6 efeitos.  
Uma tatuagem pequena com 5 efeitos.



# EFEITOS MÁGICOS

Aqui são apresentados os efeitos mágicos listados com seus efeitos e respectivos custos em pontos de item mágico.

**Aprimoramentos:** esse efeito permite simular o efeito de um aprimoramento em um item mágico, o aprimoramento deve ser aprovado pelo mestre e o seu custo é pago com pontos de item mágico.

Ex: um item com o aprimoramento recursos, faz com que o usuário ganhe dinheiro equivalente a esse nível do aprimoramento de uma maneira inusitada, o usuário ganha na loteria, acha uma carteira cheia de dinheiro, ou coisa do gênero. Porém se o usuário se separar do item o dinheiro se vai tão fácil quanto chegou.

**Anulação de IP:** o item é encantado para anular o índice de proteção de armaduras. Esse efeito não aumenta o dano do item, apenas reduz o IP do alvo.

0,5 ponto: IP -2

1 ponto: IP -4

1,5 ponto: IP -6

2 pontos: IP -8

2,5 pontos: IP -10

3 pontos: IP -12

3,5 pontos: IP -14

4 pontos: IP -16

4,5 pontos: IP -18

5 pontos: IP -20

**Arma Mística:** o item foi encantado para gerar uma arma feita de energia mágica para auxiliar seu usuário em combate.

A arma pode ser feita de energia pura (estilo sabre de luz), metal místico ou ser feita de algum elemento (vide efeito dano elemental), independente do material do qual é feita a arma, ela não possui peso, sendo assim, ela não causa redução na iniciativa do usuário.

Depois de ativado, o efeito permanece ativo até que o usuário declare que o desativou.

0,5 ponto: dano da arma 1d4.

1 ponto: dano da arma 1d6.

1,5 ponto: dano da arma 1d8.

2 pontos: dano da arma 1d10.

2,5 pontos: dano da arma 2d6.

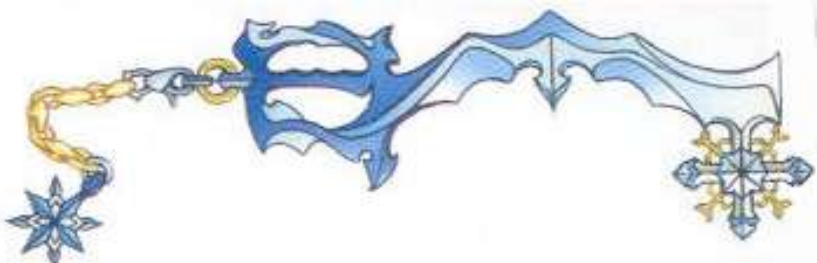
3 pontos: dano da arma 2d8.

3,5 pontos: dano da arma 3d6.

4 pontos: dano da arma 2d10.

4,5 pontos: dano da arma 3d8.

5 pontos: dano da arma 3d10.



**Aumento de Atributo:** esse efeito aumenta um dos atributos do usuário enquanto o item estiver em sua posse.

1 ponto: +3 em um atributo.

2 pontos: +6 em um atributo.

3 pontos: +9 em um atributo.

4 pontos: +12 em um atributo.

5 pontos: +15 em um atributo.

6 pontos: +18 em um atributo.

7 pontos: +21 em um atributo.

8 pontos: +24 em um atributo.

9 pontos: +27 em um atributo.

10 pontos: +30 em um atributo.

**Aumento de Dano:** esse efeito aumenta o dano causado pelo item. O bônus mágico é somado ao dano do item da mesma maneira que o bônus de Força.

0,5 ponto: dano +1

1 ponto: dano +2

1,5 ponto: dano +3

2 pontos: dano +4

2,5 pontos: dano +5

3 pontos: dano +6

3,5 pontos: dano +7

4 pontos: dano +8

4,5 pontos: dano +9

5 pontos: dano +10

**Aumento de IP:** o item é encantado para aumentar o índice de proteção do usuário. Caso o usuário esteja usando uma armadura, o IP gerado por esse efeito será somado a ele.

0,5 ponto: IP +1

1 ponto: IP +2

1,5 ponto: IP +3

2 pontos: IP +4

2,5 pontos: IP +5

3 pontos: IP +6

3,5 pontos: IP +7

4 pontos: IP +8

4,5 pontos: IP +9

5 pontos: IP +10



**Aumento de Perícia:** o item contém nele uma magia de conhecimento que concede ao usuário um bônus em uma perícia. Apenas perícias normais e não relacionadas a combate podem ser aumentadas com esse efeito.



0,5 ponto: + 10%  
1 ponto: + 20%  
1,5 ponto: + 30%  
2 pontos: + 40%  
2,5 pontos: + 50%  
3 pontos: + 60%  
3,5 pontos: + 70%  
4 pontos: + 80%  
4,5 pontos: + 90%  
5 pontos: + 100%

**Aumento de Sorte:** esse efeito aumenta magicamente a sorte do usuário em 25% por nível. Cada nível desse efeito custa **0,5 ponto**.

**Aumento de velocidade:** esse efeito aumenta a iniciativa do usuário do item encantado.

0,5 ponto: iniciativa +1  
1 ponto: iniciativa +2  
1,5 ponto: iniciativa +3  
2 pontos: iniciativa +4  
2,5 pontos: iniciativa +5

3 pontos: iniciativa +6  
3,5 pontos: iniciativa +7  
4 pontos: iniciativa +8  
4,5 pontos: iniciativa +9  
5 pontos: iniciativa +10



**Dançante:** o item é encantado com uma magia que o faz flutuar no ar livremente. Sob o efeito desse encantamento, o item possui 2 atributos, Destreza e Força, cada um deles deve ser comprado separadamente. O item já começa com FOR 5, e +5 pontos de atributo custam 0,5 ponto.

Ex: um objeto com esse feito poderia ter FOR 20 ( $20 - 5 = 15 : 5 = 3$ , 3 vezes 0,5 igual a 1,5 pontos) e DEX 15 ( $15 : 5 = 3$ , 3 vezes 0,5 igual a 1,5 pontos) o pelo custo de 3 pontos de item mágico.



**Comunicação:** esse efeito normalmente é aplicado dois ou mais itens, permite que o usuário se comunique com os outros itens encantados desde que estes estejam na mesma orbe. Os meios pelo qual é feita a comunicação deve ser definido no momento da criação do item, pode ser por meio verbal, como as jóias de comunicação de MKR; por meios mentais, falando diretamente de mente para mente ou por meios visuais, como as projeções holográficas de SW

Nota: que o mestre esteja a vontade para alterar a distância máxima que esse efeito alcança, podendo diminuir a amplitude do efeito, ou aumentá-la.

Custo **0,5 ponto**.

**Dano Elemental:** a arma é envolta em uma aura elemental que aumenta seu dano. Esse efeito permanece ativo enquanto a arma for empunhada pelo usuário.

2 pontos: o efeito aumenta em +1d6 o dano da arma.  
4 pontos: o efeito aumenta em +2d6 o dano da arma.  
6 pontos: o efeito aumenta em +3d6 o dano da arma.  
8 pontos: o efeito aumenta em +4d6 o dano da arma.  
10 pontos: o efeito aumenta em +5d6 o dano da arma.



Efeitos Extras dos Elementos: essa é uma sugestão para ser utilizada nos efeitos arma mística e dano elemental.

Quando um item de ataque ganha propriedades elementais, além de causar dano, o elemento com o qual o item foi encantado pode causar outros efeitos. Esses efeitos extras enriquecem o jogo, por isso sugiro aos mestres e jogadores que o usem.

Para aguçar a criatividade do leitor não colocarei listas e mais listas de efeitos extras, mas sim alguns exemplos deixando o resto a cargo dos mestres e jogadores que aceitarem essa sugestão.



Ex: fogo pode incendiar materiais inflamáveis como roupas e pelos de um alvo, gelo pode causar efeito de congelamento em um alvo, relâmpago pode causar espasmos em um alvo se esse for um ser vivo, ou causar um curto ou sobre carga no caso de robôs, efeito de vento pode causar um tornado que literalmente varra os adversários para longe.

**Devoção:** o item é devotado ao extermínio de algum tipo de criatura, quanto mais rara a criatura, maior será o dano que ele causará ao alvo.

**1,5 ponto:** o item afeta uma raça ganhando um bônus de +3 contra criaturas pertencentes a ela.

**1 ponto:** o item afeta uma sub-raça ganhando um bônus de +5 contra criaturas pertencentes a ela.

**0,5 ponto:** o item afeta uma criatura em específico ganhando um bônus de +7 contra a criatura.

Exemplo: um item devotado a matar dragões, terá um bônus de +3. Um item devotado a matar dragões vermelhos terá um bônus de +5. Um item devotado a matar Vinkrol, o dragão negro caolho do olho esquerdo, manco da pata traseira esquerda e com dois dedos na pata dianteira direita, terá um bônus de +7.



## Detecção

**1 ponto:** O item foi encantado de forma a ser capaz de avisar seu usuário quanto à proximidade de algum tipo de criatura (vampiros, demônios, anjos, espíritos, mortos-vivos, elfos, etc). Esse aviso pode ocorrer de forma física, isso é, o objeto apresentará algum tipo de reação quando a criatura em questão estiver em uma área próxima de até 10 metros de raios (emanando luzes, movendo-se sozinho), ou ocorrer de forma psíquica (o usuário presente, graça ao item, o inimigo próximo). O jogador pode pagar mais Pontos se desejar aumentar o alcance da detecção, seguindo a proporção de 0,5 Ponto para cada 10 metros adicionais.

**2 pontos:** Funciona como o nível anterior, porém o objeto detecta a presença de magia no local. Geralmente, aponta para a origem do efeito místico, caso este represente

**Encantamento:** o item contém nele uma magia. Essa magia deve ser definida no momento da criação do item. Como o sistema Daemon usa o sistema de caminhos e formas para gerar suas magias, definirei esse efeito da seguinte maneira: a magia presa no item é como um encantamento específico, como bola de fogo (criar + fogo), relâmpago (criar + ar + luz), cura (controlar + água + luz), raio laser (controlar + luz).

Esse efeito não tem um custo fixo, pois a magia contida no item possui vários parâmetros diferentes que são comprados separadamente. O cálculo que define o custo total do item será apresentado mais adiante.

Os parâmetros desse efeito são os seguintes:

**Focus,** define o focus da magia contida no item. O focus da magia definirá a intensidade do encantamento, (Ex: para gerar uma bola de fogo, usa-se criar + fogo, o custo total do focus, digamos para gerar uma bola de fogo de 3d6 de dano será 3, pois esse equivale a todo o focus usado para gera-la) cada nível de focus custa 0,5 pontos.

**Numero de Cargas,** define a quantidade de vezes que a magia do item pode ser ativada cada ativação consome uma carga, cada carga se regenera após meia hora, cada carga custa 0,5 pontos.

Todas as magias começam com focus 1 e 1 carga sem precisar pagar pontos por eles.

**Duração da Magia,** determina por quanto tempo a magia fica ativa.

**0,5 ponto:** 1 turno

**1 ponto:** 3 turnos

**1,5 ponto:** 5 turnos

**2 pontos:** 7 turnos

**2,5 pontos:** 9 turnos

**3 pontos:** ½ hora

**3,5 pontos:** 1 hora

**4 pontos:** 3 horas

**4,5 pontos:** 6 horas

**5 pontos:** 12 horas

**Ação,** enquanto os parâmetros anteriores se somam para definir o custo, esse age como fator multiplicador. Ele define quem é afetado pela magia do item.

**Usuário,** a magia afeta apenas aquele que o estiver usando, multiplique o valor somado por 1.

**Alvo,** a magia afeta apenas alvos externos, o número de alvos é determinado pelo focus da magia, multiplique o valor somado por 2.

**Área,** a magia afeta todos que estiverem dentro do raio de efeito do focus da magia, multiplique o valor somado por 3.

Bem já apresentei a teoria desse efeito, pois agora vamos há um pouco de pratica, mostrando exemplos de encantamentos:

Magia: Cura (controlar + água + luz)

Efeito do encantamento: quando ativado

o item libera sobre o usuário uma magia de cura.

Focus: 3 (cura 3d6), custo 1pt.

Numero de cargas: 2, custo 0,5pt.

Duração: 1 turno, custo 0,5pt.

Custo: 2pts

Ação: usuário, custo x1.

Custo Total: 2pts

Magia: Bola de Fogo (criar + fogo)

Efeito do encantamento: quando ativado

o item conjura e dispara contra até 3 alvos

(numero máximo de alvos para uma magia de focus 5) bolas de fogo.

Focus: 5 (dano 5d6), custo 2pts.

Numero de cargas: 1, custo 0pt.

Duração: 1 turno, custo 0,5pt.

Custo: 2,5pts

Ação: alvo, custo x2.

Custo Total: 5pts

**Magia:** Tempestade de Relâmpagos (criar + controlar + ar + luz)  
Efeito do encantamento: quando ativado o item conjura uma tempestade de relâmpagos que atinge todos que estiverem dentro de uma área de 16 metros de raio (raio de efeito de uma magia de focus 7). Após ser conjurada a tempestade demora 3 turnos para se dissipar, causando dano a todos que estiverem dentro de seu raio de efeito.

Focus: 7 (dano 7d6), custo 3pts.

Número de cargas: 1, custo 0pt.

Duração: 3 turnos, custo 1pt.

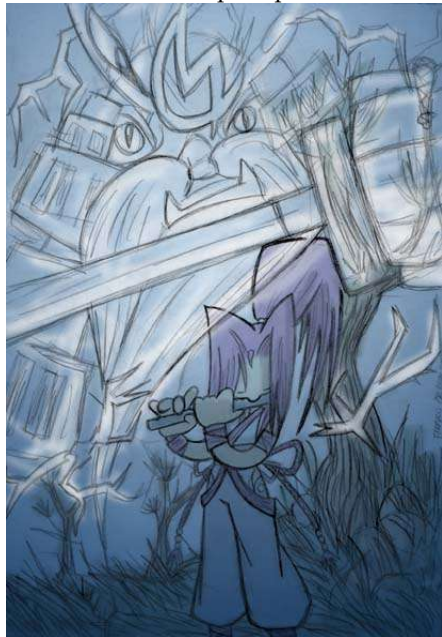
Custo: 4pts

Ação: área, custo x3.

Custo Total: 12pts



**Espírito Místico:** dentro do item foi colocado o espírito de um ser de poder considerável. Tanto a origem do espírito (pode ser um espírito elemental conjurado da natureza, uma criatura mística, ou até mesmo o espírito de um mortal como um mago, cavaleiro ou outra ser), quanto a sua procedência podem variar muito, alguns espíritos podem ter sido colocados no item para que as gerações seguintes se valessem de seus conhecimentos, porém existem aqueles espíritos que podem ter sido aprisionados dentro de itens, os motivos para isso são muitos, crimes cometidos, segredos a serem guardados, ou simplesmente o capricho de um inimigo mais poderoso. Independente da origem ou motivo para estar dentro do item, o espírito acaba criando uma ligação muito forte com o item, passando a ter uma certa devoção ao usuário deste. A grande diferença entre esse efeito e o efeito personalidade, é que o espírito místico tem uma manifestação física. O espírito é construído quase que da mesma forma que um personagem, ele possui os 8 atributos básicos (CON, FOR, AGI, DEX, INT, WILL, PER e CAR), que são comprados com pontos de atributo. As perícias do espírito são compradas normalmente com pontos de perícia. O único incômodo do espírito é que ele não pode passar muito tempo fora do item em sua forma física. Depois que retorna ao objeto, o elemental deve esperar ½ hora antes de ser invocado novamente.



O número de pontos de atributo, perícia e focus são comprados juntos, já o tempo que o espírito pode ficar na forma física é comprado separadamente.

**1 ponto:** 111 pts de atributo, pts de perícia 210 + INT x5, 1 pts de aprimoramento., focus 5 e 3 pts de magia.

**2 pontos:** 121 pts de atributo, pts de perícia 240 + INT x5, 2 pts de aprimoramento., focus 7 e 5 pts de magia.

**3 pontos:** 131 pts de atributo, pts de perícia 270 + INT x5, 3 pts de aprimoramento, focus 9 e 7 pts de magia.

**4 pontos:** 141 pts de atributo, pts de perícia 300 + INT x5, 4 pts de aprimoramento, focus 11 e 9 pts de magia.

**5 pontos:** 151 pts de atributo, pts de perícia 330 + INT x5, 5 pts de aprimoramento, focus 13 e 11 pts de magia.

Tempo de permanência:

**1 ponto:** 1 turno

**2 pontos:** 3 turnos

**3 pontos:** 5 turnos

**4 pontos:** 7 turnos

**5 pontos:** 9 turnos

**6 pontos:** ½ hora

**Dreno:** o item foi encantado com um efeito deveras interessante, parte do dano causado com o item, é absorvido pelo usuário deste. Esse efeito normalmente é colocado em armas, por motivos óbvios, mas nada impede que seja colocado em outros tipos de item.

**1 ponto:** o efeito permite ao usuário absorver 25% do dano causado dom o item.

**2 pontos:** o efeito permite ao usuário absorver 50% do dano causado dom o item.

**3 pontos:** o efeito permite ao usuário absorver 75% do dano causado dom o item.

**4 pontos:** o efeito permite ao usuário absorver 100% do dano causado dom o item.

**Fiel:** o item não pode ser tocado por outra pessoa que não seu dono. Quando tocado por outra pessoa, o efeito se manifesta da seguinte maneira:

**1 ponto:** imaterialidade, o item se torna imaterial, se desfaz em água, fica extremamente pesado, ou outro efeito que não permita que ele seja pega. O efeito não vai gerar dano naquele que tentar pegá-la

**2 pontos:** dano, quando tocado por outra pessoa que não seja seu dono, o item reage de maneira ofensiva. Essa forma varia segundo suas propriedades, pode ser se incendiando, disparando rajadas elétricas, o dano causado é de 1d6, ignorando qualquer IP do alvo.

**Fusão de Itens:** com esse efeito dois ou mais itens podem ser fundidos temporariamente para gerar um novo item de grande poder. Para que os itens possam ser fundidos primeiramente todos os itens devem ser reunidos, a ausência de qualquer um dos itens, impossibilita a ativação do efeito. Quando o efeito é ativado todos os itens se convertem em energia, se fundem e reamaterializam na forma do novo item. Em termos de regra some os pontos de todos os itens, e monte o item final, após o término da fusão, deve-se esperar meia hora para realizá-la novamente.

O custo desse efeito se refere a quanto tempo os itens vão ficar fundidos, todos os itens necessários para fusão devem ter esse efeito no mesmo nível.

**0,5 ponto:** 1 turno  
**1 ponto:** 3 turnos  
**1,5 ponto:** 5 turnos  
**2 pontos:** 7 turnos

**2,5 pontos:** 9 turnos  
**3 pontos:** ½ hora  
**3,5 pontos:** 1 hora  
**4 pontos:** 3 horas

Ex: vide anexo II

**Invisibilidade:** esse efeito permite que o usuário se torne invisível enquanto o efeito estiver ativo. Nota, esse efeito apenas torna o usuário invisível, não apaga seus rastros ou sua presença. Pessoas ou criaturas que tenham a habilidade de ver coisas invisíveis, espíritos ou mesmo auras conseguem perceber a presença do usuário.

**4 pontos:** a imagem do usuário se torna um borrão translúcido, como o Predador. Sendo quase impossível detectá-lo por meios naturais (PER difícil para perceber o usuário em movimento, PER crítica quando o usuário estiver parado).

**5 pontos:** A criatura é capaz de se tornar inteiramente invisível. Só pode ser detectada por Magia (Focus 6) ou outros meios mais fortes (poderes demoníacos ou angelicais, por exemplo).



**Munição Ilimitada:** (apenas para armas de disparo) ao invés de munição convencional, a arma dispara projéteis de energia. Esses projéteis não alteram o dano da arma, porém sua munição nunca acaba.

Custo: **4 pontos.**



**Paralisia:** esse efeito tem o poder de paralisar um alvo ao mero toque do item. Quando o alvo é acertado, deve rolar um duelo de atributo entre sua FOR e o nível de paralisia do objeto. O efeito já começa com 5 níveis de paralisia, e uma carga. Cada 5 níveis de paralisia custam 0,5 ponto, cada carga custa 0,5 ponto. A duração do efeito segue a seguinte progressão:

**0,5 ponto:** 1 turno  
**1 ponto:** 3 turnos  
**1,5 ponto:** 5 turnos  
**2 pontos:** 7 turnos  
**2,5 pontos:** 9 turnos

**3 pontos:** ½ hora  
**3,5 pontos:** 1 hora  
**4 pontos:** 3 horas  
**4,5 pontos:** 6 horas  
**5 pontos:** 12 horas

**Patas de Aranha:** o item permite ao usuário literalmente subir pelas paredes. Ele pode se fixar em qualquer superfície sólida que seja porosa, quando entra em contato com essas superfícies o usuário pode andar por paredes ou tetos ignorando a lei da gravidade, esse poder só fica ativo enquanto o usuário permanecer em contato com a superfície.

Custo: **0,5 ponto.**

**Personalidade:** o item possui uma consciência dotada de personalidade própria que tem suas próprias opiniões e conhecimentos. Essa personalidade possui todos os atributos mentais de um personagem (INT, WILL, PER e CAR). Vale lembrar que a personalidade do item possui livre arbítrio e nem sempre pode concordar com as atitudes do usuário. A quantidade de pontos de atributo, perícias e aprimoramentos que a personalidade terá é definido pelo seguinte custo:

**0,5 ponto:** 51 pontos de atributo, pontos de perícia 150 + INT x5, 1 ponto de aprimoramento.  
**1 ponto:** 61 pontos de atributo, pontos de perícia 180 + INT x5, 1 ponto de aprimoramento.  
**1,5 ponto:** 71 pontos de atributo, pontos de perícia 210 + INT x5, 2 ponto de aprimoramento.  
**2 pontos:** 81 pontos de atributo, pontos de perícia 240 + INT x5, 2 ponto de aprimoramento.  
**2,5 pontos:** 91 pontos de atributo, pontos de perícia 270 + INT x5, 3 ponto de aprimoramento.  
**3 pontos:** 101 pontos de atributo, pontos de perícia 300 + INT x5, 3 ponto de aprimoramento.  
**3,5 pontos:** 111 pontos de atributo, pontos de perícia 330 + INT x5, 4 ponto de aprimoramento.  
**4 pontos:** 121 pontos de atributo, pontos de perícia 360 + INT x5, 4 ponto de aprimoramento.  
**4,5 pontos:** 131 pontos de atributo, pontos de perícia 390 + INT x5, 5 ponto de aprimoramento.  
**5 pontos:** 141 pontos de atributo, pontos de perícia 420 + INT x5, 5 ponto de aprimoramento.



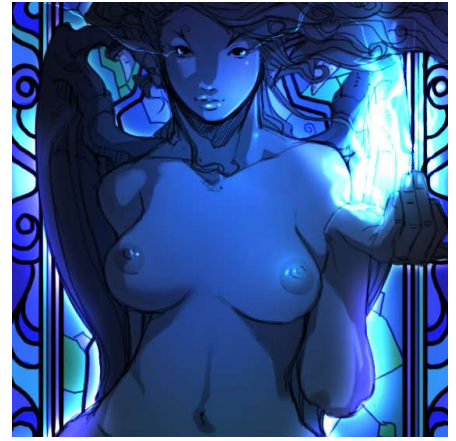
**Poderes Sobrenaturais:** esse efeito permite colocar no item um poder originário de uma criatura sobrenatural, seja esse poder de origem vampirica, angelical, demoníaca, ou de outro tipo de criatura. A casta da criatura a qual o poder é originário deve ser especificado no momento da criação do item. O poder se manifesta como se fosse usado pela criatura a qual ele é originário. O custo do poder é pago com pontos de item mágico. Esse efeito mágico tem apenas uma desvantagem: por possuir poderes de uma criatura sobrenatural, o item tem sua origem relacionada a esse tipo de criatura.

Ex: um item com algum poder angelical, será considerado um item angelical.

um item com algum poder demoníaco, será considerado um item demoníaco.

um item com algum poder vampirico, será considerado um item vampirica.

Cabendo ao usuário as devidas explicações quando este encontrar com uma criatura de mesma origem que o item, ou pior ter que explicar a uma criatura contraria a origem do item o "Por que esse está em sua posse".



**Proteções:** o item contém nele um poderoso feitiço de proteção.

Existem cinco tipos de feitiços de proteção, são eles:

**Proteção contra criaturas:** o feitiço protege o usuário contra um tipo específico de criatura impedindo que essa se aproxime dele.

**0,5 ponto:** a criatura deve testar WILL para poder se aproximar do alvo.

**2,5 pontos:** a criatura deve testar WILL difícil para poder se aproximar do alvo.

**4,5 pontos:** a criatura deve testar WILL muito difícil para poder se aproximar do alvo.

**6,5 pontos:** a criatura não consegue se aproximar do usuário.

Exemplo: proteção contra mortos vivos, contra trolls, contra felinos, etc.



**Proteção contra pessoas:** o feitiço não permite que pessoas controladas por feitiços, fora de seu estado normal ou com intuitos específicos se aproximem do item.

**0,5 ponto:** a pessoa deve testar WILL para poder se aproximar do item.

**2,5 pontos:** a pessoa deve testar WILL difícil para poder se aproximar do item.

**4,5 pontos:** a pessoa deve testar WILL muito difícil para poder se aproximar do item.

**6,5 pontos:** a pessoa não consegue se aproximar do item.

Exemplo: pessoas sob controle mental não podem se aproximar do item, pessoas em fúria não podem usar o item.

Exemplo 2: um cavaleiro saca sua espada para defender seu povo. Em meio à batalha ele é morto e um inimigo tenta tomar sua espada para chacinar inocentes, e não consegue empunhá-la.

**Proteção contra rigores climáticos:** o feitiço protege o usuário contra os rigores do clima que o cerca, esteja ele no frio do ártico ou no calor do deserto. Quando exposto a extremos climáticos o personagem deve testar CON para não ceder a elas.

**0,5 ponto:** todos os testes contra rigores climáticos são normais.

**1,5 pontos:** todos os testes contra rigores climáticos são fáceis.

**2,5 pontos:** o usuário se torna imune a rigores climáticos.

**Proteção contra magia:** o objeto é encantado com um poderoso contra feitiço que age contra todas as magias lançadas contra o usuário.

**9,5 pontos:** o feitiço corta o dano ou efeito total de uma magia pela metade.

**10 pontos:** o feitiço faz com que a magia tenha efeito mínimo sobre o usuário. Considere que a magia teve dano ou efeito igual ao seu focus.

**10,5 pontos:** o feitiço deixa o usuário imune a efeitos mágicos.

**11 pontos:** o feitiço converte o dano mínimo da magia em pontos de vida, sendo esses absorvidos pelo usuário.

**11,5 pontos:** o feitiço converte metade do dano total da magia em pontos de vida, sendo esses absorvidos pelo usuário.

**12 pontos:** o feitiço converte todo o dano da magia em pontos de vida, sendo esses absorvidos pelo usuário.

## Proteção contra Elemento

Esse efeito gera uma defesa especial contra um elemento da magia específico (Fogo, Água, Ar, Terra, Luz, Trevas). Cada ponto gasto nesta Proteção equivale a um ponto de focus que deve ser subtraído de qualquer efeito místico lançado contra o usuário, seja dano, força ou qualquer outro efeito direto. Funciona como uma defesa permanente.

**Retornável:** o item é encantado de maneira que ele retorna a seu dono. Esse retorno pode ser feito de duas maneiras, pelo meio físico, o objeto vem voando até o usuário, ou por teleporte, onde ele simplesmente se teleporta para a mão do usuário quando esse o invoca.

Custo: **1 ponto**.

**Teia:** esse efeito confere ao usuário a habilidade de disparar uma pequena quantidade de teia (o bastante para imobilizar as mãos, tapar os olhos de um oponente ou atirar um cabo forte o bastante para se balançar de uma torre para outra). Essa teia é resistente como a teia de uma aranha, para se livrar dela ou cortá-la deve-se parar em um teste de FOR contra FOR 20, porém se desfaz após alguns turnos. O alcance inicial da teia é de 25 metros e o número de cargas inicial é de 5 cargas. Cada nível de distância soma mais 25 metros ao alcance, cada nível de cargas soma 5 cargas ao total delas, cada nível de FOR soma mais 5 a FOR da teia, cada nível de cada uma delas custa 0,5 ponto. A duração da teia é comprada à parte na seguinte progressão:

**0,5 ponto:** 3 turnos

**1 ponto:** 5 turnos

**1,5 ponto:** 7 turnos

**2 pontos:** 9 turnos

**2,5 pontos:** ½ hora

**3 pontos:** 1 hora

Ex: Bracelete da aranha:

Objeto pequeno com 1 efeito, custo 0,5 pt.

Efeito mágico: Teia

For: 30 (20 + 10), custo 1 pt.

Alcance: 25m, custo 0 pt.

Duração: 3 turnos, custo 0,5 pt.

Custo total: 3 pts de item mágico.

Custo em pts de aprimoramento: 2 pts.

**Teleporte:** o item contém nele uma magia de teleporte, o alcance e o número de cargas comprados separadamente. Cada carga de teleporte custa 0,5 pt, o alcance inicial do teleporte é de 25 metros o custo para alimentá-lo segue a seguinte progressão:

**1 ponto:** 50m

**2 pontos:** 100m

**3 pontos:** 200m

**4 pontos:** 500m

**5 pontos:** 1km

**6 pontos:** 2km

**7 pontos:** 5km

**8 pontos:** 10km

**9 pontos:** 20km

**10 pontos:** 50km

**Transformação:** o item contém nele uma magia que permite que o usuário assuma uma forma alternativa.

Os tipos de formas estão divididos nas seguintes categorias:

**Animais**, englobam todos os tipos de animais normais (mamíferos, aves, répteis, dinossauros, etc...).

**Bestas**, entram nessa categoria criaturas fantásticas e mitológicas (grifos, minotauros, dragões, etc...).

**Híbridos**, são formas que combinam um tipo de animal ou besta a forma humanóide.

O custo desse efeito é composto pelos seguintes parâmetros:

**Cargas**, são o número de vezes que se pode usar o efeito de transformação, após utilizada, cada carga demora meia hora para se recarregar. Esse efeito começa com 1 carga inicial, sendo que cada carga extra custa 1pt.

**Duração**, define quanto tempo o usuário pode ficar na forma alternativa.

**0,5 ponto:** 3 turnos

**1 ponto:** 5 turnos

**1,5 ponto:** 7 turnos

**2 pontos:** 9 turnos

**2,5 pontos:** ½ hora

**3 pontos:** 1 hora

**3,5 pontos:** 3 horas

**4 pontos:** 6 horas

**Atributos**, as formas alternativas possuem apenas os atributos físicos (Força, Constituição, Destreza, Agilidade) quando o usuário assume a forma alternativa ele passa a rolar seus testes de atributo baseado nos atributos da forma alternativa, isso altera também os valores iniciais de perícias baseadas em atributos físicos.

Outro ponto, na categoria de animais e bestas, a quantidade de pontos de atributo está relacionada com o porte da forma, enquanto que na categoria de híbridos está relacionada com o aumento de massa muscular do usuário.

Além dos atributos físicos, a forma alternativa possui também pontos de vida próprios (CON + FOR : 2 + bônus por CON), casos esses cheguem a -5 enquanto o usuário estiver transformado, o efeito se desativa, e o usuário retorna a sua forma original desmaiado.

**Animais e Bestas:**

**1 ponto:** 10pts de atributo, porte máximo de um rato.

**2 pontos:** 30pts de atributo, porte máximo de um cão.

**3 pontos:** 50pts de atributo, porte máximo de um raposa.

**4 pontos:** 70pts de atributo, porte máximo de um lobo.

**5 pontos:** 90pts de atributo, porte máximo de um tigre.

**6 pontos:** 110pts de atributo, porte máximo de um urso kodiak.

**7 pontos:** 130pts de atributo, porte máximo de um elefante africano.

**8 pontos:** 150pts de atributo, porte máximo de um triceratops.

**9 pontos:** 170pts de atributo, porte máximo de um t-rex.

**10 pontos:** 190pts de atributo, porte máximo de um braquiossauro.





### Híbridos:

- 2 pontos: 60pts de atributo, massa do usuário +20%.
- 3 pontos: 70pts de atributo, massa do usuário +40%.
- 4 pontos: 80pts de atributo, massa do usuário +60%.
- 5 pontos: 90pts de atributo, massa do usuário +80%.
- 6 pontos: 100pts de atributo, massa do usuário +100%.



**Características:** (apenas para bestas e híbridos), são as habilidades inatas das criaturas. Por exemplo, dragões possuem baforada, unicórnios possuem teleporte e assim por diante. O custo desse parâmetro é definido pelo mestre baseado no tipo de habilidade que a criatura possui, pode variar de 0 pt (criaturas que mesmo mitológicas não possuem nenhum tipo de poder, ex: grifos) até 10pts.

\* A velocidade de voo de seres que podem voar de maneira física (batendo asas) é igual ao dobro de sua velocidade em terra.

**Veneno:** o item contém nele um poderoso veneno mágico que afeta qualquer um que seja ferido com o item. O veneno só pode ser curado por magias específicas para isso. O tipo e efeito do veneno ficam a cargo do criador do item. Como todo o veneno, ele possui dois parâmetros:

**Tempo de ação,** que é de quanto em quanto tempo o veneno gera dano.

**0,5 ponto:** a cada 3 horas.

**1 ponto:** a cada 1 hora.

**1,5 ponto:** a cada ½ turnos.

**2 pontos:** a cada 9 turnos.

**2,5 pontos:** a cada 7 turnos.

**3 pontos:** a cada 5 turnos.

**3,5 pontos:** a cada 3 turnos.

**4 pontos:** a cada 1 turno.

**Dano,** o quão poderoso o veneno é.

**1 ponto:** 1d6 de dano a cada período de ação do veneno.

**2 pontos:** 2d6 de dano a cada período de ação do veneno.

**3 pontos:** 3d6 de dano a cada período de ação do veneno.

**4 pontos:** 4d6 de dano a cada período de ação do veneno.

**5 pontos:** 5d6 de dano a cada período de ação do veneno.

**Vôo:** esse efeito permite que o item voe livremente.

Esse efeito faz com que o item possua dois atributos, AGI, que determina sua velocidade e FOR, que determina a quantidade de carga que o item pode carregar. Cada 5 pontos de atributo custam 0,5 ponto.

Os valores de velocidade e carga que o item suporta são listados na seguinte tabela:

| ATRIBUTO | CARGA (NORMAL) | CARGA (MAXIMA) | VELOCIDADE EM VÔO |
|----------|----------------|----------------|-------------------|
| 5        | 25kg           | 50kg           | 5m/s - 18km/h     |
| 10       | 40kg           | 80kg           | 8m/s - 28,8km/h   |
| 15       | 70kg           | 140kg          | 14m/s - 50,4km/h  |
| 20       | 125kg          | 250kg          | 24m/s - 86,4km/h  |
| 25       | 225kg          | 450kg          | 44m/s - 156,4km/h |
| 30       | 400kg          | 800kg          | 80m/s - 288km/h   |
| 35       | 710kg          | 1420kg         | 140m/s - 504km/h  |
| 40       | 1250kg         | 2500kg         | 250m/s - 900km/h  |
| 45       | 2200kg         | 4400kg         | 440m/s - 1564km/h |
| 50       | 4000kg         | 8000kg         | 800m/s - 2880km/h |



Atributo: valor do atributo do item, seja ele For ou AGI

Carga normal: carga com a qual o item se move normalmente, essa e a carga com a qual ele pode atingir sua velocidade máxima.

Carga máxima: carga máxima que o item suporta, com essa carga o item não consegue manter sua velocidade máxima por muito tempo.

Velocidade: velocidade máxima a qual o item pode chegar.

# DEFEITOS

São as desvantagens que alguns itens mágicos possuem. Ao invés de custar pontos elas geram pontos para serem gastos no item. Um objeto pode acumular no máximo 3 pontos de defeito.



**Aprimoramento Negativo:** da mesma maneira que se pode colocar o efeito de um aprimoramento positivo em um item, também se pode colocar um aprimoramento negativo, para gerar empecilhos. Os efeitos do aprimoramento negativo só se manifestam quando o usuário está com ele. Podem ser colocados no item quaisquer aprimoramentos negativos, desde que esses não ultrapassem o limite máximo de 3 pontos.

**Custo de Ativação:** para ser ativado o item consome algum tipo de energia do usuário, podem ser pontos de fé, pontos de magia, pontos de vida ou qualquer outro tipo de energia que o mestre quiser. A quantidade de pontos que será consumida segue a seguinte progressão:

|                   |                   |
|-------------------|-------------------|
| -0,5 ponto: 1pt.  | -2 ponto: 4pts.   |
| -1 ponto: 2pts.   | -2,5 ponto: 5pts. |
| -1,5 ponto: 3pts. | -3 ponto: 6pts.   |

**Penalidades de Combate:** esse efeito negativo proporciona uma dupla fraqueza ao item mágico, diminui o dano causado pelo usuário e reduz as habilidades deste em seus ataques. Ambos são representados como penalidades mágicas e devem ser diminuídas, respectivamente ao dano da arma e as perícias de combate que o personagem possui.

- 0,5 ponto: -1 de dano e -10% para dividir entre ataque e defesa.
- 1 ponto: -2 de dano e -20% para dividir entre ataque e defesa.
- 1,5 ponto: -3 de dano e -30% para dividir entre ataque e defesa.
- 2 pontos: -4 de dano e -40% para dividir entre ataque e defesa.
- 2,5 pontos: -5 de dano e -50% para dividir entre ataque e defesa.
- 3 pontos: -6 de dano e -60% para dividir entre ataque e defesa.



**Maldições:** chegamos na parte mais divertida dos defeitos, pois quando o efeito do item é ativado uma maldição recai sobre o usuário e aqueles que o cercam. Os efeitos da maldição se dividem em o quão forte ela age e quando ela vai agir.

**Poder da maldição:**

- 0,5 ponto: a maldição é fraca, seus efeitos incomodam mais não chegam a ferir ninguém.
- 1 ponto: a maldição é considerável, seus efeitos podem gerar dano ao usuário ou a seus companheiros.
- 1,5 ponto: a maldição é pesada, seus efeitos podem custar varias vidas antes de chegarem ao fim.

**Frequência:**

- 0,5 ponto: a maldição tem 50% de chance de ser ativada quando o efeito do objeto é ativado.
- 1 ponto: a maldição tem 75% de chance de ser ativada quando o efeito do objeto é ativado.
- 1,5 ponto: a maldição tem 100% de chance de ser ativada quando o efeito do objeto é ativado.

**Mau Funcionamento:** quando estava sendo criado ouve um erro no ritual de criação do item, o que acarreta seu mau funcionamento. O item pode não funcionar quando ativado ou simplesmente parar de funcionar no meio do efeito. A primeira vista pode parecer engraçado, mas é realmente trágico quando o efeito de teleporte falha no meio do caminho.

Essa limitação tem duas variantes, que podem ser compradas separadamente ou combinadas, são elas:

**Defeito de Ativação:** o item literalmente só pega no tranco.

No momento da ativação o mestre faz uma rolagem contra a porcentagem para ativação do item, caso passe, o item é ativado normalmente, em caso de falha, o item não é ativado.

- 0,5 ponto: o item tem 75% de chance de ser ativado normalmente.
- 1 ponto: o item tem 50% de chance de ser ativado normalmente.
- 1,5 ponto: o item tem 25% de chance de ser ativado normalmente.

**Defeito no Efeito:** o efeito do item pode parar de funcionar de uma hora para outra.

A cada inicio de turno o mestre realiza uma rolagem contra a porcentagem do efeito, caso passe no teste, o item continua funcionando, caso falhe, o item para de funcionar, fazendo com que o usuário deva abdicar de sua ação para reativa-lo.

- 0,5 ponto: o efeito tem 25% de chance de parar de funcionar.
- 1 ponto: o efeito tem 50% de chance de parar de funcionar.
- 1,5 ponto: o efeito tem 75% de chance de parar de funcionar.



**Munição:** o item consome algo físico para ser ativado. O elemento e a quantidade que ele consome devem ser determinados no momento da criação do item.

O quanto o item consome:

**-0,5 ponto:** para ser ativado é necessário um pouco do material de ativação.

**-1 ponto:** para ser ativado é necessária uma quantidade considerável do material de ativação.

**-1,5 ponto:** para ser ativado é necessária uma quantidade grande do material de ativação.

O quão raro é o material:

**-0,5 ponto:** o material necessário para ativar o item é comum.

**-1 ponto:** o material necessário para ativar o item é incomum.

**-1,5 ponto:** o material necessário para ativar o item é raro.

Ex: um item que consome um pedaço de madeira para ser ativado (1), um item que consome um galho de Cerejeira para ser ativado (2 ponto), um item que consome um tronco de Seringueira Tibetana para ser ativado (3 pontos)



**Possessão:** muitas vezes seres muito poderosos que não podem ser destruídos, tem seus espíritos aprisionados em itens mágicos. Porém o poder desses seres muitas vezes sobrepuja o poder que o selou no item, permitindo que o espírito tenha a chance de se comunicar mentalmente com o usuário do item. Essa comunicação possibilita ao espírito a chance de tentar dominar o corpo do usuário.

A dominação pode ser tentada de maneira sutil através da persuasão, oferecendo ao usuário promessas de poder e riqueza, compartilhando com ele seus poderes e habilidades, até que esse se entregue completamente.

Ou de maneira agressiva, tentando a todo o momento tomar o controle, vencendo o usuário pelo cansaço.

Seja a maneira que for o espírito tem dois grandes objetivos,

Primeiro: tomar controle do corpo do usuário.

Segundo: se possível vingar-se de quem o aprisionou no item.

Esse defeito é composto por dois índices, um se refere características do espírito aprisionado no item, o outro aos meios que esse tem de alcançar seus objetivos.

O espírito selado no item possui apenas os atributos mentais (INT, WILL, PER e CAR), da mesma forma que o efeito personalidade.

**-0,5 ponto:** 61 pontos de atributo, pontos de perícia  $180 + INT \times 5$ , 3 pontos de aprimoramento.

**-1 ponto:** 81 pontos de atributo, pontos de perícia  $240 + INT \times 5$ , 4 pontos de aprimoramento.

**-1,5 ponto:** 101 pontos de atributo, pontos de perícia  $300 + INT \times 5$ , 5 pontos de aprimoramento.

Para conseguir seus objetivos, o espírito pode se valer de três formas para persuadir o usuário:

Por meios mentais, falando diretamente na mente do usuário por meio de telepatia.

Por meios físicos, ludibriando seus sentidos (fazendo-o ouvir, tatear, ver, cheirar, e degustar ilusões).

Por meios oníricos, onde o espírito se manifesta nos sonhos do usuário.

Quanto mais meios o espírito tiver para alcançar seus objetivos, mais difícil será a vida do usuário do item.

**-0,5 ponto:** o espírito tem poder para se manifestar por um dos meios.

**-1 ponto:** o espírito tem poder para se manifestar por dois dos meios.

**-1,5 ponto:** o espírito tem poder para se manifestar por todos os meios.





**Perda de Atributo:** enquanto o usuário estiver com o item um ou mais de seus atributos sofreram penalidades.

Penalidades: o quanto o efeito diminui do atributo.

**-0,5 ponto:** o efeito diminui o atributo em -1.

**-1 ponto:** o efeito diminui o atributo em -3.

**-1,5 ponto:** o efeito diminui o atributo em -5.

**Atributos:** a quantidade de atributos que a penalidade afeta.

**-0,5 ponto:** a penalidade afeta 1 atributo.

**-1 ponto:** a penalidade afeta 3 atributos.

**-1,5 ponto:** a penalidade afeta 5 atributos.

**Perda de Sorte:** o item possui sobre ele um grande mau agouro, que faz a sorte do usuário perder sua sorte.

Cada 0,5pt desse defeito reduz a sorte do usuário em 10%.

**Restrição:** são condições que devem ser atendidas para que os efeitos do objeto mágico funcionem. Necessariamente essa condição deve ter uma frequência e ser atendida por alguém. Nessa limitação se encaixam palavras de ativação, fetiches, etc.

Quem deve atendê-la.

**-0,5 ponto:** a condição deve ser atendida pelo usuário.

**-1 ponto:** a condição deve ser atendida pelas pessoas à volta do usuário.

**-1,5 ponto:** a condição deve ser atendida pelo local onde o usuário está.

**Frequência.**

**-0,5 ponto:** a condição que ativa o efeito mágico é comum.

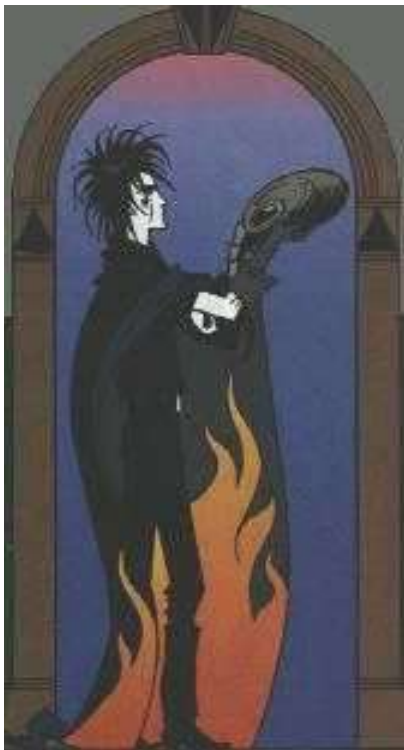
**-1 ponto:** a condição que ativa o efeito mágico é incomum.

**-1,5 ponto:** a condição que ativa o efeito mágico é rara.

Exemplo: para ativar o objeto mágico, o usuário deve falar uma palavra chave (-1 ponto). O objeto mágico só funciona quando está no meio de uma feira que acontece uma vez por mês (-2 pontos). O efeito do objeto só pode ser ativado durante um eclipse (-3 pontos).

# APÊNDICE I

## CUSTO DE UM ITEM MÁGICO



Muitas vezes o mestre pode querer disponibilizar itens mágicos para compra durante uma campanha.

Esse apêndice foi formulado para servir de referência para a formação do preço de itens mágicos. A questão do preço de um item mágico varia muito, o principal fator que determina o custo de um item mágico é o como a magia é utilizada na ambientação. Deve-se ponderar que em uma ambientação onde a magia é abundante um item mágico seria barato, e em uma ambientação onde a magia é rara um item mágico seria caríssimo. Devido a isso utilizarei esse fator como um dos fatores para gerar o preço dos itens mágicos.

Outro ponto a ser observado é a quantidade de pontos de item mágico utilizados para criar o item, na verdade de quantos 0,5pt o valor total é composto. Divida o total de pontos de item mágico que compõem o custo do item por 2, com isso você obterá um índice que vai gerar o preço do item.

Em uma ambientação onde a magia é abundante (onde todas as criaturas transpiram magia) cada unidade do índice custaria 10 da moeda local.

Em uma ambientação onde a magia é comum (onde todos que tiveram um treinamento mínimo conseguem usar magia) cada unidade do índice custaria 100 da moeda local.

Em uma ambientação onde a magia é restrita (onde apenas aqueles que tiveram um treinamento específico conseguem usar magia) cada unidade do índice custaria 1.000 da moeda local.

Em uma ambientação onde a magia é rara (onde apenas uns poucos na ambientação conseguem usar magia) cada unidade do índice custaria 10.000 da moeda local.

Em uma ambientação onde a magia é muito rara ou lendária (ambientações onde a magia foi esquecida ou só existe nas antigas lendas) cada unidade do índice custaria 100.000 da moeda local.

Sendo assim um mesmo item teria um custo diferente para cada ambientação diferente.

Ex: um item como a Argon's Flame Blade, uma espada flamejante,  
arma média com 1 efeito (1pt de item mágico),  
efeito de dano elemental +2d6 por fogo (4pts de item mágico)  
Total de pontos: 5 pontos de item mágico

Segundo nosso calculo  $5 \times 2 = 10$

Em uma ambientação onde a magia é abundante nossa Argon's Flame Blade custaria ( $10 \times 10 = 100$ ) 100 da moeda local.

Em uma ambientação onde a magia é comum nossa Argon's Flame Blade custaria ( $10 \times 100 = 1000$ ) 1000 da moeda local.

Em uma ambientação onde a magia é restrita nossa Argon's Flame Blade custaria ( $10 \times 10 = 1.000$ ) 10.000 da moeda local.

Em uma ambientação onde a magia é rara nossa Argon's Flame Blade custaria ( $10 \times 10 = 100.000$ ) 100.000 da moeda local.

Em uma ambientação onde a magia é lendária nossa Argon's Flame Blade custaria ( $10 \times 10 = 1.000.000$ ) 1.000.000 da moeda local.

Isso garante o contraste de preço de um mesmo item mágico em ambientações diferentes, imagine uma ambientação onde uma faca +1 pode custar 20 enquanto e outra onde a mesma faca pode custar 200.000.

Levando-se em consideração que uma ambientação não precisa ser necessariamente um planeta todo, pode ser um reino, uma cidade, um bairro ou simplesmente um beco.

Note que esse método serve para calcular um preço genérico para os itens, é totalmente plausível e recomendável que o mestre aumente ou diminua o preço de um item baseado no efeito que esse contem, ou a raridade dos materiais necessários para confeccioná-lo. Tendo esse parâmetro para definir o preço de um item mágico, o mestre pode fazer outras analogias para gerar custos.

Outra idéia para gerar o preço de um item é cobrar o preço do item encantado multiplicado pelo fator de raridade de magia.

Isso pode fazer uma vassoura que voa valer milhões.

O calculo apresentado, gera o preço de um item mágico criado a partir do zero, tendo seu custo em pontos de aprimoramento trocado pela moeda local da ambientação. Mas existem outras possibilidades de se conseguir um item mágico, talvez a mais simples (ou mais complexa dependendo da ambientação) seja procurar um estudioso das artes arcanas ou uma criatura poderosa que manipule magia, e pagar para que ele encante um item já existente.

Nesse caso tudo depende de com quem o personagem vai negociar, e qual efeito ele quer colocar em seu item. De maneira geral aconselho o seguinte em questão de custo:

- Some o total de pontos que compõe o custo do item, divida por 2 e obtenha o índice.

- Multiplique o índice pelo fator de raridade de magia e está definido o preço do item.

Como parte do pagamento ou do acordo (dependendo de quem vai encantar o item), o personagem deve reunir os ingredientes do ritual. Já disse isso antes mas apenas reforçando, essa situação pode gerar muitas possibilidades.

Com isso concluo esse netbook, tendo alcançado meu objetivo inicial de desenvolver um netbook que permita criar itens mágicos de maneira genérica para qualquer ambientação que utilize o sistema Daemon. Qualquer duvida me mande um mail.



# APÊNDICE II

## EXEMPLOS DE ITENS MÁGICOS

### I PONTOS DE APRIMORAMENTO:

#### - Faca +1

Arma leve (dano 1d6) com 1 efeito, 0,5 pt de item mágico.

Efeito:

Aumento de Dano + 1, 0,5 pt de item mágico.

Total: 1 pt de item mágico.

#### - Amuleto de sorte

Objeto pequeno com 1 efeito, 0,5 pt de item mágico.

Efeito:

Aumento de Sorte +25%, 0,5 pt de item mágico.

Total: 1 pt de item mágico.

### 2 PONTOS DE APRIMORAMENTO

#### - Sangria de Turtor

Arma leve (dano 1d6) com 1 efeito, 0,5 pt de item mágico.

Efeito:

Veneno:

Tempo de ação, 1 turno, 3,5 pts de item mágico.

Dano, 1d6, 1 pt de item mágico.

Custo total: 4,5 pts de item mágico.

Defeito:

Custo de ativação, quando a Sangria é sacada ela causa 1 pt de dano ao usuário, -0,5 pt de item mágico.

Restrição, o efeito de veneno só é ativado quando o usuário consegue cravar a Sangria em um alvo, -1,5 pt de item mágico.

Total:  $0,5 + 4,5 - 0,5 - 1,5 = 3$  pts de item mágico.

Descrição do efeito: essa é uma arma traiçoeira mas divertida, para ser sacada ele causa 1 pt de dano ao usuário, mas o divertido é seu verdadeiro efeito. Na verdade a arma não possui nenhum tipo de veneno, esse efeito foi colocado por representar o real efeito do item, quando cravada em um alvo, brotam da lâmina da Sangria ferroses que literalmente mordem o alvo por dentro, causando 1d6 de dano enquanto estiver cravada. Quando o alvo for retirar a Sangria, ele a estará sacando, por isso ele perderá 1 ponto de vida automaticamente.

### 3 PONTOS DE APRIMORAMENTO

#### - Armadura da Felicidade

Armadura leve (IP 3) com 1 efeitos, 1 pt de item mágico.

Efeitos:

Encantamento de cura:

Focus (1 + 3) 4, 1,5 pts de item mágico.

Cargas (1 + 3) 4, 1,5 pts de item mágico.

Duração do efeito 3 turnos, 1 pt de item mágico.

Ação usuário ,x1.

Custo total: 4 pts de item mágico.

Total:  $1 + 4 = 5$  pts de item mágico.

Descrição do efeito: quando o efeito é ativado, o usuário recebe uma magia de cura (4d6) durante 3 turnos, o efeito da armadura pode ser ativado 4 vezes seguidas, cada carga se reativa após 30min.

#### - Vassoura Voadora,

Objeto médio com 1 efeito, 1pt de item mágico.

Efeito mágico, voo.

FOR do efeito 20, 2 pts de item mágico.

Carga: 125kg (normal), 250 (máxima)

AGI do efeito 20, custo 2 pts de item mágico.

Velocidade em voo: 24m/s - 86,4km/h

Custo total do item: 5 pts de item mágico

## 4 PONTOS DE APRIMORAMENTO

### - Manto de transpor Orbes

Objeto médio com 2 efeitos, 2 pts de item mágico.

Efeitos:

Poderes Sobrenaturais, Poder Angelical: Asas Astrais 3 pts de item mágico.

Proteção contra Criaturas, Demônios, 4,5 pts de item mágico.

Defeito:

Restrição, o efeito de asas astrais só pode ser ativado uma vez a cada fase lunar, quando o usuário dizer a Orbe e o local nela onde deseja ir, -2,5 pts de item mágico.

Total:  $2 + 3 + 4,5 - 2,5 = 7$  pt de item mágico.

Descrição do efeito: esse item foi confeccionado a partir de uma pena de um anjo muito poderoso. O item permite que o usuário uma vez a cada ciclo lunar viagem entre Orbes (como descrito pelo poder angelical asas astrais 3).

Como esse é um item cujo efeito poderia interessar aos demônios, um segundo efeito foi colocado no item, esse efeito faz com que qualquer demônio (ou ser que possua alguma ligação com demônios), tenha que passar em um teste de WILL crítico.

## FUSÃO DE ITENS

### - Machado dos Ventos

Arma média (dano 1d10) com 2 efeitos, 2 pts de item mágico.

Efeitos:

Dançante.

Força 25,  $(20 - 5 = 20)$  2 pts de item mágico.

Destreza 15, 1,5 pts de item mágico.

Total: 3,5 pts de item mágico.

Fusão de Itens.

Duração 1 turno, 0,5 pt de item mágico.

Defeito:

Restrição, para ativar o efeito de fusão, o usuário deve "gritar" as palavras de ativação, -1 pt de item mágico.

Palavra de ativação: "FUSÃO COMBATE".

Total:  $2 + 3,5 + 0,5 - 1 = 5$  pts de item mágico.

Custo em pontos de aprimoramentos: 3 pts.

Descrição: esse grande machado faz parte de um conjunto de itens criado por um poderoso mago. O machado literalmente luta ao lado de seu usuário, ele se move com DES 15 (teste 60%) e FOR 30 (teste 120%) com dano de 1d10 + 8. Quando reunido aos outros itens do conjunto eles se fundem em um item de grande poder.

### - Glove Sword

Objeto pequeno (luva de armadura) com 2 efeitos, 1 pt de item mágico.

Efeitos:

Arma mística, esse efeito cria uma grande espada de energia que causa 3d10 de dano, 5 pts de item mágico.

Fusão de Itens.

Duração 1 turno, 0,5 pt de item mágico.

Defeitos:

Custo de ativação, para ativar o efeito de arma mística o usuário perde 1 pt de vida, -0,5 pt de item mágico.

Restrição, para ativar o efeito de fusão, o usuário deve "gritar" as palavras de ativação, -1 pt de item mágico.

Palavra de ativação: "FUSÃO COMBATE".

Total:  $1 + 5 + 0,5 - 1 - 0,5 = 5$  pts de item mágico.

Custo em pontos de aprimoramentos: 3 pts.

Descrição: essa luva faz parte de um conjunto de itens criado por um poderoso mago. A glove sword permite que o usuário utilize uma grande espada de energia mística que causa 3d10 de dano, porém para ativá-la o usuário perde 1 pt de vida. Quando reunido aos outros itens do conjunto eles se fundem em um item de grande poder.

### - Elmo do Caçador

Armadura leve (IP 3) com 2 efeitos, 2 pts de item mágico.

Efeitos:

Invisibilidade (estilo predador), 4 pts de item mágico.

Fusão de Itens.

Duração 1 turno, 0,5 pt de item mágico.

Defeitos:

Penalidade de Combate, quando o efeito de invisibilidade estiver ativado, o usuário tem uma penalidade de -1 em seus danos e -10% em seus ataques, -0,5 pt de item mágico.

Restrição, para ativar o efeito de fusão, o usuário deve "gritar" as palavras de ativação, -1 pt de item mágico.

Palavra de ativação: "FUSÃO COMBATE".

Total:  $2 + 4 + 0,5 - 1 - 0,5 = 5$  pts de item mágico.

Custo em pontos de aprimoramentos: 3 pts.

Descrição: esse elmo faz parte de um conjunto de itens criado por um poderoso mago. O elmo do caçador permite que o usuário fique invisível quando o coloca, porém o usuário tem suas habilidades de combate diminuídas em -1 nos danos e -10% nos ataques. Quando reunido aos outros itens do conjunto eles se fundem em um item de grande poder.

### - Grande Arco de Guerra

Arma pesada (dano 2d6) com 2 efeitos, 3 pts de item mágico.

Efeitos:

Munição Ilimitada 4 pts de item mágico.

Fusão de Itens.

Duração 1 turno, 0,5 pt de item mágico.

Defeitos:

Perda de atributos, o usuário desse item tem uma penalidade de -3 em FOR, -1,5 pt de item mágico.

Restrição, para ativar o efeito de fusão, o usuário deve "gritar" as palavras de ativação, -1 pt de item mágico.

Palavra de ativação: "FUSÃO COMBATE".

Total:  $3 + 4 + 0,5 - 1 - 1,5 = 5$  pts de item mágico.

Custo em pontos de aprimoramentos: 3 pts.

Descrição: esse grande arco faz parte de um conjunto de itens criado por um poderoso mago. O grande arco de guerra, foi encantado de maneira a gerar flechas de energia quando o arco é vergado, porém o usuário do item tem uma penalidade de -3 em sua FOR. Quando reunido aos outros itens do conjunto eles se fundem em um item de grande poder.

Quando os itens do conjunto são reunidos e os usuários gritam:

“FUSÃO COMBATE”

Os itens se convertem em energia e se fundem gerando o Canhão Miraculoso, um item mágico de imenso poder.

A forma do Canhão Miraculoso lembra um canhão da época da renascença, todo coberto por runas e escritas místicas.

Reunindo os itens do conjunto temos:

Machado dos Ventos

Total:  $2 + 3,5 + 0,5 - 1 = 5$  pts de item mágico.

Glove Sword

Total:  $1 + 5 + 0,5 - 1 - 0,5 = 5$  pts de item mágico.

Elmo do Caçador

Total:  $2 + 4 + 0,5 - 1 - 0,5 = 5$  pts de item mágico.

Grande Arco de Guerra

Total:  $3 + 4 + 0,5 - 1 - 1,5 = 5$  pts de item mágico.

Somando os pontos de todos os itens obtemos a seguinte soma:

$5 + 5 + 5 + 5 = 20$  pts de item mágico.

Com esses pontos criamos o Canhão Miraculoso:

Objeto grande com 1 efeito, 2 pts de item mágico.

Efeito:

Encantamento de Ataque:

Focus (1 + 17) 18, 8,5 pts de item mágico.

Cargas (1), 0 pt de item mágico.

Duração do efeito 1 turnos, 0,5 pt de item mágico.

Ação alvo ,x 2.

Custo total: 18 pts de item mágico.

Total:  $2 + 18 = 20$  pts de item mágico.

Descrição: quando o Canhão Miraculoso dispara, ele emite uma onda de energia mística que literalmente varre todos os alvos que estiverem a sua frente. O disparo causa 18d6 pontos de dano em todos os alvos a sua frente (se quiser um número exato, o leitor vai obter o total de 16.384 alvos), o canhão tem 1 cargas que possibilita que ele faça seu grande disparo.

Após o tempo da fusão se esgotar, os itens se refazem e tem que esperar meia hora para ser fundidos novamente.

Nota final: sim esse efeito foi inspirado nas series Super Sentai.