



SAGA

ARSENAL  
DE  
ITENS MÁGICOS

Ricardo Johas Carvalho

# **S.A.G.A.**

Sistema Alternativo para grupos de Aventureiros

## TERASSAN

# ARSENAL DE ITENS MÁGICOS

Autor:

**Ricardo Johas Carvalho**

Contribuição:

**Luiz Alexandre de Souza**  
**César Augusto Pereira Carvalho**  
**Walter Frattini**  
**Fabrizio da Silva Cordeiro**

Agradecimento Especial:

**Alline Meneses Viridi**

## OH! UM ITEM MÁGICO!

Itens Mágicos... Só de ouvir esta expressão, os olhos dos jogadores até brilham! Seus corações, gananciosos e sedentos para verem seus personagens cada vez mais fortes, os fazem ir até os confins do mundo em busca destes raros objetos.

Quem nunca sonhou em ter aquela arma mítica que garantirá poder e glória ao seu guerreiro. Ou em possuir aquele anel mágico que compensará todas as deficiências físicas do seu mago, tornando-o perfeito. Sim! Os Itens Mágicos são objetos de desejo da maioria dos personagens e jogadores.

Não são fáceis de encontrar e possuem muito valor de venda. Os itens mágicos normalmente exigem que os heróis enfrentem diversos perigos para encontra-los. Ou que os personagens paguem grandes quantias por estas preciosidades.

Existe uma infinidade de itens mágicos, de tipos diferentes e com efeitos dos mais variados. Alguns são feitos para serem usados em combate, outros terão mais serventia para momentos fora das buscas ou nas cidades. O que não se pode negar é que estes objetos são extremamente úteis. E este guia aprofundará o conhecimento de jogadores insaciáveis por Itens Mágicos em relação ao funcionamento destes brinquedinhos!

## COMO USAR ESTE GUIA?

Ao combater um inimigo ou ao encontrar um tesouro perdido, os heróis eventualmente encontrarão itens mágicos pelo caminho. O objetivo deste guia é dar suporte para fomentar a demanda incansável dos jogadores por estes itens.

No Guia estarão descritos diversos Itens Mágicos, Poções, Gemas e Pergaminhos. Neste suplemento não trataremos de Armas Comuns sem propriedades mágicas, pois o assunto já é tratado no Livro de Regras e Livro de Terassan.

Os Itens Mágicos estão divididos em Níveis. Esta divisão indica a força e o poder do item ou arma mágica. Esta referência terá várias utilidades: Para dar uma referência ao Mestre de qual item dar de acordo com a dificuldade do inimigo, para ajudar na distribuição de itens aleatórios e inclusive para determinar a eficácia

de uma arma contra alguma determinada criatura. Existem inimigos que só podem ser atingidos por armas acima de um determinado nível.

Neste livro você também encontrará completas tabelas para fazer a atribuição de itens aleatórios para diversas situações. Estão descritas tabelas por tipo de item e por nível de item, permitindo que o MJ conceda um item aleatório que se enquadre e seja justo para a situação específica.

Este suplemento é completamente opcional. Sua leitura servirá apenas como orientações da estrutura de Itens, não contendo nenhuma regra obrigatória ou informação importante sem a qual o jogo não terá andamento. O uso deste guia, não impede que o mestre crie seus próprios itens, servindo como um arsenal de ideias.

*“Venha, meu caro aventureiro... Acredito que você encontrará o que procura aqui em meu mostruário...”*

**-Boggy, Mercador dos Mares.**

## EQUIPAMENTOS

Espalhados pelo mundo de Terassan é possível encontrar diversas armas e armaduras com efeitos mágicos especiais. Por tratar-se de artigos de combate, normalmente estes itens costuma ter efeitos em uma luta. Mas isso não é uma regra, existem armas que podem surtir algum efeito em situações fora de combate.

Alguns destes itens possuem propriedades mágicas desde sua forja, outros foram encantados para apresentar tais efeitos e ainda há itens que foram fundidos e passaram suas propriedades mágicas há outros itens. Saber quais os efeitos e propriedades de um item mágico é de fundamental importância na escolha de quais equipamentos o personagem irá usar.

Existem ainda, equipamentos amaldiçoados, que estão também listados aqui por se por também possuírem efeitos mágicos. Uma maldição normalmente só traz malefícios ao herói, mas não deixa de possuir propriedades mágicas. A maioria dos efeitos de um equipamento mágico, inclusive as maldições, pode ser dissipado através de Magias Divinas. Então se você o azarado que encontrou uma arma maldita, não se preocupe, pois há solução para você.

## PERGAMINHOS

Os pergaminhos são itens mágicos consumíveis. Trata-se de antigos papiros com escritas mágicas que revelam os segredos de um feitiço de algum dos Caminhos da Magia. Existem pergaminhos de todos os tipos de caminhos: Magia Arcana, Magia Divina, Magia Elemental e qualquer outro Caminho Complexo que possa surgir. Eles podem conter os segredos de uma magia de qualquer nível.

Estas escritas podem ser usadas ou aprendidas. Ou seja, um mago pode usa-lo como se fosse um item para disparar a magia nele contida ou pode aprender a magia passar usar quantas vezes quiser no futuro. Mas por que um mago optaria por usar uma vez o pergaminho ao invés de aprender a magia para sempre?

Por dois motivos básicos:

- 1- A magia contida no pergaminho só poderá ser aprendida se o usuário daquele caminho de magia possuir acesso ao círculo da qual a magia pertence, mas para usá-lo, qualquer usuário daquele caminho poderá dispará-la se estiver apenas usando o pergaminho.
- 2- A magia usada direto do pergaminho não implicará em gasto de PM. Agora se ela for aprendida, o uso da magia custará PM ao usuário, e dependendo do custo, isso pode não ser interessante ao personagem ou o mesmo pode não ter PM suficientes para fazê-lo.

Além disso, os pergaminhos, para serem aprendidos, necessitam que o usuário seja bem sucedido em um teste de inteligência. E em caso de falha, aquele pergaminho específico (e não a magia) nunca mais poderá ser aprendido por aquele personagem. Já para simples uso não é necessário nenhum teste.

## GEMAS E ORBES

As gemas são pedras preciosas. Não necessariamente possuem propriedades mágicas, mas são de grande valia para venda. Além de que são muito utilizadas por usuários de magia para armazenar alguns efeitos mágicos. Isso ocorre por sua facilidade à absorção de magia e a sua praticidade e leveza para manipulá-la podendo ser até cravejada em uma arma.

Algumas gemas são mais preciosas que outras, chegando a valer um bom montante de F\$ (Falcons), se vendidas ao mago da cidade. E os heróis também podem encontrar gemas e pedras que já possuem efeitos mágicos. Isto faz das gemas excelentes recompensas para os heróis.

Já as Orbes, embora não deixam de ser gemas, normalmente possuem muito mais força. São pequenos globos de grande poder que armazenam efeitos mágicos muitas vezes avassaladores. Normalmente as orbes são feitas de pedras preciosas bastante raras e esculpidas para ficar com o formato arredondo, formando uma esfera perfeita. Alguns dos itens mais poderosos do universo são orbes.

## ITENS MÁGICOS PADRÃO

Existem alguns tipos de itens mágicos que possuem efeitos bastante comuns chegando a ser padrão. Estes itens possuem diferenças de poder entre si, sendo alguns mais fortes e outros mais simples, mas em geral não possuem nenhuma característica singular ou peculiar.

Estes itens podem ser armas, armaduras e até mesmo gemas e acessórios e normalmente estes itens conferem bônus simples de combate. Isso não os torna menos úteis, de fato é o contrário, pois estes itens tendem a ser mais comuns justamente por que muitos combatentes tem interesse nesses bônus.

São considerados itens padrão:

Armas que apenas aumentem o IA ou Dano.

Armaduras que aumentem de +1 a +5 de I.D.

Acessórios e Gemas que aumente Dano, I.A. ou I.D. nestas mesmas proporções.

Itens amaldiçoados que reduzam atributos na mesma proporção.

Desta forma, por exemplo, umas Espada Longa mágica que fornece +1 de I.A. ao seu usuário é considerada uma **Espada Longa+1 I.A.** No caso do exemplo, seria considerado um Item Mágico de nível 1. Existem outros tipos de equipamentos que se comportam como itens mágicos padrão devido a presença da aleatoriedade da sua formação. Por exemplo: Armas Críticas, Armas Arcanas, Varinhas, etc...

## ENTENDA OS TERMOS

Informado em sua descrição há características específicas de cada item. A seguir você verá o significado de cada informação:

**Tipo:** Indica a que classe o item pertence. Se é uma poção, uma espada, uma bota, etc... Esta informação é importante para enquadrá-la nos bônus, penalidades e restrições das classes. Os itens classificados como tipo “Único” indicam que só existe uma unidade conhecida. Sendo assim, não podem existir dois ou mais deste item no mesmo jogo. Caso um item único já esteja em posse de um dos personagens, e este mesmo item esteja previsto para ser dado como tesouro em alguma busca ou evento, o mestre deverá adaptar a história para que outro item seja entregue.

**Peso:** O peso em Kg de cada item. Esta informação é fundamental para efetuar o controle de quanto peso e quantos itens aquela personagem pode carregar.

**Básico:** Neste campo está descrito o efeito básico que aquele item proporciona independente de seus efeitos mágicos. São considerados efeitos básicos o dano que uma arma causa ou o Índice de Defesa proporcionado por uma armadura, se esta não fosse mágica.

**Forjaria:** Algumas armas podem ser derretidas e ainda sim manter suas propriedades mágicas. Por exemplo, existem alguns tipos de equipamentos que podem ser derretidos e um novo equipamento do mesmo tipo pode ser feito acumulando as suas características mágicas. A ideia é que o personagem consiga através do ferreiro, transformar uma arma que não seria útil para ele, em uma arma usual.

EXEMPLO: Um bárbaro pode levar uma Adaga mágica ao ferreiro, incrementar seu peso com mais ferro, pagar o custo da mão de obra e transformá-la em um Machado

Uma Espada de 10 Kg, com 60% de Índice de Forjaria, representa 6 kg de metal encantado. Ou seja, se necessário o usuário pode complementar estes 6 Kg com outro material e criar outra arma que pese no mínimo 6 Kg. Esta arma manterá estas propriedades mágicas, enquanto estes 6 Kg de metal mágico estejam incorporados a ela.

**OBS:** Os heróis não podem misturar 2 equipamentos. Além disso, o equipamento deve ser forjado em outro de mesma finalidade. Escudos só podem ser forjados em escudos, armaduras em armaduras e armas em armas.

**Descrição:** E por fim uma descrição completa dos efeitos e peculiaridades do item. Nesta sessão estarão descritos, além dos seus efeitos, dados relevantes sobre item, como história, restrições, material especial que foi feito, etc...

## EFEITOS CUMULATIVOS

Ao longo da campanha ou das buscas individuais, é natural que os heróis comecem a acumular itens mágicos. Com isto, acumularão também efeitos mágicos sobre seus personagens. É bacana o PG estar cheio de poderes, mas vamos com calma, existem regras para isso!

Os itens mágicos como amuletos, luvas, botas, faixas, capas e acessórios em geral, são usados apenas um por personagem. Não sendo permitido então, por exemplo, o uso de duas botas ou duas luvas pelo personagem. Os anéis são permitidos um por dedo, com exceção dos polegares (Normalmente 8 anéis)

As gemas e pedras preciosas que possuem efeitos mágicos podem ser cumulativas, mas não ilimitadamente. Cada personagem pode acumular consigo o efeito de até 3 gemas cravejadas em seus equipamentos.

As orbes são itens realmente poderosos, e os poderes contidos dentro delas por si só já basta. O funcionamento das orbes é algo complexo, então é necessário sabedoria para entendê-lo. Os personagens podem carregar 1 Orbe para cada 10 pontos de SABEDORIA que o usuário possuir., limitado ao máximo de 8 orbes diferentes.

As armas e armaduras estão atreladas às limitações de equipamentos de cada personagem. No entanto, alguns equipamentos podem ser forjados de outras armas e armaduras mágicas. Note que na descrição do item existe um “Índice de Forjaria”. Os equipamentos fundidos e forjados poderão manter suas propriedades mágicas desde que respeitado e porcentual mínimo de forjaria de quanto da arma ainda deve estar contido na nova arma.

# POÇÕES E FRUTOS

Embora não sejam efetivamente itens mágicos, as poções são descritas neste guia por serem frutos de alquimia e, às vezes, de efeitos mágicos. Além disso, as poções são excelentes itens a serem adquiridos pelos personagens e muitas vezes os livrarão da morte.

OBS: A maioria dos frascos padrão de poção pesam 0,5 Kg, sendo 0,25 Kg de conteúdo e 0,25 Kg do peso do recipiente.

Seguem no guia diversos tipos de poções de Terassan:

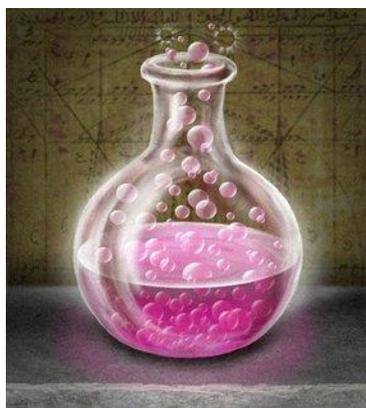
## ÁCIDO DE KORRÓY

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível



Este é um frasco de um poderoso líquido capaz de corroer qualquer tipo de metal ou mineral, e também tecidos orgânicos como pele e couro, com exceção de ouro, platina e lanconer.

Ele é feito à base da planta Korróy, descoberta por anões aos arredores de montanhas vulcânicas. Em contato com a pele, ele pode causar um belo estrago. Um frasco padrão, se arremessado contra um oponente causará 3d20 de dano além de possivelmente destruir armas e armaduras.

Cor: Vinho

## AGUAS DE PERSEUS

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

Este item faz apologia ao antigo herói que supostamente derrotou a Medusa, a rainha das serpentes. Esta poção não deve ser ingerida e sim despejada sobre algum ser ou objeto que tenha sido transformado em pedra ou em metal. O alvo volta a sua forma natural em 1d4 minutos.

Cor: Transparente

## ALIMOTE

**Peso:** 0,50 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

Este elixir tem um funcionamento parecido com o de um Promote. Ou seja, o usuário é capaz de evoluir um nível de experiência. No entanto ela não pode ser usada por um PG, sendo obrigatório o uso para um aliado dos heróis, um PNG. Ao ser concedida a um aliado, este receberá de 15 a 30 de afinidade.

Cor: Branco

## ANTIDOTO UNIVERSAL

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

Este item foi criado por antigos nômades elfos através da Benzúnia, uma folha com propriedades bloqueadoras de veneno. Esta poção é capaz de curar qualquer processo de envenenamento, mágico ou não.



Cor: Verde Escuro

## AREIAS DE MORFEU

**Peso:** 0,50 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível



Este pó branco são areias soníferas. Se lançadas no rosto de um oponente. Obtendo sucesso no ataque mágico, o alvo ficará adormecido por 1d20 horas. Este item só funciona em seres de nível equivalente ou inferior ao de quem está lançando.

Cor: Branco

## BOMBA DE FUMAÇA

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

A bomba de fumaça é um item primitivo para facilitar uma tentativa de fuga. Trata-se de um pequeno gomo de tecidos que envolve alguns explosivos e ervas. Ao ser jogado ao chão, uma cortina de fumaça envolve toda a região em um raio de 30 m<sup>2</sup>. Esta é a oportunidade perfeita para escapar de um encontro indesejado.

Cor: Cinza

## BOMBA TELEPORTADORA

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

Esta bomba foi criada para comerciantes ricos que freqüentavam muitas cidades. Ao lançar esta bomba, os usuário e mais até 8 companhias são teleportados para uma cidade que o usuário já tenha visitado antes.

## BOMBA TELEPORTADORA

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

Basicamente, a finalidade da existência da bomba teleportadoras é semelhante a de uma bomba de fumaça: Fugir. No entanto, este item mágico possui uma forma muito mais requintada de atuação. Uma vez jogada ao chão, uma névoa envolve até 10 aliados ou companheiros do usuário e os transporta para um raio de 40 Km<sup>2</sup>. Desta forma, permitindo uma fuga muito mais segura e luxuosa.

Cor: Azul

## COLA MÁGICA

**Peso:** 0,250 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

Este líquido branco viscoso é feito de uma espécie de seringueira mágica encontrada em bosques muito raramente. É capaz de colar qualquer coisa com apenas algumas gotas. Este grude é tão forte que apenas seres com força

superior a 90 são capazes de separar objetos colados com ele.

Cor: Branco

## CONCENTRADOR DE FORJARIA

**Peso:** 0,250 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

Esta rara poção serve para maximizar o aproveitamento dos materiais em trabalhos de forjaria de itens mágicos. Despejado sobre um item mágico, este líquido concentra as propriedades mágicas do item em uma proporção menor, para que este seja forjado mais facilmente. Esta poção, ao ser usada em um item, reduz para 20% absoluto o índice de forjaria deste item. Não será possível fazer dois equipamentos do mesmo item. Se ingerida essa poção causa 3d20 de dano.

Cor: Cinza

## DRAGÃO ENGARRAFADO

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível



Este frasco contém um líquido inflamável que em contato com o ar entra em combustão, formando uma labareda que se assemelha a um sopro de dragão. Se arremessado ou aberto em direção ao alvo ao alvo causará um dano por fogo mágico equivalente à 2d12 +1d6 por nível do usuário através de um ataque mágico.

Cor: Vermelho

## ELIXIR DA VIDA

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

Este precioso líquido viscoso é uma mistura criada magicamente e que carrega a essência vital do próprio Sacerdote que a criou. Estes membros do clero sacrificam parte de sua própria vida para criar a poção de restauração mais poderosa que se tem



notícia. O Elixir é capaz de restaurar todos os PM e PF de quem o consumir, além de curar a maioria das doenças e envenenamentos, bem como cegueiras e outras deficiências. Esta poção não é capaz de desfazer maldições nem efeitos mágicos.

Cor: Azul Claro

### ELIXIR DO VIGOR TEMPORÁRIO

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Consumível  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Impossível

Este elixir já é mais comum que a maioria das outras poções deste tipo. A que ingerir este líquido, será concedido um bônus temporário de 3 PF por nível. O efeito do elixir dura por 1d20 minutos. Se ao término do efeito, o personagem ficar com uma quantidade de PF igual ou inferior a 0, ele morrerá.

Cor: Verde

### ESSÊNCIA DA AUTO-EXPLOÇÃO

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Consumível  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Impossível

Esta rara poção se parece muito com uma poção explosiva, mas na verdade seus efeitos não são tão parecidos. Diferente de sua semelhante, esta poção não deve ser arremessada sobre um local ou oponente, e sim ingerida ou injetada. Quando a poção entra em contato com as substâncias encontradas em um ser vivo, o alvo entra em um processo de aquecimento espontâneo que dura 2d8 minutos, implodindo ao fim do processo gerando uma gigantesca explosão. Esta explosão afeta uma área de 100 m<sup>2</sup> equivalente a uma bomba de grandes proporções. Este efeito irá destruir tudo que estiver próximo, causando o dano de 5d100, reduzindo o dano de acordo com a distância que os afetados estiverem da explosão. A poção só surte efeito em alvos de no máximo nível 25.

Cor: Azul Claro

### ÉTER MÁGICO

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Consumível  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Impossível

Esta poção foi criada por magos que necessitavam de uma fonte de restauração de seus poderes. As propriedades deste líquido permitem ao usuário restaurar 1d20+3 PM. Embora ela possa ser ingerida por qualquer pessoa sem nenhuma consequência, apenas surtirá efeito nos que necessitem de restauração de PM.

Cor: Verde Claro

### ÉTER MÁGICO CONCENTRADO

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Consumível  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Impossível

Trata-se de uma evolução do tradicional Éter Mágico. Também foi criada por poderosos magos que necessitavam de uma fonte de restauração de seus poderes. Esta poção permite ao usuário restaurar 100% do seu total de PM. Embora ela possa ser ingerida por qualquer pessoa sem nenhuma consequência, apenas surtirá efeito nos que necessitem de restauração de PM.

Cor: Verde Escuro

### EXTRATO DE VIDA VERDE

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Consumível  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Impossível

Trata-se de um líquido extraído de um tipo especial da erva Vida Verde. Esta variação da erva só costuma se desenvolver em pântanos e charcos e é bastante rara de se encontrar. Esta poção é capaz de restaurar imediatamente 2d20 PF + 3 PF por 1 minuto por nível.

Cor: Verde Escuro

### FRASCO DE ÁGUA BENTA

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Consumível  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Impossível



A Água Benta não se trata exatamente de uma poção, e sim de um líquido que contém o poder de clérigos e sacerdotes que o criaram. Basicamente, a Água Benta serve para causar dano a mortos-vivos e demônios. Quando jogada sobre uma

destas criaturas, o frasco causa 2d8+1 de dano. O dano causado pode ser maior se a quantidade de líquido também for maior. No entanto, não proporcionalmente. Por exemplo, 1 Litro de Água Benta não necessariamente irá causar 8d8+4 de dano. O dano também pode variar se for benta por um alto sacerdote do clero de alto nível.

Cor: Transparente

### FRUTA DA RESISTÊNCIA

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível



Trata-se de uma fruta proveniente de uma Árvore criada através de magia arcana. O fruto possui cor verde e um aspecto parecido com o de uma pera. A fruta desta árvore é capaz de aumentar temporariamente a resistência à magia de quem a consome. Ao comer esta fruta, o personagem recebe um bônus de 3 Def. Mágica. Estes bônus permanecerão por 1 dia. Os frutos desta árvore não poderão ser replantados. Os seus efeitos não são cumulativos.

### FRUTA DA RESTAURAÇÃO

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível



Trata-se de uma fruta proveniente de uma Árvore criada através de magia divina. Estas árvores são muito comuns em pomares de templos e territórios Absistas e muitas vezes são servidas em cafés da manhã dos clérigos. O fruto possui um aspecto rosado e saboroso. Ingerindo este alimento, o personagem irá restaurar 1d6 PF para cada um de seus níveis imediatamente. Os frutos desta árvore não poderão ser replantados. Os seus efeitos são livremente cumulativos.

### FRUTA DA VIDA

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

Trata-se de uma fruta proveniente de uma Árvore de origem desconhecida. O fruto é similar a uma maçã bem vermelha. A fruta desta árvore é capaz de aumentar

permanentemente a quantidade máxima de PF de quem a consome. Ao comer esta fruta, o personagem recebe um bônus de 1d12 PF. Os frutos desta árvore não poderão ser replantados. Os seus efeitos são livremente cumulativos.



### FRUTA DO ÉTER

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

Trata-se de uma fruta proveniente de uma Árvore de origem desconhecida. O fruto possui características similares a uma maçã esverdeada bem saborosa. A fruta desta árvore é capaz de aumentar permanentemente a quantidade máxima de PM de quem a consome. Ao comer esta fruta, o personagem recebe um bônus de 1d12 PM. Os frutos desta árvore não poderão ser replantados. Os seus efeitos são livremente cumulativos.



### FRUTA DE YGDRAZIL

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

Esta é uma fruta vinda de Ygdrazil, ou a árvore dos Deuses, como é conhecida. Ygdrazil é uma árvore única e imortal que alguns acreditam que cresça apenas em solo sagrado e, por acidente, veio a germinar em



Teressan. Sua localização em Terassan é desconhecida, mas dizem que é no Reino de Gerum onde aparece a maior quantidade de seus frutos. Estes são raros e conhecidos como a Fruta dos Desejos. Isso se deve ao fato de, ao serem ingeridos, concederem uma série de opções de efeitos ao seu usuário. O fruto é dourado e voluptuoso, e com o sabor digno dos mais requintados reis. De maneira alguma os frutos desta árvore podem ser replantados.

Segue uma lista dos possíveis pedidos de que ingerir o fruto:

- Reviver a todos os aliados.
- Restaurar todos os PF ou PM de até 3 seres.
- Aparecer 1d4 gemas aleatórias.
- Poder voar por 3 dias.
- Ganhar 1 item mágico nível 2 aleatório.
- Poder respirar embaixo d'água por 3 dias
- Criar ou escolher um item mágico de poder equivalente aos de nível 1
- Aumentar 5 IA por um dia
- Aumentar 5 ID por um dia
- Aumentar 5 AM por um dia
- Aumentar 5 DM por um dia
- Aumentar 1d12 PF permanentemente
- Aumentar 1d12 PM permanentemente
- Aumentar 1 dado de dano permanentemente (Equivalente ao do ganho no ciclo atual)
- Aumentar 1d6 de todos os atributos básicos.
- Aumentar 2d10 de um atributo básico específico.
- Ganhar uma magia focada de círculos anteriores aos do personagem.
- Aumentar a afinidade de um aliado em 2d20.
- Ganhar 50% da Experiência necessária para evoluir um nível.
- Aprender algum idioma
- Causar 1d12+3 de dano a um alvo para cada um dos níveis dele.
- Ganhar 1d4 poções aleatórias.
- Teletransportar até 10 pessoas a uma distância de 600 Km<sup>2</sup> (Ida e Volta, se necessário)
- Remover uma maldição de até nível 3.
- Reaver algum item perdido ou roubado.
- Não precisar descansar por 10 dias.
- Saber eternamente a localização de algum ser.
- Gerar um pergaminho aleatório de algum caminho de magia escolhido pelo usuário de até 1 círculo inferior .
- Ficar com o dobro de PF ou PM por 1 hora.
- Ficar invulnerável por 3d6 minutos.
- Ficar imune a até 2 elementos por 1 dia.
- Ganhar 200% de experiência adicional por 1 dia.
- Curar Doenças ou Envenenamentos.

- Ficar com +40 de algum atributo por 2d20 minutos, mesmo extrapolando os limites de poder.

- Neutralizar por 2d20 minutos efeitos mágicos de itens e magias.

## FRUTA DO ÉLFOS

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

Trata-se de uma fruta proveniente de uma Árvore de cultivo comum nas comunidades élficas. O fruto tem formato e gosto bastante peculiares, não se parecendo com nenhuma fruta comum. A fruta desta árvore é capaz de aumentar temporariamente a capacidade de combate do usuário. Ao comer esta fruta, o personagem recebe um bônus de +2 IA +2 ID +1d8 de dano pelo período de 1 dia. Os frutos desta árvore não poderão ser replantados. Os seus efeitos são apenas cumulativos uma vez.



## HIDROMEL

**Peso:** Variável

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

O Hidromel, assim como a cerveja, é uma bebida alcóolica bastante popular e não se trata de, especificamente, uma poção. Diferente de sua concorrente, o Hidromel possui algumas propriedades curativas que o faz ser considerado obra de alquimia. Trata-se de um composto de álcool, água, mel, e alguns tipos de ervas e cereais fermentados que geram uma bebida menos encorpada que a cerveja e de gosto adocicado. O teor alcóolico também é superior que a cerveja, chegando à 9%. Ao ingerir Hidromel, o personagem restaurará a modesta quantia de 2 PF a cada 0,5 L de ingestão. Embora não seja significativa, em grandes quantidades essa rotina pode fazer bastante diferença. Devido a estas propriedades, o Hidromel é considerado uma bebida requintada e custa um pouco mais caro que a cerveja e o vinho comum nas tavernas.



## LOÇÃO CADAVERICA

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Impossível

Ingerir ou injetar uma pequena quantidade deste líquido faz com que o personagem comece a se contorcer de dor e ficar sem ar. Após 2 a 4 minutos o usuário cai ao chão como se estivesse morto, perdendo todos os seus sinais vitais. Mas na verdade ele não está morto e sim em um sono profundo e estático, acordando após 24 horas. Se for atacado violentamente, o usuário acordará. Esta poção só surte efeito em humanoides e de SAÚDE abaixo de 80 pontos. Uma poção com 0,25 ml pode ser usada em 5 doses.

Cor: Preta

## LOÇÃO DO BARDO

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Impossível

A loção dos bardos possui este nome devido a frequente utilização de personagens desta classe para apresentações e espetáculos. Ao passar este creme na pele, seu usuário se torna mais belo e atraente, recebendo um bônus de +20 de CARISMA. Os efeitos da poção duram por 1d20 horas. Se ingerida, a poção causa 1d20 de dano.

Cor: Branca

## NÉCTAR DE TITAN

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Impossível

Esta poção é um dos itens mais cobiçados do planeta, pois as versões destas poções quando consumidas são capazes de aumentar permanentemente os atributos básicos do personagem. A maioria dos usuários não sabe a origem da poção, senão não as tomariam. Elas são feitas à base de sêmen ou sangue de Titan. Aos que têm coragem de bebê-la, o que se vê é que seus efeitos não tem duração, são para sempre. Existem diversas versões destas poções:

Sorteio (1d12)

- 1 +1d6+1 em qualquer atributo
- 2 +1d8+2 de força
- 3 +1d8+2 de agilidade

- 4 +1d8+2 de inteligência
- 5 +1d8+2 de sabedoria
- 6 +1d8+2 de saúde
- 7 +1d8+2 de carisma
- 8 +1d8+2 de pontaria
- 9 +1d8+2 de sorte
- 10 +1d8+2 de coragem
- 11 +1d8+2 de qualquer atributo
- 12 +1d6+1 de todos os atributos

Cor: Branco

## NÉCTAR DE VALERIAN

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

Valerian foi um alquimista necromante que trabalhou como assistente de Kimio, o necromante mais poderoso conhecido em Gerum. Esta curiosa poção foi produzida através de fluidos de mortos-vivos. Ao ser ingerida, aumenta a capacidade física e mental de quem a consome, aumentando 1d8 PF e 1d8 PM permanentemente.



No entanto, estas poções geram efeitos colaterais, tornando seu usuário cada vez mais parecido com um zumbi. No primeiro uso, o usuário apresentará apenas uma palidez incomum. Os efeitos do uso são cumulativos, gerando no longo prazo a putrefação da carne, descoloração das pupilas, odor pútrido, etc...

Cor: Preto

## NÉCTAR DO HERÓI

**Peso:** 0,250 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

Esta poção foi confeccionada por entidades que extraíram a essência de uma Lotus Amarela do Elísios. Seu efeito é majestoso, concedendo um bônus permanente de 1d8+1 a um atributo básico da escolha do herói.

Cor: Transparente

## NÉCTAR DO SEMI-DEUS

**Peso:** 0,250 Kg      **Tipo:** Consumível  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Impossível

Esta poção foi confeccionada por entidades que extraíram a essência de uma Lotus Branca do Elísios. Seu efeito é ainda mais surpreendente, concedendo um bônus permanente de 1d12+1 a um atributo básico da escolha do herói ou 1d4 de qualquer atributo.

Cor: Branco

## NÉCTAR DOS DEUSES

**Peso:** 0,250 Kg      **Tipo:** Consumível  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Impossível



Esta poção foi confeccionada por entidades que extraíram a essência de uma Lotus Negra, a flor mais famosa e procurada do Elísios. Seu efeito é digno de uma dádiva, concedendo um bônus permanente de 1d20+5 a um atributo básico da escolha do herói ou 1d12 de todos os atributos.

Cor: Azul Claro

## ÓLEO DA ABERTURA DE PORTAS

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Consumível  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Este frasco contém um fluido licoroso muito cobiçado por ladrões. Quando arremessado contra um baú ou porta, o líquido se espalha e é capaz de abrir qualquer tipo de tranca ou fechadura. Se for ingerida, causa 2d20 pontos de dano.

Cor: Marrom

## PÓ DOS MORTOS

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Consumível  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Impossível

Esta algibeira possui um pó escuro parecendo pólvora. Na verdade ela é feita de cinzas de um Lich. Uma vez jogada sobre um

cadáver, ela faz o corpo voltar à vida na forma de um zumbi sob controle de quem usou o pó.

Cor: Preto

## POÇÃO DA EFICIÊNCIA

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Consumível  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Impossível

Esta poção foi confeccionada por professores da Escola de Magia Central de Gerum. Ao ser ingerida, a próxima magia lançada pelo usuário não terá custo em PM, e tem seus efeitos de alcance, cura e dano dobrados. Esta poção não surte efeitos sobre o uso encantamentos.



Cor: Vermelha

## POÇÃO DE ERVA REGENERATIVA

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Consumível  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Impossível

Esta poção é criada à base de uma Erva Élfica chamada Vida Verde. Suas propriedades geram uma recuperação imediata e uma sensação de conforto por mais alguns minutos. O consumo desta poção restaura 2d12 PF imediatamente e +1 PF 1d12 minutos.

Cor: Verde Claro

## POÇÃO DA FALSA MORTE

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Consumível  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Impossível

Ao consumir este líquido negro, o personagem imediatamente cairá ao chão como se estivesse morto. Seus sinais vitais param, e a percepção é de que o usuário não está mais entre os vivos. No entanto, o personagem acordará normalmente após 24 horas. Se levado a um templo, o sacerdote dirá que o usuário está morto, mas que por algum motivo suas magias de ressuscitação não funcionam.

Cor: Preto

## POÇÃO DA FUSÃO

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

Esta poção deve ser despejada em 2 ou até 3 seres ao mesmo tempo. Os seres banhados com esta essência se fundirão em apenas um. As proezas mentais e personalidade se juntarão e formarão um novo ser com a soma de suas habilidades mentais. As habilidades físicas e de aparência se misturaram, gerando um indivíduo no meio termo entre os dois. Os efeitos desta poção não podem ser dissipados por magia, apenas com a utilização de outra poção da mutação sobre um ser já transformado. Se os efeitos de uma poção como essa afetarem um PG e outros PNG, a decisão e controle sobre personagem será do jogador. Se 2 ou 3 PG forem afetados pela mesma poção, as decisões e a vez de jogar do novo indivíduo deverão ser decididas em conjunto.

Cor: Azul



## POÇÃO DA INTELIGÊNCIA ANIMAL

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

Esta poção deve ser usada sobre animais e seres irracionais com INTELIGÊNCIA entre 5 e 20. Ao despejar esta poção sobre a criatura, esta terá um bônus permanente de 4d20 em sua INTELIGÊNCIA. Isto fará da criatura um ser capaz de raciocinar e aprender. Esta poção tem origem em comunidades de centauros que se utilizavam de animais inteligentes como guardiões.

Cor: Amarelo

## POÇÃO DA INVISIBILIDADE

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

O personagem que consumir esta poção ficará magicamente invisível por 1d20 minutos. Em combate, a invisibilidade trará bônus no I.A. que podem variar de acordo com a percepção do oponente que esta sendo combatido, ficando a critério do Mestre.

Cor: Transparente

## POÇÃO DA LICANTROPIA

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

Esta poção é confeccionada através da essência de um Licantropo, metade humana (ou outro humanoide), metade animal. Existe uma versão dessa poção para uma infinidade de animais, de dragões a sapos. Ficando a critério do mestre, no caso de criação de uma poção, o tipo de animal.

O licantropo tem suas mutações de forma voluntária, entrando como uma habilidade. E de forma involuntária de acordo com fatores externos, como lua cheia, período noturno, sustos e ataques fortes sofridos, presença de raiva, etc... Os atributos básicos e atributos de combate são alterados durante os períodos de transformação. Sendo tais atributos determinados pelo mestre de acordo com o tipo de animal e nível do personagem.

Cor: Azul Escuro



## POÇÃO DA PROTEÇÃO RACIAL

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo



Esta poção foi desenvolvida para combates inter-raciais. O usuário desta poção ficará permanentemente resistente a todos os danos físicos e mágicos causados por seres daquela raça. Sob efeito da poção, 30% dos danos causados por membros daquela raça são automaticamente prevenidos. Existem algumas

variações desta poção que específicas para uma raça e existem ainda outras em que o usuário poderá escolher a qual espécie ficará resistente.

Sorteio (1d6)

1-4 Poção Específica ( O mestre determina aleatoriamente a raça, a não ser que já haja descrição na busca)

5-6 Poção Optativa ( O usuário escolhe a raça no momento em que ingerir a poção.)

Cor: Laranja

### POÇÃO DA RESISTÊNCIA TÉRMICA

**Peso:** 0,5 Kg **Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo **Forjaria:** Impossível

Esta poção tornará o indivíduo que a consumir imune magicamente a danos proporcionados pelo calor e pelo frio por 1 dia. Suas armaduras, armas e itens continuam suscetíveis à danos dependendo do nível de calor ou frio que são expostas.

Cor: Amarela

### POÇÃO DA RESISTÊNCIA ELEMENTAL

**Peso:** 0,5 Kg **Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo **Forjaria:** Impossível

Basicamente, esta poção torna seu usuário imune a danos provindos de elementais básicos mesmo que causados magicamente. A poção dura 10 dias Existem algumas variações desta poção:

Cor: Variadas

Sorteio (1d6):

- 1 Proteção à Água
- 2 Proteção ao Fogo
- 3 Proteção ao Ar
- 4 Proteção a Terra
- 5 Proteção a um elemento à escolha
- 6 Proteção aos 4 elementos

### POÇÃO DA RESTAURAÇÃO COMPLETA

**Peso:** 0,5 Kg **Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo **Forjaria:** Impossível

Esta poção mágica é extraída de fontes abençoadas por clérigos de altíssimo poder. A criação destas fontes é feita através de Magia Divina do 10º círculo, fazendo destas fontes algo raríssimo de se encontrar. A capacidade curativa deste líquido é fantástica, restaurando todos os PF do indivíduo que a consumir.

Cor: Azul Escuro

### POÇÃO DA MUDANÇA DE FORMA

**Peso:** 0,5 Kg **Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo **Forjaria:** Nulo

Esta temida poção pode ser facilmente confundida com uma poção de restauração ou um frasco de éter. Devido a aparecer em versões de cores azuis e verdes, se levada a um mago, há 50% de chance de ele confundir este item com outra poção.

Na verdade, este item foi criado com o intuito de amaldiçoar indivíduos. Ao ser ingerida, a poção transforma o usuário em um animal comum aleatório permanentemente. Este ficará nesta nova forma, sem poder falar, até que um “Remover Maldições” nível 2 seja lançado.

Cor: Azul ou Verde

### POÇÃO DO BOM ALINHAMENTO

**Peso:** 0,5 Kg **Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo **Forjaria:** Nulo

Esta poção foi uma tentativa do clero de Terassan de tentar regenerar prisioneiros de caráter maligno. Ao ingerir esta poção, o usuário terá seu caráter magicamente modificado para um dos alinhamentos de caracteres bons. Após a mudança de caráter, o personagem poderá ficar um pouco instável, pensativo e até explosivo, pois tudo em que acreditava pode mudar.

O caráter exato que o personagem será determinado aleatoriamente:

Caráter (1d6)

- 1 Caridoso
- 2-3 Bondoso
- 4 Honrado
- 5-6 Justo

## POÇÃO DO COMBATENTE PERITO

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

Esta poção foi desenvolvida para a melhoria dos atributos de combate em um curto período. Ao ingerir a poção, o personagem recebe um bônus de +2 IA +2 ID +1d12+1 de dano. Os efeitos da poção duram por 2d20 minutos, eliminando os bônus após este período.

o ar somado a algum impacto, a poção é capaz de gerar grandes explosões. Para surtir efeito, o frasco deve ser jogado contra um alvo, detonando após o impacto. O dano causado pela poção é de 3d20 gerando uma explosão em um raio de 5 m. A substância eventualmente é utilizada para abrir portas ou derrubar paredes simples.



Cor: Laranja

## POÇÃO DO HOMEM-PEIXE

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

Esta poção é muito útil para navegantes e adoradores do oceano. Ao ser consumida, a poção cria guelras em seu usuário permitindo que este respire embaixo d'água. Além disso, a poção permite que o usuário nade como um peixe, e até mesmo faça alguns ataques enquanto estiver submerso. Os efeitos da poção duram por 1 hora.

Cor: Azul Escura

## POÇÃO RESTAURADORA

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível



Este já é uma poção de recuperação física mais elaborada, feita à base de Sangue de Troll. Normalmente criadas por alquimistas, estas poções são capazes de restaurar 3d12+1

a quem as ingerir.

Cor: Azul Escuro

## POÇÃO DO VOO

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível



Esta poção permite que quem a tomar possa voar livremente à qualquer altura com alto nível de perícia à até uma velocidade de 50 Km por hora. Os efeitos duram por 1 dia. A poção deve ser jogada sobre as costas do alvo, gerando asas temporárias. Se for ingerida

a poção não surtirá efeito e causará 1d20 de dano.

Cor: Azul

## POÇÃO TARDIA DOS GOBLINS

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

Esta poção parecerá aos heróis um tônico da saúde. Ao ser ingerida, ela restaurará todos os PF do personagem e mais nenhum efeito se manifestará neste momento. No dia seguinte, quando o personagem acordar, terá se transformado em um goblin.

Esta poção só pode ser identificada como item nível 3. E sua maldição só poderá ser removida com um Remover Maldições 4. As alterações de atributos básicos e de combate, bem como restrições com relação a equipamentos devem ser definidas pelo mestre.

Cor: Azul Clara

## POÇÃO EXPLOSIVA

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

Esta poção é feita de um componente altamente instável e inflamável. Em contato com

## PROMOTE

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

Este frasco contém a essência de profundo conhecimento. Criada por uma ordem de magos sedenta por trocar seus conhecimentos entre si, estas poções são capazes de elevar um nível de experiência do personagem.



Sim! É isso mesmo! O indivíduo que consumir esta poção passará automaticamente para o próximo nível. Os pontos de EXP ficarão equalizados no valor mínimo para que o personagem atinja o próximo nível.

Cor: Transparente

## SANGUE DE DEMÔNIO

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

Sangue de Demônio não é exatamente uma poção. Trata-se da extração do próprio sangue de um demônio. Este tipo de item é usado na preparação e rituais, além de que se forem ingeridos concedem bônus na vitalidade e magia de seus usuários.

Os efeitos destas essências duram cerca de 16 a 24 horas e não são cumulativos. Após este período, o personagem que ingeriu o líquido sofre de absurdas dores, como se estivesse sendo torturado. Este estado chega a durar até 8 horas ininterruptas de puro sofrimento.



O usuário pode escapar desta penúria tomando outra dose do sangue, como se fosse uma droga. No entanto, o sofrimento será cumulativo após o período. O mestre pode fazer alguns testes de coragem, inteligência e saúde para determinar os danos do sofrimento

duradouro, podendo até levar o usuário à morte ou à insanidade.

Existem variações deste item para cada tipo de demônio:

### Sangue de Demônios Menores

Cor: Vermelha

+15 PF + 15 PM +1 Def. Mágica.

Capacidade de Desmontar Mortos Vivos de mesmo nível.

### Sangue de Demônio Médio

Cor: Vermelha

+30 PF +30 PM +2 Def. Mágica.

Capacidade de Afastar Demônios e Desmontar Mortos-Vivos de mesmo nível.

### Sangue de Demônios Maiores

Cor: Roxa

+60 PF +60 PM +3 Def. Mágica.

Capacidade de Controlar, Afastar ou Localizar Demônios, Mortos-Vivos e Seres Mágicos como Golens ou Elementais de mesmo nível. A localização independe do nível, além de poder enxergar e reconhecer falsas formas.

## TINTA DE APRISIONAMENTO

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

Este frasco contém uma espécie de tinta mágica. Seu uso é simples e pode ser feito através de uma pena ou um pequeno pincel. O portador do frasco pode desenhar uma linha ao chão e o(s) alvo(s) que o desenhista escolher ficará impossibilitado de cruzar esta linha, mesmo que pelo ar ou mar independentemente de seu nível. Para o alvo, a linha irá tornar-se uma barreira intransponível, no entanto armas, flechas e magias poderão cruzar normalmente as linhas. A linha sumirá em 1d4 dias junto com seus efeitos. Cada metro desenhado consumirá aproximadamente 10 ml de tinta

Cor: Preto

## TÔNICO DA FORÇA SOBRENATURAL

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

Esta poção trará 30 pontos de bônus nos Atributos Básicos de FORÇA e SAÚDE. Com isso, além dos bônus nos atributos, o indivíduo que ingerir o líquido recebe temporariamente um bônus de +1d12 de Dano e +2 PF por nível. O efeito da poção dura 2d12 minutos. Caso os PF do alvo estiverem abaixo de 10 no momento em que cessa o efeito da poção, este morrerá.

Cor: Branco

## TÔNICO DA MENTE SOBRENATURAL

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

Esta poção trará 30 pontos de bônus nos Atributos Básicos de Inteligência e Sabedoria. Com isso, além dos bônus nos atributos, o indivíduo que ingerir o líquido recebe temporariamente um bônus de +2 de AM. e +2 PM por nível. O efeito dura 2d12 minutos.

Cor: Verde Escuro

## TÔNICO DA MUTAÇÃO

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível



Este poderoso tônico possui uma essência licorosa e é feita de uma espécie de musgos do pântano. Suas propriedades concentradas são capazes de gerar uma mutação em quem o consumir. Esta mutação é aleatória e varia de acordo com nível do personagem que a consumir. Se o personagem, no momento que a consumir, estiver até o 10º nível ele jogará 1d12 no sorteio, se seu nível for 11 ou superior, jogará 1d20. Segue a lista:

Sorteio (1d12 ou 1d20)

- 1 A pele do personagem se tornará escura como a noite. Facilitando sua camuflagem a noite.
- 2 O usuário se torna um licanthropo de um animal aleatório.
- 3 O usuário passa ter uma pele escamosa e pode cuspir fogo com 50% de chance 2 vezes ao dia (1d8 de dano por nível).
- 4 Nasce um chifre de unicórnio no usuário capaz de lhe curar 1d20 uma vez ao dia.
- 5 Nascem asas de pegasu no usuário, capazes de voar com 2 vezes sua velocidade.
- 6 O usuário perde 1d8 de cada atributo.
- 7 Nascem dois pequenos chifres no usuário e ele ganha 1d4 magias qualquer uma se seus caminhos e círculos atuais.
- 8 Nascem garras no usuário capazes de causar 1d20 de dano desarmado.

- 9 Nasce uma calda em forma de Maça Estrela, capaz atacar como uma arma ou atacar adicionalmente caso haja um inimigo diretamente na sua retaguarda. A calda causa 1d6 de dano por nível.
- 10 O alvo se torna imune à 1 elemento aleatório ficando com a cor do elemento.
- 11 O alvo fica com olhos de felino e sua agilidade sobe 2d20 pontos.
- 12 O personagem ganha guelras e pode movimentar-se e respirar embaixo d'água.
- 13 Nascem asas de dragão branco e o usuário pode usar Bafo de Gelo uma vez ao dia (1d8 por nível).
- 14 O alvo fica permanentemente com um tamanho 50% maior do normal. Poderá carregar armas mais pesadas e causar mais dano, além de receber um bônus de 3 PF por nível.
- 15 Nascem garras de cocatriz capazes de causar 1d4 desarmado por nível de dano. Além de petrificar quaisquer inimigos de nível inferior.
- 16 O personagem fica imune a elementos aleatórios
- 17 O personagem passa a ter habilidades de um camaleão e consegue se camuflar facilmente em qualquer tipo de ambiente.
- 18 O usuário passa a absorver um elemento aleatório, restaurando vida na proporção que do dano que seria causado.
- 19 O personagem perde 1d20 de todos seus atributos básicos, nascem escamas e sua pele fica cinza.
- 20 O personagem ganha 1d20 de todos seus atributos básicos, nascem chifres e sua pele fica vermelha.

Além destes efeitos, o mestre deve conceder outras alterações como perda e ganho de carisma devido às mutações ou qualquer outra alteração que o mestre julgar necessária.

Cor: Vermelha

## TÔNICO DA PELE DE PEDRA

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

Criada à base de magia, esta poção consegue tornar a pele se usuário mais resistente a ataques físicos. Após ingerir a poção, o usuário irá notar que sua pele se torna mais grossa e de uma textura mais áspera. Estes efeitos concedem ao usuário um bônus de +3 de I.D por 2d20 minutos.



Cor: Marrom

## TÔNICO DA SAÚDE

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Consumível  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Impossível

Este é a poção de recuperação física mais comum no mundo Terassan. Criada por Clérigos, Paladinos e Sacerdotes, sua composição é a base de água benta. Ao ingerir, o usuário é capaz de restaurar 1d12+1 PF.



Cor: Azul Claro

## TÔNICO DO HEROÍSMO

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Consumível  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Impossível

O indivíduo que ingerir esta poção será tomado por uma bravura e aptidão de heróis incomparáveis. O efeito dará 30 pontos de bônus nos Atributos Básicos de CORAGEM e SORTE. O efeito da poção dura 1 hora.

Cor: Vermelho

## TUBO DA TRANSFORMAÇÃO ANIMAL

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Consumível  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Impossível

Neste pequeno tubo de ensaio, existe um líquido capaz de transformar o usuário em algum tipo de animal simples. Se lançado contra um alvo, a jogada deve ser testada através de um Ataque Mágico. A transformação deve ser num animal simples, sem poderes mágicos, que pode ter o tamanho mínimo de uma formiga e tamanho máximo de um urso. Os efeitos da poção duram 2d20 minutos.

## VENENO RAJAH

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Consumível  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Impossível

Este recipiente possui uma mistura feita a base de venenos de alguns animais peçonhentos como serpentes e escorpiões. A ingestão de pequenas doses ou o contato com o corpo em cortes e perfurações causaram danos terríveis ao organismo. Isto o faz uma excelente poção para banhar armas e projéteis perfurantes. O contato por corte ou penetração causará um dano de 1 PF de dano por nível do alvo 1d6 turnos. A ingestão ou injeção de quantidades acima de 30 ml causará um dano de 20 PF por 1d12 turnos, ou em alguns casos levar à morte instantaneamente. A vítima poderá submeter-se a um Teste de Saúde para reduzir os prejuízos causados pela metade em caso de sucesso. Um frasco deste pode banhar até 2 armas de duas mãos ou 3 armas de uma mão, ou 10 projéteis. O veneno dura 2d12 dias na arma.

Cor: Verde Escuro

## POÇÃO DA FUSÃO TEMPORÁRIA

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Consumível  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Impossível

Este é uma poderosa poção capaz de mesclar duas criaturas humanóides dentro de uma. Eles devem encostar a ponta dos dedos um no outro e despejar sobre suas cabeças. A poção criará uma nova criatura com peculiaridades físicas semelhantes às de ambos os envolvidos. As decisões são todas compartilhadas, e as memórias e personalidade são uma mistura das dos envolvidos. A poção gera uma nova e poderosa criatura com os seguintes atributos:



- A soma dos PF de ambos
- A soma dos PM de ambos
- A Def. Mag. Do maior.
- A soma do I.A. de ambos – 8
- A soma do I.D. de ambos – 20
- A Soma do AM de ambos – 8
- A soma do DM de ambos – 15
- Todas as magias e habilidades de ambos.

-O Nível de referência é equivalente à soma dos níveis de ambos.

-Os atributos básicos é a soma de ambos, respeitando as regras de poder.

-As armas podem ser utilizadas todas as que qualquer um dos dois saiba usar, respeitando as regras de religião.

Não podem ser aprendidas habilidades, perícias ou magias neste estado. Toda experiência ganha durante a fusão é acumulada e dividida igualmente ao fim do processo. A poção dura por 2d20+2 minutos e após este período, os personagens se separam.

Cor: Azul Claro

### FRASCO DE MAGIA

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Consumível  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Impossível

Esta poção tem um período de duração de 2d6 minutos. Todas as magias lançadas neste período estarão isentas de seus custos de PM, mesmo em seu poder máximo. Esta poção não isenta custos de manutenção de encantamentos, nem perda de PM ou outro atributo permanentemente. Além disso, magias que tenham custos de X, sendo X a quantidade de PM gastos, o valor de X será 0.

Cor: Azul Claro

### BOMBA DA VIAGEM SEGURA

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Consumível  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Impossível

Trata-se de uma pequena bolota que, quando atirada ao chão, proporciona um efeito bastante útil. O usuário e até 10 outros personagens próximos ficam completamente invisíveis e indetectáveis juntamente com todos os seus pertences. Desta forma, os heróis poderão viajar livremente pelos terrenos sem serem atacados. A bomba não ignora os encontros, mas os torna imperceptíveis a quaisquer criaturas que cruzarem pelo caminho. A duração da bomba é de até 48 horas.

### BOMBA DA INVISIBILIDADE

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Consumível  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Impossível

Esta bomba se parece bastante com uma bomba de fumaça. Na verdade, quando atirada ao chão esta bomba é capaz de tornar até 10 pessoas invisíveis. Se algum dos invisíveis atacar algum oponente, lançar magias ou usar habilidades, todos se tornarão imediatamente visíveis. O efeito dura uma hora.

### POÇÃO DA INTEGRIDADE

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Consumível  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Impossível

Esta poderosa poção é capaz de fazer com que quaisquer atributos que tenham sido reduzidos por motivo de morte, voltem a ser o que eram. Na prática, a poção faz com que os atributos de um herói que tenham sido reduzidos, voltem a ser o que está descrito na ficha do personagem. Atributos que tenham sido aumentados não sofrem alterações.

Cor: Branca

### POÇÃO DA ANTI-MORTE

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Consumível  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Impossível

Ao ser ingerida, esta poção confere ao personagem uma imunidade contra a morte. Após consumida, a poção garante uma proteção ao usuário de 24 horas. Se o personagem morrer neste período, será automaticamente revivido com 1 PF e não perderá atributos. Esta poção também pode ser despejada sobre uma criatura morta, para que com sua ressurreição ela não perca atributos.

Cor: Preta

### LOÇÃO DO ATAQUE CRÍTICO

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Consumível  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Impossível

Esta poção possui um poder bastante conveniente. Os efeitos da poção duram 2d6 min. Durante este período, o usuário recebe +1 IA e todos os seus ataques bem sucedidos se tornam ataques críticos.

Cor: Vermelha

## POÇÃO DA REABILITAÇÃO

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

Esta poção foi criada para melhorar significativamente o ponto fraco de seu usuário. Ao ingerir a poção, o personagem amplia em 1d12+1 o atributo básico mais fraco que possuir.

Cor: Azul Claro

## FRASCO DE KARMA

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

Esta poção foi desenvolvida especialmente para restaurar os PF de um usuário proporcionalmente a sua necessidade. A poção é capaz de restaurar 1d6 PM para cada um dos níveis do usuário.

Cor: Verde Escura

## POÇÃO DA RECUPERAÇÃO

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

Esta poção foi desenvolvida especialmente para restaurar os PF de um usuário proporcionalmente a sua necessidade. A poção é capaz de restaurar 1d6 PF para cada um dos níveis do usuário.

Cor: Vermelha

## FRASCO DE CONHECIMENTO

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

Às vezes, eras de conhecimento estão contidas neste frasco. Ao ingerir o líquido do recipiente, o usuário ganhará uma quantidade EXP específica. Existe uma grande quantidade destas poções, e proporcionam as mais diversas quantidades de pontos de EXP.

Cor: Transparente

## TONICO CONCENTRADO

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

Esta poção é o item mais recomendado para guerreiros de grande vitalidade. O Tônico concentrado é capaz de restaurar 100% dos PF de seu usuário.

Cor: Azul

## POÇÃO PERCENTUAL

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível



Ao consumir esta poção, o jogador que representa o usuário deve jogar 1d%. O usuário é capaz de restaurar uma quantidade de PF e PM (arredondados para cima) equivalente ao percentual obtido no dado.

Cor: Vermelha

## PÓ DA DESTRUIÇÃO

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

Trata-se de um pó que ao tocar se parece com pólvora. Ao ser jogado ao alto, a substância magicamente entra em um processo de acidez e combustão baseado na energia de quem a lançou. O pó é capaz de causar 1d10 de dano para cada um dos níveis de seu usuário a todos os seus oponentes no recinto. Este processo se dá através de uma jogada de ataque mágico.

## POÇÃO DA AMPLA VITALIDADE

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

Baseado em na essência de seu usuário, esta poção é capaz de ampliar a vitalidade de um alvo. A poção concede um bônus de 5 PF temporários para cada um de seus níveis. Os efeitos da poção duram por 2d6 minutos. Ao fim da duração da poção, os PF adicionados são subtraídos. Se este efeito fosse matar o alvo, ao invés disso o deixa com 1 PF.



Cor: Azul Claro

## POÇÃO DO MAGO PERITO

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

O uso desta poção confere a eficácia à magias de dano. Durante o período de 2d4+1 minutos, todas as magias lançadas pelo usuário causam o dobro de dano.

Cor: Verde

## FRASCO DE NÉCTAR LIVRE

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível



Similar às poções de Nectar, esta é um pouco mais flexível. A poção confere 1d12+1 Pontos de atributo que poderão ser distribuídos livremente entre os atributos básicos de seu usuário. O usuário não pode atribuir mais de 50% do total do bônus

para o mesmo atributo.

Cor: Branca

## LOÇÃO DA AMPLA RESISTÊNCIA

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

O uso desta poção cria uma resistência natural à magia. As próximas 3 magias das quais o usuário for alvo, ele poderá defender-se com um bônus de +10 Def. Mag. Os efeitos da poção duram por uma hora ou até que ele seja alvo de 3 magias, mesmo vindas de aliados. Habilidades não são consideradas.

Cor: Verde

## MAQUIAGEM MÁGICA

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

Trata-se de uma espécie de maquiagem mágica. Seu uso melhora amplamente a beleza do usuário por temporariamente e

permanentemente. A maquiagem confere +25 de CARISMA por 1 dia, dos quais 5 permanecem para sempre.

## BOMBA CHECKPOINT

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

Esta incrível bomba é capaz de retroagir um combate. Em uma situação de desvantagem, o usuário poderá jogar a bom e retroceder o combate para seu início.

## ÁGUA DO CONTROLE DA MENTE

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

Este frasco contém um líquido que, uma vez despejado ou arremessado contra um alvo, o mantém sob controle do lançador. O efeito do frasco dura 2d4 minutos. Se o alvo for atacado pelo usuário (ou um de seus aliados), o efeito do líquido cessa.

## GRANADA MÁGICA

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível



Trata-se de uma espécie de bomba que, ao ser atirada ao chão, causa dano a todos que estiverem em um raio de 15 metros. A granada é capaz de causar 1d8 para cada um dos níveis de quem a estiver lançando.

## MINA MÁGICA

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

Trata-se de uma espécie de chapa de metal de 1 metro de diâmetro que funciona como uma armadilha. Ao ser colocada ao chão, esta se torna invisível. O primeiro a pisar na chapa recebe um dano elétrico de 1d10 para cada um dos níveis do usuário. A chapa pode ser usada apenas 3 vezes, se destruindo após isso.

## MEGALIXIR

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

Esta incrível poção tem o efeito coletivo do fantástico elixir. Ao tomar a poção, o usuário emana uma poderosa aura de cura, capaz de restaurar 100% dos PF & PM seus e de mais 5 companheiros que estejam a até 15 metros de distância.

Cor: Azul Claro

## POÇÃO DA ACURÁCIA

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

Esta poderosa poção é capaz de tornar o usuário perito no uso da magia. Seu usuário ganha um bônus de +2 em sua AM até o fim do dia.

## LOÇÃO DAS ARENAS

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

Esta loção foi criada para gladiadores que possuíam grandes rivais em arena. A poção confere +2 IA, AM, DM e ID para seu usuário até o fim de uma batalha de arena. A poção dura apenas até o fim daquela batalha.

## POÇÃO DA VINGANÇA

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

A poção da vingança foi criada por magos malignos que intentavam fazer vingança contra alguns cavaleiros de Biatros. Ao tomar a poção, seu usuário deve nominar uma pessoa ou criatura. A poção confere +2 IA, AM, DM e ID

para seu usuário permanentemente, mas apenas para atacar ou se defender da criatura nominada.



## LIMO DE REPARO

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

O Limo de Reparo é uma fusão de poderosas artes de forjaria com algum conhecimento arcano. A ser passado em um equipamento, o limo reinicia todos os marcadores de desgaste do equipamento em questão.

## POÇÃO DA PERÍCIA LEAL

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

Esta poderosa poção é capaz de tornar o usuário perito em algum tipo de arma. A poção só pode ser usada sobre PNG. O usuário ganha +1 IA e +1d8 de dano com a arma para cada 5 níveis que possuir.

## POÇÃO DA QUALIFICAÇÃO

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

Esta poção permite que seu usuário, assim que tenha nível para tal, consiga evoluir para uma das classes avançadas vinculadas a sua classe principal sem a necessidade de possuir os requisitos mínimos. Por Exemplo, ao ingerir a poção, um ladrão poderia tornar-se um assassino, bardo ou caçador sem ter os atributos básicos mínimos requeridos. Esta poção é extremamente rara e poucas pessoas foram capazes de conseguir fazer uso dela.

# ITENS MÁGICOS - NÍVEL 1

Nesta categoria estarão dispostos os itens mágicos mais comuns e de menor poder. Mas não os subestime! Pois você poderá ser surpreendido. Existe uma infinidade de itens básicos extremamente úteis, principalmente para personagens de níveis mais baixos.

## ARMA MÁGICA PADRÃO 1

**Peso:** Variável      **Tipo:** Variável  
**Básico:** Variável      **Forjaria:** 60%

Como explicado no início deste guia, as Armas Mágicas Padrão são aquelas que concedem apenas bônus no Dano e/ou no I.A./AM. do personagem. Existem armas mágicas padrão para quaisquer tipos de armas da loja padrão, e são itens relativamente mais comuns de serem encontradas, pelo menos as mais simples e de bônus menores.

As Armas Mágicas Padrão de Nível 1 são limitadas a conceder bônus de até +1 de I.A./AM e até +1d8 de dano. Acima destes padrões, estas armas não pertencerão mais a este nível.

Estes itens também podem ser amaldiçoados, dando para o usuário o bônus em forma de penalidade. A tabela usada para sortear armas mágicas padrão amaldiçoadas é a mesma. No entanto, os atributos serão negativos. Como por exemplo, invés de + 1 de I.A. o item irá conferir - 1 de I.A. ao seu usuário. Os equipamentos padrão amaldiçoados só poderão ser removidos com um Remover Maldições do nível correspondente.

Normalmente o tipo de arma pode ser sorteado na tabela ao fim deste guia, e o bônus concedido também pode ser aleatório:

Sorteio (1d12)

1-2	+1d4 de Dano
3-4	+1 IA
7-8	+1 IA +1d4 de dano
9-10	+1 AM
11	+1 IA +1d8 de dano
12	+1 IA +1 AM

\*Existem 15% de chance deste equipamento ser indestrutível.

## ARMADURA MÁGICA PADRÃO 1

**Peso:** Variável      **Tipo:** Variável  
**Básico:** Variável      **Forjaria:** 60%

Como explicado no início deste guia, as Armaduras Mágicas Padrão são aquelas que concedem bônus no I.D. e D.M. do personagem. Existem armas mágicas padrão para quaisquer tipos de armaduras da loja padrão, e são itens relativamente mais comuns de serem encontrados, pelo menos as mais simples e de bônus menores.

As Armaduras Mágicas Padrão de Nível 1 são limitadas a conceder bônus de até +1 de I.D./D.M. Acima destes padrões, estas armaduras não pertencerão mais a este nível.

Estes itens também podem ser amaldiçoados, dando para o usuário o bônus em forma de penalidade. A tabela usada para sortear armas mágicas padrão amaldiçoadas é a mesma. No entanto, os atributos serão negativos. Como por exemplo, invés de + 1 de I.D. o item irá conferir - 1 de I.D. ao seu usuário. Os equipamentos padrão amaldiçoados só poderão ser removidos com um Remover Maldições do nível correspondente.

Normalmente o tipo de armadura pode ser sorteado na tabela ao fim deste guia, e o bônus concedido também pode ser aleatório:

Sorteio (1d4)

1-3	+1 de I.D.
4	+1 de I.D. +1 DM

\*Existem 15% de chance deste equipamento ser indestrutível.

## ACESSÓRIO MÁGICO PADRÃO 1

**Peso:** Variável      **Tipo:** Variável  
**Básico:** Variável      **Forjaria:** 100%

Como explicado no início deste guia, os Acessórios Mágicos Padrão são aqueles que concedem bônus atrelados a PF, PM, Dano e atributos básicos. Existem itens mágicos padrão para vários tipos de objetos, e são itens relativamente mais comuns de serem encontrados, pelo menos os mais simples e de bônus menores.

Estes itens também podem ser amaldiçoados, dando para o usuário o bônus em forma de penalidade. A tabela usada para sortear armas mágicas padrão amaldiçoadas é a mesma. No entanto, os atributos serão negativos. Como por exemplo, invés de + 5 de PF o item irá conferir - 5 de PF ao seu usuário. Os equipamentos padrão amaldiçoados só poderão ser removidos com um Remover Maldições do nível correspondente.

O tipo de Item e os Bônus concedidos através da tabela a seguir:

#### Sorteio de Tipo (1d8)

1-2	Gema
3-4	Anel
5-6	Colar/Amuleto
7	Brincos
8	Pulseiras, Faixas e outros

#### Sorteio de Bônus (1d12)

1-2	+1d4 de Dano
3-4	+1d12 PM
5-6	+1d12 PF
7-8	+1 para todos atributos básicos
9	+1d4 para todos atributos básicos
10	+1d8 de dano
11	+1d18 PF & PM
12	+1d12 PF & PM

## ITENS AMALDIÇOADOS PADRÃO

**Peso:** Variável      **Tipo:** Variável

**Básico:** Variável      **Forjaria:** 60%

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Itens Amaldiçoados Padrão são armas, armaduras e acessórios amaldiçoados com maldições de redução de I.D., I.A. e Dano. Existe uma grande quantidade de itens amaldiçoados espalhados por Terassan. As

tabelas de sorteio dos itens mágicos padrão são equivalentes as dos Itens mágicos padrão do respectivo nível e tipo, revertendo os bônus em penalidades.

#### Sorteio (1d20)

1-3	Arma Amaldiçoada Padrão Nível 1
4-6	Armadura Amaldiçoada Padrão Nível 1
7-8	Acessório Amaldiçoado Padrão Nível 1
9-10	Arma Amaldiçoados Padrão Nível 2
11-12	Armadura Amaldiçoada Padrão Nível 2
13-14	Acessório Amaldiçoado Padrão Nível 2
15-16	Arma Amaldiçoada Padrão Nível 3
17-18	Armadura Amaldiçoada Padrão Nível 3
19	Acessório Amaldiçoado Padrão Nível 3
20	Item Amaldiçoado criado pelo mestre.

OBS: Itens amaldiçoados são facilmente confundidos com itens mágicos comuns ao serem identificados por magos. (Ver Itens Amaldiçoados).

## ARMA ARCANA SIMPLES

**Peso:** Variável      **Tipo:** Variável

**Básico:** Variável      **Forjaria:** 60%

Este item aparenta ser uma arma comum. No entanto, este foi encantado para ser capaz de lançar feitiços diretamente da arma sem custo em PM. Existe uma boa quantidade de armas que foram encantados desta maneira.

Esta arma terá em si uma runa que permitira armazenar o efeito de uma Magia Arcana. Este efeito terá uma quantidade de cargas que normalmente são 2d8 cargas. Estas cargas, após gastas, podem ser recuperadas no templo padrão a um preço a combinar. A maioria destas armas são espadas e cajados. Segue a lista de sorteios:

#### Tipo de Arma (1d12)

1-4	Cajado/Cetro
5-6	Espada Curta
7-8	Espada Longa
9	Machado
10	Lança
11	Arco
12	Outras Armas

Círculo de Magia (1d6)

1-2 1º Círculo

3-4 2º Círculo

5 3º Círculo

6 4º Círculo

## VARAS E ANÉIS MÁGICO PADRÃO

**Peso:** Variável      **Tipo:** Variável

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

As Varinhas e Anéis Mágicos que contem cargas de magias também fazem parte do grupo de Itens Mágicos Padrão. Estes são itens utilizáveis e disparam as magias contidas neles como se o usuário conhecesse. Apenas usuários de magia podem usar os Cajados, Varinhas e Anéis mágicos deste tipo, mas não é necessário que conheça especificamente o caminho de magia do item. Clérigos e Paladinos não podem usar itens que esteja vinculado à Magia Arcana.

A magia destes objetos pode ser usada sem custo de PM, no entanto é limitado há uma quantidade máxima de 1d20 cargas. Ao esgotar as cargas, a magia destes itens não pode mais ser usado. Alguns magos podem recarregar itens mágicos, mas irá cobrar um preço por item. Cada item pode ser recarregado um máximo de 5 vezes.

Sorteio (Tipo de Item) (1d8)

- 1 Anel de Magia Arcana
- 2 Anel de Magia Elemental
- 3 Anel de Magia Divina
- 4 Cajado de Magia Elemental
- 5 Cajado de Magia Arcana
- 6 Cajado de Magia Divina
- 7 Varinha de Magia Elemental
- 8 Varinha de Magia Arcana

Sorteio (Nível de Magia) (1d12)

1-2 Nível 1

3-5 Nível 2

6-7 Nível 3

8-9 Nível 4

10 Nível 5

11 Nível 6

12 Outros níveis.

## ARMA ELEMENTAL

**Peso:** Variável      **Tipo:** Variável

**Básico:** Variável      **Forjaria:** 60%

Existem diversas variações deste tipo de arma. Sendo possível encontrar versões e quaisquer tipos de armas e elementos.

Trata-se de uma arma capaz de causar além de seu dano básico, um dano elemental adicional de 1d8+1. Este dano pode ser ampliado caso o alvo do ataque seja fraco perante o elemento da arma. Segue a lista de sorteios:

Tipo de Arma (1d12)

1-3 Espadas

4 Adaga

5-6 Cajado/Cetro

7 Machado

8 Maça

9 Arco

10 Lança

11 Armas de Duas Mãos

12 Outras Armas

Círculo de Magia (1d10)

1-2 Fogo

3-4 Água

5-6 Terra

7-8 Ar

9-10 2 Elementos (2 Bônus)

Armas Elementais podem ter em si bônus vindos de Armas Padrão. Por isso, é comum encontrar, por exemplo, uma Espada Curta de Fogo +1 IA +1d8 de dano.

## PROJÉTEIS MÁGICOS PADRÃO

**Peso:** Variável      **Tipo:** Variável

**Básico:** Variável      **Forjaria:** 60%

Este é um tipo de arma padrão. Mas não se trata das armas propriamente ditas e sim dos projéteis usados por alguns tipos de armas. Os projéteis podem ser de varias tipos e podem proporcionar de 1 a 15 pontos de dano em bônus.

Tipo de Projétil (1d6)		9	Drena em PF o dano causado
1	Flechas Comuns	10	O usuário ganha EXP igual 5x o dano.
2	Flechas de Ferro	11	Causa o mesmo dano em PM.
3	Setas Comuns	12	O alvo morre*
4	Setas de Ferro	13	Pode distribuir o dano causado entre qualquer quantidade de oponentes
5	Pedras de Funda	14	O usuário restaura 1d10 PM por nível.
6	Adagas, Tacapes ou Shuriken	15	Reduz 3 ID dos oponentes em 10 metros
Bônus (1d12)		16	Causa 3x o dano
1-3	1d8 de dano	17	+100% de EXP pela jogada
4-6	+1 IA +1d4 de dano	18	A arma emite uma energia que causa 1d8/nível em todos em
7-8	+1 IA +1d8 de dano	19	O alvo fica paralisado por 1d6 minutos*
9	+2 IA +1d8 de dano	20	Causa 3x o dano. Se o alvo morrer o usuário ganha 1 PF ou PM.
10	+2 IA +1d12 de dano		
11	+3 IA +1d12 de dano		
12	+3 IA +2d12 de dano		

Estes projéteis normalmente vêm em 1d12 unidades, com exceção de adagas, tacapes e Shuriken que normalmente vem em 1d6. Todos estes itens perdem seus efeitos depois de utilizados uma vez.

## ARMAS CRÍTICAS

**Peso:** Variável      **Tipo:** Variável  
**Básico:** Variável      **Forjaria:** 60%

Armas Críticas são outras variações de armas mágicas padrão e são bastante comuns. Inicialmente trata-se de armas comuns, mas quando atingem um Ataque Crítico seus efeitos são disparados. Existem Armas Críticas para praticamente todos os tipos de armas de ataque e seus efeitos são diversos:

Sorteio (1d20)

- 1 Afasta o inimigo 2 m à frente
- 2 Bônus de +1d20 de dano
- 3 Bônus de +1d8 de dano por nível
- 4 Bônus de +1d12 de dano por nível
- 5 Restaura 1d12 por nível PF do usuário.
- 6 O personagem pode atacar novamente.
- 7 Transforma o oponente em um animal\*
- 8 Transforma o oponente em pedra\*

\* Estes efeitos só funcionarão em seres de nível inferior ao do portador da arma.

\*Existem 15% de chance deste equipamento ser indestrutível.

## ARMA VS X

**Peso:** Variável      **Tipo:** Variável  
**Básico:** Variável      **Forjaria:** 60%

As Armas Vs X são equipamentos de ataque que foram forjados para caçar inimigos de alguma raça específica de qualquer tipo. Estas armas recebem um bônus de I.A. que variam de 1 a 4 e um bônus de Dano que varia de 1d4 a 2d20.

Sorteio (1d12)

- 1-2 +1 de I.A. +1d8 Dano
- 3-4 +2 de I.A. +1d12 Dano
- 5-6 +2 de I.A. +1d20+3 Dano
- 7-8 +3 de I.A. +1d12 Dano
- 9-10 +3 de I.A. +1d20+5 Dano
- 11 +4 de I.A. +1d20+3 Dano
- 12 +5 de I.A. +2d20 Dano

Existe uma variação deste item para praticamente todas as armas padrão. Existe também uma infinidade de variações para diferentes raças. O tipo da arma e qual a raça de

referência podem ser determinados via sorteio ou pelo mestre.

\*Existem 15% de chance deste equipamento ser indestrutível.

### ADAGA DA MORTE

**Peso:** 1 Kg

**Tipo:** Adaga

**Básico:** 1d4

**Forjaria:** 60%



Esta adaga invoca a própria Morte em seus ataques críticos. É uma arma criada por adoradores de Thanatos, o demônio da morte. Esta adaga tem as mesmas propriedades de uma Adaga Mágica Padrão +1 IA +1d8 de dano, mas quando consegue atingir um ataque crítico no adversário uma sombra da morte aparece e desfere um ataque

adicional de foice contra o alvo e após isso desaparece. Este ataque adicional causa 1d12 de dano para cada um dos níveis de seu usuário.

### ADAGA DA REDUÇÃO MENTAL

**Peso:** 1 Kg

**Tipo:** Adaga

**Básico:** 1d4

**Forjaria:** 100%

Esta arma é capaz de atingir diretamente a mente do oponente. Toda vez que o usuário consegue um ataque bem sucedido e causa dano ao oponente com a adaga, este passa ser menos resistente à magia. Toda vez que a adaga causa dano, reduz 1 ponto de Defesa Mágica do oponente, limitado a uma redução máxima de 5 pontos. Além disso, a adaga é uma arma +1 IA.

### ADAGA CAÇADORA DE ERRANTES

**Peso:** 1 Kg

**Tipo:** Adaga

**Básico:** 1d4

**Forjaria:** 60%

Estas adagas foram criadas para serem efetivas contra Monstros Errantes. Se usadas contra monstros errantes, a adaga proporciona um bônus de +3 de IA e +2 de dano. Contra

oponentes comuns, a adaga confere +1 IA +3 de dano.

### ADAGA DA CRITICIDADE

**Peso:** 1 Kg

**Tipo:** Adaga

**Básico:** 1d4

**Forjaria:** 100%

Esta adaga é uma arma bastante comum, pois o seu criador confeccionou varias unidades e as vendeu pelo mundo. Esta arma concede a chance ao seu usuário de acertar um ataque crítico não apenas com 20 em 1d20, mas com 19 também. Ou seja, toda vez que um jogador obtiver 19 em um lance de ataque simples ele passa a valer como se fosse um ataque crítico de 20. Esta peculiaridade da arma é validade tanto para ataques diretos como para ataques como adaga de arremesso (projétil). Além disso, ela é uma adaga +1 IA +1d4 de dano.

### ADAGA DEFENSORA

**Peso:** 1 Kg

**Tipo:** Adaga

**Básico:** 1d4

**Forjaria:** 100%

A adaga defensora foi criada por elfos guerreiros que podiam equipar duas armas de ataque. Se usada como uma arma comum, a adaga defensora é como um Adaga +1 I.A +2d4 de dano. No entanto, se usado como segunda arma ela tornar o seu portador um perito em flanquear. Esta habilidade concede um bônus de +1 I.D. para seu usuário.

### ADAGA DO LONGO ALCANCE

**Peso:** 1 Kg

**Tipo:** Adaga

**Básico:** 1d4

**Forjaria:** 70%

A Adaga do Longo alcance é extremamente útil para manter alguma distância. Ao atacar com a arma, ela instantaneamente se torna mais alongada permitindo que o personagem ataque com 1 m adicional de distância. Se fundida com outras armas, o novo equipamento também manterá esta propriedade. Além disso, trata-se de uma Adaga +1 IA +1 de dano.

## ADAGA DOS TOLOS

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Adaga  
**Básico:** 1d4               **Forjaria:** 70%

Esta adaga têm este nome pois, a cada ataque bem sucedido, ela reduz temporariamente 10% da inteligência do alvo. Estes efeitos duram por 1 hora. Além disso, ela possui um bônus de +1 IA + 1d8 de dano.

## ADAGA INÚTIL

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Adaga  
**Básico:** 1d4               **Forjaria:** 51%

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Trata-se de uma adaga amaldiçoada, que só poderá ser largada com um Remover Maldições. Esta adaga maldita torna todo dano causado pelo usuário igual a 0. Se for identificada por um mago, esta aparentará uma Adaga Padrão +2 de I.A.

## ÁGATA DA POSIÇÃO ESTRATÉGICA

**Peso:** 0,25 Kg               **Tipo:** Gema  
**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Cravejamento

O item é extremamente útil para a execução de planos táticos bem elaborados. Uma vez ao dia, o usuário da ágata pode transportar um indivíduo para um raio de 10 m a sua volta. O alvo do efeito pode transportar um companheiro, um oponente ou até a si mesmo. Para que esta habilidade tem efeito, é necessário que o local onde o alvo seja transportado tenha onde pisar, e que também haja espaço físico para o alvo ficar. Por exemplo, o usuário não pode transportar ninguém para buracos, abismos, espinhos, para dentro de paredes ou chão, etc..

## ÁGATA DO SOCORRO

**Peso:** 0,25 Kg               **Tipo:** Gema  
**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Cravejamento

Com esta gema em mãos, uma vez por semana o usuário pode avisar um de seus companheiros de que precisa de sua ajuda. Ao receber o chamado, se quiser e puder, o alvo será teletransportado para o local onde está o usuário

em 1d4 minutos. Em até 30 minutos, se o alvo quiser ele pode ser retransportado para O alvo deverá possuir pelo menos 50 de afinidade com o usuário da gema.

## ÁGATA DO VÍGOR

**Peso:** 0,25 Kg               **Tipo:** Gema  
**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Cravejamento

Esta ágata foi criada por clérigos para resistir com mais eficiência a ataques físicos. O item concede a seu usuário um bônus permanente em seus PF até que a ágata seja removida e afastada mais de 2 ms de seu usuário. Existem algumas variações deste item que concedem bônus diferentes.

Sorteio (1d6)

1-3    Bônus 5 PF

4-5    Bônus 8 PF

6       Bônus 15 PF

## AMETISTA DAS NOTAS

**Peso:** 0,25 Kg               **Tipo:** Gema  
**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Cravejamento

Esta ametista funciona como um gravador. O usuário pode gravar na ametista qualquer tipo de conversa ou declaração de até 5 minutos. Este item foi criado por diplomatas para selar acordos e gravar declarações de membros da coroa e do clero. O usuário pode fazer até 5 gravações na ametista. O usuário pode também, a qualquer momento, apagar gravações para que novas conversas sejam gravadas. Se a gema for quebrada, as conversas serão perdidas para sempre.



## AMULETO DOS BELOS

**Peso:** 0,25 Kg               **Tipo:** Colar  
**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Nulo

Este amuleto lilás é capaz de tornar mais atraente seu usuário. O portador deste amuleto recebe um bônus de +10 no seu atributo básico de Carisma.

## AMULETO HABILIDOSO

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Colar

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

Confeccionado a pedido da Fraternidade Adaga de Prata, este medalhão foi usado para melhorar a perícia dos ladrões de clã. Mas o amuleto é muito mais poderoso e é cobiçado por heróis de quase todas as classes. O item tem o poder de aumentar as chances de sucesso das habilidades de um personagem. O uso deste acessório confere ao seu portador um bônus de +5% em todas as suas habilidades.



## ANCORA DO MARINHEIRO

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

Esta é uma pequena ancora em miniatura, feita de aço, que foi muito usada por capitães de navios de guerra. Com uma palavra de ativação, o navio, bote, jangada ou qualquer outro veículo marítimo fica preso como se estivesse ancorado. Isto permitia que os navios se movimentassem mais rápidos e fazer algumas manobras, pois não precisavam carregar uma ancora consigo. Para ativar e desativar a ancora pastar falar “lançar âncora” ou “puxar âncora”.

## ANÉIS DA AMIZADE EM DANO

**Peso:** 1 Kg

**Tipo:** Adaga

**Básico:** 1d4

**Forjaria:** 51%

Trata-se de um conjunto com 2 anéis que devem ser usados separadamente por companheiros.

Estes anéis fazem parte de uma linha de itens conhecida como “Itens da Amizade” que fazem efeitos cruzados entre os

dois usuários. Equipados com os anéis, toda vez que um dos usuários causa dano físico a um alvo, o outro restaura 1d6 PF ou PM.



## ANEL ARSENAL

**Peso:** Desprezível

**Tipo:** Anel

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

Este anel é extremamente útil. O item tem a capacidade de materializar na mão do usuário qualquer arma padrão +1 IA. Estas armas não possuem quaisquer efeitos mágicos. O anel pode materializar armas 2 vezes ao dia. Estas armas permanecem com o usuário por 1 hora, desaparecendo magicamente após este período.

## ANEL DA FLATULÊNCIA

**Peso:** Desprezível

**Tipo:** Anel

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Este anel é um fruto de uma maldição escarnecedora. O usuário deste anel terá frequentes e incontroláveis flatulências. O odor é terrível e poderá colocar o personagem em situações extremamente desconfortáveis. Este item só pode ser retirado com um “Remover Maldições”. Se for identificado pelo mago da cidade, o anel aparecerá como um anel +2 de ID.

## ANEL DA LENTIDÃO

**Peso:** Desprezível

**Tipo:** Anel

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Uma maldição de lentidão cerca este anel. O uso deste item só poderá ser interrompido com um Remover Maldições. Aquele que usar o anel deverá se locomover com a metade do seu movimento normal.

OBS: Itens amaldiçoados são facilmente confundidos com itens mágicos comuns ao serem identificados por magos. (Ver Itens Amaldiçoados)

## ANEL DA LUTA JUSTA

**Peso:** Desprezível

**Tipo:** Anel

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

O Anel da Luta Justa foi criado por Paladinos para tornar os combates mais justos. Toda vez que usuário enfrentar um grupo de oponentes superior ao seu grupo, o anel confere um bônus de +1 IA, +1 ID, +1 AM e +1 DM.

### ANEL DA VELOCIDADE

**Peso:** Desprezível    **Tipo:** Anel  
**Básico:** Nulo        **Forjaria:** Nulo

Este anel torna o seu usuário mais rápido e ágil. Enquanto estiver usando o anel, o alvo terá um bônus de +10 em sua AGILIDADE.

### ANEL DA VISÃO APURADA

**Peso:** Desprezível    **Tipo:** Anel  
**Básico:** Nulo        **Forjaria:** Nulo

Este anel garante ao seu usuário uma visão extraordinariamente incomum. O portador do anel poderá enxergar 2 vezes mais longe que um humano e terá infra-visão.

### ANEL DE ARGILA

**Peso:** Desprezível    **Tipo:** Anel  
**Básico:** Nulo        **Forjaria:** Nulo



Este anel é feito de metal e com um ornamento de cerâmica e possui um efeito muito peculiar. Através de um ataque mágico, este item é capaz de transformar um alvo em uma estátua de argila ou cerâmica permanentemente. Este efeito só pode ser usado uma vez ao dia, e o alvo de ser de nível inferior ao usuário.

### ANEL DE ÉTER

**Peso:** Desprezível    **Tipo:** Anel  
**Básico:** Nulo        **Forjaria:** Nulo

Este anel possui uma pequena gema verde que foi criada a base de essência de Éter e depois encantada por um mago. O item concede a seu usuário um bônus permanente em seus PM até que o anel seja removido. Existe algumas variações deste anel que concedem bônus diferentes.

Sorteio (1d6)

1-3	Bônus 5 PM
4-5	Bônus 8 PM
6	Bônus 15 PM

### ANEL DE NÉCTAR

**Peso:** Desprezível    **Tipo:** Anel  
**Básico:** Nulo        **Forjaria:** Nulo



Estes anéis são extremamente úteis, pois são capazes de aumentar permanentemente os atributos básicos de seu usuário. Existem diversas versões deste anel, e dizem que todas foram criadas por seres celestiais inferiores.

Sorteio (1d10)

1	+2d6+1 em qualquer atributo
2	+2d8+2 de força
3	+2d8+2 de agilidade
4	+2d8+2 de inteligência
5	+2d8+2 de sabedoria
6	+2d8+2 de saúde
7	+2d8+2 de carisma
8	+2d8+2 de pontaria
9	+2d8+2 de sorte
10	+2d8+2 de coragem

### ANEL DO DANO ETERNO

**Peso:** Desprezível    **Tipo:** Anel  
**Básico:** Nulo        **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Enquanto estiver usando este anel, o personagem não poderá restaurar suas feridas. Todo o dano causado ao usuário a partir deste momento não pode ser curado por nenhum efeito, mágico ou não. O descanso também não restaurará PF. O anel pode ser retirado com um Remover Maldições.

OBS: Itens amaldiçoados são facilmente confundidos com itens mágicos comuns ao serem identificados por magos. (Ver Itens Amaldiçoados)

## ANEL DO EQUILIBRISTA

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Este anel foi criado inicialmente para uso de acrobatas circenses. O usuário do anel fica dotado de um equilíbrio incomum. O portador do anel é capaz de equilibrar-se com segurança em cordas, árvores, paraquedas, em cima de objetos em movimento e até em cima de objetos voadores sem a necessidade de quaisquer testes.

## ANEL DOS BARDOS

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Este anel é frequentemente usado por Bardos e Artistas para a realização de espetáculos. O usuário deste anel passa a ter uma voz melodiosa e consegue cantar com muita perícia, como um cantor profissional. Além disso o anel confere um bônus de +5 na **SORTE** e **CARISMA**.



## ANEL MULTILÍNGUE

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Este é um item forjado por um Mago Arcano poliglota, que dominava a maioria dos idiomas de Terassan. Ao ser utilizado, o personagem escolha um idioma, que pode ser um dos idiomas básicos ou um dos idiomas raciais. Enquanto estiver usando o anel, o usuário poderá falar e compreender o idioma como se fosse o seu idioma nativo. Se removido o anel, o usuário deixa de compreender a língua. Se recolocado novamente no mesmo personagem, o mesmo volta a falar aquele mesmo idioma, não sendo facultado a ele escolher um novo idioma.



## ANEL REGENERATIVO

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Este anel tem o rosto de um Troll desenhado em suas gemas. Este possui uma habilidade especial regenerativa que pode ser usada 1 vez ao dia. Quando usada, a habilidade restaura 3 PF do usuário por 1 minuto por nível.

## APITO DE CONTROLAR CANINOS

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Este apito feito de ferro, quando soado é capaz de fazer com que todos os animais descendentes de caninos defendam o usuário a todo custo por 2d6 minutos. Esta habilidade pode ser usada uma vez ao dia e surte efeito sobre cães, lobos, wargs e até mesmo sobre alguns lobisomens.

## ARCO DE CAÇAR TROLLS

**Peso:** 6 Kg      **Tipo:** Arco Composto

**Básico:** +1d4      **Forjaria:** Corpo

Durante muito tempo as florestas do reino de Gerum eram infestadas de Trolls que se alimentavam de seres humanos, anões e principalmente elfos. Os Trolls são difíceis de combater, pois são capazes de regenerar-se durante o combate. Para conter esta ameaça, os elfos desenvolveram um arco que emana uma aura vermelha de fogo nas flechas disparadas.

O arco pode ser utilizado com quaisquer tipos de flechas de ferro ou de outros materiais que não sejam de madeira. As flechas disparadas por este arco recebem um bônus de dano de +2 por queimadura. O dano causado por estas flechas não podem ser regenerados no mesmo dia, mesmo que através de magias ou poções. Além disso, a arma é um Arco Composto +1 IA.

## ARCO DO IMPACTO

**Peso:** 3 Kg      **Tipo:** Arco Longo

**Básico:** +1d4      **Forjaria:** Corda

Este arco longo foi criado por elfos da Vila élfica de Poah com a intenção afastar grandes animais e bárbaros invasores. A arma é capaz de disparar flechas com um poder de impacto muito maior. Toda vez que for atingido por flechas disparadas por este arco, o alvo é

empurrado 2 m para trás. Além disso, o Arco é +1 IA +1d4 de dano.

## ARMA DE LIGA

**Peso:** Variável      **Tipo:** Artefato

**Básico:** Variável      **Forjaria:** 60%

Na verdade isto não é uma arma e sim um excelente artefato. Trata-se de uma liga metálica feita de um material desconhecido, que alguns acreditam não ser de Terassan. Este material pode tomar a forma de qualquer arma básica da Loja Padrão de Armas.

Todas as armas forjadas por ela são consideradas +1 IA +1d4 e +1 IA +1d4 de dano para cada 10 níveis completos que seu usuário possuir (limitado a +4 IA total). A arma pode se transformar quantas vezes o seu dono quiser só com a força do pensamento. As transformações podem ser feitas a qualquer momento, inclusive durante um combate.

## ARMA VIVA

**Peso:** Variável      **Tipo:** Variável

**Básico:** Variável      **Forjaria:** 60%

Esta arma possui vontade própria, e seu desejo é que o seu dono vença os combates. Armas Vivas são como armas encantadas +1 IA e +1 de dano, no entanto elas são capazes de lutar contra 1 oponente por 2d4 minutos sozinhas. A arma possui I.A. e o dano que teria se seu dono estive com ela empunhada. Existem variações deste item para quaisquer tipos de armas padrão. O mestre pode conceder um sorteio para identificar o tipo de arma.

## ARMADILHA ETÉREA

**Peso:** 2 Kg      **Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Trata se de uma caixa de ferro ligada a um cabo de 5 ms com um pedal. Este item foi muito usado para capturar espíritos e abominações. Ao ser jogada ao chão, ela se camufla com a cor do cenário ficando difícil de ser detectada.

Assim que a vítima passa por cima dela em um raio de 2 metros, o pedal pode ser

acionado capturando a vítima. O ser etéreo ficara preso, no bom e velho estilo Caça-Fantasmas. Esta armadilha só surte efeito sobre seres espirituais ou sem corpos, como elementais, névoas, fantasmas, espíritos, sombras e outros mortos-vivos sem não corpóreos. A presa também só pode ter no máximo o dobro de níveis do usuário do item.

## ARMADURA ABENÇOADA

**Peso:** 15 Kg

**Tipo:** Armadura de Ferro

**Básico:** 6

**Forjaria:** 100%

Trata-se de uma Armadura comum que foi abençoado por membros do alto escalão do Clero. Embora não conceda nenhum bônus de I.D. esta armadura previne 50% do dano causado por quaisquer Mortos-Vivos.

## ARMADURA ANTIGRAVITACIONAL

**Peso:** 10 Kg

**Tipo:** Armadura de Ferro

**Básico:** 4

**Forjaria:** 60%

Esta armadura possui um símbolo no centro. Quando cair ou saltar de algum lugar, o usuário pode anular a queda, caindo lentamente. Se ativado em terra firme, permite o usuário saltar até 3 m, no entanto este se movimenta com metade de sua velocidade normal. Além disso, ela é uma Armadura +1 ID.

## ARMADURA DO CETICISMO

**Peso:** 14 Kg

**Tipo:** Armadura de Ferro

**Básico:** 5

**Forjaria:** 80%

Esta é armadura mais utilizada por alguns grupos de guerreiros. Foi criada para aqueles que combatem magos com frequência. Uma ironia, levando em consideração que ela foi criada por um mago. O indivíduo equipado com esta armadura receberá um bônus de +1 na sua Def. Mágica e +1 ID

## ARMADURA INÚTIL

**Peso:** 10 Kg      **Tipo:** Armadura de Ferro

**Básico:** 5      **Forjaria:** 51%

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Trata-se de uma Armadura amaldiçoada e esta só poderá ser retirada com um Remove Maldições. O usuário desta armadura terá todos os seus bônus de ID proporcionados por seus equipamentos e magias reduzido a 0. O ID considerado será o natural, como se estivesse desarmado. Se levado ao mago da cidade, esta armadura será identificada como uma Armadura Padrão +3 ID.

## ARPÃO DOS MARES

**Peso:** 7 Kg      **Tipo:** Lança Curta

**Básico:** 1d10      **Forjaria:** 70%

Trata-se de uma lança, muitas vezes usada com arpão usada pelos tripulantes do navio de Sigfried, o lendário pirata dos mares de Gerum. Esta arma foi especialmente desenvolvida para ser eficaz contra seres marinhos.

Além do dano comum de uma lança, ela tem bônus de +1 de I.A. e +1d4 Dano contra seres terrestres ou aéreos. Mas se usada contra seres marinhos, este bônus aumenta para + 3 de IA e + 2d12+1 de Dano.

## ÁRVORE DE ITENS

**Peso:** 110 Kg      **Tipo:** Vegetal

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Trata-se de uma árvore criada magicamente. Esta planta ao invés de dar frutos, itens comuns aleatórios nascem no lugar. A árvore floresce uma vez por semestre, e se não forem colhidos, os itens caem ao chão após 3 meses. Os itens gerados pela árvore são não mágicos e dos mais diversos tipos: de equipamentos à bugigangas como canecas e ferramentas. A árvore gera 2d8 itens/semestre.

## BANDANA DA INTUIÇÃO

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Elmo

**Básico:** 0      **Forjaria:** 60%

Esta bandana é capaz de proporcionar uma sensação de alerta se houver inimigos por

perto. Toda vez que houver criaturas hostis em um raio de 10 m, o mestre eventualmente avisará o jogador da sensação de seu personagem. Se a bandana for retirada, seus efeitos mágicos não poderão ser usados no mesmo dia. Além disso, a bandana tem que ser colocada uma hora antes que seus efeitos possam ser sentidos.

## BANDANA DA SAÚDE

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Elmo

**Básico:** 0      **Forjaria:** 60%

Esta bandana verde tem propriedades mágicas que melhoram a constituição física de seu usuário. Aquele que estiver equipado com a bandana receberá um bônus de +10 na SAÚDE.

## BESTA DE CAÇAR ANIMAIS

**Peso:** 3 Kg      **Tipo:** Besta Pesada

**Básico:** 0      **Forjaria:** 60%

Esta arma é considerada uma Besta Leve +1 IA +1 de dano. No entanto, ela foi desenvolvida por caçadores e possui uma eficácia adicional contra animais. Toda vez que a besta atacar algum animal, recebe um bônus de +3 IA +1d12 de dano.

## BOLSA DO VÁCUO

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Esta bolsa mágica simples de couro é bem maior do que parece. Os objetos e equipamentos são colocados na bolsa e somem em seu interior. Posteriormente, pode-se enfiar a mão na bolsa e retirar algo que tenha sido deixado lá. A bolsa pode estar carregando até 50 Kg de objetos variados. Não importa o quão cheia esteja a bolsa, ela continuará pesando apenas 1 Kg.

## BOMBER

**Peso:** 10 Kg      **Tipo:** Armadura de Ferro

**Básico:** 5      **Forjaria:** 100%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Esta leve e fantástica armadura de ferro tem uma capacidade extraordinária de absorção

de impacto. O equipamento é efetivo contra danos físicos causados por maças, martelos, manguais, clavas e por outras armas de impacto. Os danos causados por este tipo de arma são reduzidos em 50%. Além disso, ela é uma Armadura de Ferro +1 ID.

### **BOTAS ANTI-RASTRO**

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Botas

**Básico:** 0

**Forjaria:** 60%

Perfeitas para aqueles que não querem ser seguidos. Estas botas simplesmente não deixam rastros nem pegadas, mesmo na areia ou na neve.

### **BOTAS DA EXPLOSÃO**

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Acessório

**Básico:** 0

**Forjaria:** 51%

Estas botas são cobertas de um pó escuro que se assemelham a pólvora. Equipado com esta botas, o usuário poderá desferir chutes explosivos contra oponentes e objetos. Os chutes são capazes de causar 1d6 de dano por nível. Para chutar um oponente, é necessário fazer um ataque desarmado contra o alvo. O chute pode ser usado 2 vezes ao dia.

### **BOTAS DA LIVRE MOVIMENTAÇÃO**

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Acessório

**Básico:** 0

**Forjaria:** 60%



Estas botas são leves e possui propriedades mágicas que garantem a movimentação do personagem. O usuário deste item ficará imune a qualquer efeito de magias ou maldições que interfiram na sua capacidade de movimentar-se. Efeitos como paralisia, lentidão, penalidades no dado de movimento serão ignorados enquanto estiver calçando estas botas.

### **BOTAS DA LOCOMOÇÃO**

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Acessório

**Básico:** 0

**Forjaria:** 60%

Estas botas tornam o seu usuário mais rápido ao locomover-se. Ao ativar esta habilidade, o usuário ganha um bônus de +1 no seu dado de movimento. A habilidade pode ser ativada mesmo que o dado de movimento já tenha sido lançado. A habilidade pode ser usada 2 vezes ao dia.

### **BOTAS DA VELOCIDADE REPENTINA**

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Acessório

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

Ao usar este acessório o usuário não receberá nenhum bônus de combate por isso. No entanto, quando for atacado com um ataque crítico, as botas se ativarão automaticamente. Neste momento, o efeito das botas se manifestará fazendo com que o seu usuário seja capaz de movimentar-se com o dobro de sua velocidade por 2d4 minutos. Isso permitirá uma fuga segura ou uma reestruturação de sua estratégia.

### **BOTAS DE WATERWALKING**

**Peso:** 2 Kg

**Tipo:** Acessório

**Básico:** 0

**Forjaria:** 51%

Esta bota foi criada por um mago chamado Anakin Waterwalking, que tem seu nome devido a sua criação. O acessório foi desenvolvido especialmente para um famoso pirata que tinha vergonha de não saber nadar. Estas botas permitem que o seu usuário caminhe livremente sobre a água.



### **BOTAS DO ANÃO**

**Peso:** 1 Kg

**Tipo:** Acessório

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

Essas botas grandes de couro foram forjadas por anões magos. Estes calçados só podem ser usados por Anões, Hobbits ou outros indivíduos menores. O usuário destas botas passa a movimentar-se como um ser humano comum, deixando de ter os redutores que teria um Anão ou Hobbit.

## BOTAS DO POSICIONAMENTO

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Acessório  
**Básico:** 0      **Forjaria:** 60%

Estas botas pesadas asseguram que o usuário guarde a posição em que está. Enquanto estiver equipado com este item, o usuário não pode ser deslocado de lugar, empurrado ou teletransportado da onde estiver contra sua vontade. No entanto, o usuário poderá mover-se normalmente se quiser.

## BOTAS FURTIVAS

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Acessório  
**Básico:** 0      **Forjaria:** 51%

Trata-se de uma bota simples de pano feita para que seu usuário seja capaz de movimentar-se em silêncio. Muito cobiçada por Ladrões e Assassinos, quem estiver vestindo este acessório poderá caminhar ou até mesmo correr sem produzir nenhum ruído. A habilidade de Furtividade do ladrão e suas variações ganha um bônus de 20% de acerto e manutenção.

## BRAÇADEIRAS ÉLFICAS

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Acessório  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** 60%

Estas braçadeiras foram criadas por Druidas élficas para protegê-los contra os venenos das florestas. O usuário destas braçadeiras torna-se imune a todos os tipos de veneno.

## CAIXÃO DE INTEGRIDADE

**Peso:** 30 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Este artefato feito de madeira [e um caixão utilizado para mortos. Seu desenho tem um formato bastante rebuscado e fino, em um tom de escuro de material. Os efeitos mágicos do Caixão são capazes de manter um corpo morto sem apodrecer por centenas de anos, se necessário. Este item era utilizado para preservar os corpos de mortos importantes em longas batalhas, para depois ser levado a um sacerdote.

## CAJADO DA PETRIFICAÇÃO

**Peso:** 3 Kg      **Tipo:** Cajado  
**Básico:** 1d6      **Forjaria:** 80%

Este místico cajá é feito de metal bem trabalho e possui a sua ponta esculpida em mármore. Inicialmente este item comporta-se como um cajado comum causando o dano padrão da arama sem nenhum efeito especial. No entanto, caso o personagem seja bem sucedido em um Ataque Crítico, o cajá transformará o oponente em pedra. Os oponentes só serão afetados se forem no máximo 3 níveis a mais que o usuário. O cajado é +1 AM.

## CAJADO SERPENTE

**Peso:** 2 Kg      **Tipo:** Cajado  
**Básico:** 1d6      **Forjaria:** Nulo

Este bastão de madeira é um bom companheiro do mago. Ele dá um bônus de +1 no I.A. +1 AM e +1d8 de dano. Se tocado por algum personagem que não seja um mago ou algum usuário de magia ele se transformará em uma serpente que tentará picá-lo. A serpente terá sempre 1 nível a menos que o usuário da arma, e será considerado uma Besta de Ranking C.

O usuário também pode forçar esta transformação jogando o cajado ao chão. Neste caso, a serpente ficará sob controle do usuário do bastão por 2d6 rodadas. Esta poderá ser usada para revistar lugares ou até mesmo combater. Se a serpente morrer, ela volta a ser um cajado comum e esta habilidade não poderá ser usada até que o usuário evolua um nível.



## CANHÃO DE ESSÊNCIA

**Peso:** 50 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Este artefato trata-se de uma espécie de arma em forma de um canhão, similar a uma bazooka da época moderna. O canhão pode disparar mortais tiros contra um oponente. A arma é alimentada pela essência vital e mágica de seu usuário. Toda vez eu for disparar com o canhão, o usuário opta por quantos PF e PM

gostaria de sacrificar. Para cada ponto utilizado o tiro causará 1d20+1 de dano. O usuário pode sacrificar até 30 pontos desta maneira, e os PF e PM usados serão perdidos para sempre. PF e PM ganhos temporariamente não podem ser usados na arma. Para atingir ao alvo é necessário que o usuário passe em um teste de pontaria.



Pelo menos 50% do dano é causado imediatamente. Após isso, o usuário realiza um ataque mágico para checar o acerto dos outros 50% do dano.

### CANTIL INFINITO

**Peso:** 3 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

O Cantil Infinito é um objeto de muita cobiça de errantes e viajantes que atravessam desertos e zonas áridas. Com capacidade 2,5 L, toda vez que se esvazia, o cantil se enche sozinho novamente em 30 minutos. Podendo matar a sede de milhares de pessoas.

### CAPA DA INVISIBILIDADE

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Acessório  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** 100%

Um artigo muito procurado por ladrões, espíões e assassinos. Esta capa é capaz de tornar seu usuário invisível uma vez ao dia por um período de até 2d6 minutos. Se o usuário atacar um oponente enquanto estiver invisível, receberá um bônus de +3 IA e +1d12 de dano. No entanto, se o fizer, imediatamente ficará visível.

### CAPA DAS RAPOSAS

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Acessório  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** 100%

Esta capa é feita de peles de raposa tingidas de uma cor negra. Sua utilidade para ladrões, ninjas, assassinos e até mesmo magos é notável. O usuário desta capa recebe + 10 de AGILIDADE e é capaz de transformar-se em

uma pequena e ágil raposa uma vez ao dia. A transformação dura 1d20+3 minutos.

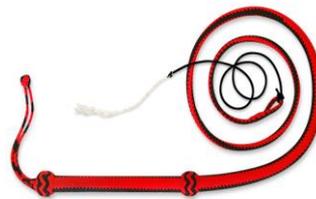
### CHICOTE DA SANGRIA

**Peso:** 7 Kg      **Tipo:** Chicote  
**Básico:** 1d12      **Forjaria:** 70%

Este chicote é feito de uma liga metálica bastante afiada e é capaz de causar profundos cortes em seus oponentes. Estes cortes irão sangrar e debilitar o alvo, causando 1 PF de dano por nível do usuário por minuto por 1d8 minutos. Além disso, trata-se de um Chicote +1 I.A. +1d4 de dano.

### CHICOTE DE ALÇAÇUZ

**Peso:** 5 Kg      **Tipo:** Chicote  
**Básico:** 1d12      **Forjaria:** Nulo



Este chicote é feito de algum tipo de material metálico meio viscoso que o faz ter um aspecto semelhante a algum alimento açucarado. O criativo mago que desenvolveu esta arma fez com que, toda vez que o chicote obtivesse um ataque crítico contra a um oponente, este se transforma em um doce. O doce no qual o alvo se transformará ficará a gosto do usuário do chicote. O doce proporciona um bônus de +1 PF ou PM a quem o comer. Oponentes com características mais mágicas se transformarão em doces +1 PM, os que possuem características mais físicas se transformarão em doces +1 PF. Além disso, trata-se de uma arma +1 IA.

### CHICOTE DE VINHA

**Peso:** 5 Kg      **Tipo:** Chicote  
**Básico:** 1d12      **Forjaria:** Nulo

Trata-se de um chicote criado por Druidas feito de folhas, vinhas e cipós cortantes. Normalmente usando por estes druidas para defender suas vilas e aldeias. Estes chicotes são considerados armas +1 de IA +1d12 de dano em lugares



fechados. Mas em lugares que possuam vegetação, como florestas, pântano e selvas o chicote se fortalece com a energia da flora. Nestas situações, o item bônus é de + 3 de I.A. + 2d12 de Dano.

### CHIFRE DE IMITAR SONS

**Peso:** 2 Kg                   **Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Nulo

Este estranho artefato permite que, ao ser soprado, o usuário reproduza algum tipo de som. Os chifres poderão representar praticamente qualquer tipo de som, do mugir de uma vaca à explosão de uma bomba.

### CINTO DA MAGIA INDEFENSÁVEL

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Acessório

**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Este cinto torna as coisas muito mais difíceis para enfrentar um mago. Todas as magias lançadas contra o usuário não o submetem a um teste de Defesa Mágica, considerando que o lançador imediatamente foi bem sucedido. O item é amaldiçoado e só pode ser retirado com um Remover Maldições 1.

OBS: Itens amaldiçoados são facilmente confundidos com itens mágicos comuns ao serem identificados por magos.

### CINTO DA RESISTÊNCIA

**Peso:** 0,5 Kg               **Tipo:** Acessório

**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Nulo

Este cinto melhora a possibilidade do usuário defender-se de um ataque mágico. Ao ser alvo de uma magia ou habilidade, o usuário pode ativar o cinto. Ao ativar o item, seu usuário recebe um bônus de +2 de defesa mágica exclusivamente para defender o ataque mágico em questão.

### CINTO DO SEXO (TROCA DE SEXO)

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Acessório

**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*



Este cômico cinto produz um efeito muito curioso. O usuário (a) do cinto simplesmente transforma-se no sexo oposto. Embora tenha características físicas de outro sexo, todos os aspectos

psicológicos continuam do gênero original. Para remover o sintoma é necessário um Remover Maldições 2.

OBS: Itens amaldiçoados são facilmente confundidos com itens mágicos comuns ao serem identificados por magos. (Ver Itens Amaldiçoados)

### CINTURÃO DO TREINO FÍSICO

**Peso:** 0,5 Kg               **Tipo:** Acessório

**Básico:** 0.                   **Forjaria:** 60%

Este acessório influi diretamente na capacidade de evolução de seu usuário. Ao evoluir um nível, o personagem recebe um bônus de +1 PF na sua jogada de evolução. Para isso é necessário que o dono esteja usando o cinto antes de atingir 50% da EXP necessária para evoluir para o próximo nível.

### CINTURÃO DO TREINO MENTAL

**Peso:** 0,5 Kg               **Tipo:** Acessório

**Básico:** 0.                   **Forjaria:** 60%

Este acessório influi diretamente na capacidade de evolução de seu usuário. Ao evoluir um nível, o personagem recebe um bônus de +1 PM na sua jogada de evolução. Para isso é necessário que o dono esteja usando o cinto antes de atingir 50% da EXP necessária para evoluir para o próximo nível.

### CINTURÃO VOADOR

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Acessório

**Básico:** Nulo               **Forjaria:** 60%

Quando ativado, este cinto permite que o usuário voe livremente pelos céus. A habilidade deste cinto pode ser usada uma vez ao dia e dura

1d20 minutos. O voo age como uma magia arcana, não sendo necessárias asas para que o usuário do cinto voe.

### CLAVA DOS TREMORES

**Peso:** 8 Kg      **Tipo:** Clava  
**Básico:** 1d10      **Forjaria:** Impossível

Esta clava de madeira possui uma aura amarela em volta dela e é considerada uma Clava +1 de I.A. + 1d8 de dano. No entanto, se batida contra o chão, a clava é capaz de gerar fortes tremores. Estes tremores podem muitas vezes fazer o oponente perder o equilíbrio, ou até mesmo gerar rachaduras no chão. Este poder da clava pode ser usado apenas 2 vezes ao dia.

### COLAR DA ADAPTAÇÃO

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Colar  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Este colar permite que o usuário não precise respirar, nem mesmo embaixo d'água. Esta habilidade permitirá que ele fique por tempo indeterminado submerso na água e também o fará imune aos efeitos de gases, odores e outros que dependam da respiração para agir.

### COLAR DA CURA PUTREFADA

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Colar  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo



Este acessório foi desenvolvido por Kimio, o Necromante mais famoso do Reino de Gerum. O intuito deste colar é permitir que os mortos-vivos seja curados convencionalmente. A criatura que estiver usando este item poderá ser restaurada por poções e magias de cura como se não fosse um morto-vivo.

### COLEIRA DO VIGOR

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Coleira  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Estas coleiras são ajustáveis a qualquer tipo de animal, de pássaros a cavalos. Apenas animais podem usar destes itens. O animal que estiver equipado com esta coleira terá uma melhoria na sua constituição física. Este efeito conferirá um incremento de 10% do total de seus PF.

### COLEIRA VORAZ

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Coleira  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Estas coleiras são ajustáveis a qualquer tipo de animal e bestas, de pássaros a cavalos, grifos, etc... O animal que estiver equipado com esta coleira se tornará mais voraz e combativo. Os efeitos da coleira garantirão um bônus de +2 I.A. para o animal. Apenas animais podem usar estes itens.



### CORDA VIVA

**Peso:** 3 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Esta corda mágica possui 2d6 ms de comprimento e é capaz de flutuar. Se movimentando conforme o desejo de seu dono, esta corda é capaz de fazer nós ou se enrolar em qualquer coisa que seu controlador quiser.

### CORSELETE DOS LADRÕES

**Peso:** 4 Kg      **Tipo:** Corselete de Couro  
**Básico:** 3 I.D.      **Forjaria:** 70%

Este é um dos corseletes mais comuns entre os membros do Clã Adaga de Prata, a fraternidade dos ladrões. Trata-se de um Corselete +1 de I.D. que confere ao seu usuário +10 de AGILIDADE.

### COTA DA IRA

**Peso:** 2 Kg      **Tipo:** Cota de Couro  
**Básico:** 2      **Forjaria:** 100%

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

O usuário deste equipamento sentirá raiva gratuita, não só de seus oponentes, como de tudo e todos. Este estado lhe concederá um ímpeto de combate que trará um bônus de +2 I.A. e +5 PF. No entanto, esta irá descontrolada o fará com que, ao término de um combate, o usuário fique por mais 2d4 minutos enfurecido. Enquanto estiver irado, o usuário atacará tudo e todos que estiverem a próximos. Fora de combate o personagem também ficará muito facilmente irritado e será menos tolerante. O mestre pode impor situações em que o personagem perde facilmente a calma.

OBS: Itens amaldiçoados são facilmente confundidos com itens mágicos comuns ao serem identificados por magos. (Ver Itens Amaldiçoados)

### **COTA DE MALHA DO FRACASSO**

**Peso:** 3 Kg                   **Tipo:** Cota de Malha  
**Básico:** 2                   **Forjaria:** 80%

Esta Cota de Malha aparentemente não possui atributos adicionais de combate. No entanto, toda vez que um personagem é revivido usando este equipamento, não existe a penalidade de perda de atributos básicos. A cota só terá efeito uma vez por nível e apenas se o personagem estiver usando no momento da morte.

### **COTA DOS NÔMADES**

**Peso:** 3 Kg                   **Tipo:** Cota de Malha  
**Básico:** 2                   **Forjaria:** 100%

Este item parece ser uma cota de malha simples. No entanto, foi criado para nômades que percorrem grandes distâncias. O usuário deste equipamento dispensa testes de fadiga até duas vezes ao dia.

### **COTA DOS OLHOS**

**Peso:** 3 Kg                   **Tipo:** Cota de Malha  
**Básico:** 2                   **Forjaria:** 60%

Esta cota de malha possui diversos olhos amarelos desenhados em sua estrutura. Esta malha encantada previne o usuário de qualquer tipo de cegueira. Além disso, é

praticamente impossível surpreender o usuário e pegá-lo desprevenido em combate. O item age como uma Cota de Malha +5 PF. Para que o equipamento surta efeito, é necessário estar usando a pelo menos uma hora.

### **CUBO DOS DESEJOS**

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Artefato  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** 70%

Ao visualizar este item, o personagem sempre irá ver algo que deseja no lugar do cubo. Na verdade, este artefato não passa de um Cubo de Aço encantado. A habilidade do artefato este em fazer com que cada um veja nele um objeto de desejo, inclusive seu próprio dono. Mas ao tocar o objeto, verá que o item é um pedaço de metal sem utilidade. A finalidade do artefato é proporcionar iscas ou ser usado como item de troca dos tolos.



### **DADO DA CURA**

**Peso:** 0,25 Kg               **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Nulo

Este dado azul tem poderes divinos e seus efeitos são aleatórios. Para usá-lo, o lançador escolhe um alvo e joga o dado. O dado possui 6 faces e os efeitos estarão condicionados ao resultado do dado.

Sorteio (1d6):

- |   |                              |
|---|------------------------------|
| 1 | O dado se quebra             |
| 2 | Restaura 1 PF                |
| 3 | Restaura 1 PF por nível      |
| 4 | Restaura 3 PF por nível      |
| 5 | Restaura 50% do total de PF  |
| 6 | Restaura 100% do total de PF |

O dado pode ser usado até 2 vezes ao dia.

### **ELMO DA ARTE DA GUERRA**

**Peso:** 2 Kg                   **Tipo:** Elmo Simples  
**Básico:** 1                   **Forjaria:** 50%

Este elmo foi desenvolvido para ser usado em arenas. Com ele o gladiador podia conhecer exatamente os atributos de seu adversário. Se houver algum PG usando este elmo, o mestre deverá revelar ao jogador quaisquer informações sobre atributos, pontos fortes e fracos, etc... O uso destas habilidades não gasta a vez do usuário. No entanto, atributos de combate só podem ser checados após o início do combate.



### ELMO PARABÓLICO

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Elmo Leve  
**Básico:** 1                   **Forjaria:** 60%

Este elmo mágico funciona como uma antena. Ele é capaz sintonizar em uma conversa alheia, permitindo que seu usuário escute com clareza tudo que esta sendo dito. Esta habilidade pode ser usada 2 vezes ao dia. O raio de alcance do elmo é de 30 m, e ele pode inclusive ouvir conversas de outros cômodos, desde que não esteja isolado e de portas fechadas.

### ESCUDO HÉLIOS

**Peso:** 0,5 Kg                   **Tipo:** Escudo Médio  
**Básico:** 2                   **Forjaria:** Nulo

Esta foi uma brilhante criação dos magos da Escola de Magia de Gerum. Trata-se de um escudo de ferro encantado, feito de um material tão leve que até mesmo um mago ou ladrão podem usar normalmente.

### ESCUDO DO RICOCHETE

**Peso:** 2 Kg                   **Tipo:** Escudo Pequeno  
**Básico:** 2                   **Forjaria:** 60%

Este escudo pequeno é capaz de refletir projéteis disparados contra ele. Toda vez que um ataque de projétil falha, o escudo reflete o projétil para uma direção aleatória:

Sorteio (1d4)  
1-2    Para frente (Em direção ao agressor)  
3       Para o lado direito do usuário

4       Para o lado esquerdo do usuário

Se o projétil atingir algum alvo, é necessário fazer outro teste de ataque com IA desarmado do usuário do escudo. O dano causado é igual ao que causaria o projétil. Além, disso o escudo é +1 DM.

### ESCUDO DOS MINOTAUROS

**Peso:** 8 Kg                   **Tipo:** Escudo Grande  
**Básico:** Ver Abaixo   **Forjaria:** 80%

Este gigante escudo possui tamanho desproporcional, podem ser usado apenas por seres de raças mais fortes fisicamente como Bugbear e Minotauros. O próprio ID básico concedido pelo equipamento já superior ao de escudos comuns dano +2 DM +2 ID. Além disso, ainda há um bônus de +1 ID concedido magicamente. Para usar este escudo é necessário que o personagem seja um Guerreiro ou uma de suas variações, ou um Mage Warrior ou Orador. Em qualquer um dos casos, é necessário que o personagem tem 85 ou mais de FORÇA.

### ESPADA CURTA DOS ASSASSINOS

**Peso:** 3 Kg                   **Tipo:** Espada Curta  
**Básico:** 1d8                   **Forjaria:** 51%

Esta espada curta é opção preferida de assassinos experientes e de alguns ladrões. Ela é capaz de causar ferimentos de acordo com a perícia do usuário. Um dano causado com ela recebe um bônus de +1 para cada nível do usuário.

### ESPADA DA ANISTIA

**Peso:** 13 Kg                   **Tipo:** Esp. Bárbara  
**Básico:** 2d12                   **Forjaria:** 60%



Esta é uma arma digna dos mais nobres Paladinos, e só pode ser usada por eles. Após derrotar um oponente, o paladino pode perdoar os seus pecados restaurando todos os seus PF. Caso o oponente tenha sido morto em combate, a espada pode revivê-lo em até 3 minutos, caso

este tenha sido perdoado. A espada só pode ser usada em criaturas mortas por ela mesma. O efeito da espada não anula as penalidades de atributos por ser revivido. Além disso, esta é uma Espada Bárbara Mãos +2 IA e +1d8 de dano.

### ESPADA DEFENSORA

**Peso:** 11 Kg      **Tipo:** Esp de Duas Mãos  
**Básico:** 1d20      **Forjaria:** 80%

Esta espada possui um instinto natural de defesa. Às vezes a arma sozinha é capaz de evitar um golpe que atingiria seu usuário. Esta habilidade confere um bônus de +1 IA +2 de ID ao seu usuário.

### ESPADA SAGRADA

**Peso:** 13 Kg      **Tipo:** Esp Bárbara  
**Básico:** 2d12      **Forjaria:** 80%

Esta espada foi criada pelo clero especialmente para uso de seus Paladinos, embora qualquer guerreiro ou espadachim possa usá-la. Ela causa um bônus de 2d12+3 de dano contra mortos vivos. Além disso, ela é uma Espada de Duas Mãos +2 IA.

### ESPADA SANGUE SUGA

**Peso:** 3 Kg      **Tipo:** Espada Curta  
**Básico:** 1d6      **Forjaria:** 60%

Forjada com poderes vampíricos, esta espada tem o poder transformar parte do dano causado por ela em restauração de PF ao seu usuário. Toda vez que a espada causa dano, 10% (arredondado para cima) deste dano é revertido em PF para o atacante. O total de PF não pode ultrapassar o máximo do personagem. Além disso, ela é uma Espada Curta +1 IA +1d8 de dano.



### ESPADAS GÊMEAS

**Peso:** 5 Kg cada      **Tipo:** Espada Longa  
**Básico:** 1d8      **Forjaria:** Ver Descrição.

Estas são duas espadas que são praticamente iguais em design, e possuem rostos desenhados em seus cabos. Ambas são espadas +1 IA +1d4 de dano. Uma possui um rosto de goblin desenhado, a outra um rosto de orc. A primeira confere um bônus, cumulativo ao seu IA mágico, de +2 de I.A. e +2d8 de Dano contra Goblins, Kobolds e Robgoblins, e a segunda confere o mesmo bônus contra Gnolls, Bugbears e Orcs. As espadas podem ser usadas em conjunto ou separadamente, tanto faz. O que importa é que as espadas gêmeas não podem ser separadas para mais de 20 ms uma da outra.



### ESPELHO CARTOGRÁFICO

**Peso:** 2 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Este espelho único possui uma habilidade muito peculiar. Ele é capaz de revelar locais escondidos no Mapa Mundi. Uma vez ativado, o jogador terá conhecimento de qualquer local escondido que esteja em um raio de 20 km à sua volta. Esta habilidade só pode usada uma vez ao dia.

### FACA DE SLYNKER

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Adaga  
**Básico:** 1d4      **Forjaria:** Nulo



Este é outro item criado para uso do Clã de Ladrões Adaga de Prata. Slynker, o líder do clã, costumava usar uma destas, por isso a faca

levou este nome. No entanto, já se sabe que existem outras unidades da arma espalhadas pelo reino. Esta faca melhora a capacidade de desarmar e detectar armadilhas em 15%. Além disso, é uma Adaga +1 IA +1d4 de dano.

## FERRADURA DOS TERRENOS

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** 51%

Estas ferraduras foram forjadas para equipar animais de viagem para percorrer longas distâncias. Ela pode ser acoplada as patas de qualquer variação de cavalos ou monstros equinos. O animal que estiver usando estas ferraduras não sofrerá qualquer penalidade ao percorrer terrenos. Poderão atravessar de Pântanos a Desertos sem sofrer redução em seus movimentos.

## FERRADURA MÁGICA

**Peso:** 2 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** 51%

Esta ferradura possui propriedades mágicas. Uma vez instalada em qualquer montaria do tipo equino, este passa a movimentar com o dobro da velocidade e ter +10 de bônus nos testes de fadiga.



## FIGURINO MUTÁVEL

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Armadura  
**Básico:** 0      **Forjaria:** 100%

Este robe foi criado por um mago que tinha dificuldades de escolher roupas e de ter opções de vestimentas para as variadas ocasiões sociais que participava. Este item é capaz de se ajustar ao seu usuário, tomando a forma, modelo e cor que o usuário quiser.

Com um comando verbal do usuário, até mesmo o material pode ser ajustado, desde que sempre seja feito de tecidos diversos. Assim, o mago sempre teria diversas opções de figurino. Além destas características, o figurino funciona como um Manto+1 I.D.

## FLAUTA DE ORFEU

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Esta flauta só pode ser usada por personagens que possuam algum conhecimento musical. Os que não possuírem, deverão treinar ao menos uma hora por dia durante 6 meses para conseguirem usar este instrumento.

A flauta ecoa um som tão agradável que acalma animais e feras gerando uma sólida sensação de bem estar. Os animais jamais atacarão quem estiver tocando a flauta. Seres de baixa inteligência também poderão ser afetados pela flauta dependendo da ocasião.

Se tocada em locais abertos como florestas, pântanos e desertos, a flauta poderá atrair animais da fauna local. Estes animais não defenderão o usuário da flauta, só não o atacarão. Após o término das melodias, os animais ainda ficarão 3 minutos sob efeito da flauta, podendo voltar a ser hostis após este período.

## FLECHAS FECAIS

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Projéteis  
**Básico:** 1d12      **Forjaria:** Nulo

Trata-se de 5 flechas de metal criadas por um repugnante e escatológico mago chamado Pedrus. Estas flechas já cheiram mal por si só e funcionam como flechas de ferro com uns.



Mas caso o atirador seja bem sucedido em um ataque crítico, transformará o alvo em um apanhando de fezes humanas.

Esta situação gera um horrível odor, em especial dentro de ambientes fechados. Os presentes que falharem em um teste de saúde ficarão 1d6 minutos nauseados. Estas flechas só surtem efeito em oponentes de nível 8 ou inferior.

## FLECHAS DO CONHECIMENTO

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Projéteis  
**Básico:** 1d12      **Forjaria:** 80%

Tratam-se de 3 flechas feitas de uma liga metálica bastante peculiar esculpidas por druidas

da floresta. O objetivo de sua criação é acumular mais conhecimento com a derrota de seus inimigos. Todos os inimigos mortos ou derrotados com estas flechas proporcionam 50% a mais de pontos de experiência. Cada flecha que é disparada, no caso de falha do ataque simples, existe uma chance de 20% da flecha se partir e perder suas propriedades mágicas.

### FLECHAS TELEPORTADORAS

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Projéteis  
**Básico:** 1d12      **Forjaria:** 80%

Tratam-se de 3 flechas feitas de ferro e causam um dano adicional de 1d8 e tem +1 IA de Bônus. Mas sua principal façanha não está no dano que causa, e sim no que acontece após isso. Ao acertar um oponente ou mesmo ao errar, estas flechas voltam automaticamente para algibeira da onde foram tiradas.

### FLORETE DE DESMANTELAR

**Peso:** 3 Kg      **Tipo:** Espada Curta  
**Básico:** 1d6      **Forjaria:** 60%



Com foco em destruir seres criados magicamente, o Paladino Sun desenvolveu este florete. Contra seres normais, a arma é considerada uma Espada Curta +1 IA +1d8 de dano. No entanto, se usada contra Golens, Elementais, Estatuas Vivas, Familiares e outros objetos animados, a espada proporciona um bônus de +3 de I.A. e +1d20+3 de dano.

### FORMIGA-LEÃO

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Gema  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Trata-se de uma pérola que só pode ser usada em áreas desérticas e apenas uma vez ao dia. Uma vez ativa, a gema gera um buraco de areia com uma espécie de escaravelho gigante ao fundo. O escaravelho vai sugando a areia, tentando atrair sua presa para fundo do buraco. A mordida do escaravelho é capaz de causar 5d12+8 de dano.

### FUNDA ABATEDORA

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Funda  
**Básico:** 0      **Forjaria:** 60%

Esta funda especial é capaz de derrubar seres voadores dos céus. A arma se comporta como uma Funda +1 I.A. +1d4 de dano. Toda vez que um projétil disparado por esta funda atinge um alvo que estiver em voo, este cairá até o chão. Esta habilidade da funda só funciona em seres vivos e de tamanho máximo de um Pegasu. O mestre deverá determinar o dano da queda.

### FUNDA DE NINAR

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Funda  
**Básico:** 0      **Forjaria:** 60%

Esta funda é azul clara e feita de um couro bem maleável. Toda vez que a funda causa um dano crítico o alvo ficará com um profundo sono e dormirá por pelo menos uma hora. Se for atacado, o alvo imediatamente acordará. A arma ainda é uma Funda +1 I.A.

### GEMA DO CANSAÇO

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Gema  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Existe uma grande quantidade de pedras preciosas diferentes encantadas com esta maldição. Uma vez segurada, esta gema fixa na mão, só podendo ser solta com um remover maldições. O portador desta gema deverá fazer toda rodada um teste de SAÚDE contra a fadiga. Se falhar, ficará cansado por 1d4 minutos.

OBS: Itens amaldiçoados são facilmente confundidos com itens mágicos comuns ao serem identificados por magos. (Ver Itens Amaldiçoados)

### GEMA DE IDENTIFICAR SERES

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Gema  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Esta pérola é capaz de identificar o nome e os atributos de combate de qualquer ser. O mestre é obrigado a revelá-los ao jogador,

quando este se utiliza da habilidade da gema. A habilidade pode ser usada até 2 vezes ao dia, e quando utilizada, os dados ficam armazenados nela podendo ser consultados posteriormente.

O mestre deverá lembrar dados relevantes sobre o alvo ao jogador, mesmo que este não se lembre nem ao menos do nome do alvo. Bastando que o jogador pergunte coisas como: “Me lembro de ter enfrentado um orc azul na caverna em na busca do Mago Zeff... Qual era o nome dele?”, o mestre deverá revela-lo.

## HOMEM SEM ROSTO

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Acessório  
**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Impossível

Este estranho acessório é uma máscara feita de metal que cobre completamente a face do usuário. A máscara não possui rosto e nem ao menos espaço para os olhos, mas o usuário pode enxergar normalmente através dela. Na verdade, esta máscara não só permite que usuário veja através dela, mas como possui a habilidade de Infra-visão, ver espíritos, seres invisíveis e/ou ocultos. Não será possível identificar o usuário com esta máscara.

## LAMINA SOLAR

**Peso:** 5 Kg                   **Tipo:** Espada Longa  
**Básico:** 1d8               **Forjaria:** 60%

Esta espada possui uma lâmina de um metal bem claro. A arma é uma Espada Longa +1 IA +1 de dano, mas quando recebe luz solar diretamente ela mostra sua verdadeira força. À luz do sol, a espada reluz como ouro concedendo um bônus de + 2 I.A e +1d12+1 de dano ao usuário. Além disso, a espada pode lançar “Curar Pequenos Ferimentos” uma vez ao dia desde que esteja sob a luz do sol.

## LANÇA DE LOCKE

**Peso:** 9 Kg                   **Tipo:** Lança Longa  
**Básico:** 2d10               **Forjaria:** 60%

Locke é uma entidade, muitas vezes reconhecida como um semi-deus, adorador do caos e da desordem. Itens forjados por Locke ou em homenagem a ele possuem características de escárnio e inconstância. A habilidade da Lança de

Locke pode ser ativada ao realizar um ataque. Uma vez ativada, a lança recebe um bônus ou penalidade de I.A. de acordo com a tabela abaixo:



(Sorteio: 1d6)

1	-2 I.A.
2	-1 I.A.
3	+1 IA
4	+2 I.A.
5	+3 I.A.
6	+4 I.A.

A habilidade da lança só pode ser usada uma vez por combate. A lança é +1d8 de dano.

## LANÇA DO LONGO ALCANCE

**Peso:** 7 Kg                   **Tipo:** Lança Longa  
**Básico:** 2d10               **Forjaria:** 60%

Esta lança tem a brilhante capacidade de se tornar mais longa em uma jogada de ataque. Isto permite que o usuário ataque algum oponente que esteja a até 3 m de distância. Fora esta habilidade, a arma é uma Lança Longa +1 I.A.

## LANÇA RESOLUTA

**Peso:** 4 Kg                   **Tipo:** Lança Curta  
**Básico:** 1d10               **Forjaria:** 60%

Este equipamento tem a capacidade de ignorar a armadura de seu oponente. Todo ataque feito por esta lança considera o ID no inimigo excluindo o proporcionado pela armadura, elmo e escudo.

## LENÇO DA CONSCIÊNCIA

**Peso:** Desprezível       **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Nulo

Este artefato é um lenço azul capaz de voltar um indivíduo ao seu estado normal de consciência. Quando passado no rosto, o lenço é capaz de curar imediatamente efeitos causados por bebidas alcóolicas, náuseas, ressaca, tontura, e até controles da mente de níveis baixos.

## LENTE DE LER PERGAMINHOS

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Estas são lentes mágicas criadas por estudiosos de magia. Este acessório serve especificamente para a leitura de pergaminho de quaisquer tipos. Ao ler pergaminhos, os usuários destas lentes recebem um bônus de +5 de INTELIGÊNCIA para aprendê-los. Habilidades que tem a finalidade de aprender ou usar pergaminhos também recebem +5 em sua chance de sucesso.

## LINHA MÁGICA DE ELIOT

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Eliot era um mago apaixonado pela arte da pesca. Frustrado em ter sua linha partida em diversas situações de captura de peixes, criou este rolo de linha mágico. Este item acompanha uma faca mágica especial para cortar a linha. O rolo possui cerca 100 ms de uma linha praticamente invisível feita de um material com uma resistência similar ao Lanconer.

Será praticamente impossível partir a linha e para cortá-la é necessário o uso da faca que acompanha o item. Uma vez cortada, a linha poderá ser usada para pesca ou para o que seu dono quiser. Após usada, a ponta da linha solta poderá ser encostada na ponta da linha do rolo, voltando a ser incorporada ao rolo como se nunca tivesse sido usada.

## LUVAS DO DESRESPEITO

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Acessório  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*



Estas luvas simples são feitas de um material emborrachado. O usuário destas luvas fará descontroladamente gestos obscenos com as mãos para tudo e todos, muitas vezes largando suas aramas para fazê-los. Esta sátira maldição só

pode ser quebrada com um Remove Maldições 3. Se o usuário dormir próximo as luvas, elas voltaram para suas mãos, mesmo que a maldição já tenha sido removida. Se levado ao mago da cidade, este identificará estas luvas como Luvas de Ogro +10 de FORÇA.

## LUVÕES DO GLADIADOR

**Peso:** 2 Kg      **Tipo:** Acessório  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Nos antigos combates em arena os gladiadores costumavam usar estas luvas. Elas concedem bônus para combates em arenas e torneios. Enquanto estiver usando estas luvas, o combatente recebe um bônus de +20 pontos a serem distribuídos entre PF e PM e +4 pontos a serem distribuídos em IA, ID, Am e DM (Limitado a no Máximo 2 por atributo) para combates em torneios, campeonatos, arenas e outras competições organizadas. Para que as luvas funcionem, é necessário que o personagem evolua 1 nível usando-as. Se forem retiradas, deverão passar novamente por este processo para serem recolocadas.

## LUVAS NUAS

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Acessório  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Estas luvas foram criadas por monges que combatem somente com os punhos, com o intuito de pregar suas técnicas. O usuário destas luvas recebe um bônus de +1 de I.A. para atacar desarmado. No entanto, não pode segurar nenhum tipo de arma de ataque. Estas luvas são amaldiçoadas e só serão retiradas com um Remove Maldições 1.

OBS: Itens amaldiçoados são facilmente confundidos com itens mágicos comuns ao serem identificados por magos. (Ver Itens Amaldiçoados)

## MAÇA DE LOCKE

**Peso:** 5 Kg      **Tipo:** Maça  
**Básico:** 1d8      **Forjaria:** 60%

Locke é uma entidade, muitas vezes reconhecida como um semi-deus, adorador do

caos e da desordem. Itens forjados por Locke ou em homenagem a ele possuem características de escárnio e inconstância. A arma é uma Maça +1 I.A. que pode ser ativado até 3 vezes no mesmo dia e deve ser usado sempre no momento de realizar um ataque. A Maça terá efeitos diferentes podendo majorar o dano ou até mesmo curar o oponente.

Sorteio 1d4

- 1 Restaura o inimigo igual ao dano causado
- 2 Não causa dano nenhum
- 3 Causa um dano de bônus de 1d4/nível.
- 4 Causa o dobro do dano comum

### MAÇA DO PENITENTE

**Peso:** 5 Kg

**Tipo:** Maça

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** 60%

Esta arma foi criada para ser usada por fervorosos devotos de Abadi. No dia anterior a usá-la, o seu portador deve ajoelhar-se enfrente a ela e orar para seu Deus. A quantidade de horas que o penitente orar representará um bônus adicional de I.A. por hora, podendo chegar até 3. Para ativar este item, o devoto deve orar por 3 minutos seguidos antes do combate. Uma vez ativado, os bônus duram por 1d20+3 minutos.

### MAÇA ILUMINADA

**Peso:** 5 Kg

**Tipo:** Maça

**Básico:** 1d10

**Forjaria:** 60%

Esta maça emite naturalmente uma aura azul clara dela. Trata-se de uma Maça +1 I.A. que possui alguns poderes interessantes. Duas vezes ao dia, a energia contida na arma pode ser disparada em direção a um alvo que esteja até 10 ms de distância e ser usada para curar ou ferir este alvo.

O usuário pode distribuir suas duas utilizações como quiser, curando ou causando danos. Se optar por curar, o alvo restaurará 1d6 PF por nível do usuário. Se optar por ferir, o alvo receberá 1d6 de dano por nível do usuário. Na última opção, o alvo poderá submeter-se a um teste de Defesa Mágica para evitar o dano.

### MACHADO DA MATANÇA

**Peso:** 8 Kg

**Tipo:** Machado Médio

**Básico:** 1d12

**Forjaria:** 80%

Este machado foi feito para guerreiros que são capazes de tirar uma grande quantidade de vidas. Toda vez que algum oponente é morto por um ataque desta arma, ela ganha um marcador. O usuário pode a qualquer momento tirar 5 marcadores e ganhar um bônus de +1 IA para cada marcador retirado por 2d6 minutos. O usuário pode tirar qualquer quantidade de marcadores, mas o limite máximo que o machado pode acumular é 20. Além disso, este é um Machado Médio +1 IA +1d8 de dano



### MACHADO DE ARREMESSO

**Peso:** 3 Kg

**Tipo:** Machado Arrem.

**Básico:** 1d8

**Forjaria:** 60%

Este pequeno machado parece um tacapec ou um machado pequeno comum. Feito de aço, estes machados causam o dano padrão se usados em combate. No entanto, se arremessados, eles voltam automaticamente para as mãos de seu lançador como um Bumerangue.



### MACHADO DE MATAR LICANTROPOS

**Peso:** 13 Kg

**Tipo:** Machado Grande

**Básico:** 2d12

**Forjaria:** 80%

Este machado foi criado com a intenção de limpar terras infestadas de ataques de homens-urso e homens-lagarto. Os guerreiros bárbaros da cidade de Pólos usavam estes machados com muita eficiência.

Se usado contra um humano ou outras raças comuns, esta arma não passa de um Machado Pesado +2 IA comum. Mas se usados para atacar licantropos, a arma proporciona um bônus ao usuário de +4 no I.A. e de +2d8 no dano causado.

## MAGE SLAYER

**Peso:** 9 Kg      **Tipo:** Machado Médio

**Básico:** 1d12      **Forjaria:** 80%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Esta arma lendária foi criada como presente a um bárbaro, para que ele pudesse aniquilar os magos que o enfrentassem. Este item possui os atributos de um Machado Grande +1 IA +1d12 de dano. Mas, se usado contra usuários de magia, o bônus do atacante passa a ser de +3 IA e +1d20+5 de dano. Além disso, cada golpe certo desta arma reduz 2 pontos de AM e DM do alvo.

## MANGUAL DE DETECÇÃO DE MORTOS

**Peso:** 6 Kg      **Tipo:** Mangual

**Básico:** 1d8      **Forjaria:** 60%

Este mangual +1 IA tem a capacidade de detectar mortos-vivos e foi usada por clérigos combatentes de necromantes. No momento em que um morto vivo entra em um raio de 30 ms de distância do portador da arma, esta começa a brilhar em uma cor negra. Além disso, o bônus passa a ser de +2 I.A. e +2d8 de dano para combater estes seres. Para que a maça surta efeitos mágicos, é necessário que esteja sendo usada há pelo menos uma hora.

## MANGUAL DE AFASTAR ERRANTES

**Peso:** 6 Kg      **Tipo:** Mangual

**Básico:** 1d10      **Forjaria:** 60%

Este mangual possui tons de branco e azul e foi criado por altos sacerdotes do clero. O objetivo de sua criação era elevar o alcance dos poderes de afastar inimigos do clérigo. Usando esta maça, o clérigo poderá afastar monstros errantes com a mesma perícia que afasta mortos vivos. Além disso, esta é uma maça +2 IA +1d4 de dano.

## MANOPLAS VAMPÍRICAS

**Peso:** 2 Kg      **Tipo:** Acessório

**Básico:** 0      **Forjaria:** 51%

Estas luvas foram encantadas com habilidades vampíricas. Ao tocar um oponente, o

usuário é capaz de drenar 2d12+2 PF. Para conseguir tocar o oponente, é necessário que o usuário faça um teste de ataque desarmado com bônus de +2 IA. Se for bem sucedido, o alvo ainda poderá submeter-se a um teste de Ataque Mágico para reduzir o dano pela metade. Esta habilidade pode ser usada 3 vezes ao dia, sendo bem sucedida ou não.

## MANTO FABULOSO

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Manto

**Básico:** 1      **Forjaria:** 80%



Este manto concede a seu usuário um bônus de +2 em todos os seus atributos básicos. Toda vez que o usuário sofrer um ataque crítico em um combate, o manto ganha um marcador, limitado a 10. O usuário do manto ganha +1 de um atributo aleatório para cada marcador. Se o manto trocar de usuário, os marcadores desaparecerão. Além disso, trata-se de um Manto +1 ID.

## MANTO BRANCO

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Manto

**Básico:** 1      **Forjaria:** Nulo

Estas capas foram desenvolvidas para aumentar a eficácia de magias de restauração. Qualquer usuário de magia divina que esteja com o manto equipado como uma capa receberá um bônus de +1 para cada um de seus níveis de restauração em todas as magias de cura.

## MANTO CINZA

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Manto

**Básico:** 1      **Forjaria:** Nulo

Estas capas foram desenvolvidas para aumentar a eficácia de magias de restauração. Qualquer usuário de magia divina que esteja com o manto equipado será capaz de prevenir 1 ponto dano para cada um de seu níveis de todas as magias lançadas contra ele.

## MANTO NEGRO

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Manto  
**Básico:** 1      **Forjaria:** Nulo

Estas capas foram desenvolvidas para aumentar a eficácia de magias de combate ofensivas. Qualquer usuário de magia arcana que esteja com o manto equipado como uma capa receberá um bônus de +1 de dano a cada 2 níveis em todas as magias de ataque.

## MANTO VITAL

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Manto  
**Básico:** 1      **Forjaria:** 100%

Este manto foi criado por um mago muito fraco fisicamente, que foi diversas vezes abatido em combate. O intuito era o tornar mais resistente fisicamente, impedindo que fosse derrotado tão facilmente.

Esta armadura pode ser usada por qualquer personagem e proporciona um bônus de +1 PF por nível ao seu usuário. Fora esta propriedade, este item tem as mesmas características de um manto comum.

## MARRETA DA CONCENTRAÇÃO

**Peso:** 10 Kg      **Tipo:** Martelo de Guerra  
**Básico:** 2d6      **Forjaria:** 100%

Esta arma permite que o usuário concentre-se por um minuto, para que no minuto seguinte desfira um ataque muito mais poderoso. Em sua rodada o portador anuncia o uso do martelo, o seu próximo ataque terá um bônus de +2 I.A. e causará o dobro do dano. No minuto seguinte à concentração, antes do ataque o usuário poderá movimentar-se apenas metade do seu movimento normal.

## MARTELO DA SUPERAÇÃO

**Peso:** 7 Kg      **Tipo:** Martelo  
**Básico:** 1d8      **Forjaria:** 51%

Este arma é digna dos mais bravos heróis, pois seu verdadeiro poder se apresenta quando restam poucas forças para lutar. Os Clérigos Guardiões da Igreja Geruniana, costumam lutar até a morte, e este item é uma de

suas melhores opções. Inicialmente, esta arma é um Martelo +1 I.A., mas quando o personagem estiver com 10% ou menos do seu total de PF, o martelo começa brilhar em uma aura azul. Durante este período o Martelo concede um Bônus de +3 I.A. e +1d12+3 de dano.

## MÁSCARA DA APNEIA

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Acessório  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Estes itens foram criados por mergulhadores que buscavam itens nas profundezas de lagos e mares. O usuário desta máscara é capaz de ficar 1d8 minutos sem respirar, mesmo embaixo d'água. Este item também pode ser usado para evitar inalação de nevoa maligna, fumaças tóxicas e outros elementos onerosos do ar.

## MÁSCARA DA MALDADE

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Acessório  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Impossível  
\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Este item é amaldiçoado e precisará de um Remover Maldições 2 para ser retirado. Uma vez colocada a máscara, o usuário ganha + 5 de INTELIGÊNCIA, -5 de CORAGEM e +1 de I.A. +1 de Defesa Mágica, todavia seu caráter se trona um dos tipos malignos. O mestre deve atribuir ações de maldade involuntárias ao personagem.

OBS: Itens amaldiçoados são facilmente confundidos com itens mágicos comuns ao serem identificados por magos. (Ver Itens Amaldiçoados).



## MÁSCARA DO SUFOCO

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Acessório  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

A semelhança entre este item e a Máscara da Apneia é nítida. Se levada a um mago, a máscara será identificada como sua prima. Mas na verdade, este item amaldiçoado prenderá a respiração de seu usuário, o levando a

morte em 1d8 minutos. Este item só pode ser removido com um Remover Maldições 1.

## MEDALHÃO DO CANTOR

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Acessório

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Este amuleto foi criado em uma tentativa falha de gerar um item que possibilitasse dons artísticos. O uso deste medalhão fará com que o usuário cante aleatoriamente com uma voz estridente e irritante. O poder do medalhão muitas vezes se manifesta em momentos bem inoportunos. Se identificado por um mago, este acreditará tratar-se de um Amuleto +2 de IA.

## OBJETOS VIVOS

**Peso:** Variável      **Tipo:** Variável

**Básico:** Variável      **Forjaria:** Impossível

Estes são objetos que possuem inteligência e na maioria das vezes são capazes de falar, e alguns de se mover também. Estes objetos não costumam ter interesses em particular além de sua própria sobrevivência e sua inteligência varia de 40 à 75.

Existe uma infinidade de objetos vivos, de quase todos os tipos, de canecas a candelabros, até mesmo armas e armaduras. Na maioria das vezes, estes objetos não possuem nenhuma utilidade para os personagens e alguns irão inclusive se negar a acompanhá-los. Objetos vivos e/ou animados são excelentes para dar vida à Campanha.



## OLHOS DE PEDRA

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Este item se trata de um conjunto de 2 olhos esculpidos em pedra. A formula original

deste item foi criada por Zorack, o mago vermelho. O dono deste item pode ver através destes olhos por 2d6 minutos por dia, uma vez ao dia, para cada um dos olhos, caindo ao chão após este período.

Os olhos podem ser usados simultaneamente, e podem ser destruídos, juntos ou individualmente. Estes objetos são capazes de voar na mesma velocidade que um humano caminha. O usuário controla estes olhos com a mente, podendo os movimentar livremente.



## ORBE DA FERTILIDADE

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Orbe

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. A Orbe da Fertilidade foi criada com o intuito de tornar terras mais produtivas. Se enterrado em algum campo ou área de terra, seu dono poderá determinar uma região de efeito de até 5 km<sup>2</sup>. Todo plantio feito nesta área crescerá saudável e ficará pronto para colheita 3 vezes mais rápido. Alguns acreditam que a presença destas orbes facilita a gravidez de mulheres e outras fêmeas, mas não há nenhuma comprovação.

Cor: Verde

## ORBE DA VITALIDADE

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Orbe

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. Esta em particular possui um poder inferior a maioria das outras orbes. Todavia, ainda sim é um item extremamente útil. Nesta orbe esta contida essência de vida em pequenas quantidades.

Esta essência concederá um bônus a quem a possuir de +1 PF por nível do usuário. A orbe não pode passar de mão em mão, sendo usada apenas por um usuário por dia. Quando a orbe é removida do controle do seu usuário, este perde seus bônus. Se com a perda, seus pontos chegarem a zero, o usuário morre.

Cor: Azul

## ORBE DIMENSIONAL

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Orbe

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Cravejamento



Orbes são globos de grande poder. Esta orbe consegue fazer um alvo desaparecer e ficar preso em outra dimensão por 1d6 minutos. Para o alvo é como um lapso de tempo, ele não sente o passar do tempo. A orbe pode ser usada até duas vezes ao dia, e a intenção é manter seres fora de alguma situação específica por um curto espaço de tempo.

Cor: Roxo

## ORBE DO TURISTA

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Orbe

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. Esta orbe possui uma habilidade bastante peculiar e muito útil para os que ainda não conhecem bem a cidade que estão. Quando estiver em uma cidade, o usuário pode sussurrar à orbe para qual estabelecimento deseja ir, e o item mostrará a exata localização do ponto na cidade. Se não houver tal estabelecimento, a orbe informará seu usuário. Esta habilidade pode ser usada 2 vezes ao dia.

Cor: Amarelo

## OSSO ZUMBI

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

Este é um pequeno osso usado para controlar zumbis. Com ele o usuário poderá escolher um zumbi, carniçal, vulto ou esqueleto de nível igual ao seu ou inferior e assumir seu controle permanentemente. Este osso poderá assumir apenas o controle de um morto-vivo. Se o osso se quebrar o alvo sai do controle do usuário. Se o alvo for destruído, o osso se esfarelará. Uma vez encantado, o usuário não poderá trocar o morto-vivo de sua escolha.

## PANELA DA COMIDA PREDILETA

**Peso:** 3 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** 100%



Este objeto aparenta é composto de uma panela e uma tampa e aparentemente é um utensílio de cozinha comum. Mas, uma vez tampada, quando aberta a panela proporciona 2 Kg da comida a escolha de usuário. A comida produzida por esta panela é saborosíssima. Esta habilidade pode ser ativada uma vez ao dia.

## PEDRA DE ESTIMAÇÃO

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Gema

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

Estas pedras são como animais de estimação e são padrão de comportamento é equivalente a de um cão. A maioria delas possui o tamanho de um punho, podendo variar até três vezes este tamanho. As pedras se deslocam rolando, sempre acompanhando seu dono como uma fiel mascote. Como qualquer animalzinho, as pedras precisam de atenção, carinho e descanso, mas não necessitam comer ou fazer outras necessidades.

Se for bem tratada, a pedra poderá uma vez ao dia restaurar 1 PF ou 1 PM/nível do usuário de seu dono uma vez ao dia. Embora os personagens não as controlem, estas pedras podem tentar defender seus donos em combate se jogando em oponentes ou projéteis. O Dano causado pela pedra pode variar de 1d8 a 1d20 de acordo com seu tamanho. Se a pedra for muito bem tratada, muito mesmo, ela pode conceder um bônus de +1 Def. Mag. a seu dono.

## PEITORAL DO EQUILÍBRIO

**Peso:** 9 Kg

**Tipo:** Peitoral

**Básico:** 4

**Forjaria:** 60%

O peitoral é um equipamento que estabiliza as variações das jogadas de ataque que envolvem seu usuário. Enquanto estiver usando este peitoral, os ataques críticos dos oponentes funcionaram como um acerto comum. Além disso, o personagem também não falhará pela regra de Falha Crítica.

## PENA DO DITADO

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo



Este prático item é uma pena de escrita feita de plumas de aves exóticas. Sua grande utilidade é que ela consegue escrever sozinha tudo que esta sendo ditado em voz alta. A pena também pode ser usada para escrever escritas sagradas, pergaminhos, runas de rituais e qualquer outro tipo de escrita mágica. Para alimentar a pena podem ser usadas quaisquer tintas comuns.

## PENA E PAPEL ETERNOS

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Este kit contém uma pena, uma folha de papiro e um pequeno frasco de tinta. A folha de papiro pode se dividir em duas, tornando-se uma fonte praticamente infinita de papel. O frasco de tinta, se usado pela pena do kit também fornecerá tinta infinita.

## PLUMA DE FÊNIX

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo



Uma fênix é uma ave exótica, mais inteligente que um humano e que representa a vida e o renascimento. Suas plumas tem propriedades poderosas de restauração, sendo capaz de reviver um ser que havia morrido até 3 dias. Esta ave é um símbolo de bondade e paz, o que faz com que seja difícil encontrar algum ser bondoso capaz de querer extrair suas penas.

A pluma é apenas colocada sobre o corpo do morto que magicamente volta à vida. Após isso a pena se desintegra. O ser volta à vida com 10% do seu total de pontos de vida, que posteriormente poderão ser restaurados por outros efeitos. A ressuscitação por este método implica na perda de atributos assim como os

demais efeitos do gênero, no entanto é reduzida pela metade (arredondado para cima).

## PROTETOR DA MENTE

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Elmo

**Básico:** 0      **Forjaria:** 60%

Forjado por uma parceria entre ferreiros e magos, este leve elmo tem a finalidade de proteger a mente de seu usuário. O cérebro do usuário dificulta o acesso de efeitos mágicos, o tornando imune a controle da mente, telepatia, golpes mentais, sono e outros ataques à mente. O elmo anula apenas o primeiro efeito lançado.

## PROCURA-PROCURADO

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Este item é um pequeno objeto em forma de duas espadas cruzadas e um escudo. Toda vez que um monstro procurado se aproxima ele brilha em uma tonalidade vermelha.



Ele pode detectar procurados em um raio de 20 Km, com um brilho bem fraco que irá aumentando conforme a aproximação de um inimigo público. A detecção de um procurado não irá identifica-lo. Se os personagens tiverem um encontro com um procurado, antes mesmo de o encontro ser revelado, o item começará a vibrar e brilhar intensamente em vermelho.

## PULSEIRA DE ALANDRIEL

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Alandriel é uma entidade de Elíseos, reconhecida como um anjo, que prega a justiça e a honra. As Pulseiras de Alandriel receberam o nome desta entidade, pois são usadas para selar acordos entres dois seres. Ótimas para não ser enganado por traiçoeiros e gatunos.

Os seres põem as pulseiras, dão as mãos e selam o acordo. Ambos devem recitar simultaneamente: “Eu juro pela minha honra e por Alandriel, defensor da justiça, que...” e completa a frase com o que ficou combinado. As

pulseiras imediatamente se ajustam ao pulso, ficando impossíveis de serem removidas.

As pulseiras ficarão presas aos usuários pelo tempo que for estipulado pelos dois, ou sendo necessários 3 Remover Maldições Nível 4 para removê-la.. Se um dos seres descumprir o acordo, receberá 8d100+20 de dano. Além disso, as pulseiras continuaram em seu pulso, e não permitirão que o personagem seja revivido sem removê-la.

Estes itens, depois de concluído o acordo, desaparecem dos pulsos de seus usuários e voltam para as mãos de seu dono. Se o item for usado 3 vezes, ele desaparece para sempre. Não podem ser feitos acordos por períodos menores que um dia.

### PUNHAL DE SHANGRI-LA

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Adaga  
**Básico:** 1d4                   **Forjaria:** Impossível

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Este misterioso punhal feito de bronze possui um design rústico e um formato triangular. Esta arma concentra propriedades mágicas que poucos conhecem. Existem lendas de que este punhal guarda o segredo da entrada para Shangri-la, a ilha flutuante dos heróis. Mas apenas o que se sabe é que este punhal concede um bônus de +2 de I.A. e +2d6 de dano.



### REDE PARALISANTE

**Peso:** 5 Kg                   **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Nulo

Este artefato tem um formato semelhante a uma rede de pesca. Ao ser jogado sobre um alvo, ela emitirá correntes elétricas paralisantes que durarão por 1d8 minutos. O alvo deve possuir um nível igual inferior ao do lançador. O alvo pode fazer 3 Testes de INTELIGENCIA para resistir aos efeitos. Se o alvo for bem sucedido no teste, a rede é destruída.

### ROBE OFUSCANTE

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Manto  
**Básico:** 1                   **Forjaria:** Nulo

Este robe reluzente possui propriedades de luz. Toda vez que o usuário do equipamento for alvo de alguma magia ou habilidade, 1 minuto depois o robe emite uma onda de luz intensa capaz de cegar os que estiverem a sua volta. Os que estiverem a até 5 m do usuário ficaram cegos por 1d4 minutos. Ele ainda é um Robe +1 de ID.

### RUBI DAS FOGUEIRAS

**Peso:** 0,25 Kg               **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Nulo

Este rubi possui uma propriedade bastante interessante. Usando as palavras corretas de ativação, o rubi consegue proporcionar fogo como uma pequena fogueira. Ele poderá ser usado para acender fogueiras maiores ou mesmo para gerar pequenas quantidades de luz. Esta habilidade do rubi pode ser usada até 3 vezes ao dia ou até 8 horas ao dia, o que vier primeiro.

### SAFE CROWN

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Elmo Leve  
**Básico:** 1                   **Forjaria:** Nula

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Este é um protetor de da cabeça encantando do tipo Coroa que foi criado por um mago que caçava Goblins. Devido ao fato dos goblins não causarem grandes quantidades de dano, o mago desenvolveu uma proteção que prevenisse uma pequena porção deste dano.

Esta coroa pode ser usada por qualquer personagem e é capaz de prevenir 1 ponto para cada um de seus níveis de dano de qualquer ataque físico ou mágico bem sucedido contra o usuário. Ao ativar a coroa, o efeito acontecer quantas vezes for necessário na mesma rodada, mas apenas uma rodada por combate.



## SAIOTE DOS ESPARTANOS

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Acessório  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Impossível

Esta peça de roupa é um saiote muito usado por legiões de combatentes. O seu uso permite que seu portador fique até 72 horas sem comer nem dormir. Se o fizer, após este período deverá dormir por 20 horas seguidas e comer 2 vezes mais do que comeria em um dia comum.

## SELA DA MONTARIA

**Peso:** 5 Kg      **Tipo:** Montaria  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Estas celas foram criadas para cavaleiros combatentes de torneio. Estes itens são ajustáveis a qualquer tipo de ser que possa ser montados, de cavalos a grifos e dragões. Usando esta cela, fica praticamente impossível derrubar o cavaleiro de sua montaria.

## SEMENTE DA RESTAURAÇÃO

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Vegetal  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Trata-se de uma pequena semente capaz de gerar uma muda de Frutas da Restauração. Uma vez plantada, a planta demora de 1 ano para atingir seu estágio frutífero, ficando com 1,9 m de altura. Todas as primaveras, a muda é capaz de proporcionar 2d8 Frutas da Restauração. Os frutos não podem ser replantados. Estas árvores mágicas duram por até 100 anos.

## SEMENTE DA FRUTA DOS ELFOS

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Vegetal  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Trata-se de uma pequena semente capaz de gerar uma muda de Frutas dos Elfos. Uma vez plantada, a planta demora de 1 ano para atingir seu estágio frutífero, ficando com 2,2 m de altura. Todas as primaveras, a muda é capaz de proporcionar 2d4 Frutas dos Elfos. Os frutos não podem ser replantados. Infelizmente estas árvores mágicas duram apenas 10 anos.

## SETAS DA FRAQUEZA

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Projéteis  
**Básico:** 1d12      **Forjaria:** Nulo

Esta algibeira contém 5 setas que servem como munição para bestas. Estas setas são capazes de reduzir temporariamente 10 pontos de SAUDE e FORÇA dos oponentes que atingirem. Além disso, possuem um bônus de +1d8 de dano. As perdas de atributos são restauradas ao final do dia.

## SETAS DA FÚRIA

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Projéteis  
**Básico:** 1d12      **Forjaria:** Nulo

Esta algibeira contém 5 setas que servem como munição para bestas. Os oponentes atingidos por estas setas deverão fazer um teste de INTELIGÊNCIA. Os que falharem, ficarão completamente furiosos atacando tudo e todos, inclusive seus próprios aliados. Em casos de acertos críticos, o teste de inteligência é dispensável. O efeito dura por 2d8 minutos. Além disso, as setas tem um bônus de +1 IA.

## SÍMBOLO DO VIAJANTE

**Peso:** 0,5Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Impossível

Este item tem um funcionamento parecido com a Cota dos Nômades. No entanto, se trata de um pingente para ser colocado em volta do pescoço de montarias que percorrem grandes distâncias. Os montarias sob efeito deste equipamento podem movimentar-se como se estivessem correndo (ou voando rápido) por 3 horas seguidas. O item é utilizável apenas em Mapa Mundi.



## TALISMÃ DA DETECÇÃO DO MAL

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Colar  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Este talismã foi criado para identificar novos membros do clero. Seu poder é capaz de identificar caracteres malignos. Enquanto estiver usando este item, todos os indivíduos de caráter maligno ficarão com uma aura vermelha a sua volta.

### **TERRITORIAL ESTANDARTE**

**Peso:** 8 Kg                   **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Nulo

Este estandarte deve ser fixado ao chão por seu usuário que determinará um raio de 10 m<sup>2</sup> a 1 km<sup>2</sup> como território. Qualquer um que entrar na área do território o usuário irá saber que há um intruso, desde que o usuário esteja acordado e consciente. Os efeitos do estandarte não têm duração, só cessando quando o estandarte é removido. A área máxima que o estandarte pode alcançar se amplia em 1 km<sup>2</sup> por nível de seu dono.

### **TERRÍVEIS AZEITONAS**

**Peso:** Desprezível       **Tipo:** Consumível  
**Básico:** Nulo             **Forjaria:** Nulo

Estas 3 bolotas são também conhecidas como Azeitonas da Petrificação. Elas têm o formato de uma azeitona e duas vezes o seu tamanho. Quando arremessadas contra um alvo, poderá petrificá-lo desde que o mesmo tenha no máximo 3 níveis acima do lançador.

### **TIARA DA INTELIGÊNCIA**

**Peso:** 0,5 Kg               **Tipo:** Elmo Leve  
**Básico:** 1                   **Forjaria:** 100%

Este artigo foi desenvolvido para mulheres, embora não seja um artigo masculino, homens possam usá-lo normalmente. A tiara concede mais inteligência a seu usuário e o torna mais feminino. O poder da tiara trará um bônus de +10 de INTELIGÊNCIA, limitado à 90. Além disso, a tiara concede um bônus de +10 PM.

### **TIARA DAS BELDADES**

**Peso:** 0,5 Kg               **Tipo:** Elmo Leve  
**Básico:** 1                   **Forjaria:** 100%

Estas tiaras só podem ser usadas por mulheres e que já possuam pelo menos 50 de CARISMA. Esta tiara é capaz de torna-las ainda mais belas e atraentes. Este afeito aumenta o atributo CARISMA em 15 pontos, limitado à 90.

### **TIARA DAS MONTARIAS**

**Peso:** 0,5 Kg               **Tipo:** Elmo Leve  
**Básico:** 1                   **Forjaria:** 100%

Estas tiaras só podem ser usadas por mulheres. Enquanto estiver usando esta tiara, a usuária poderá montar qualquer animal com excelente perícia.

### **TOCA DA SORTE**

**Peso:** 0,5 Kg               **Tipo:** Elmo Leve  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** 100%

Esta toca verde possui uma pena branca de alguma ave presa a uma faixa. Este item é capaz de trazer excelente sorte ao seu usuário. O mestre pode gerar, esporadicamente, situação que demonstrem essa sorte. Como por exemplo, o seu inimigo tropeçar e cair, o usuário achar dinheiro no chão, etc... O item amplia o atributo básico SORTE em 10 pontos.

### **TOCHA ETERNA**

**Peso:** 2 Kg                   **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Nulo

Esta tocha tem a base de ferro e um feltro em sua extremidade que pode ser embebedado em óleo e aceso. No entanto, esta tocha nunca se apaga sem o consentimento do seu portador. Este item foi criado por um mago que vivia em uma caverna, e estava cansado de gastar seus finitos recursos para comprar tochas.

### **TRITÔNIO**

**Peso:** 11 Kg               **Tipo:** Tridente  
**Básico:** 2d12               **Forjaria:** 90%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Trata-se de um Tridente avermelhado criado por um Mono-Elementalista capaz de disparar projéteis de fogo contra seu alvo. Esta habilidade pode ser usada 5 vezes ao dia e possui

o mesmo efeito da magia dardo flamejante. Existe apenas um exemplar desta arma, embora não muito poderosa. Além disso, ele é +2 IA.

## VENTRÍLOQUO DAS CORRENTES

**Peso:** 2 Kg                   **Tipo:** Acessório  
**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Nulo

Estas são luvas feitas de uma malha de ferro. O usuário pode abrir as mãos e apontar as suas palmas para um alvo. Uma série de correntes capaz de prender um indivíduo de qualquer raça. O alvo ficará acorrentado enquanto o usuário se mantiver nesta posição, não podendo se mover ou fazer ações durante o efeito. Esta habilidade pode ser usada 2 vezes ao dia e apenas em seres que tenham no máximo o 3 níveis a mais que o usuário.

## VARA DA ILUMINAÇÃO

**Peso:** 4 Kg                   **Tipo:** Bastão  
**Básico:** 1d6               **Forjaria:** 80%

Este é um cetro dentre os mais comuns a serem encontrados. Em combate ele se comporta como uma arma padrão comum do tipo cajado +1 IA. Mas este cetro possui a habilidade de emanar luz da sua extremidade.

A luz emanada por ele não propicia calor ou causa dano a um oponente e pode iluminar uma área de 10 m<sup>2</sup>. Uma vez ativada, a iluminação durará 1 hora, podendo ser desativada a qualquer momento. Enquanto a luz estiver sendo emanada, o cajado deve manter-se equipado.

## MANGUAL DETECTOR

**Peso:** 6 Kg                   **Tipo:** Mangual  
**Básico:** 1d8               **Forjaria:** 50%

Este conhecido mangual tem propriedades que permitem ao seu usuário detectar uma determinada raça. Ao empunhar o mangual da primeira vez, mesmo que através de forjaria, seu usuário deverá nomear 2 raças. Toda vez que um membro da primeira raça se aproximar a menos de 30 metros do mangual, este brilhará em uma intensa cor azul. Toda vez que um membro da segunda raça se aproximar a menos de 30 metros do mangual, este brilhará

em uma intensa cor vermelha. Uma vez nomeadas as raças o usuário não poderá trocar. O mangual só poderá trocar de usuário após um período de 30 dias inativos. Além disso, o mangual é +1 IA +1 de dano.

## PUNHAL DOS ASSASSINOS

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Adaga  
**Básico:** 1d4               **Forjaria:** 100%



Esta interessante Adaga é uma arma com um bônus mágico de +1d8 de dano. Além do bônus de dano, quando arremessada através da habilidade de um assassino, o punhal ganha um bônus de +2 IA.

## CAPA FURTIVA

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Acessório  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** Nulo

Esta incrível capa torna mais fácil um ladrão ocultar-se com suas habilidades. O uso da capa garante um bônus de 10% no uso da habilidade “Furtividade”. Este implemento não extrapola o limite de máximo de 80% de cada habilidade.

## MANTO DO EQUILÍBRIO

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Manto  
**Básico:** 1                   **Forjaria:** 60%

Este equipamento gera um equilíbrio perfeito entre ataque e defesa. O usuário do peitoral não permite que seus oponentes acertem ataques críticos, considerando apenas o acerto do ataque, se for o caso. O equipamento também evita que o usuário erre por falhas críticas. Além disso, trata-se de um Manto +1 ID.

## BROQUEL DE LOCKE

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Broquel  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** 100%

Este Broquel possui características peculiares de Locke, a entidade do Caos e do Escárnio. Ao equipar o broquel, o seu usuário nomeia 2 números de entre 3 e 18. Toda a vez que alguma criatura ataca o usuário deste escudo e seus resultados no dado são um dos números

selecionados, o ataque é automaticamente falho. Independentemente dos IA e ID envolvidos. Em contrapartida, toda vez que a criatura tirar 1 em sua jogada de ataque, ele acertará automaticamente o ataque, ao invés de ter uma falha crítica.

### ESFREGÃO DE FANTASYA

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Artefato  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** Nulo

Na verdade este artefato trata-se de uma vassoura ou esfregão que podem ser identificados como objetos animados, exceto pelos dois pequenos braços em seus cabos. Estes utensílios são capazes de limpar castelos inteiros sozinhos se necessários. São capazes de trabalhar até 14 horas consecutivamente, sendo necessário um período de descanso de 24 horas após isso.

### GRANDE ESCUDO DOS ABSISTAS

**Peso:** 5 Kg                   **Tipo:** Escudo Grande  
**Básico:** 2                   **Forjaria:** 60%

Este interessante escudo foi confeccionado para ser usado em jornadas por membros do clero. O seu uso faz com que todas as magias de restauração disparada a favor de seu usuário restaurem 20% a mais (arredondado para cima).

### BROQUEL DOS BÁRBAROS

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Broquel  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** 100%

Este Broquel foi tipicamente desenhado para acompanhar os bárbaros. O uso deste broquel não concede nenhum bônus defensivo. No entanto, o usuário equipado com ele recebe um bônus de +1 IA -1 ID e +5 PF. O Broquel pode ser usado mesmo que junto de duas armas ou armas de duas mãos.

### SETAS DA FELICIDADE

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Projéteis  
**Básico:** 1d12               **Forjaria:** 100%

Estas setas normalmente vem em aljavas de 5 unidades. Trata-se de uma Seta de Aço +1 IA. No entanto sua maior característica se manifesta quando atinge um oponente. Ao acertar um alvo, o projétil provoca em sua vítima

uma agradável e continua sensação de felicidade. Normalmente os atingidos pela flecha perdem a vontade de lutar durante o efeito. O efeito dura por 2d6 minutos ou até que algum oponente o ataque.

### MACHADO VINGATIVO

**Peso:** 13 Kg               **Tipo:** Machado Médio  
**Básico:** 2d12             **Forjaria:** 60%



Este machado possui uma propriedade muito peculiar. A arma é naturalmente um Machado Grande +1 IA +1d8 de dano. Toda vez que o portador do machado sofre dano, mesmo que através de magia, ele ganha um bônus de +3 IA para fazer um ataque futuro contra um dos oponentes que o atingiu, adicionalmente ao +1 IA inicial. Este bônus é válido pelo período de 1 hora.

### ESPADA ELÁSTICA

**Peso:** 5 Kg                   **Tipo:** Espada Longa  
**Básico:** 1d8               **Forjaria:** 60%

Esta espada possui uma flexibilidade absurda. Seu uso, mesmo que através de forjaria, permite que seu usuário ataque em diagonal. Além disso, a arma é considerada um Espada Longa +1 IA +1d8 de dano.

### COIN CANNON

**Peso:** 10 Kg               **Tipo:** Artefato  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** Nulo

Na verdade este cano longo de metal trata-se de um canhão de moedas, similar a uma bazooka dos tempos contemporâneos. O canhão deve ser alimentado com moedas de Falcons. A cada F\$ 10 que o canhão for abastecido o seu

disparo causará 1 ponto de dano. A capacidade máxima do canhão é de F\$ 1000. O canhão pode ser disparado uma vez ao dia e contra apenas um alvo, que poderá tentar defender-se com um teste de ataque mágico.

### AMETISTA ANTI-PUTREFADORA

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Gema

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Cravejamento

Esta gema possui propriedades necromânticas de conservação da carne após uma parada circulatória. Após morrer, o portador desta gema não perderá atributos básicos ao ser revivido. Esta habilidade só irá funcionar apenas uma vez por nível, sendo necessário que o personagem evolua novamente para que a habilidade seja usada. Para que a gema surta efeito, é necessário que o usuário a esteja portando ou a tenha encrustada em um equipamento.

### ALGIBEIRA DOS MAGOS

**Peso:** 5 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** Variável

**Forjaria:** Nulo

Esta algibeira tem um funcionamento parecido com a Aljava Infinita. Seu propósito é prover munição infinita para fundas. Independente de quantas pedras seu portador tire da algibeira, ela continuará sempre com 3 unidades. Após atingir ou falhar o ataque, estas pedras misteriosamente desaparecem e reaparecem na algibeira. Existem algumas variações deste tipo de artefato para as possibilidades de munição:

**1d12**

**Munição**

1-6

Pedra Comuns

7-9

Esferas de Aço

10-11

Globos com Pontas +1 IA

12

Globos c Pontas +2 IA +3 Dano

### ALJAVA MÁGICA DE FLECHAS

**Peso:** 1 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** Variável

**Forjaria:** Nulo

Ao olhar de um incauto, este artefato parece uma aljava comum contendo três flechas. Mas na verdade, trata-se de uma aljava de flechas infinitas. Independente de quantas flechas seu portador tire da aljava, ela continuará sempre



com 3 flechas. Após atingir ou falhar o ataque, estas flechas misteriosamente desaparecem e reaparecem na aljava. Existem algumas variações deste tipo de aljava para as possibilidades de flechas:

**1d12**

**Flecha**

1-6

Flecha de Madeira

7-9

Flecha de Aço

10-11

Flechas Serrilhadas

12

Flechas do Conhecimento +1 IA

### ALJAVA MÁGICA DE SETAS

**Peso:** 1 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** Variável

**Forjaria:** Nulo

Similar a aljava de flechas infinitas, este item dispõe setas ilimitadas ao seu portador. Independente de quantas setas seu portador tire da aljava, ela continuará sempre com 3 setas. Após atingir ou falhar o ataque, estas setas misteriosamente desaparecem e reaparecem na aljava. Existem algumas variações deste tipo de aljava para as possibilidades de setas:

**1d12**

**Seta**

1-6

Setas Comuns

7-9

Setas de Aço

10-11

Setas Penetrantes +1 IA

12

Setas Penetrantes +1 IA+1d12

### ANEL DA REABILITAÇÃO

**Peso:** Desprezível

**Tipo:** Anel

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

Este anel tem como propriedade principal proteger a vida de seu usuário. Quando o portador do anel morrer, no mesmo minuto ele se levantará com 100% de seus PF e PM, e sem qualquer perda de atributo. Após este efeito ser desencadeado, o anel é destruído.

### BROQUEL DOS MAGOS

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Broquel

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

Este escudo foi desenvolvido especialmente para o uso de magos. Seu tamanho diminuto e seu design peculiar faz com que ele possa ser usado até mesmo por um mago. Este equipamento é um Broquel +1 ID.

### **BROCHE DA PECHINCHA**

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Acessório

**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Portando este acessório, o personagem será muito mais efetivo em suas negociações comerciais. O broche concede naturalmente +5 de CARISMA. Além disso, o broche possui uma habilidade ativada que faz com que o usuário receba de 10% a 20% de desconto em alguma compra. A habilidade do broche funciona como cargas de um item mágico. O broche tem inicialmente 3 cargas, e pode ser recarregado até 5 vezes como um item padrão.

### **PERGAMINHO FUNFADOR**

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Impossível

Trata-se de um pergaminho similar a pergaminhos de magias tradicionais. Não entanto, quando lido o pergaminho confere 100 horas de aprendizado de algum ritual a escolha do usuário.

### **AMULETO DO ELEMENTALISTA**

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Colar

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Equipado com este amuleto, seu portador é capaz de resistir um pouco mais aos danos causados por elementais. O usuário consegue prevenir até 1 de dano de cada 2 níveis que possua em ataques elementais físicos ou mágicos que sejam desferidas contra ele.

### **LUVAS DE AFASTAR MORTOS-VIVOS**

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Acessórios

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Estas luvas tem um poder semelhante a de um clérigo em afastar mortos vivos. A habilidade da luva pode ser usada até 2 vezes ao dia e é capaz de afastar 1 morto-vivo por vez de nível igual ou inferior ao do usuário da luva. Além disso, a Luva confere um bônus de +3 PM.

### **CHICOTE RETALIADOR**

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Chicote

**Básico:** 1d12      **Forjaria:** Nulo

Este poderoso chicote tem um bônus massivo de dano devido as suas propriedades cortantes. O Chicote é capaz de causar um dano adicional de +1 para cada um dos níveis de seu portador. Além disso, o chicote é +1 IA.

### **PERGAMINHO FABULOSO**

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Este pergaminho possui a inata capacidade de aumentar permanentemente os atributos básicos de quem o lê. Ao leitor, o pergaminho amplia 1d4+1 todos os atributos básicos.

### **ANEL DA IDENTIFICAÇÃO**

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Este anel é extremamente útil para separar os itens comuns dos itens mágicos e identificar suas propriedades. O anel é capaz de identificar todos os itens que foram conquistados nas últimas 24 horas. O anel funciona com cargas, e gasta uma carga por vez, identificando todos os itens de uma só vez. O anel pode ser recarregado até 5 vezes e inicia com 2d4 cargas.



### **SELO DE LAQUEADURA**

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Trata-se de um poderoso artefato de segurança. Este o verso do selo é aderente a qualquer tipo de material, e uma vez afixado em uma porta, ela se torna intransponível. Ninguém será capaz de abrir, quebrar, romper ou danificar a porta, exceto aquele que colocou o selo. O dono do selo pode abrir a porta livremente e pode, se quiser, retirar o selo. Se o selo for retirado seu efeito se desfaz sobre a porta, e ele

só poderá ser usado em outra porta após 10 dias inativos.

### AMETISTA DE INVOCAR ELEMENTAIS

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Consumível  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Com esta poderosa gema seu portador poderá invocar elementais uma vez ao dia. O efeito funciona como uma magia de invocação Elemental do caminho de Magia Elemental. Cada pedra pode invocar apenas um tipo de Elemental. Existe uma variação deste tipo de pedra para cada elemento.

1d4	Elemental
1	Fogo
2	Água
3	Terra
4	Ar

1d8	Tipo
1-6	Elemental Menor
7-8	Elemental Maior

O Elemental terá o mesmo nível de seu usuário da ametista. Os atributos do Elemental deverão ser definidos pelo MJ. A criatura ficará presente por 2d8 turnos ou até sua destruição.

### COLEIRAS PADRÃO

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Coleiras  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

As coleiras mágicas padrão tem um funcionamento muito parecido com os demais equipamentos mágicos padrão. Em resumo, estas coleiras concedem bônus diversos de atributos, como IA, ID e dano por exemplo. Não existe uma tabela específica de sorteio como nos outros itens padrão, havendo uma infinidade possibilidades de bônus para estas coleiras. De forma geral, as coleiras não podem ser usadas por Humanos, Elfos, Anões ou qualquer outra raça de humanoides. No entanto, estas coleiras são adaptáveis à maioria dos animais e bestas, inteligentes ou não. Estes poderosos itens são capazes de se ajustar a qualquer tamanho, podendo ser usadas por animais como cavalos, cães, búfalos, pássaros, mas também podendo ser usados por feras como Catoblepas, Grifos, Quimeras, Dragões, entre outros.

### ÓCULOS DE LER RITUAIS

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo



Como o próprio título já diz, estes óculos foram desenvolvidos especialmente para o estudo de Rituais. O uso destes óculos confere 1 hora adicional de evolução para cada 3 horas estudadas do mesmo ritual. O artefato não pode ser usado por duas pessoas diferentes no mesmo dia.

### ANEL DOS PERITOS

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo



Este anel foi criado especialmente para ampliar as capacidades de personagens peritos em algum tipo de arma. Apenas Arqueiros, Guerreiros Peritos e Espadachins podem usar este item. O anel confere +1d12 de dano com apenas para a arma específica. No entanto, este anel confere -1 IA para todas as outras armas.

### ARCO DA FLECHA CERTEIRA

**Peso:** 3 Kg      **Tipo:** Arco Composto  
**Básico:** +1      **Forjaria:** Nulo

Este arco é digno dos mais promissores arqueiros. Embora não seja um poderoso arco, este equipamento concede um bônus de +10 % na habilidade "Flecha Certeira". Além disso, trata-se de um Arco +1 IA +1d8 de dano. Para que o arco seja ativado, é necessário que ele esteja sendo usado a pelo menos uma hora.

### TIME FOR TACTICS

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Orbe  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Cravejamento

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Orbes são globos de grande poder. Esta orbe em particular é capaz de, ao ser acionada, congelar o tempo por 5 minutos. Esta habilidade pode ser usada até duas vezes ao dia e afeta inclusive o usuário e seus aliados. No entanto, a orbe permite que estes se comuniquem telepaticamente através dela. Além disso, a orbe é capaz de revelar o Nível e Classe de quaisquer quantidades de alvos visíveis. A idéia é dar tempo e informações para que o usuário e seus companheiros discutam suas estratégias.

### LUVAS DA PERÍCIA EM DUAS ARMAS

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Luvas  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** 60%

Estas luvas foram criadas para reduzir a imperícia dos iniciantes nas técnicas de usar duas armas. O uso destas luvas faz com que os que ainda possuem alguma penalidade por estarem usando duas armas tenham esta penalidade reduzida em +1 IA & ID. A luva também faz com que a redução da penalidade original ocorra sempre 1 nível mais cedo. Além disso, a trata-se de uma Luva +5 AGILIDADE.



### CAPA POLIVALENTE

**Peso:** 0,5 Kg                   **Tipo:** Capa  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** 60%

Esta capa atua diretamente na perícia de atacar dois oponentes simultaneamente. A capa não concede nenhum tipo de bônus. Se o usuário estiver atacando com 2 armas, este poderá atacar dois oponentes sem sofrer a penalidade de -2 IA na jogada de ataque.

### LUVAS DO ASSASSINO CAUTELOSO

**Peso:** 0,5 Kg                   **Tipo:** Luvas  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** Nulo

Estas luvas foram desenhadas por ladrões para assassinos do Clã Adaga de Prata. As luvas conferem ao assassino a habilidade de Encontrar e Desarmar armadilha como um ladrão de metade de seu nível. Além disso, as luvas conferem +5 de INTELIGENCIA E SABEDORIA.

### ANEL ARTICULADOR

**Peso:** Desprezível           **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** Nulo



Este anel concentra a essência das habilidades sociais dos bardos. O usuário do anel pode tentar usar a habilidade “Lábia Negocial” como se fosse um bardo de mesmo nível. Além disso, a luva confere +5 de CARISMA.

### LUVAS DE GILBERT

**Peso:** 0,5 Kg                   **Tipo:** Luvas  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** 60%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Gilbert foi um famoso domador de Feras da Cidade Élfica de Flint. Estas luvas conferem uma atípica empatia com animais para seu usuário. O uso destas luvas confere naturalmente um carisma e uma capacidade melhorada de lidar com animais e bestas. O acessório melhora em 10% todas as habilidades atreladas a comunicação, adestramento e controle de animais/feras/bestas, como por exemplo, algumas habilidades dos druidas e caçadores. Outras habilidades criadas pelo MJ que tenham estas características também são beneficiadas. Além disso, as Luvas conferem +5 de SABEDORIA.

### CAPA DA HABILIDADE FAVORITA

**Peso:** 0,5 Kg                   **Tipo:** Acessório  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** Nulo

Esta capa foi designada para melhorar a habilidade favorita de seu usuário. Uma vez colocada, o usuário escolhe uma de suas habilidades. A habilidade escolhida é melhorada em 10% adicional de chance de acerto, limitado a 80%. Uma vez escolhida a habilidade, nunca mais seu dono poderá trocá-la. Para trocar de dono, a capa deve ficar 1 mês inativa.

### ORBE DA PROTEÇÃO ELEMENTAL

**Peso:** 0,25 Kg                   **Tipo:** Orbe  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. O uso destas orbes confere uma resistência à todos os elementos. Portando a orbe, o usuário ganha um bônus de +2 Def. Mag. Para defender magias e habilidades de qualquer elemento. Além disso, a Orbe é capaz de prever 2 de dano ao personagem.

### FUNDA DE KARMA

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Funda  
**Básico:** 0      **Forjaria:** 70%

Esta poderosa funda é talvez um dos itens mais efetivos deste nível de itens. Até 4 vezes ao dia, o usuário é capaz de disparar seus projéteis para serem defendidos através de um teste de Ataque Mágico com a Def. Mag. Do alvo com um bônus de +3.

### CAPA CRITERIOSA

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Capa  
**Básico:** 0      **Forjaria:** 60%

Esta capa possui este nome pois ela seleciona seu usuário. Para que a capa seja usada, é necessário que o personagem passe em 1 teste de sorte. A capa confere um bônus de +5 PF +5 PM.

### BRAÇADEIRAS DA INICIATIVA

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Acessórios  
**Básico:** 0      **Forjaria:** 60%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Este útil acessório faz com que seu usuário nunca deixe de ter a iniciativa em combates, mesmo que seja surpreendido. Neste caso, o herói que estiver usando a braçadeira e ataca antes dos seus inimigos. Além disso, a orbe confere +15 de AGILIDADE para testes de iniciativa de torneios. Se a braçadeira for desequipada, so poderá ser equipada novamente após o personagem evoluir 1 nível de experiência.



### ALJAVA PROTETORA

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Esta aljava não contém projéteis. No entanto, ao usar a aljava para armazenar seus próprios projéteis, o atirador protege seus equipamentos. Todos os projéteis disparados pelo usuário da aljava têm apenas 10% de chance de se perderem.

### BASTÕES DE MAGIA SIMPLES

**Peso:** 2 Kg      **Tipo:** Bastão  
**Básico:** 1d6      **Forjaria:** Nulo

Estes bastões são itens tipos de magos, arcanos ou elementais, e apenas eles podem usá-los. Dentro dos bastões contém uma magia específica, que poderá ser lançada pelo mago ilimitadamente (exceto para invocações) pagando apenas 50% do custo da magia. Existe uma infinidade destes bastões, com variações que alternam entre magias elementais, arcanas e invocações:

<b>1d10</b>	<b>Caminho</b>
1-3	Magia Arcana
5-8	Magia Elemental
9-10	Invocações

<b>1d10</b>	<b>Círculo</b>
1-5	1º Círculo
6-8	2º Círculo
9-10	3º Círculo

### CURSED DAGGER

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Adaga  
**Básico:** 1d4      **Forjaria:** 100%

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

A linha de itens “Cursed” são itens que foram amaldiçoados com encantamentos de recompensa. Estes tipos de itens costumam gerar uma penalidade aos atributos de seus usuários. No entanto, ao serem usados por um tempo, se tornam poderosos itens. A Cursed Dagger é uma adaga que confere uma penalidade inicial de -1 IA -1d4 de dano. Após 20 oponentes serem mortos por este equipamento, ou suas forjarias, a Adaga se torna +2 IA +1d8 de dano

### LAÇO DA MONTARIA

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Com este artefato, o usuário é capaz de laçar uma montaria animal. O animal ou besta torna-se imediatamente domesticado pelo usuário, e o laço torna-se uma rédea. Uma vez retirada a rédea, o animal será liberto e um novo animal poderá ser domesticado. O uso do animal é apenas para montaria. O alvo deve possuir no máximo 20 de inteligência. Criaturas de porte máximo de um cavalo podem ser domesticadas. O alvo pode resistir através de um teste de ataque mágico.

### SKALAFX

**Peso:** 2 Kg

**Tipo:** Bastão

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Skalafx é um medalhão amaldiçoado com um pingente em forma de cavalo. Ao usar este colar o usuário recebe -1 IA -1 ID e -1 em seu dado de movimento. Se o usuário evoluir 2 níveis usando este colar, seu pingente se torna o lendário cavalo Skalafx. O colar só será ativado se o usuário estiver com ele antes de completar 50% da EXP necessária para evoluir. Skalafx é um exímio cavalo selvagem com crinas e calda em chamas, encantado em forma do pingente. Ao ser libertado o animal será uma fiel montaria de seu dono, e apenas este poderá montá-lo. Como uma Fênix, Skalafx poderá ser morto como qualquer ser vivo, mas o cavalo ressurgirá no dia seguinte na porta da casa de seu dono (ou taverna em que esteja). Skalafx é capaz de movimentar-se com 1d12 +3 por até 16 horas consecutivas. Ele também pode voar por um período de 6 horas consecutivas com 2d12+1 de movimento. Ambas as situações, Skalafx pode carregar seu



cavaleiro e 120 Kg adicionais (inclusive outra pessoa). Além disso, ele pode tornar-se invisível, junto com quem estiver montado, 1 vez ao dia



por 1d8 minutos.

### CURSED MAIL

**Peso:** 2 Kg

**Tipo:** Cota de Malha

**Básico:** 2

**Forjaria:** 60%

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

A linha de itens “Cursed” são itens que foram amaldiçoados com encantamentos de recompensa. Estes tipos de itens costumam gerar uma penalidade aos atributos de seus usuários. No entanto, ao serem usados por um tempo, se tornam poderosos itens. A Cursed Mail é uma cota de malha que confere uma penalidade inicial de -1 ID. Após seu usuário sofre 5 ataques críticos de oponentes PNG, o equipamento se torna uma Cota de Malha +2 ID e indestrutível, não sofrendo os marcadores de desgaste.

### ANEL DE CONFABULAR A MORTE

**Peso:** Desprezível

**Tipo:** Anel

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

Estes lendários anéis foram criados com base na magia de anéis fabulosos. Seu objeto, ao contrário do anel original, não eleva os atributos básicos de um personagem, e sim usá-los para evitar a morte. Quando o alvo for vítima de um ataque letal, o usuário pode consumir 3 pontos de atributos básicos a sua escolha para evitar a morte e ficar com 1 PF. Esta habilidade só pode ser usada uma vez ao dia.

### HETEROSSEXU-AXE

**Peso:** 9 Kg

**Tipo:** Machado Médio

**Básico:** 1d12

**Forjaria:** 60%

Estes machados foram criados com base no sexo do oponente. Inicialmente, trata-se apenas de um machado +1 IA +1d8 de dano. No entanto, esta arma recebe um bônus de +2 IA adicionais para atacar criaturas do sexo oposto ao de seu usuário.

### LANÇA CONFABULADORA

**Peso:** 4 Kg      **Tipo:** Lança Curta  
**Básico:** 1d8      **Forjaria:** 60%

A magia fabulosa encanta esta lança, mas desta vez, não para elevar os atributos e sim para causar dano. Ao atacar com esta lança, o usuário pode sacrificar 2 pontos de um atributo qualquer para realizar um ataque com bônus de +3 IA, causando o dobro de dano. Além disso, essa já naturalmente uma Lança Curta +1 IA.

### ALIANÇA DOS APAIXONADOS

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anéis  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Estas alianças devem ser usadas por personagens de sexos diferentes. As alianças simbolizam um sentimento de carinho e cumplicidade que os usuários têm um pelo outro.



Enquanto estiverem usando as alianças, quando um dos personagens matar alguma criatura, o outro recebe um bônus de 10% adicionais do valor de EXP da criatura morta. Além disso, as alianças conferem um bônus de +8 PF & PM, que devem ser distribuídos entre o casal como lhe convier.

### ADAGA DA NATURALIDADE

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Adaga  
**Básico:** 1d4      **Forjaria:** 100%

Estas adagas conferem um bônus para combater e destruir golens, elementais e outras criaturas criadas magicamente (exceto mortos-vivos). A arma é considerada uma Adaga +1 IA +1d8 de dano. No entanto, se usada contra estas criaturas o bônus +3 IA +1d12 de dano. Além disso, se o personagem obtiver um acerto crítico

com a arma, a criatura alvo é destruída instantaneamente.

### AMULETO DE CAÇAR BESTAS

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Colar  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Cravejamento



Este amuleto foi feito para caçar feras e bestas. O amuleto já é um item +5 F +5 PM. No entanto, ao enfrentar bestas com quimeras, grifos, catoblebas, hidras, gorgons e outros tipos de bestas com inteligência até 20, o amuleto se torna +2 IA & ID + 20 PF & PM.

### COTA DO PRIMEIRO ERRO

**Peso:** 2 Kg      **Tipo:** Cota de Malha  
**Básico:** 2      **Forjaria:** 100%

Esta incrível cota é considerada uma Cota de Malha +1 DM. No entanto, ela possui outra habilidade. O primeiro dano físico que seria causado ao personagem no dia é automaticamente prevenido.

### GRANADA DE ENERGIA

**Peso:** 0,25 kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Trata-se de uma esfera de energia similar a uma gema. Uma vez arremessada ao chão, a gema emite uma energia cauterizante que afeta um raio de 5 metros. Todos que estiverem no raio sofrem o dano de 1d4 para cada um dos níveis de seu lançador. Os afetados podem fazer um teste de Defesa Mágica para evitar o dano. O item pode ser usado uma vez ao dia

## **CORSELETE DE VOLTA A VIDA**

**Peso:** 4 Kg      **Tipo:** Corselete  
**Básico:** 3      **Forjaria:** 60%

Este incrível corselete de couro possui propriedades necromânticas. Quando o personagem vier a morrer, o corselete poderá revivê-lo imediatamente e perdendo apenas 1 ponto de cada atributo. Esta habilidade do corselete funciona como uma magia de cargas. O corselete tem 1d4 cargas iniciais que poderão ser recarregadas até 4 vezes. Além disso, trata-se de um Corselete de Couro +1 ID.

## **MANTO DO MORTO FREQUENTE**

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Manto  
**Básico:** 1      **Forjaria:** Nulo

Este curioso manto beneficia aqueles pobres azarados que morrem com frequência. Cada vez que o usuário morre, o manto ganha um marcador permanentemente, limitado à 4 marcadores. Cada marcador confere um bônus de +1 ID e uma penalidade de -2 para cada atributo básico. Se o manto trocar de usuário, os marcadores se reiniciarão.

## **ANEL DESTEMIDO**

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Este anel influencia diretamente a coragem do alvo. O anel concede um bônus de +10 de Coragem. Além disso, o alvo não precisará mais testar sua coragem em situações de combate.

## **ANEL DO VÍGOR FÍSICO**

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Este anel influencia diretamente a saúde do alvo. O anel concede um bônus de +5 de Saúde. Além disso, o alvo não precisará mais testar sua saúde em situações de envenenamento, gás tóxico, etc... O mestre pode atribuir um teste para, invés de reduzir o dano pela metade, anular completamente o dano.

## **ANEL DO FEITIÇO EMERGENCIAL**

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Este anel tem o propósito de dar uma opção ao usuário nos momentos mais críticos. O anel permite que, quando estiver como menos de 20% de seu total de PF, o usuário possa lançar um feitiço que conhece sem pagar os custos de PM. Este efeito não é válido para encantamentos ou magias que tem parte do custo como "X". A habilidade do anel pode ser usado apenas 1 vez ao dia.



## **DADOS LOUCOS DA RESTAURAÇÃO**

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Locke é a famosa entidade do Caos e Escárnio. Trata-se de um dado azul de 12 faces e um dado vermelho de 6 faces. Para que a habilidade dos dados funcione, os dados devem ser jogados simultaneamente. Ambos os resultados devem ser multiplicados pelo nível de seu lançador. O resultado do dado vermelho irá subtrair esta quantidade de PF do lançador e o resultado do dado azul irá somar esta quantidade de PF de seu lançador.

## **ARMADURA ROCHOSA**

**Peso:** 15 kg      **Tipo:** Armadura de Ferro  
**Básico:** 5      **Forjaria:** Nulo

Esta armadura possui propriedades elementais da terra. Seu usuário sofre apenas 50% do dano proporcionado por fontes vindas do elemental da terra/pedra. Vestindo esta armadura, seu usuário ainda pode por 1d8 minutos atravessar paredes. Além disso, trata-se de uma Armadura de Ferro +1 ID. Para que a armadura funcione, o usuário deve ter dormido com ela na noite anterior.

## **ELMO DOS CARÁTERES**

**Peso:** 2 kg      **Tipo:** Elmo Simples  
**Básico:** 1      **Forjaria:** Nulo

Este elmo é muito eficaz para distinguir a personalidade das pessoas. O elmo pode, até 3 vezes ao dia, identificar o caráter de todos que estiverem no raio de visão do usuário.. Além disso, trata-se de um Elmo Comum +5 de SABEDORIA..

### ANEL DO GALANTEADOR

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0                      **Forjaria:** Nulo

Este anel foi confeccionado para usuários que gostam da arte do flerte. Usando este anel, seu usuário ganha bônus em tratar mulheres em situações de flerte ou cantadas. Além disso, se torna mais atraente ganhando 5 de CARISMA, com um bônus de +10 para situações envolvendo sedução.



### FUNDA DE DAVÍ

**Peso:** 1 Kg                      **Tipo:** Funda  
**Básico:** 0                      **Forjaria:** Nulo

Esta poderosa arma foi utilizada para destruir gigantes do fogo que infestavam as terras ermas. Trata-se de uma Funda +1 IA +1d8 de dano. No entanto, a arma se torna +3 IA para combater gigantes e seres de tamanho maior que 4 metros.

### JARRO REPLICADOR DE VEGETAIS

**Peso:** 1 Kg                      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** 0                      **Forjaria:** Nulo

Este poderoso item foi criado com o intuito de saciar a fome de vilas pobres. Quando colocado uma quantidade de sementes comuns dentro deste jarro, estas triplicam sua quantidade (limitado a 100 sementes iniciais). Apenas sementes comuns podem ser duplicadas desta forma. Sementes raras podem ser duplicadas 1 única unidade e apenas por criaturas de nível 12 ou superior. Sementes Ritualísticas não podem ser duplicadas.

### INVÓLUCRO ALQUÍMICO

**Peso:** 0,25 Kg                      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo                      **Forjaria:** Nulo

Este invólucro trata-se de um pequeno frasco com capacidade para cerca de 250 ml. Na verdade, este frasco vazio é um poderoso item de alquimia e uma decente item mágico. A finalidade deste item é recriar poções para qual foi criado. Ao colocar água ou qualquer outro líquido neste recipiente, o líquido se torna uma poção específica. Ao ser consumida, o invólucro pode ser reabastecido no dia seguinte gerando uma nova quota daquela poção determinada. Cada invólucro é capaz de criar um tipo de poção. Existe uma grande variedade de invólucros para quase toda a diversidade de poções existentes. Os invólucros mais comuns são os de Poção Restauradora e Frasco de Éter. Mas existem invólucros para quase todas as poções.



### SÍMBOLO DO VÍNCULO POR VÍGOR

**Peso:** Desprezível                      **Tipo:** Acessório  
**Básico:** 0                      **Forjaria:** Nulo

Este símbolo só pode ser usado por animais que estejam vinculados ou adestrados por um personagem. O animal/usuário recebe +2 PF para cada um dos níveis de seu dono.

### ORBE DO TREINADOR EXPERIENTE

**Peso:** 0,25 Kg                      **Tipo:** Orbe  
**Básico:** Nulo                      **Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. Esta poderosa orbe faz com que todos os animais sofram um processo de vinculação ou adestramento por parte de seu usuário tenham seu nível acrescido em +1 nível.

### SÍMBOLO DA RESISTÊNCIA ANIMAL

**Peso:** Desprezível                      **Tipo:** Acessório  
**Básico:** 0                      **Forjaria:** Nulo

Este símbolo só pode ser usado por animais e bestas, de qualquer tamanho ou porte, desde que irracionais. O animal que estiver usando este símbolo recebe um bônus de +2 Defesa Mágica.

### GARRAS DA BESTA DE GELO

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Garras  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** 60%

Este item só pode ser usado por criaturas com garras, como animais e bestas. O uso destas garras é magicamente adaptável a quaisquer criaturas com garras, como Lobos, Cães, Grifos, Quimeras, Hipogrifos, Gorgons, Manticoras, Esfinges, Dragões, entre outros. Humanoides com garras não são considerados. Toda vez uma criatura for atingida por um ataque com estas garras, ela passará a movimentar-se apenas metade do movimento por 1d6 minutos. Além disso, trata-se de uma garra +1 IA +1d10 de dano.

### GARRAS DA DEFENSIVA

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Garras  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** 60%

Este item só pode ser usado por criaturas com garras, como animais e bestas. O uso destas garras é magicamente adaptável a quaisquer criaturas com garras, como Lobos, Cães, Grifos, Quimeras, Hipogrifos, Gorgons, Manticoras, Esfinges, Dragões, entre outros. Humanoides com garras não são considerados. O uso destas garras conferem um maior poder defensivo ao seu usuário. A besta recebe um bônus de +2 ID.



### GARRAS PADRÃO

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Garras  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** 60%

Este item só pode ser usado por criaturas com garras, como animais e bestas. O uso destas garras é magicamente adaptável a quaisquer criaturas com garras, como Lobos, Cães, Grifos,

Quimeras, Hipogrifos, Gorgons, Manticoras, Esfinges, Dragões, entre outros. Humanoides com garras não são considerados. Estas garras se equivalem a Armas Mágicas Padrão. Existe uma grande variação de bônus concedidos por estes equipamentos. Os mais comuns são:

1d12	Bônus
1-2	+1 IA +3 Dano
3-4	+1 IA +1d12 de Dano
5-6	+2 IA +1d6 Dano
7-8	+2 IA +1d12 Dano
9-10	+3 IA +1d6 Dano
11	+3 IA +1d20
12	+4 IA +1d12 Dano

### BOTAS DE QUASE LÃ

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Acessórios  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** 60%

Estas botas são capazes de dar uma ajudinha àqueles que precisavam de uma ajuda para alcançar seu objetivo. Até 2 vezes ao dia, o usuário destas botas pode ativá-las e acrescentar 1 ao seu dado de movimento. A ativação da habilidade não requer que o personagem gaste sua vez de jogar, e deve ser usada após o lance de dados ser realizado e antes do movimento ter iniciado.

### CELA DO PEGASUS

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Garras  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** 60%

Este item só pode ser usado por animais e bestas que sirvam de montaria. O uso desta cela é magicamente adaptável a quaisquer criaturas que podem ser montadas. Muito utilizada em cavalos, estas celas são capazes de dar asas a criatura que a utiliza, fazendo jus ao seu nome. A habilidade pode ser ativada apenas uma vez ao dia, no entanto pelo longo período de até 8 horas.

### GARRAS DA BESTA ELEMENTAL

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Garras  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** 60%

Este item só pode ser usado por criaturas com garras, como animais e bestas. O uso destas garras é magicamente adaptável a quaisquer

criaturas com garras, como Lobos, Cães, Grifos, Quimeras, Hipogrifos, Gorgons, Manticoras, Esfinges, Dragões, entre outros. Humanoides com garras não são considerados. Ataques desferidos com estas garras são capazes de causar um dano adicional de 1d20 por dano elemental. O elemental utilizado para causar o dano é de escolha da criatura. Se a criatura for irracional, ou possuir inteligência inferior a 35, o elemento utilizado é decidido aleatoriamente. Além disso, estas garras são +1 IA.

### **ANEL DO CONHECIMENTO POR MORTE**

**Peso:** Desprezível    **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0            **Forjaria:** Nulo

Assim como a maioria dos itens do conhecimento, este anel também influencia diretamente no ganho de EXP pelo personagem. O uso deste anel confere +10% adicionais da EXP ganha por morte de inimigos.

### **ANEL DAS BOAS IDEIAS**

**Peso:** Desprezível    **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0            **Forjaria:** Nulo

Assim como a maioria dos itens do conhecimento, este anel também influencia diretamente no ganho de EXP. O uso deste anel confere 200% adicionais de EXP concedidas pelo MJ por ter ideias. Ou seja, toda vez que o personagem for bonificado com EXP por ter uma boa ideia, este total deverá ser multiplicado por 3.



### **ANEL MENOR DO CONHECIMENTO**

**Peso:** Desprezível    **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0            **Forjaria:** Nulo

Assim como a maioria dos itens do conhecimento, este anel também influencia diretamente no ganho de EXP pelo personagem. O uso deste anel confere +5% adicionais da EXP ganha em todas as situações.

### **ANEL PENTAGRAMAL**

**Peso:** Desprezível    **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0            **Forjaria:** Nulo

Este anel foi confeccionado pelo clero para a caça de demônios. O uso deste anel confere um bônus de +2 IA +2 ID +1 Def Mag para combate destes seres. Para surtir efeito, é necessário que o usuário evolua um nível antes que os poderes do anel se manifestem.

### **ANEL DA ORDEM DO UNICÓRNI**

**Peso:** Desprezível    **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0            **Forjaria:** Nulo

Este anel foi confeccionado pelo clero para a caça de mortos vivos. O uso deste anel confere um bônus de +1 IA +1 ID +1d8 de dano em combate contra estas criaturas.

### **ANEL DE FIRION**

**Peso:** Desprezível    **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0            **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Firion foi um poderoso mago, especialista da resistência à magia. O uso deste anel permite que seu usuário possa se defender mais eficazmente de uma magia. O anel pode ser ativado instantaneamente sem gastar a vez do personagem de jogar, após a magia ser anunciada, mas antes do teste de ataque mágico ser realizado. A ativação do anel permite que seu usuário defenda-se através de uma chance percentual determinada pelo seu número absoluto de INTELIGENCIA limitado a 90. Ou seja, um personagem que possua 40 de INTELIGÊNCIA passa a ter 40% de chance de defender-se daquela magia. O anel pode ser ativado 1 vez ao dia +1 vez para cada 10 níveis completos que possua.



### **ANEL DE KARMA EM VARIEDADE**

**Peso:** Desprezível    **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0            **Forjaria:** Nulo

Este anel responde diretamente à quantidade de magias que seu usuário possui. Para cada 3 magias que o usuário detiver em seu grimório, o anel confere +1 PM, limitado a 2 PM para cada um de seus níveis..

## PEQUENA ORBE DO CONJURADOR

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Orbe

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. Esta poderosa orbe influencia diretamente na capacidade de conjuração de criaturas. Criaturas conjuradas e criadas pelo portador desta orbe ganha 1 nível adicional. Esta orbe surte efeito sobre: Elementais, Invocações, Mortos-Vivos não corpóreos, Golens, Familiares e Animais Espirituais.

## ANEL DA LIDERANÇA

**Peso:** Desprezível

**Tipo:** Acessório

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

Este símbolo foi criado para uso de muitos generais do passado. O uso deste requintado acessório dá ao usuário uma extraordinária liderança. Diversas situações que envolveriam persuasão e dissuasão tornam-se possível para o usuário. Além disso, o símbolo garante um bônus de 5 CARISMA e +10 em situações que envolva liderar.

## ANEL LEAL

**Peso:** Desprezível

**Tipo:** Anel

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

Este anel foi confeccionado para uso de PNG. O usuário deste anel recebe um bônus de +1 em um dos atributos: AM, DM, IA ou ID. Personagens que representam jogadores não podem usar este anel. Ao conceder este anel, o personagem de vinculação ganha 1d20+5 de Afinidade (☺).

## ANEL DE KARMA LEAL

**Peso:** Desprezível

**Tipo:** Anel

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

Este anel foi confeccionado para o uso de PNG. Para cada um dos níveis de personagem principal vinculado o aliado recebe +1 PM. A ser concedido, este anel confere +1d20+5 de afinidade (☺).

## CAPA K

**Peso:** 1 Kg

**Tipo:** Acessório

**Básico:** 0

**Forjaria:** 60%

Esta capa amarela tem grande utilidade aos que querem alcançar as alturas. O usuário desta capa pode ativá-la uma vez ao dia. Enquanto estiver ativada, a capa permite que seu usuário voe a uma velocidade de 2d12+1 metros por minuto. O duração do efeito da capa de 10% do valor absoluto de sua AGILIDADE em minutos. Por exemplo, algum personagem que tenha 70 de AGILIDADE pode voar por 7 minutos seguidos. Ao desativar ou ao término da duração da habilidade, o usuário cairá plainando dos céus em segurança.

## BARALHO DE TRUQUES



**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

Este artefato é um dos itens mais cobiçados pelos mágicos e farsantes do reino. Trata-se de um baralho de cartas comum, mas que possui uma propriedade mágica bastante peculiar. Com o baralho em suas mãos, o usuário pode fazer basicamente quaisquer truques com cartas. O uso do baralho é realmente impressionante, e pode facilmente entreter grandes plateias.

## FUNDA DO MAGO

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Funda

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** 60%

Esta funda foi especialmente desenhada para o a utilização de usuários de magia, em especial magos. Trata-se de uma Funda+1d12 de dano. No entanto, se o usuário tiver lançando uma magia naquele combate, a funda recebe um adicional de +2 IA.



## FUNDA DO SANGUE QUENTE

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Funda

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** 60%

Esta impetuosa arma trata-se inicialmente de uma Funda +1 IA +1d8 de dano. No entanto ela tem uma habilidade que pode ser ativada duas vezes ao dia melhorando a acurácia do ataque. Quando ativada, a Funda passa atacar com um bônus de +3 IA, ao invés de apenas +1. No entanto, até o fim do combate, o usuário não poderá lançar magias.

## WILD-MAGI PARASITA

**Peso:** Desprezível

**Tipo:** Acessório

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

Trata-se de um poderoso símbolo parasita maldito que se entranha no corpo de bestas e animais. O uso deste símbolo gera um vínculo entre o item e seu usuário que só pode ser quebrado com um “remover maldições 3”. Se identificado, o símbolo será conhecido como um Símbolo do Bom Garoto. Na verdade, este item é uma espécie de parasita mágico que oferece uma série de benefícios, mas também cobra um série de custos. Ao usá-lo o usuário passa ter os seguintes benefícios e ônus:

- A besta perde 4 de todos os seus atributos básicos.
- Para reviver a besta precisa passar em 3 testes de SAUDE. Para cada teste falhado, ela perde +2 ponto de cada atributo.
- Para se reviver a besta com magia, custa-se adicionalmente 2 PM permanentes ou o triplo no templo.
- A besta ganha +1 Defesa Mágica para cada 5 níveis que possuir limitado a +5.
- A besta ganha +2 IA.
- A besta perde 1 PF para cada um de seus níveis.
- A besta ganha 20% mais EXP.

## WARRIOR PARASIT

**Peso:** Desprezível

**Tipo:** Anel

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo



Trata-se de um poderoso Anel parasita maldito. O uso deste anel gera um vínculo entre o item e seu usuário que só pode ser quebrado com

um “remover maldições 3”. Se identificado, o símbolo será conhecido como um Anel +X PF. Na verdade, este item é uma espécie de parasita mágico que oferece uma série de benefícios, mas também cobra um série de custos. Ao usá-lo o usuário passa ter os seguintes benefícios e ônus:

- O usuário ganha +1 IA.
- O usuário perde -1 ID.
- O usuário ganha +1 de dano para cada um de seus níveis.
- O usuário tem sua DM reduzida em -3.

## ANEL RACIAL

**Peso:** Desprezível

**Tipo:** Anel

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

Este incrível anel serve para um único propósito: Caçar raças específicas. Uma vez colocado no dedo, o usuário deste anel deverá determinar uma raça. O anel confere um bônus de +1 IA e +1 AM contra a raça específica. A raça só pode ser trocada 1 vez por nível.

## ORBE DE ABSORÇÃO CRÍTICA

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Orbe

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. As orbes críticas são quase itens padrão. Uma orbe crítica deve obrigatoriamente ser cravejada junto a uma arma de ataque e apenas uma pode ser cravejada. As orbes críticas conseguem trazer os efeitos de “Armas Críticas Padrão” para uma arma sem a necessidade de forjarias. Uma vez encostada em uma arma crítica, a orbe absorve seus efeitos. É possível absorver os efeitos de até 2 armas críticas dentro de uma mesma orbe. O usuário também pode remover efeitos armazenados para abrir espaço para novos efeitos. Se o fizer, o efeito retirado é perdido para sempre.

## LIVROS DE ACURÁCIA MENOR

**Peso:** 2 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** 60%

Os livros de acurácia são artefatos mágicos que ampliam as capacidades de mago (ou usuário de magia). Estes livros são equipados a seu usuário como se fosse uma arma, para que

ele os use como canalizador de suas magias. Existe uma quantidade significativa destes livros, com variados bônus. Todos os livros de acurácia devem ser equipados no lugar da mão principal do personagem, impedindo que este use uma arma em sua mão principal. Magos poderão apenas usar o livro. Personagens capazes de usar arma + escudo poderão usar apenas o escudo. Personagens aptos a usarem 2 armas poderão usar uma arma secundário. Em todos os casos, nunca será permitido o uso de um segundo livro.

Segue a tabela de bônus:

1d6	Bônus
1	+1 AM
2	+1 AM +1 DM
3	+2 AM
4	+2 AM +5 PM
5	+2 AM +10 PM
6	+2 AM +1 DM

### ANEL DA RESISTÊNCIA ARMORIAL

**Peso:** Desp.      **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Este anel foi criado com o propósito de ampliar a resistência dos equipamentos de seu usuário. Enquanto estiver usando este anel, todos os equipamentos do personagem aguentarão um marcador de desgaste adicional. Se o anel for removido, todos os equipamentos ganharão um marcador de desgaste.

### ANEL DE PREVENIR FALHAS

**Peso:** Desp.      **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

O uso deste anel tem como intuito prevenir seu usuário de obter falhas críticas. Até 2 vezes ao dia, quando o jogador obtiver 1 em uma jogada de ataque físico, este poderá lançar novamente o dado para atacar. Quando isto ocorrer, sua arma também não receberá um marcador de desgaste.

### ANEL DA APTIDÃO

**Peso:** Desp.      **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

O uso deste anel confere a seu usuário a perícia para usar equipamentos que são destinados a poucos. Segue lista:

1d6	Equipamento
1	Shuriken
2	Chicotes
3	Boomerangs
4	Foices
5	Instrumentos Musicais
6	Todos acima

### ÁGATA MENOR DE CATALIZAR

**Peso:** Desp.      **Tipo:** Gema  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Cravejamento

Trata-se de uma pequena ágata capaz de aproveitar propriedades de equipamentos mágicos. O usuário pode encostar a gema em um equipamento mágico e tentar absorver suas propriedades. Há uma chance de 65% de que a absorção dê certo. Se o usuário falhar no teste o efeito é extraído do equipamento e perdido para sempre. Bônus de IA, ID, AM e DM não podem ser absorvidos, apenas outros efeitos. Uma vez feito isto, a gema deve ser cravejada em algum equipamento para manter o efeito absorvido para seu equipamento atual.

Exemplo: Uma Espada +1 IA que é capaz de restaurar todo o dano causado. A gema seria capaz de absorver seu efeito e, se craveja em uma arma de ataque, fará com que esta absorva todo o dano causado. O bônus de IA é ignorado.

Uma vez absorvido algum efeito, a gema nunca mais poderá absorver outros efeitos. Além disso, a gema só pode absorver efeitos apenas de itens de nível 1.

### ANEL DO BRAVO HERÓI

**Peso:** Desp.      **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

O uso deste anel confere a seu usuário um bônus de +1 IA, AM, ID e DM para combater criaturas mais fortes que ele. Além disso, o anel ainda confere +5 de CORAGEM.

## ANEL DOS FORTES

**Peso:** Desp.                    **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0                        **Forjaria:** Nulo

O uso deste anel confere a seu usuário um bônus de +1 IA e AM para combater criaturas mais fracas que ele. Por muito tempo, anéis como estes eram usados em grandes massacres.

## ANEL DO GOLPE DE MISERICÓRDIA

**Peso:** Desprezível            **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0                        **Forjaria:** Nulo

Este anel permitirá que o usuário faça uso da habilidade **“Golpe de Misericórdia”**:

<b>Frequência</b>	<b>Acerto</b>
1/Combate	60%

**Golpe de Misericórdia:** Trata-se de um golpe específico capaz de inflamar as multidões após uma batalha de arena. A habilidade só pode só surtir efeito em batalhas das Arenas de Gerum, como o Coliseu. O usuário deverá fazer um teste de Ataque Físico contra o oponente alvo com a penalidade de -1 IA. Se o oponente for derrotado através deste golpe, seu usuário ganha um bônus de +25% de “Popularidade”

## RAY RING

**Peso:** Desprezível            **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0                        **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Este anel permitirá que o usuário faça uso da habilidade **“Ring Shot”**:

<b>Frequência</b>	<b>Acerto</b>
2x/Dia	50%

**Ring Shot:** Através desta habilidade, o usuário é capaz de disparar um raio de energia pelo anel em direção a um alvo. Ao atingir o alvo, não é necessário um teste de Ataque Mágico para atingir ao alvo, causando o dano imediato de 1d4 de dano para cada um dos níveis do usuário.

## BLOODLUST DA MAGIA

**Peso:** 2 Kg                        **Tipo:** Livro  
**Básico:** 2d12                    **Forjaria:** Nulo

As armas conhecidas como Bloodlust são uma linhagem de equipamentos criados por um antigo clã conhecido como Magos Sanguinários. O conceito dos equipamentos é que, uma vez banhados com o sangue das criaturas requisitadas, o item recebe um bônus permanente, que varia de acordo com o equipamento. Cada bônus pode ser adquirido apenas uma vez. Para que o ritual do banho de sangue funcione, é necessário que a criatura tenha morrido nos últimos 10 minutos e que o usuário já esteja equipado há pelo menos 1 hora.

O equipamento em questão é uma Livro Equipável (Ver regras de Livro como Equipamento) já naturalmente confere +1 AM +5 PM. Seguem os bônus:

Criaturas	Bônus
2 Beholders	+1 AM
1 Lich	+20 PM
3 Magos	+10 PM
2 Neogis	+1 DM
1 Devor. de Mentes	+1 AM +10 PM

## BLOODLUST DOS MORTOS

**Peso:** 3 Kg                        **Tipo:** Corselete de Couro  
**Básico:** 3                        **Forjaria:** 60%

As armas conhecidas como Bloodlust são uma linhagem de equipamentos criados por um antigo clã conhecido como Magos Sanguinários. O conceito dos equipamentos é que, uma vez banhados com o sangue das criaturas requisitadas, o item recebe um bônus permanente, que varia de acordo com o equipamento. Cada bônus pode ser adquirido apenas uma vez. Para que o ritual do banho de sangue funcione, é necessário que a criatura tenha morrido nos últimos 10 minutos e que o usuário já esteja equipado há pelo menos 1 hora.

O equipamento em questão é um Corselete de Couro que naturalmente confere +1 ID. Seguem os bônus:

Criaturas	Bônus
5 Zumbis	+5 PF
5 Carniçais	+1 ID
5 Sombras	+1 DM

### BLOODLUST LICONTRÓPICO

<b>Peso:</b> 5 Kg	<b>Tipo:</b> Maça
<b>Básico:</b> 1d8	<b>Forjaria:</b> 60%

As armas conhecidas como Bloodlust são uma linhagem de equipamentos criados por um antigo clã conhecido como Magos Sanguinários. O conceito dos equipamentos é que, uma vez banhados com o sangue das criaturas requisitadas, o item recebe um bônus permanente, que varia de acordo com o equipamento. Cada bônus pode ser adquirido apenas uma vez. Para que o ritual do banho de sangue funcione, é necessário que a criatura tenha morrido nos últimos 10 minutos e que o usuário já esteja equipado há pelo menos 1 hora.

O equipamento em questão é uma Maça que já naturalmente confere +1 IA +1d4 de dano. Seguem os bônus:

Criaturas	Bônus
3 Licantropos	+1 IA
+7 Licantropos	++1 IA +1d8 de dano

### BLOODLUST DOS RÉPTEIS

<b>Peso:</b> 5 Kg	<b>Tipo:</b> Espada Longa
<b>Básico:</b> 1d8	<b>Forjaria:</b> 60%

As armas conhecidas como Bloodlust são uma linhagem de equipamentos criados por um antigo clã conhecido como Magos Sanguinários. O conceito dos equipamentos é que, uma vez banhados com o sangue das criaturas requisitadas, o item recebe um bônus permanente, que varia de acordo com o equipamento. Cada bônus pode ser adquirido apenas uma vez. Para que o ritual do banho de sangue funcione, é necessário que a criatura tenha morrido nos últimos 10 minutos e que o usuário já esteja equipado há pelo menos 1 hora.

O equipamento em questão é uma Espada Longa que já naturalmente confere +2 IA +1d8 de dano. Seguem os bônus:

Criaturas	Bônus
5 Homens Lagarto	+1 IA
1 Ratori	+1 IA, ID, AM & DM
1 Hidra	+25 PF
1 Sapo de Fogo	+1d12 de dano

### BLOODLUST CLASSIC

<b>Peso:</b> 5 Kg	<b>Tipo:</b> Espada Longa
<b>Básico:</b> 1d8	<b>Forjaria:</b> 60%

As armas conhecidas como Bloodlust são uma linhagem de equipamentos criados por um antigo clã conhecido como Magos Sanguinários. O conceito dos equipamentos é que, uma vez banhados com o sangue das criaturas requisitadas, o item recebe um bônus permanente, que varia de acordo com o equipamento. Cada bônus pode ser adquirido apenas uma vez. Para que o ritual do banho de sangue funcione, é necessário que a criatura tenha morrido nos últimos 10 minutos e que o usuário já esteja equipado há pelo menos 1 hora.

O equipamento em questão é uma Espada Longa que não confere quaisquer bônus iniciais. Seguem os bônus:

Criaturas	Bônus
2 Guerreiros	+1 IA
2 Magos Arcanos	+1 AM
2 Ladrões	+1d12 de dano
2 Clérigos	+1 ID
2 Magos Elementais	+1 DM

### BLOODLUST DE MUITOS

<b>Peso:</b> 12 Kg	<b>Tipo:</b> Machado Pesado
<b>Básico:</b> 2d12	<b>Forjaria:</b> 90%

As armas conhecidas como Bloodlust são uma linhagem de equipamentos criados por um antigo clã conhecido como Magos Sanguinários. O conceito dos equipamentos é que, uma vez banhados com o sangue das criaturas requisitadas, o item recebe um bônus permanente, que varia de acordo com o equipamento. Cada bônus pode ser adquirido apenas uma vez. Para que o ritual do banho de

sangue funcione, é necessário que a criatura tenha morrido nos últimos 10 minutos e que o usuário já esteja equipado há pelo menos 1 hora.

O equipamento em questão é uma Machado Pesado de aço que já naturalmente +2 IA +1d12 de dano. Seguem os bônus:

Criaturas	Bônus
20 Goblins	+1 IA
20 Kobolds	+1 AM de FORÇA
20 Tasloi	+1d20 de dano
50 Gibberlings	+1 IA

### BLOODLUST VENENOSO

**Peso:** 12 Kg      **Tipo:** Machado Pesado  
**Básico:** 2d12      **Forjaria:** 90%

As armas conhecidas como Bloodlust são uma linhagem de equipamentos criados por um antigo clã conhecido como Magos Sanguinários. O conceito dos equipamentos é que, uma vez banhados com o sangue das criaturas requisitadas, o item recebe um bônus permanente, que varia de acordo com o equipamento. Cada bônus pode ser adquirido apenas uma vez. Para que o ritual do banho de sangue funcione, é necessário que a criatura tenha morrido nos últimos 10 minutos e que o usuário já esteja equipado há pelo menos 1 hora.

O equipamento em questão é uma Adaga que já naturalmente confere +2 IA +1d8 de dano. Esta arma causa um dano adicional por envenenamento de 2 pontos de dano por minuto para cada marcador que tiver na arma por 1d8 minutos. Seguem os bônus:

Criaturas	Bônus
1 Escorpião Gigante	+1 Marcador
1 Naga	+3 Marcadores
1 Manticora	+2 Marcadores
1 Wyverm	+4 Marcadores
1 Homem-Escorpião	+2 Marcadores
1 Cubo Gelatinoso	+2 Marcadores

### BLOODLUST DE KATABROK

**Peso:** 12 Kg      **Tipo:** Elmo Leve  
**Básico:** 2d12      **Forjaria:** 90%

As armas conhecidas como Bloodlust são uma linhagem de equipamentos criados por um antigo clã conhecido como Magos Sanguinários. O conceito dos equipamentos é que, uma vez banhados com o sangue das criaturas requisitadas, o item recebe um bônus permanente, que varia de acordo com o equipamento. Cada bônus pode ser adquirido apenas uma vez. Para que o ritual do banho de sangue funcione, é necessário que a criatura tenha morrido nos últimos 10 minutos e que o usuário já esteja equipado há pelo menos 1 hora.

O equipamento em questão é Elmo Leve que não confere quaisquer bônus iniciais. Seguem os bônus:

Criaturas	Bônus
1 Gigante	+1 IA
5 Elemental do Fogo	+1 IA -1 ID
5 Homens Lagarto	+1d12 de dano

### REGEN

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Este anel permitirá que o usuário faça uso da habilidade **“Regeneração Gradativa”**. Para que a habilidade do anel funcione, é necessário que ele esteja sendo usado há pelo menos 1 dia.

Frequência	Acerto
2x/Dia	60%

**Regeneração Gradativa:** Ao usar esta habilidade, o usuário é capaz de regenerar 1 PF para cada um de seus níveis por 2d6 minutos.

### ANEL DA FUGA

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Este anel permitirá que o usuário faça uso da habilidade **“Fuga”**:

Frequência	Acerto
1/Dia	60%

**Fuga:** Esta habilidade funciona como uma Bomba Teleportadora. No entanto, o usuário é capaz de teletransportar até 5 pessoas a uma distância de até 80 Km.

## DOUBLERANG

**Peso:** 3 Kg      **Tipo:** Boomerang  
**Básico:** 1d12      **Forjaria:** Nulo

Este poderoso Boomerang tem uma haste especial. Seu uso permite que o ataque atinja dois oponentes simultaneamente, desde que eles não estejam a mais de 5 metros um do outro. Além disso, trata-se de um boomerang de aço +2 IA +1d8 de dano.

## SACOLA DU CHEF

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Esta bolsa tem uma peculiaridade muito interessante. Uma vez ao dia, é possível retirar da sacola vegetais suficientes para alimentar 1d6 pessoas. Se não for consumida, a comida se trona altamente perecível e estraga em cerca de 1 hora.

# ITENS MÁGICOS - NÍVEL 2

Nesta sessão encontra-se a maior quantidade de itens. Isto se deve ao fato de que estes itens já são bastante poderosos, mas não são difíceis de criar. São itens incomuns, mas ainda bastante possíveis de se encontrar. Equipamentos mais poderosos, artefatos mais úteis e Itens amaldiçoados significativos são encontrados aqui.

Segue a lista de Itens Nível 2:

## ARMA MÁGICA PADRÃO 2

**Peso:** Variável      **Tipo:** Variável  
**Básico:** Variável      **Forjaria:** 70%

Como explicado no início deste guia, as Armas Mágicas Padrão são aquelas que concedem bônus no Dano ou no I.A. do personagem. Existem armas mágicas padrão para quaisquer tipos de armas da loja padrão, e são itens relativamente mais comuns de serem encontrados, pelo menos as mais simples e de bônus menores.

As Armas Mágicas Padrão de Nível 2 são limitadas a conceder bônus de até +2 de I.A./AM e até +2d8 de dano.. Acima destes padrões, estas armas não pertencerão mais a este nível.

Estes itens também podem ser amaldiçoados, dando para o usuário o bônus em forma de penalidade. A tabela usada para sortear armas mágicas padrão amaldiçoadas é a mesma. No entanto, os atributos serão negativos. Como por exemplo, invés de + 1 de I.A. a arma irá conferir - 1 de I.A. ao seu usuário. Os equipamentos padrão amaldiçoados só poderão ser removidos com um Remover Maldições do nível correspondente.

Normalmente o tipo de arma pode ser sorteado na tabela ao fim deste guia, e o bônus concedido também pode ser aleatório:

Sorteio (1d12)

1-3	+2d8 dano
4-6	+2 de I.A.
7-8	+2 AM
9-10	+2 IA +1 AM +1d8 de Dano
11	+2 IA +2 AM
12	+2 de IA +2 AM +2d8 de Dano

\*Existem 15% de chance deste equipamento ser indestrutível.

## ARMADURA MÁGICA PADRÃO 2

**Peso:** Variável      **Tipo:** Variável  
**Básico:** Variável      **Forjaria:** 70%

Como explicado no início deste guia, as Armaduras Mágicas Padrão são aquelas que concedem bônus no I.D. do personagem. Existem armas mágicas padrão para quaisquer tipos de armaduras da loja padrão, e são itens relativamente mais comuns de serem encontrados, pelo menos as mais simples e de bônus menores.

As Armaduras Mágicas Padrão de Nível 2 são limitadas a conceder bônus de até +2 de I.D./DM. Acima destes padrões, estas armaduras não pertencerão mais a este nível.

Estes itens também podem ser amaldiçoados, dando para o usuário o bônus em forma de penalidade. A tabela usada para sortear armas mágicas padrão amaldiçoadas é a mesma. No entanto, os atributos serão negativos. Como por exemplo, invés de + 1 de I.D. o item irá conferir - 1 de I.D. ao seu usuário. Os equipamentos padrão amaldiçoados só poderão ser removidos com um Remover Maldições do nível correspondente.

Normalmente o tipo de armadura pode ser sorteado na tabela ao fim deste guia, e o bônus concedido também pode ser aleatório:

Sorteio (1d4)

- |     |                  |
|-----|------------------|
| 1-2 | +2 de I.D.       |
| 3   | +2 de D.M.       |
| 4   | +2 de I.D. +1 DM |

\*Existem 15% de chance deste equipamento ser indestrutível.

## ACESSÓRIO MÁGICO PADRÃO 2

**Peso:** Variável      **Tipo:** Variável

**Básico:** Variável      **Forjaria:** 100%

Como explicado no início deste guia, os Acessórios Mágicos Padrão são aqueles que concedem bônus atrelados a PF, PM, Dano e atributos básicos. Existem itens mágicos padrão para vários tipos de objetos, e são itens relativamente mais comuns de serem encontrados, pelo menos os mais simples e de bônus menores.

Estes itens também podem ser amaldiçoados, dando para o usuário o bônus em forma de penalidade. A tabela usada para sortear armas mágicas padrão amaldiçoadas é a mesma. No entanto, os atributos serão negativos. Como por exemplo, invés de + 5 de PF o item irá conferir - 5 de PF ao seu usuário. Os equipamentos padrão amaldiçoados só poderão ser removidos com um Remover Maldições do nível correspondente.

O tipo de Item e os Bônus concedidos através da tabela a seguir:

Sorteio de Tipo (1d8)

- |     |                            |
|-----|----------------------------|
| 1-2 | Gema                       |
| 3-4 | Anel                       |
| 5-6 | Colar/Amuleto              |
| 7   | Brincos                    |
| 8   | Pulseiras, Faixas e outros |

Sorteio de Bônus (1d12)

- |     |                                 |
|-----|---------------------------------|
| 1-2 | +1d8 de Dano                    |
| 3-4 | +1d12+3 PM                      |
| 5-6 | +1d12+3 PF                      |
| 7-8 | +2 para todos atributos básicos |
| 9   | +1d4+1 todos atributos básicos  |
| 10  | +1d12 de dano                   |
| 11  | +1d12 PF & PM                   |
| 12  | +1d12+5 PF & PM                 |

## ARMAS CRÍTICAS 2

**Peso:** Variável      **Tipo:** Variável

**Básico:** Variável      **Forjaria:** 60%

Armas Críticas são outras variações de armas mágicas padrão e são bastante comuns. Inicialmente trata-se de armas comuns, mas quando atingem um Ataque Crítico seus efeitos são disparados. Existem Armas Críticas para praticamente todos os tipos de armas de ataque e seus efeitos são diversos:

Sorteio (1d20)

- |   |   |
|---|---|
| 1 | Teleporta o inimigo a até 10 metros   |
| 2 | Bônus de +2d20 de dano  |
| 3 | Bônus de +1d12+1 de dano por nível  |
| 4 | O inimigo se torna um item aleatório*   |
| 5 | O ataque gera uma onda de cura capaz de restaurar 1d12 PF/nv dos aliados.             |
| 6 | O personagem joga mais uma vez  |
| 7 | 20% do dano é causado a todos os oponentes (Limitados a 10)                           |
| 8 | O usuário ganha um total de EXP igual ao 2 vezes o total concedido pelo alvo.         |
| 9 | O dano causado pode ser distribuído em restauração de PM entre o mago e seus aliados. |

- 10 O usuário ganha EXP igual 10x o dano.
- 11 Ninguém, exceto o mago, pode lançar magias em por 2d4 minutos.
- 12 Logo após o ataque, o usuário pode lançar 2 magias instantaneamente.
- 13 O dano é replicado em mais 1 oponente
- 14 O usuário restaura 100% dos seus PM
- 15 Reduz 3 ID e IA dos oponentes em 10 metros
- 16 O oponente vira bronze\*
- 17 +200% de EXP pela jogada
- 18 Se o oponente morrer, caem 1 moeda de ouro para cada nível do oponente.
- 19 Se o alvo morrer o usuário ganha 1 ponto de atributo básico aleatoriamente para cada 4 níveis do oponente
- 20 Causa 3x o dano. Se o alvo morrer o usuário ganha 3 PF ou PM.

\* Estes efeitos só funcionarão em seres de nível igual ou inferior ao do portador da arma.

\*Existem 15% de chance deste equipamento ser indestrutível.

### ITEM DE DETECÇÃO DE MAGIA

**Peso:** Variável      **Tipo:** Variável  
**Básico:** Variável      **Forjaria:** Variável

Este item em especial trata-se de um objeto capaz de detectar itens mágicos e usuários de magia. O tipo de item varia, podendo ser desde uma arma até uma gema.

Sorteio (1d6)

- 1-2 Armas Padrão
- 3-4 Armaduras, escudos ou elmos
- 5 Gemas ou acessórios
- 6 Artefatos (Miniaturas, Símbolos etc.)

Estes itens podem ser ativados 3 vezes ao dia, fazendo com que o alvo brilhe em cor branca caso esteja sob algum efeito mágico. Isto revelará itens mágicos, criaturas criadas magicamente, armadilhas mágicas e até mesmo

usuários de qualquer tipo de magia. **A maioria destes itens acumula também atributos de Equipamentos Padrão Nível 1.** A tabela de sorteio será correspondente a classe do item.

### ABALESTRA

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Funda  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Abalestra é uma funda mágica feita de um simples tecido. Mas não se engane, pois esta arma única é extremamente poderosa. Esta funda foi usada por um Titã em guerras de Terassan contra Arkanum.

Os projéteis são disparados por esta funda com uma força inigualável e não possuem limite de alcance. Uma vez disparados, os projéteis seguem em uma linha reta até atingirem algo ou alguém. Além disso, a funda concede um bônus de +3 de I.A. e suas pedras e esferas causam 1d12+5 de bônus de dano.



### ADAGA DE ATAQUE À MENTE

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Adaga  
**Básico:** 1d4      **Forjaria:** 50%

Esta arma ataca não só o corpo como a mente de seu adversário. Toda vez que a adaga causa dano físico aos PF do oponente, a mesma quantidade é subtraída de seus PM. Os pontos podem ser restaurados normalmente. Além disso, ela é uma Adaga +1 IA +1d8 de dano.

### ADAGA DA AVAREZA

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Adaga  
**Básico:** 1d4      **Forjaria:** 50%

Esta arma é capaz de transformar seus oponentes em moedas de ouro. Toda vez que acerta um Ataque Crítico ou que



reduz os PF do oponente do total a 0 , esta adaga transforma o inimigo em uma quantidade de moedas de ouro igual ao nível do alvo. Nos casos de ataque crítico, isto só ocorre se o alvo morrer no ataque. Além disso, ela é uma Adaga +2 IA.

### ADAGA FABULOSA

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Adaga  
**Básico:** 1d4                   **Forjaria:** 100%

Ao usar esta adaga, o personagem ganha 3 pontos de algum atributo básico a sua escolha. Para cada morte causada pela arma, esta ganha um marcador. A qualquer momento, o personagem pode retirar 5 marcadores e ganhar 1 ponto de qualquer atributo básico a sua escolha. Se a adaga for largada ou fundida, os marcadores reiniciarão. Toda vez que reequipar esta arma, o usuário deverá receber os 10 pontos do mesmo atributo que escolheu inicialmente. Além disso, ela é uma Adaga +2 IA +3 de dano.



### ADAGA LEAL

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Adaga  
**Básico:** 1d4                   **Forjaria:** 51%

Este equipamento foi criado especificamente para aliados leais que acompanham o grupo. Esta adaga mágica segue a mesma regra de uma Arma Mágica Padrão, no entanto é mais poderosa. Os efeitos mágicos desta arma não funcionam se usados por um PG.

Sorteio (1d6):

- 1           +2 I.A.
- 2           +2 I.A. +1d12 de dano
- 3           +3 I.A. +1d6 de dano
- 4           +3 I.A. +1d12 de dano
- 5           +4 I.A. +1d8 de dano
- 6           +4 I.A. +3d8 de dano

### AERO

**Peso:** 3 Kg                   **Tipo:** Escudo Grande  
**Básico:** 2                   **Forjaria:** 80%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Estes Escudo Grande +1 ID é capaz de servir como prancha de voo a seus usuários. Uma vez retirado dos braços, este escudo passa a planar e pode voar uma velocidade de até 50 Km/h ou 1d20 M/minuto. O escudo pode voar quanto tempo quiser, mas uma vez por rodada o usuário deverá fazer um teste de AGILIDADE. Se falhar, cairá, e sofrerá o dano da queda atribuído pelo mestre. Para que a habilidade do escudo seja usada, é necessário que o usuário esteja equipado com ele a pelo menos 1 dia. Caso o escudo sofra alguma forjaria, é necessário que ele se mantenha como Escudo Grande para manter suas propriedades.

### ÁGATA DA FORÇA PARA MAGOS

**Peso:** 0,25 Kg               **Tipo:** Gema  
**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Nulo

Estas gemas são extremamente úteis para um mago. O poder deste item gera uma penalidade de -5 PM, no entanto permite que o mago use armas um pouco mais pesadas. O usuário desta gema poderá usar uma destas armas: Escudos do tipo Broquel, Corseletes ou Espadas Curtas. Sendo permitida a opção de apenas uma alteração. O mago pode a qualquer momento largar o escudo e usar a espada curta, por exemplo, mas não poderá usar mais de uma destas opções simultaneamente. Este item só pode ser usado por magos arcanos, elementais ou necromantes.

### ÁGATA DO MONTANTE

**Peso:** 0,25 Kg               **Tipo:** Gema  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** Cravejamento

Muito utilizada por Bárbaros e Paladinos, esta ágata tem o poder de melhorar as capacidades de atacar com uma arma de duas mãos. Ao portar uma arma de duas mãos, a gema confere ao usuário +1 IA e +1d4 de dano.

## ALCATRAZ

**Peso:** 4 Kg                   **Tipo:** Lança Curta

**Básico:** 1d6                   **Forjaria:** 80%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Alcatraz é uma lança mística que tem uma pequena gema cravejada ao longo de seu cabo. Inicialmente, a arma é uma Lança Curta +2 IA +2d8 de dano. Todavia, ela possui uma capacidade de aprisionar suas vítimas dentro da gema. Toda vez que o usuário atingir um alvo com um ataque crítico, a lança aprisiona a vítima dentro de sua gema ao invés de causar dano. O ser ficará preso dentro da lança até que seu usuário opte por libertá-lo onde e quando quiser. Esta habilidade só terá efeito contra seres de nível igual ou inferior ao do usuário da arma, caso contrário, o ataque causará o dobro de dano como qualquer arma comum.

## ALGIBEIRA DE CAMARADAS

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Nulo



Trata-se de uma algibeira com 2d12+3 pedras de topázio mágicas. Estas pedras servirão para que o seu dono saiba a quanto anda a vida de seus camaradas e/ou inimigos. O usuário deve escrever ou gravar os nomes de quem quiser nos

topázios, e a cor destas gemas indicará o estado da pessoa.

Se o topázio estiver com uma aura azul, indicará que a pessoa está bem e fora de perigo. Se o Topázio estiver amarelo, indica que a pessoa esta em uma situação de combate ou de iminente perigo. Se o topázio estiver vermelho indica que a pessoa está gravemente ferida ou doente. Se o topázio ficar opaco e perder o brilho, indica que a pessoa está morta. E por fim, se a pedra se quebrar, indica que a pessoa morreu permanentemente. Quebradas as pedras não podem mais ser usadas, e o usuário não pode trocar os nomes gravados nas pedras.

## ALIANÇAS DE SHALON

**Peso:** Desprezível       **Tipo:** Anel

**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Nulo

Estas alianças foram criadas por um mago chamado Shalon, que desejava muito uma mulher. O mago era muito feio e esnobe e não foi capaz fazê-la se apaixonar por ele.

Estes anéis, se usados sozinhos não surtem nenhum efeito. Mas usados em conjunto fazem com que seus usuários sejam apaixonados um pelo outro. Os usuários não irão remover as alianças em hipótese alguma, mas se os anéis forem removidos o efeito cessará.



## AMETISTA DO ESQUECIMENTO

**Peso:** 0,25 Kg           **Tipo:** Gema

**Básico:** 0                   **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Esta terrível ametista faz com que quem a esteja segurando, esqueça como usar suas habilidades e técnicas. Esta gema só pode ser largada com um Remover Maldições 2.

OBS: Itens amaldiçoados são facilmente confundidos com itens mágicos comuns ao serem identificados por magos. (Ver Itens Amaldiçoados).

## AMPULHETA DE STASIS

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Esta ampulheta quando acionada é capaz de deixar mais lentos todos que estiverem em um raio de 20 m. O usuário da ampulheta é capaz de jogar duas vezes e recebe um bônus de +2 de IA e ID enquanto os demais estiverem sob efeito do item.

Esta ampulheta pode ser usada uma vez ao dia, e os seus efeitos duram 1d6 minutos. Toda vez que é usada, a ampulheta tem uma chance de 20% de se perder no tempo.



## AMULETO DA IMUNIDADE

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Colar

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Este acessório é feito com base em uma raiz élfica envolvida em um pingente. Este item é muito cobiçado, pois torna o usuário imune a quaisquer tipos de veneno e doenças. Se o amuleto for colocado após o usuário ter sido infectado, não irá curar o veneno ou doença pré-existente. Alguns destes amuletos são capazes de anular a licantropia.

## AMULETO DA ISCA

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Colar

**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Este amuleto faz com que toda vez que o usuário entre em combate, todos os oponentes optem por preferencialmente ataca-lo. Se for identificado por um mago, este item será identificado como um Amuleto do Chamariz. Para remover este item é necessário um remover maldições 2.

## AMULETO DE ÉTER

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Colar

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Este amuleto possui uma pequena gema verde encrustada que foi criada a base de essência de Éter e depois encantada por um mago. O item concede a seu usuário um bônus permanente em seus PM até que o amuleto seja removido. Existem algumas variações deste amuleto que concedem bônus diferentes.

Sorteio (1d6)

1-3      Bônus 6 PM

4-5      Bônus 15 PM

6      Bônus 25 PM

## AMULETO DE LER MENTES

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Colar

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Criado por magos da Escola Psíquica de Magia Arcana, este poderoso amuleto tem a capacidade de ler mentes. No entanto este item é amaldiçoado, infligindo uma penalidade de -1 I.D, -1 de I.A. e - 5 PM. O personagem não terá controle da habilidade do item, lendo aleatoriamente os pensamentos da maioria dos seres inteligentes a sua volta. Se este item for levado a um mago, deverá ser identificado como um Amuleto +1 de I.A. ou +1 de I.D.

## AMULETO DO CHAMARIZ

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Colar

**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo



Trata-se de um pequeno amuleto com uma gema de rubi bem vermelha anexada no centro. Enquanto estiver usando este amuleto, todos os oponentes do grupo tenderão a atacar o usuário. Eles não deixarão de atacar para tentar atacar o usuário, mas darão preferência total para atacá-lo.

## AMULETO DO FAMILIAR

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Colar

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Este amuleto reproduz o efeito do Ritual de Criação de Familiar. Um familiar é um servo do usuário que compartilhará de seus desejos e anseios, sendo um fiel aliado. Familiares tendem a ser pequenos e fracos, quase como um animalzinho de estimação, mas podem ser muito úteis também. Apenas usuários de magia podem usar este item.

O tipo de familiar a ser criado depende do caráter do usuário do amuleto. Os poderes do familiar também variam de acordo com o nível do usuário do amuleto. (Ver Magia: Criar Familiar). Se o familiar morrer ou o amuleto for removido, seu usuário perde permanentemente 1 PM ou 1 PF para cada nível que possua.

### AMULETO DO METAMORFO

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Colar  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Este amuleto é o sonho de qualquer mulher feia! Ele permite que o usuário replique em si mesmo com perfeição a imagem de outro humanoide qualquer. As lembranças, habilidades, atributos e conhecimentos continuam sendo as originais do usuário, no entanto sua imagem será idêntica ao do replicado. Para executar esta habilidade, o possuidor do amuleto precisa pelo menos ter visto o ser que quer replicar. Esta habilidade pode ser usada duas vezes ao dia e seus efeitos podem durar por até 1 hora.

### ANÉIS DA AMIZADE EM MENTE

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo



Estes anéis são formados por um kit de um anel líder e mais 1d4+1 anéis da amizade. Estes permitem que seus usuários se comuniquem telepaticamente a qualquer distância. Qualquer um que esteja com um anel da amizade pode comunicar-se com o anel líder a qualquer momento e vice-versa.

Se quiser, o dono do anel líder poderá bloquear a comunicação com um ou mais anéis. O anel da amizade pode ser usado por qualquer personagem, mas se for dado como presente a um aliado, este verá o ato como uma prova de afeto aumentando 25 de Afinidade (☺).

### ANÉIS DA MARCHA LIGEIRA

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Estes anéis tornam os seus usuários mais rápidos para percorrerem longas distâncias. Muito comuns no uso por pequenas tropas ou gangues, os Anéis da Marcha Ligeira vêm em kits de X anéis. Cada usuário deste anel recebe um bônus de +1 nas jogadas de movimento a pé no Mapa Mundi. O anel influencia também a movimentação de montarias.

### ANÉIS DA MELHORIA DA AMIZADE

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Estes anéis não têm efeitos sozinhos. Tratam-se de 3 anéis que dão suporte a outros itens “da amizade”. Os anéis obrigatoriamente devem ser usados por personagens diferentes. Ao serem usados, eles melhoram os efeitos de itens “da amizade”. Os Anéis da Amizade em Dano restauram 1 PF ou PM por nível ao invés de apenas 1d6. O “Símbolo da Amizade” dado por um dos usuários destes anéis concede 3d20 de Afinidade ao invés de apenas 2d20. As “Capas da Amizade” restauram 1 PF ou PM por nível ao invés de apenas 1d6. Os pontos de Atributos Básicos concedidos pela “Orbe do Néctar da Amizade” são dobrados aos usuários destes anéis. Todos que estiverem usando os “Anéis da Amizade em Mente” vinculados a um anel mestre usado pelo mesmo usuário de um destes anéis ganham imediatamente +15 de afinidade. E por último, as lendárias “Orbes da Amizade Eterna” podem restaurar 2 PF ou PM por nível ao invés de apenas 1d10.



### ANÉIS DA PERMUTA DE ENERGIA

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Estes anéis vêm sempre aos pares e devem ser usados simultaneamente por usuários diferentes. Ao ativar a habilidade do item, os usuários destes anéis trocam temporariamente suas quantidades totais e atuais de PM. Esta troca dura por 20 minutos e só pode ser usada uma vez ao dia. Após este período, os status são destracados.



### ANÉIS DA PERMUTA DE VÍGOR

**Peso:** Desprezível    **Tipo:** Anel  
**Básico:** Nulo        **Forjaria:** Nulo

Estes anéis vêm sempre aos pares e devem ser usados simultaneamente por usuários diferentes. Ao ativar a habilidade do item, os usuários destes anéis trocam temporariamente suas quantidades totais e atuais de PF. Esta troca dura por 20 minutos e só pode ser usada uma vez ao dia. Após este período, os status são destracados.



### ANÉIS DA PERMUTA MÁGICA

**Peso:** Desprezível    **Tipo:** Anel  
**Básico:** Nulo        **Forjaria:** Nulo

Estes anéis vêm sempre aos pares e devem ser usados simultaneamente por usuários diferentes. Os usuários trocam permanentemente entre si o conhecimento de magias, fazendo com que, de certa forma, troquem magias aprendidas. O efeito pode trocar até 2 magias, mas é necessário que seja permitido aos usuários usarem dos Caminhos e Escolas das magias envolvidas. Se retirados, as magias são destracadas, mas os anéis só poderão ser usados novamente após 7 dias.

### ANEL CHAMARIZ DE ERRANTES

**Peso:** Desprezível    **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0              **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Este anel tem a terrível habilidade de transformar o usuário em um chamariz de errantes. Ao usar o anel, o mestre deverá liberar nas buscas um monstro errante a cada 5 minutos. Estes monstros irão atacar preferencialmente o usuário do anel. O anel só pode ser retirado com um Remover Maldições 2. Se identificado, o anel aparentará um Anel +2 ID.

### ANEL DA BARREIRA MÁGICA

**Peso:** Desprezível    **Tipo:** Anel  
**Básico:** Nulo        **Forjaria:** Nulo

Este anel é capaz de criar uma barreira mágica à sua frente que impede que magias de oponentes de até o dobro de seu nível o atinjam. Esta habilidade pode ser usada uma vez a dia e os efeitos durarão 2d6 minutos.



### ANEL DA QUASE MORTE

**Peso:** Desprezível    **Tipo:** Anel  
**Básico:** Nulo        **Forjaria:** Nulo

Este anel possui um rosto de anjo desenhado em sua superfície, e quando usado aparenta não ter nenhum poder especial, mas ele esconde algo que vai além da vida. Toda vez que o usuário mata um oponente de nível igual ou maior que o seu nível, este anel ganha um marcador. Quando seu usuário tiver seus PF reduzidos a 0 ou menos, ao invés disso o anel perde 10 marcadores e os PF serão reduzidos a 1, evitando sua morte.

### ANEL DA SANIDADE

**Peso:** Desprezível    **Tipo:** Anel  
**Básico:** Nulo        **Forjaria:** Nulo

Este anel garante a sanidade mental de seus usuários. O portador deste item se torna imune a efeitos mágicos de controle, medo,

loucura, confusão e ira. As primeiras 3 magias ou habilidades deste tipo lançadas contra ele, são automaticamente anuladas. Além disso, até 2 vezes por dia, este anel pode remover efeitos que estejam afetando seus companheiros que sejam provenientes destas fontes. O anel não age sobre efeitos de itens amaldiçoados. Para que o anel funcione, é necessário que o usuário esteja usando o anel a mais de 1 dia.



### ANEL DE TRANSFORMAÇÃO ANIMAL

**Peso:** Desprezível    **Tipo:** Anel  
**Básico:** Nulo        **Forjaria:** Nulo

Este anel criado por druidas permite que o usuário transforme-se em um animal até 2 vezes em um dia. Ao receber o anel, o usuário escolhe 3 animais de animais simples que poderá transformar-se. Estas opções ficarão definidas no anel enquanto aquele for o seu dono. Se o anel trocar de dono ele nunca mais poderá ser usado pelo seu dono anterior.

### ANEL FABULOSO

**Peso:** Desprezível    **Tipo:** Acessório  
**Básico:** Nulo        **Forjaria:** Nulo



Estes anéis foram feitos da magia de um Titã. O uso deste item é capaz de conferir um bônus de +3 a todos os atributos básicos. Se ao remover o anel os atributos ficarem abaixo do permitido, o personagem morre e não poderá mais ser revivido.

### ANEL LEAL DE MAGIAS

**Peso:** Desprezível    **Tipo:** Anel  
**Básico:** Nulo        **Forjaria:** Nulo

Este equipamento foi criado especificamente para aliados leais PNG que acompanham o grupo. Este anel permite ao

usuário aprender magias adicionais de acordo com a evolução do aliado. Toda vez que aprender uma magia em sua evolução natural, o portador do anel aprende uma magia adicional de seu círculo atual. Este anel pode armazenar até 5 magias. O usuário pode apagar magias para abrir espaço para novas magias. Se o anel for removido, todas as magias serão perdidas. Os efeitos mágicos desta arma não funcionam se usados por um PG.



### ANEL DE PREVENIR ERRANTES

**Peso:** Desprezível    **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0            **Forjaria:** Nulo

Este anel possui uma habilidade muito interessante. Uma vez por dia, quando ativado, o anel pode ficar 30 minutos repelindo o aparecimento de monstros errantes. Esta habilidade também pode ser usada para evitar uma jogada de encontro.

### ANEL DO DANO A SERES ALADOS

**Peso:** Desprezível    **Tipo:** Acessórios  
**Básico:** 0            **Forjaria:** Nulo

Este anel foi criado para a caça de seres voadores. Enquanto estiver usando este anel, o usuário receberá um bônus de +2 IA e +2d8+2 de dano contra todos os seres alados, mesmo que não estejam voando. Além disso, o mestre pode conceder alguns bônus de dano, efeito e duração em magias lançadas contra estes seres. Para que o anel surta efeito, é necessário que ele esteja sendo usado a pelo menos 1 dia.

### ANEL DO TROVADOR

**Peso:** Desprezível    **Tipo:** Acessório  
**Básico:** 0            **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Se identificado por um mago, este anel aparentará um Anel Mágico+3 ID. Mas na verdade, ao usar este anel o usuário receberá a terrível maldição de se comunicar apenas através de rimas. Toda vez que o



jogador que controla o personagem disser qualquer coisa que não soe como uma rima, receberá um dano de 1d12. Para remover este anel é necessário um Remover Maldições 4.

### ANEL FIREBALL

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel  
**Básico:** Nulo            **Forjaria:** Nulo

Este anel foi criado por um Mago Arcano estudante da Escola de Magia Central de Gerum. O portador deste anel é capaz de disparar 2 vezes por dia uma Bola de Fogo. O efeito é idêntico a Magia Elemental “Bola de Fogo”.

### ANEL MENTAL

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel  
**Básico:** Nulo            **Forjaria:** Nulo

Este item mágico age diretamente na evolução mental de seu usuário. Ao usar este anel, o personagem recebe 1d4 PM adicionais a cada nível que evoluir. Para que o poder tenha efeito, é necessário que o anel esteja sendo usado antes que o personagem esteja com 50% da EXP necessária para sua evolução. Se o anel for trocado de dono, não poderá voltar para o usuário anterior. Se o anel for removido e recolocado, não surtirá mais efeito naquele nível de experiência do usuário.

### ANEL MUTÁVEL DE ATRIBUTOS

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel  
**Básico:** Nulo            **Forjaria:** Nulo

Estes poderosos anéis são feitos de lascas de Corais. São capazes de conceder 10 pontos de um atributo básico à escolha do personagem. Toda vez que é retirado do dedo e recolocado, o personagem poderá escolher um novo atributo. O anel só pode ser recolocado uma vez ao dia.

### ANEL YOSHI

**Peso:** 0,25 Kg            **Tipo:** Anel  
**Básico:** Nulo            **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

O mago Yoshi viveu sua vida cercado por objetos animados que o serviam, limpando sua casa, fornecendo luz e alimento. Este ermitão não gostava de contato com pessoas e preferia ficar enclausurado estudando para ampliar suas capacidades mágicas. Este anel fará com que qualquer objeto vivo simples sirva ao seu usuário. Os objetos mais comuns são canecas, candelabros, vassouras, livros, etc... Este anel não pode controlar Golens e outros tipos de invocações mais poderosas.



### ARCO DAS TENTATIVAS

**Peso:** 4 Kg                **Tipo:** Arco Composto  
**Básico:** +1d4            **Forjaria:** Nulo

Este Arco Composto possui um bônus mágico de +2 IA e +1d4 de dano. Esta arma foi criada para arqueiros que disparam muitas flechas durante o mesmo combate. A partir da 4ª flecha disparada no mesmo combate, o bônus do arco passa a ser de +4 IA e +2d6 de dano.

### ARCO DE ENERGIA

**Peso:** 2 Kg                **Tipo:** Arco Curto  
**Básico:** 0                **Forjaria:** Nulo

Esta arma não precisa de flechas para ser disparadas. A corda do arco é feita de uma energia luminosa, e ao ser puxado gera flechas também feitas da mesma energia. Estes projéteis podem causar 1d4 de dano a cada dois níveis do usuário. Os disparos tem um bônus de +2 IA.

O portador do arco também pode puxar a corda e não disparar as flechas para usar a energia como fonte de luz e iluminar seu caminho. As flechas também são capazes de proporcionar luz, mas explodem ao colidir com alguma coisa. Os ataques feitos pelo arco exigem um teste de ataque simples como qualquer outra arma.

### ARCO DO TIRO CERTEIRO

**Peso:** 3 Kg                **Tipo:** Arco Longo  
**Básico:** +1d4            **Forjaria:** Nulo



Este equipamento é considerado um Arco Longo +2 IA +1d10 de dano. Uma vez por dia, este arco pode disparar um tiro certeiro contra um oponente. Este ataque receberá um bônus de +5 IA em sua jogada. Com o uso desta habilidade, o usuário pode tentar acertar inclusive alvos menores ou pequenos objetos.

### ARCO ELEMENTAL

**Peso:** 4 Kg      **Tipo:** Arco Longo  
**Básico:** +1d4      **Forjaria:** Nulo

Este arco possui propriedades elementais. As flechas disparadas por esta arma carregam energia de um dos elementos. Cada flecha disparada por estes arcos que for bem sucedida em atingir o inimigo submete o alvo a um teste de Ataque Mágico. Se for bem sucedido, o oponente recebe um dano adicional de 1d4 para cada um dos níveis do atacante por dano elemental. O elemento disparado pela flecha é aleatório, e este dano pode variar se o alvo for resistente ou suscetível ao elemento da flecha. Além disso, o Arco é +2 IA.

### ARCO INGRATO

**Peso:** 2 Kg      **Tipo:** Arco Composto  
**Básico:** +2 dano      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Este arco é uma arma rebelde. Toda vez que o seu usuário disparar uma flecha, há 50% de chance desta flecha retornar ao seu lançador. Para largar este arco é necessário um Remover Maldições 2.

OBS: Itens amaldiçoados são facilmente confundidos com itens mágicos comuns ao serem identificados por magos. (Ver Itens Amaldiçoados).

### ARMADILHA DOS ELFOS

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Com o passar dos anos, os elfos aperfeiçoaram suas capacidades de caça e proteção. Este item, embora raro, foi usado por algumas tribos élficas para caçar ou prender intrusos que invadissem a vila.

Trata-se de uma folha verde encantada pode ser jogada ao chão e será facilmente confundida com qualquer vegetação. Mas ao ser pisada, gera paredes de energia que isolarão o alvo. O alvo ficará preso até que a barreira seja tocada pelo dono do artefato.

A grande eficiência desta armadilha advém do fato de que a barreira é feita de uma energia que provém do próprio ser aprisionado. Desta forma, a armadilha fica intransponível por qualquer indivíduo, independente de seu nível ou poder. O alvo aprisionado poderá



falar, mas não poderá atacar ou recitar magias, pois nada passará pela barreira. No entanto, nada poderá penetrar a barreira também, não permitindo que o aprisionado seja atacado ou seja alvo de qualquer ação.

### ARMADURA DA PERSEVERANÇA

**Peso:** 20 Kg      **Tipo:** Armadura  
**Básico:** 5      **Forjaria:** 80%

Estas armaduras são dignas dos mais persistentes guerreiros e heróis. Trata-se de uma Armadura +1 ID. Mas, toda vez que sofrem dano através de um ataque simples a armadura ganha marcador. Quando quiser, o personagem pode remover qualquer quantidade de marcadores e ganhar +1 ID para cada 5 marcadores. Os ID acumulativos podem chegar até o máximo de 5, e se extinguem após o fim do combate.



### ARMADURA DE HÉLIOS

**Peso:** 2 Kg      **Tipo:** Armadura  
**Básico:** 5      **Forjaria:** Nulo

Esta foi uma brilhante criação dos magos da Escola de Magia de Gerum. Trata-se de uma armadura de ferro encantada, feita de um material tão leve que até mesmo um mago ou ladrão podem usar normalmente.

### ARMADURA DE URZA

**Peso:** 7 Kg                   **Tipo:** Peitoral  
**Básico:** 4                   **Forjaria:** 60%

Urza é o mais renomado e conhecido engenheiro mago do reino. Ele é um inventor que prestou vários serviços a coroa e seres poderosos do reino criando de geringonças a estruturas mecânicas para castelos. Sua especialidade é criar e controlar máquinas e mecanismos através da ciência e da magia. Esta armadura forjada por ele reduz em 50% o dano causado por máquinas não mágicas e por objetos animados magicamente, incluindo Objetos Vivos, Golens, Elementais, etc... Além disso trata-se de um Peitoral de Aço+2 ID.

### ARMADURA DO TERROR

**Peso:** 6 Kg                   **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Nulo

Esta armadura está enferrujada e não pode ser usada como defesa por algum personagem. Porém, no seu interior habita um espírito guerreiro capaz de defender o usuário do item. Uma vez ao dia, o usuário poderá invocar um espírito do tipo "Terror" que preencherá a armadura e ficar 1d8 minutos combatendo em seu favor. Se o Terror for derrotado, a armadura se esfacelará. O terror será equivalente a um Elemental, com 2 níveis a mais que seu invocador.

### ARMADURA ESQUELÉTICA

**Peso:** 7 Kg                   **Tipo:** Armad. de Couro  
**Básico:** 4                   **Forjaria:** Impossível

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Esta armadura é toda feita de ossos de mortos vivos. Ao equipar este item, o usuário magicamente adquire a aparência e odor de um morto-vivo. Enquanto estiver nesta forma, o

alvo não será atacado por mortos vivos desde que não os ataque. Se um morto-vivo for atacado pelo usuário, o mesmo o considerará um inimigo, mas outros mortos-vivos não inteligentes presentes ignorarão o evento. Além disso, este equipamento é tratado como uma Armadura de Couro +4 ID +10 PF.

A armadura só pode ser removida à meia noite de cada dia com um Remover Maldições 4. Enquanto estiver usando a armadura, o usuário não poderá ser alvo de magias Divinas. O usuário também não poderá ser alvo de outras magias ou habilidades que restaurem seus PF ou o reviva.



### ARMADURA FABULOSA

**Peso:** 20 Kg               **Tipo:** Armadura  
**Básico:** 6               **Forjaria:** 80%

Este equipamento é uma Armadura Pesada +2 ID. O item é capaz de proporcionar um bônus distribuído em quaisquer atributos básicos à escolha do usuário igual ao número absoluto de seu Nível de Experiência. Por exemplo, um guerreiro que esteja no nível 10, poderá distribuir 10 pontos em quaisquer atributos. Se o item for removido e recolocado no mesmo ou em outro usuário, este poderá escolher novamente os atributos. No entanto, cada vez que for removido, são necessários 10 dias até que a armadura recupere suas propriedades.

### ARMADURA LEAL

**Peso:** 10 Kg               **Tipo:** Armadura  
**Básico:** 5               **Forjaria:** 51%

Este equipamento foi criado especificamente para aliados leais que acompanham o grupo. Esta armadura mágica segue a mesma regra de uma Armadura Mágica Padrão, no entanto é mais poderosa. Os efeitos mágicos desta armadura não funcionam se usados por um PG.

Sorteio (1d6):

- 1           +2 ID
- 2           +2 ID + 5 PF

- 3 +3 ID
- 4 +3 ID + 5 PF
- 5 +4 ID
- 6 +4 ID + 5 PF

## BANDANA DA PERCEPÇÃO

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Elmo Leve  
**Básico:** 0      **Forjaria:** 60%

Criada para uso de gatunos e ladrões, esta bandana é muito comum entre os membros do Clã da Adaga de Prata. O uso desta bandana concede +5 de AGILIDADE e torna o usuário perceptivo a aproximação de pessoas. Como consequência, o usuário não poderá ser apanhado por um ataque surpresa ou ataque furtivo pelas costas de um ladrão. Para que surta efeito, a bandana deve ser usada 1 hora antes de começar a funcionar.

## BANDEIRA DO GENERAL

**Peso:** 2 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Esta bandeira foi criada para que os grandes líderes das tropas pudessem ser ouvidos por seus comandados durante batalhas de guerras. Enquanto estiver segurando a bandeira, todos os seus aliados em um raio de 5 km poderão ouvir o que o usuário disser.

## BARALHO DE ITENS

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Este item é bastante peculiar e muito útil. Trata-se de um baralho de 30 cartas numeradas de 1 a 30 que possuem em seus corpos objetos desenhados. Este baralho fornecerá ao usuário um arsenal de objetos úteis para usar quando quiser.

Uma vez escolhida uma carta e fora do baralho, o seu dono pronuncia “Extractum” e o item sai da carta podendo ser usado por qualquer um. Após isso, o usuário pronuncia “Intractum” e o item voltará para a respectiva carta. O dono do baralho só poderá usar 3 cartas por dia.

Segue a lista:

- 1 Barraca (5 Pessoas)
- 2 Espada Longa
- 3 Adaga
- 4 Machado Duplo
- 5 Martelo (Ferramenta)
- 6 Pá
- 7 Vara de Pesca Completa
- 8 Corda (20 Ms)
- 9 Arco Longo
- 10 Fita Métrica (30 Ms)
- 11 Utensílios de Cozinha (6 P)
- 12 Kit de Fazer Fogo
- 13 Bote (6 Pessoas)
- 14 Picareta
- 15 Estátua de Ferro (200 Kg)
- 16 Escada (5 Ms)
- 17 Jaula (3x3 Ms)
- 18 Cela de Cavalos
- 19 Chave de Fenda
- 20 Escavadeira
- 21 Cantil (Capacidade 1 L)
- 22 Barril (Capacidade 15 L)
- 23 Algemas
- 24 Lamparina
- 25 Frasco (Capacidade 250 ml)
- 26 Luneta
- 27 Serra (1 metro)
- 28 Gancho para Corda de Escalada
- 29 Rede de Pesca e Caça (Malha)
- 30 Pena e Tinta

Se algum daqueles itens for destruído ou quebrado a carta se queimará na mão do dono lhe causando 1 ponto de dano.

## BARRACA CAMUFLÁVEL

**Peso:** 50 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Esta barraca pode agrupar até 6 pessoas para uma boa noite de sono. A grande habilidade do item é que uma vez fechada a barraca, ela torna-se camuflada, reduzindo para 5% a chance de qualquer encontro em qualquer terreno.

## BASTÃO PROTETOR

**Peso:** 2 Kg      **Tipo:** Bastão  
**Básico:** 1d6      **Forjaria:** 60%

Este bastão é um equipamento extremamente útil para magas que desejam manterem-se vivos. O item é usado para atacar,

mas pode ser usado para defender-se eficazmente. A arma é um Bastão +1 IA +2 ID.

## BATINA DAS MULTIDÕES

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Acessório  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Esta batina equivalente a de sacerdotes foi criada pela Igreja Absista de Gerum para realização de cultos e cerimônias. Os palestrantes usavam essas batinas para ter uma maior influência sobre as multidões. O usuário deste item não será capaz de comandar ou controlar qualquer coisa em outras pessoas, mas terá seu carisma e influência ampliados. Os efeitos deste item concedem um bônus de + 20 em Carisma para lidar com grupos com mais de 10 indivíduos.

## BESTA DE ARCO ELÉTRICO

**Peso:** 4 Kg      **Tipo:** Besta Pesada  
**Básico:** +1 IA/1d4      **Forjaria:** Nulo



Trata-se de uma besta grande de cor azul metalizado capaz de disparar flechas e setas que servem como condutores de seus ataques elétricos. O projétil, atingindo o alvo, permitirá

que o usuário dispare relâmpagos contra a vítima causando 1d6 de dano por nível uma vez por turno. O lançador deve fazer um teste de ataque mágico para atingir o relâmpago. Posteriormente, o alvo pode fazer 2 testes de FORÇA e levar 1d6 de dano por nível do atacante remover o projétil. A arma só pode usar projéteis de metal e tem um bônus de +2 IA.

## BESTA DUPLA

**Peso:** 2 Kg      **Tipo:** Besta Leve  
**Básico:** +1      **Forjaria:** Base

Esta Besta Pesada é capaz de disparar até 2 setas simultaneamente. Os ataques feitos desta fora

recebem um bônus de +1 IA e causam o dano de cada seta individualmente.

## BLOODY SHIELD

**Peso:** 3 Kg      **Tipo:** Escudo Médio  
**Básico:** 2      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Este é um escudo médio vermelho com uma cruz no centro, onde parece correr sangue. Este escudo possui um poder vampírico, e à primeira vista tem a utilidade de um escudo comum. No entanto, toda vez

que o usuário for atacado e o atacante obtiver uma Falha Crítica, todos os PF do atacante são sugados e este cai morto. Esta técnica só tem efeito em criaturas de até 3 níveis acima do usuário.

Os PF sugados desta maneira ficam armazenados no escudo e são usados para restaurar os PF de quem estiver segurando o equipamento. O escudo não pode armazenar mais do que 5 PF para cada um dos níveis de seu usuário, e pode ser usado por qualquer herói no mesmo dia. O uso desta habilidade não gasta a vez de seu usuário. Além disso, ele é um Escudo Médio +1 DM.

## BOOMERANG DOS LADRÕES

**Peso:** 2 Kg      **Tipo:** Boomerang  
**Básico:** 1d10      **Forjaria:** 100%

Trata-se de um boomerang feito de metal imantado. Muito usado por ladrões devido a facilidade de furtar objetos com esta técnica. O dano causado por esta arma não é diferente de outro boomerang simples. No entanto, ao atingir o alvo, existe uma chance 40% do boomerang voltar com algum objeto de metal do alvo. O objeto roubado pode ser itens, moedas e até mesmo a arma ou o elmo do alvo.

## **BOTAS DE CADARÇOS AMARRADOS**

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Acessório  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Aparentemente estas botas comuns não tem nenhum poder mágico específico. Mas ao serem colocados, os cadarços dos calçados automaticamente se amarram, e assim permanecem até que a maldição seja removida. Isto impedirá que o personagem corra, reduzirá 1 em suas jogadas de movimento, e fará como que o usuário eventualmente tropece e caia. Para remover as botas é necessário um Remover Maldições 2.

OBS: Itens amaldiçoados são facilmente confundidos com itens mágicos comuns ao serem identificados por magos. (Ver Itens Amaldiçoados).

## **BOTAS DE FOLHAS**

**Peso:** 0,5 Kg                   **Tipo:** Acessório  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** Nulo

Estas botas élficas são verdes e feitas de folhagem conservadas em algum tipo de composto de ervas. Ao usar estas botas, o usuário fica protegido contra quedas. Toda vez que cair de um lugar de altura superior a 2 m, irá cair suavemente, como folhas de uma árvore.

## **BRAÇADEIRAS DE ZAL ABARD**

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Acessórios  
**Básico:** 1 I.D.               **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Estas braçadeiras foram usadas pelo antigo Midas, Rei Zal Abard. Este rei era apaixonado por estatuas e ouro. Quando estiver usando estas braçadeiras, toda vez que matar um inimigo com um ataque crítico, o alvo se transformará em uma quantidade de Falcons (F\$) igual a sua quantidade máxima de PF. Isto só pode ocorrer no máximo 3 vezes ao dia.



## **BRAÇADEIRAS DO NÁUFRAGO**

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Acessório  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** 51%

Se você estiver preso em uma ilha deserta, e deste item que irá precisar. Usando estas braçadeiras o usuário não precisa se alimentar ou beber água por até 20 dias. Uma vez ativadas as braçadeiras, o usuário passa a perder 1 PF por dia permanentemente. Não há limite para utilização deste item, desde que haja um intervalo de 1 dia para cada utilização.

## **BRAÇADEIRAS DOS ARQUEIROS**

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Acessórios  
**Básico:** Nulo               **Forjaria:** 100%

Estas braçadeiras possuem este nome devido a sua enorme popularidade entre os Arqueiros élficos. De design simples e feitas em couro, estas braçadeiras são capazes de melhorar a pontaria do usuário e sua eficácia para usar armas de projéteis. O usuário recebe +1 I.A. +1d8 de Dano e +5 de PONTARIA nas enquanto estiver usando armas de projéteis.

## **BRINCOS DA PROTOCOOPERAÇÃO**

**Peso:** 0,25 Kg               **Tipo:** Acessório - Único  
**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Impossível

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Estes brincos azuis, se usados pelo mesmo indivíduo, aparentarão um simples ornamento. Mas se usados em conjunto em dois indivíduos diferentes eles poderão compartilhar o seus sofrimentos.

Toda vez que um dos dois sofrer dano, eles terão 10 segundos para determinar se um dos dois receberá até 50% do dano sofrido. Se um dos usuários do brinco morrer, o outro receberá um dano equivalente a 50% do total do PF do que morreu. O Brinco pode ser ativado até 2 vezes ao dia.

## BRINCOS DE ATLÂNTIS

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Acessório

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Estes brincos são feitos de pedras de corais dos rochedos da cidade perdida de Atlântis. O usuário destes brincos poderá respirar normalmente embaixo d'água. Além disso, o usuário terá livre ação no fundo de oceanos como se estivesse na superfície. Poderá movimentar-se, atacar e até mesmo lançar magias debaixo d'água como se estivesse em terra firme.



## BRINCOS DE ATRIBUTOS MISTOS

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Acessório

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Estes artefatos são duas pequenas gemas de coral feitas para serem usados nas orelhas. São dois brincos que concedem, cada um, 4 pontos de dois atributos aleatoriamente. Uma vez colocados, são sorteados os atributos, e estes atributos ficaram fixos por um período de pelo menos um ano. Ambos os brincos não podem dar bônus para o mesmo atributo. Podem ser usados juntos ou separados.

## BROCHE DA VELOCIDADE

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Artefato

**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Quando ativado, este broche fará com que seu usuário se mova com o dobro da velocidade, tanto caminhando quanto correndo. Ele também recebe um bônus de +5 AGILIDADE enquanto estiver usando o broche. Este item pode ser ativado 1 vez ao dia por 1d6 minutos.

## BROCHE DE ANULAR MAGIA

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Acessório

**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

O usuário deste broche ficará impossibilitado de usar e aprender magias. O item também anula qualquer efeito mágico que recaia sobre o alvo. Muitos consideram este broche, não um item amaldiçoado, mas um poderoso item de proteção. O acessório não previne danos causados por magia e nem efeitos pré-existentes. Para ser removido é necessário um Remover Maldições 2.

OBS: Itens amaldiçoados são facilmente confundidos com itens mágicos comuns ao serem identificados por magos. (Ver Itens Amaldiçoados).

## BROQUEL ELEMENTAL DA ÁGUA

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Broquel

**Básico:** 0      **Forjaria:** 60% (Especial)

Trata-se de um Escudo simples criado por Mono-Elementalistas da Escola da Água. O usuário ficará protegido de todos os ataques baseados no Elemental da Água. Estes escudos podem ser forjados com quaisquer outros broquéis elementais para gerar um escudo maior com as capacidade acumuladas.

## BROQUEL ELEMENTAL DA TERRA

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Broquel

**Básico:** 0      **Forjaria:** 60% (Especial)

Trata-se de um Escudo simples criado por Mono-Elementalistas da Escola da Terra. O usuário ficará protegido de todos os ataques baseados no Elemental do Terra. Estes escudos podem ser forjados com quaisquer outros broquéis elementais para gerar um escudo maior com as capacidade acumuladas.

## BROQUEL ELEMENTAL DO AR

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Broquel

**Básico:** 0      **Forjaria:** 60% (Especial)

Trata-se de um Escudo simples criado por Mono-Elementalistas da Escola do Ar. O usuário ficará protegido de todos os ataques baseados no Elemental do Ar. Estes escudos podem ser forjados com quaisquer outros broquéis elementais para gerar um escudo maior com as capacidade acumuladas.

## BROQUEL ELEMENTAL DO FOGO

**Peso:** 1 Kg

**Tipo:** Broquel

**Básico:** 0

**Forjaria:** 60% (Especial)

Trata-se de um Escudo simples criado por Mono-Elementalistas da Escola do Fogo. O usuário ficará protegido de todos os ataques baseados no Elemental do Fogo. Estes escudos podem ser forjados com quaisquer outros broquéis elementais para gerar um escudo maior com as capacidade acumuladas.

## BUSSOLA DE INIMIGOS

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

Com esta bússola, o personagem pode nominar algum inimigo ou alguma raça e o artefato apontará em que direção o alvo está num raio de 500 km<sup>2</sup>. O alvo pode ser tanta uma raça qualquer quanto algum inimigo conhecido ou único que seja especificamente aquele indivíduo. Ao chegar a menos de 500 m do inimigo, a bússola começará a vibrar.



## CADEADO MÁGICO

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

Esse cadeado mágico foi criado pelos magos mais poderosos do reino por encomenda de donos das instituições financeiras e de depósitos. O objetivo era manter dinheiro e itens mágicos seguros de possíveis malfeitores. Estes cadeados não podem ser abertos por ninguém, a não ser quem o trancou e até mais 2 seres indicados pelo usuário do cadeado. Não importando o nível dos arrombadores, este cadeado continuará inviolável.



## CAIXÃO IDENTIFICADOR

**Peso:** 30 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

Esse poderoso artefato é feito de madeira e possui um espelho no lado de fora de sua tampa. Seu tamanho é de 2 m por 70 cm e possui algumas escritas em volta dele. Na verdade ele é um recipiente capaz de identificar itens.

O usuário coloca dentro do caixão algum item que quer identificar e a descrição do item alvo aparecerá escrita no espelho do caixão. Só poderão ser identificados itens de nível 1 ou 2 e apenas um item de cada vez. A habilidade do caixão pode ser ativada até 5 vezes ao dia.

## CAJADO DOS MORTOS

**Peso:** 2 Kg

**Tipo:** Cajado

**Básico:** 1d6 Dano

**Forjaria:** 60%



Este cajado de bronze tem propriedades necromânticas e foi forjado por estudiosos destas artes. Todos oponentes mortos através de ataques desta arma tornaram-se mortos-vivos aleatórios controlados pelo possuidor do cajado. O controlador pode manter uma quantidade de mortos de 1 para cada 4 níveis.

Os mortos ficaram em pé por 2d6 minutos, caindo inanimados novamente após este período. Os atributos de cada morto-vivo dependerão do tipo em que se tornar e da força do alvo em vida. Estes atributos devem ser definidos pelo MJ. Os EXP adquiridos pelos mortos-vivos pertencem ao personagem que os controla, já que não capazes de evoluir níveis. Além disso, o Cajado é +1 IA +1 AM +1d4 de dano.

## CAJADO DO CONTROLE

**Peso:** 2 Kg      **Tipo:** Cajado  
**Básico:** 1d6 Dano      **Forjaria:** 100%

Este cajado funciona como um Bastão + 2 A.M. +5 PM. Mas seu grande poder está no exercício do controle da mente. Uma vez ao dia, o mago pode usar a habilidade do cajado para controlar a mente de outro ser de nível igual ou inferior ao seu. O alvo será comandado por 2d4 minutos, e durante este período fará o que seu controlador mandar, com exceção de ações que interfiram diretamente em sua integridade física. O cajado só surtirá efeito se o usuário o estiver usando por pelo menos 3 dias. Se for desequipado, o cajado necessita novamente deste processo.

## CAMA DE ÁTHIA

**Peso:** 45 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Trata-se de um móvel de design extremamente delicado e antigo, bem como seu jogo de lençóis. Esta fina peça um dia foi a cama de Áthia, uma das ex-esposas do Rei George.

Para sair nas noites de Gerum, George pediu a um poderoso ritualista que encantasse a cama. Toda vez que algum ser deita nesta cama, dorme num sono profundo e eterno, até que seja removido da cama. Enquanto estiver dormindo, o personagem não precisa se alimentar e apenas uma pessoa pode dormir por vez.



## CAMA DO SONO RESTAURADOR

**Peso:** 50 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Esta cama parece ter sido feita de forma bastante rústica e prática, em madeira bem resistente e com um agradável e macio colchão. Ao deitar nesta cama, o personagem sentirá que se trata de uma cama extremamente confortável, mas nenhum efeito mágico será disparado. Ao ter uma boa noite de sono nesta cama, por 8

horas pelo menos, o personagem recuperará 100% dos PF e PM.

## CAMA DOS SONHOS DE GUERRA

**Peso:** 52 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Na cabeceira desta cama, estão desenhos de diversas cenas de combate talhadas na madeira. O poderoso artefato é composto de uma cama e um colchão bastante confortável. Toda vez que dormir no colchão, o usuário irá sonhar com as cenas de combate que presenciou no dia anterior. Enquanto estiver dormindo, o personagem irá ver e rever diversas vezes todos os combates ocorridos nas últimas 16 horas.

Este processo irá render ao usuário do artefato um bônus de 10% de todas as experiências acumuladas no dia anterior. No entanto, sua mente não irá descansar corretamente fazendo com que o mesmo não restaure seus PF e PM. A cama pode ser usada apenas uma vez a cada 2 vezes por nível.

## CAPA DA ESQUIVA

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Acessório  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** 100%

Esta capa foi projetada para ricochetear flechas e outros projéteis. A capa confere ao seu usuário um bônus de +2 de I.D. contra projéteis. Adicionalmente a capa confere +1 de DM.

## CAPA DA PERSEGUIÇÃO

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Acessório  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Esta capa amaldiçoada interfere diretamente na velocidade dos oponentes. Enquanto algum personagem estiver usando esta capa, todos os seus oponentes se movimentarão com o dobro da velocidade.

OBS: Itens amaldiçoados são facilmente confundidos com itens mágicos comuns ao serem identificados por magos. (Ver Itens Amaldiçoados).

## CAPA DE PAGASU

**Peso:** 2 Kg                   **Tipo:** Acessórios  
**Básico:** Nulo               **Forjaria:** 51%

Esta capa branca possui a imagem de um pegasu desenhada em suas costas. Uma vez dia, o personagem que estiver vestido com este acessório poderá ativar sua habilidade. A habilidade não custa movimento para ser ativada e dura por 4 horas.

A capa é capaz de se tornar asas de pegasus acopladas às costas do usuário. Este poderá voar livremente pelo céu a até 2d12+3 km/h ou 2d8 m por minuto em combate. O item voltará a ser uma capa após este período. O indivíduo poderá voar com bastante perícia, com o dobro de sua velocidade andando, podendo voar rápido com o dobro de sua velocidade correndo, submetendo-se a um teste de saúde. O usuário também poderá atacar quando estiver planando.

## CAPA DO TELEPORTE RANDÔMICO

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Acessório  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Assim como a maioria das Capas amaldiçoadas, esta bota se parece com uma capa mágica útil. Mas ao ser vestido com a capa, o personagem terá uma terrível maldição. Toda vez que causar dano ou receber dano, a capa transportaram o usuário para algum lugar aleatório em uma raio de 10 m. este item só pode ser removido com um Remover Maldições 3.

OBS: Itens amaldiçoados são facilmente confundidos com itens mágicos comuns ao serem identificados por magos. (Ver Itens Amaldiçoados).

## CHARRETE FANTASMA

**Peso:** 250 Kg               **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Nulo



Esta elegante carruagem feita inteiramente em mogno possui propriedades mágicas de furtividade. São necessários 2 cavalos para puxar a charrete e enquanto ela estiver em movimento torna-se invisível, produzindo apenas som ao passar pelos encontros. A carruagem tem capacidade para 6 pessoas, e consegue locomover-se a 2d8 km/h.

## CHARRETE VELOZ

**Peso:** 500 Kg               **Tipo:** Artefato  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** Nulo

Esta charrete feita de metal precisa de 4 a 6 cavalos para puxá-la. A charrete, magicamente, faz com que os cavalos consigam puxá-la com o dobro da velocidade comum (2d12+2). A Charrete pode carregar até 1 Tonelada entre pessoas e bagagens. A charrete tem 8 assentos, permitindo no máximo o transporte desta quantidade de pessoas. A velocidade da charrete não se altera independente da quantidade de peso que carregue. No entanto, se ultrapassar a capacidade máxima, a charrete nem sai do lugar.

## CHAVE DO MERCADO

**Peso:** 0,25 Kg           **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo           **Forjaria:** Nulo

Esta chave pode ser enfiada em uma fechadura de porta comum que esteja destrancada. O usuário deverá encostar a porta e depois reabri-la, encontrando dentro da sala 3 lojistas o aguardando. Estes lojistas poderão vender qualquer tipo de itens encontrados na Loja de Armas Padrão, Loja de Armaduras Padrão, Alquimista, Ferreiro, Casa do Mago, Templo ou Lojas de Utilidades Padrão. A chave pode ser usada uma vez ao dia e consome 3 PM ou PF por nível para ser usada.

Eventualmente (Cerca de 5% das vezes) o mestre pode incluir algum lojista diferente, que venda até mesmo itens mágicos. Os lojistas ficarão lá até que o dono da chave saia da sala, desaparecendo magicamente após isso. Se houverem seres hostis na sala, o item não irá funcionar.



## CHOCALHO DA MORTE

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Artefato

**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Este chocalho, feito de guizos de animais venenosos, é capaz de causar altos danos a quem ouvir seus ruídos. Uma vez agitado o chocalho, ele causa dano a todos que estiverem ouvindo em um raio de 30 m, inclusive o próprio usuário. O dano é de 1d8 por nível do usuário, sem direito a teste de ataque mágico. Esta arma é extremamente perigosa, e pode matar até mesmo seu próprio dono acidentalmente.

## CINTO DA PERSISTÊNCIA MÁGICA

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Acessório

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Este cinto melhora consistentemente a chance de seu usuário defender uma magia. O item permite que quando um oponente seja bem sucedido em um ataque mágico, este deva jogar novamente um novo teste para tentar acertar. Esta habilidade deve ser anunciada depois que o oponente anuncie o alvo de sua magia, mas antes do primeiro teste ser realizado. Este efeito pode ser usado até 2 vezes ao dia, mas não na mesma magia.

## CINTO DE DETECÇÃO RACIAL

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Acessório

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** 51%

O usuário deste cinto nomeia uma raça e o este item ficará gravado com o nome da raça em Kiramaico. Toda vez que houver um membro daquela raça a um distancia inferior à 50 metros o começará a vibrar, aumentando a intensidade da vibração conforme se aproxima do ser. O usuário pode mudar a raça escolhida até 1 vez ao dia.

## CINTO DO INCANSÁVEL

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Acessório

**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Este cinto foi criado para projetar uma possível fuga de situações complicadas. O usuário deste cinto pode deixar de fazer um teste de fadiga, e ao invés disso perder 1 PF

permanentemente. A ideia é tornar o usuário incansável por um curto espaço de tempo.

## CINTO FLUTUANTE

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Acessório

**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Uma vez colocado este sinto, o personagem ficará flutuando a uma altura de 1 m. Ele não poderá voar e nem ao menos controlar em que direção flutua.

OBS: Itens amaldiçoados são facilmente confundidos com itens mágicos comuns ao serem identificados por magos. (Ver Itens Amaldiçoados).

## CINTURÃO DOS COVARDES

**Peso:** 2 Kg      **Tipo:** Acessório

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** 51%

Este item foi criado para caçadores de tesouros que não queriam se expor demais em suas caçadas. O usuário deste cinto consegue sentir a presença de seres mais fortes que ele a uma distância de 30 m. O cinto não diz qual é a raça, nome ou outras características do alvo, mas pode precisar exatamente quantos seres são e aproximadamente seus níveis. Isto permite que muitas duras batalhas sejam evitadas ou preparadas.



## COBERTOR DO SONO TRANQUILO

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Manto

**Básico:** 1      **Forjaria:** Nulo

Desenvolvidos por magos especializados no estudo dos sonhos, este item é capaz de proporcionar uma excelente noite de sono a quem o usar. Dormir uma noite com este cobertor restaurará 100% dos PF do personagem. A restauração de PM continua igual. O cobertor só pode ser usado desta forma a cada 36 horas, não permitindo ser usado todas as noites. Este item também pode ser usado como equipamento, e torna-se um Manto +2 ID.

## COLAR DA EFETIVA RESTAURAÇÃO

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Colar

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

Este é um tipo de colar criado por clérigos especialistas que pretendiam aumentar a efetividade de suas magias e poções curativas. Seu efeito permite que todas as magias, poções e efeitos mágicos que curariam ao PF do usuário surtam seu efeito em dobro. Este colar não pode ser usado por dois usuários no mesmo dia ou suas propriedades ficaram desabilitadas pelo resto do dia. Além disso, se o usuário tirar o colar no mesmo dia ele receberá um dano equivalente a todos os pontos que lhe foram restaurados.

## COLEIRA DO BOM DONO

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Bestas e Feras

**Básico:** 0

**Forjaria:** 100%

Estas coleiras só podem ser usadas por animais irracionais de estimação, mortos-vivos não inteligentes, montarias ou familiares (mesmo os inteligentes). Estas coleiras são capazes de implementar as habilidades do animal de estimação de acordo com a força de seu dono. São feitas de um couro escuro e se ajustam à pequenos animais do tamanho de um gato até bestas do porte de um grifo ou quimera. A coleira aumenta 1 IA e 1 ID e +1 IA e ID a cada 10 níveis completos de seu dono.



## COLEIRA DOS GIGANTES

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Bestas e Feras

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

Estas coleiras só podem ser usadas por animais irracionais de estimação, mortos-vivos não inteligentes ou familiares (mesmo os inteligentes). Uma vez colocada estas coleiras, o animal tem seu tamanho dobrado. Junto com o aumento de tamanho vem algum ganho proporcional em PF e Dano, ajustados pelo mestre do jogo. São capazes de carregar o dobro de carga.

## COROA AQUÁTICA

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Elmo Leve

**Básico:** 1

**Forjaria:** 90%

Trata-se de uma poderosa coroa criada por Mono-Elementalistas da Escola da Água. Trata-se de uma Coroa+5 PF que toda vez que o usuário for alvo de magias de água, ao invés de causar dano, a magia restaurará os PF em 50% do que causaria de dano.

## CORAL DO TELETRANSPORTE

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Gema

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Cravejamento

Este item foi criado para encurtar distancias em combate. Muito usado por guerreiros que querem esquivar-se de feitiços ou por magos que tentam manter uma distancia segura de seu oponente. Com esta gema o alvo pode se deslocar 1 metro por nível instantaneamente. Este item pode ser usado inclusive na vez do oponente para esquivar-se de um ataque ou feitiço. No caso de um ataque, este tem uma chance de 40% de evitar que o oponente realize um ataque contra ele. No caso de um feitiço, ele tem 30% de chance de esquivar-se do feitiço antes do teste de Ataque Mágico. Se o fizer, o usuário perde sua próxima vez de jogar. Feitiços que atingem áreas só poderão ser evitados se o usuário sair da área de efeito. A habilidade da gema pode ser usada 2 vezes ao dia e para isso, é necessário que a gema esteja equipada a pelo menos uma hora.

## COROA DA SALVAÇÃO

**Peso:** 1 Kg

**Tipo:** Elmo Leve

**Básico:** 1

**Forjaria:** 51%

Quem não quer ter uma saída quando estiver próximo da morte. Este objeto poderá fornecer esta alternativa. Criado para evitar a morte em momentos críticos,



este protetor restaurará uma porção de PF quando seu usuário estiver próximo de morrer.

Quando o personagem que estiver com o elmo chagar a 10% de seus PF ou menos, a coroa restaurará 1d8 PF por nível. Esta habilidade só pode ser acionada uma vez ao dia. Se o usuário morrer direto, sem ficar com menos de 10% de seus PF o item não surtirá efeito.

## **COROA DO CONTROLE DA MENTE**

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Elmo Leve

**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Estas coroas são capazes de controlar a mente do usuário. Uma vez colocadas, estes itens amaldiçoados não poderão ser removidos sem um “Remover Maldições” nível 3. O usuário deste item ficará sob controle de quem forjou o item. Se removida, o próximo usuário passa a obedecer a ordens do antigo dono da coroa, deste que este possua nível superior ao do novo usuário. Existem dois tipos de coroas do controle mental:

Sorteio (1d6)

1-4    Coroa do Comando

5-6    Coroa do Total Controle

As coroas do Controle Mental obrigam ao usuário a obedecer a um comando simples de no máximo 10 palavras. Por exemplo: “Mate todos os humanos que encontrar” ou “Me proteja com sua própria vida”... Estes comandos são dados no momento que a coroa é colocada ou no momento que é forjada. Já as coroas do total controle garantem total domínio sobre o usuário, permitindo que o controlar o manipule como se fosse um de suas criações.

OBS: Itens amaldiçoados são facilmente confundidos com itens mágicos comuns ao serem identificados por magos. (Ver Itens Amaldiçoados).

## **CORRENTES DE ABADI**

**Peso:** 10 Kg                   **Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Nulo

Estas correntes foram criadas pelos inquisidores do clero para capturar demônios, mortos vivos corpóreos e magos/necromantes

malignos. O usuário das correntes deverá arremessa-las em um alvo e se este pertencer a uma destas categorias citadas, as correntes se enrolarão e aprisionarão o alvo. Para funcionar, o alvo deverá possuir no máximo 3 níveis acima do lançador da corrente. As correntes poderão ser usadas 2 vezes ao dia, e só se soltarão do alvo com um comando de seu lançador.

## **CORSELETE DA OPORTUNIDADE**

**Peso:** 6 Kg                   **Tipo:** Corselete

**Básico:** 3                   **Forjaria:** 80%

Esta armadura é um Corselete de Couro+2 ID. Mas o seu grande poder está em aproveitar as oportunidades de contra-ataque versus os ataques mal sucedidos de oponentes. Toda vez que um oponente errar um ataque contra o usuário do item, este terá um bônus de +2 IA para atacar o oponente em sua próxima rodada.

## **CORSELETE DE ESCAMAS DE TROLL**

**Peso:** 4 Kg                   **Tipo:** Corselete de Couro

**Básico:** 3                   **Forjaria:** 51%

Este equipamento foi criado à base de couro de Trolls, e carrega as capacidades regenerativas destes monstros. Toda vez que recebe um ataque físico não-mágico, a armadura começa a regenerar 1 PF por nível por minuto de por 1d6 minutos. Este efeito desencadeado não é opcional e pode ocorrer até 3 vezes ao dia.

## **CORSELETE NOTURNO**

**Peso:** 4 Kg                   **Tipo:** Corselete

**Básico:** 2                   **Forjaria:** 60%

Esta armadura escura em tons de grafite é feita de uma malha de ferro que brilha a luz da lua. Durante o dia esta armadura é um Corselete de Malha +2 ID, mas durante a noite em céu aberto, torna-se uma Cota de Malha +3 ID.

## **COTA DA IMPERÍCIA**

**Peso:** 2 Kg                   **Tipo:** Cota de Malha

**Básico:** 2                   **Forjaria:** 60%

Esta cota de malha emana uma aura que faz com que os inimigos a sua volta se tornem menos peritos em combate. Todos os oponentes do usuário em um raio de 5 m a sua volta recebem uma penalidade -2 no IA. Além disso, trata-se de uma cota de malha +1 DM.

### COTA DE KATABROK

**Peso:** 2 Kg **Tipo:** Cota de Malha

**Básico:** 2 **Forjaria:** 80%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Esta cota de malha foi usada por muito tempo por Katabrok, o Furioso. Este bárbaro liderou algumas legiões de Ogros nas guerras em Ógria, e ficou famoso por seu temperamento explosivo e seu ímpeto em combate. O uso desta cota fazia com que cada vez que fosse vítima de um ataque, Katabrok ficasse mais enfurecido e violento. A cada ataque bem sucedido contra ele, recebia um bônus de +1 I.A. e +1d6 de dano, limitado a 4 pontos de cada. Os efeitos cessavam ao fim do combate. Além disso, ela é uma Cota de Malha de Ferro +2 ID

### COTA DE ZAL ABARD

**Peso:** 2 Kg **Tipo:** Cota de Malha

**Básico:** 2 I.D. **Forjaria:** 51%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Esta cota de malha é feita de um metal que reluz e foi usada pelo próprio Rei Zal Abard. Ela previne seu usuário de qualquer tipo de transformação em rocha ou metal por magias de seus oponentes ou armadilhas. Além disso, é uma armadura que concede magicamente +1 de I.D e +2 DM.



### COTA DIVINA

**Peso:** 2 Kg **Tipo:** Cota de Malha

**Básico:** 2 **Forjaria:** 80%

Esta cota é digna dos mais nobres anjos e entidades celestiais. O uso desta cota só é permitido a seres de caráter caridoso ou bondoso. O equipamento é uma Cota de Malha +3 ID que previne todos os efeitos negativos

causados por magias divinas disparados contra usuário. A Cota não imuniza contra dano, maldições e outros efeitos que atinjam áreas.

### COTA DO MAGISTRADO

**Peso:** 2 Kg **Tipo:** Cota de Aço

**Básico:** 2 ID **Forjaria:** 70% (Especial)

A cota dos magistrados se trata de uma cota de malha de aço simples de cor branca cheia de detalhes escritos. No entanto, ao usar esta cota, o usuário nomeia uma escola de magia que fica gravada na cota. Uma vez ao dia, o usuário pode ativar a cota e ficar protegido contra qualquer magia da escola escolhida por 2d4 minutos. O usuário só pode mudar a escola de escolha uma vez por nível. Esta habilidade não consome dados de movimento para ser usada.

### COTA DO RENASCIMENTO

**Peso:** 3 Kg **Tipo:** Cota de Malha

**Básico:** 2 ID **Forjaria:** 60% (Especial)

Esta cota de malha é capaz de reviver humanoides mortos. Uma vez morto, o ser que estiver vestido com o item acordará vivo no dia seguinte. Para que este efeito ocorra, o usuário deverá estar usando a cota no momento em que morrer. Reviver o personagem desta forma não ignorará as penalidades nos atributos, mas às reduzirá pela metade.

### CRINA DE FÊNIX

**Peso:** 0,25 Kg **Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo **Forjaria:** Impossível

Uma fênix é uma ave exótica, mais inteligente que um humano e que representa a vida e o renascimento. Sua crina também tem propriedades poderosas de restauração, sendo capaz de reviver um ser que havia morrido até 3 dias, voltando a vida completamente restaurado. Esta ave é um símbolo de bondade e paz, o que faz com que seja difícil encontrar algum ser bondoso capaz de querer extrair suas penas.



A crina é apenas colocada sobre o corpo do morto que magicamente volta à vida. Após isso a crina se desintegra. O ser volta à vida com 100% do seu

total de pontos de vida. A ressuscitação por este método não implicará na perda de atributos.

## CUBO DE ACAMPAMENTO

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

Este cubo é na verdade um belo acampamento portátil. Ao colocar o cubo no chão e dizer "Campim Stratus", o cubo se desdobra em 3 barracas para até 5 pessoas cada. A mesma palavra de ativação é usada para reagrupar o cubo novamente. A reagrupação não surte efeito se houver pessoas ou coisas dentro das barracas. O cubo pode ser ativado quantas vezes o usuário desejar. Estas barracas reduzem a chance de encontro em 50%.



## DIAPASÃO DA TERRA

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo



Este diapasão é capaz de provocar grandes tremores. Uma vez batido em algum lugar, o objeto passa a emitir vibrações capazes de gerar grandes tremores que se equivalem a pequenos terremotos. Se usado no oceano, o item é capaz de gerar grandes ondas e bastante agitação na água. A intensidade dos tremores depende da FORÇA de quem bate o diapasão.

## DIÁRIO MÁGICO DO HERÓI

**Peso:** 1 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

Trata-se de um pequeno caderninho onde o personagem deverá registrar tudo que ocorreu em sua última busca. Para fazer isso, é necessário ficar 6 horas escrevendo. Apenas aventuras completas podem ser registradas no

diário. Depois disso, o herói poderá lê-la com 4 horas de estudo e relembrar de seus momentos de aventura. Toda vez que o fizer, o personagem ganhará 10% adicional de toda experiência que ganhou durante a busca em questão. O caderninho também pode ser usado como fonte de consulta futura dos heróis e pode registrar o histórico de até 10 buscas.



## ELMO DA CLARIVIDÊNCIA

**Peso:** 2 Kg

**Tipo:** Elmo

**Básico:** 0

**Forjaria:** 70%

Este equipamento é considerado um Elmo +1 ID. Quem estiver usando este item será capaz de enxergar através das paredes. O usuário poderá ver através de uma parede como se esta não estivesse lá. A habilidade do elmo pode ser usada 2 vezes ao dia.

## ELMO DA RESILIÊNCIA

**Peso:** 1 Kg

**Tipo:** Elmo Leve

**Básico:** 0

**Forjaria:** 70%

O Elmo da Resiliência foi especificamente desenvolvido para resistir a ataques mágicos. Toda vez que o usuário for alvo de alguma habilidade ou magia capaz de causar dano, este pode prevenir 1 ponto de dano para cada um de seus níveis de experiência.



## ELMO DA TIMIDEZ

**Peso:** 1 Kg

**Tipo:** Elmo Leve

**Básico:** 0

**Forjaria:** 60%

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Este elmo possui uma característica muito curiosa. Enquanto o estiver usando, o personagem se tornará alguém extremamente tímido e retraído. Não conseguirá falar em público e nem flertar com o sexo oposto. Responder perguntas a pessoas importantes também será algo difícil. Para retirar o elmo, é necessário um Remover Maldições 3.

OBS: Itens amaldiçoados são facilmente confundidos com itens mágicos comuns ao serem identificados por magos. (Ver Itens Amaldiçoados).

## ESCUDO CAÇADOR DE PROJÉTEIS

**Peso:** 5 Kg      **Tipo:** Escudo Grande  
**Básico:** 2      **Forjaria:** 60%

Junto com este escudo, acompanha uma pequena bolsa. Toda vez que um ataque de projétil desferido contra o usuário do escudo falha, o projétil aparece magicamente dentro da bolsa. A ideia é que o usuário possa armazenar os projéteis disparados contra ele. Além disso, este equipamento confere um bônus de +1 ID.



## ESCUDO DEFLETOR

**Peso:** 3 Kg      **Tipo:** Escudo Médio  
**Básico:** 2      **Forjaria:** 60%

Este escudo é capaz de refletir projéteis disparados contra ele. Quando um ataque de projétil falha contra o usuário do escudo, o projétil tem 50% de chance de ser repellido para uma direção aleatória. O projétil segue em linha reta atingindo o primeiro ser que estiver em seu caminho. Quando isto ocorre, uma nova jogada de ataque é desferida contra a vítima, usando o IA do lançador do projétil. Além disso, o Escudo confere um bônus de +1 IA.

Sorteio de Direções (1d6):

- 1-2    À Direita do usuário
- 4-3    À Esquerda do usuário
- 5      À Frente do usuário
- 6      Diretamente contra o lançador.

## ESPADA DOS BRUTAMONTES

**Peso:** 15 Kg      **Tipo:** Espada Bárbara  
**Básico:** 1d20      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

A espada dos brutamontes é uma espada de tamanho desproporcional usada pelo lendário

monstro Legiões. Embora a criatura a use em apenas uma das mãos, um ser humano comum jamais conseguiria este feito. No entanto, ela pode ser usada como uma Espada de Duas Mãos +3 IA +2 AM +3d12 de dano. Apenas guerreiros com FORÇA superior a 84 poderão usar este item em sua forma original.



## ESPADA CURTA LEAL

**Peso:** 3 Kg      **Tipo:** Espada Curta  
**Básico:** 1d6      **Forjaria:** 70%

Esta fascinante arma é considerada uma Espada Curta+1 IA +1d6 de dano. No entanto, se esta arma estiver sendo usada por um PNG, espada recebe um bônus adicional de +3 IA e +2d8 de dano.

## ESPADA DA VERDADE

**Peso:** 5 Kg      **Tipo:** Espada Longa  
**Básico:** 1d12      **Forjaria:** 60%

Esta espada é capaz de identificar mentiras. Se ela estiver fora da bainha, toda vez que algum indivíduo mentir perto dela, ela brilhará em uma tonalidade vermelha e atacará o mentiroso por 1d6 minutos seguidos, depois caindo ao chão. Além disso, ela é uma espada que trará um bônus de +2 no I.A. e +1d10+1 de Dano.

## ESPADA DA FÚRIA

**Peso:** 5 Kg      **Tipo:** Espada Longa  
**Básico:** 1d12      **Forjaria:** 60%

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

A Espada da Fúria é uma espada longa amaldiçoada que ao ser empunhada pela primeira vez só poderá ser removida com um remover maldições 3 depois do usuário imobilizado. Esta espada enfurecerá o usuário deixando seus olhos



vermelhos. O personagem que estiver empunhando a espada atacará tudo e todos, tomado por uma insana loucura.

Esta espada concede ao usuário um bônus de +10 PF, +4 IA e +2d12 de dano. Ele só parará de atacar quando todos estiverem mortos. O usuário perderá completamente a sanidade atacando sempre o indivíduo que estiver mais perto dele. Para remover a Espada da Fúria, é necessário um Remover Maldições nível 2.

### ESPADA MATA DRAGÕES

**Peso:** 5 Kg      **Tipo:** Espada Longa  
**Básico:** 1d8      **Forjaria:** 60%

Esta arma foi criada na forja do Clã dos Dragões para proteger seus membros. Esta espada aparentemente é uma espada Curta que concede um bônus de +1 de I.A. e +1d10+1 de dano. Mas se usada para matar dragões, este bônus vai para +3 de I.A. e + 2d12 de dano.

### ESPADA SENSUAL

**Peso:** 8 Kg      **Tipo:** Espada Bastarda  
**Básico:** 2d6      **Forjaria:** 60%



Esta espada é bastante procurada e possui um efeito bastante curioso. Toda vez que o alvo for atingido por esta espada, ele passa a sentir atração sexual intensa pelo usuário da arma, independentemente de serem do mesmo sexo. Os efeitos da atração durarão por 24 horas. O alvo se sentir atraído não fará com que o combate cesse, mas poderá levar a situação a tomar outros rumos. Além disso, esta é uma espada bastarda +2 IA +1d6 de dano.

### ESTACA ALARMANTE

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

O objetivo de fincar esta estaca na terra é gerar uma zona de acampamento mais tranquila. Enquanto estiver cravada no chão,

todas as barracas e tendas em um raio de 30 m se tornam invisíveis, bem como os que estiverem dentro dela. Os efeitos da estaca duram até 8 horas, e só pode ser usada após 24 horas.



### ESTÁTUA DE GÁRGULA

**Peso:** 122 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Esta estátua possui a forma de um gárgula e ficará imóvel até ser invocada. Com as palavras de ativação “viveres gargoles”, a estátua se torna um gárgula verdadeiro sob controle do invocador. O gárgula permaneça vivo por cerca de 6 horas, retornando à base da estátua após este período para descansar.

A força do gárgula será de um ser com nível igual a 90% do nível do invocador. O gárgula seguirá fielmente os comandos de seu mestre. Se for morto, o gárgula poderá ser revivido em até uma hora. Após isso, o item será destruído. A base da estátua sozinha pesa 46 Kg.

### ESTÁTUA ERRANTE

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo



Esta pequena estatueta pode ser ativada sempre que o personagem quiser. Ao ser colocada no chão e ativada, a estatueta se tornará um monstro errante aleatório. O tipo de monstro errante variará de acordo com nível de seu controlador:

Nv do Usuário	Tipo
1 – 5	1
6 – 14	2
15 ou +	3

### FACA DE ARREMESSO PERSEGUIDORA

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Adaga  
**Básico:** 1d4      **Forjaria:** 51%

Esta faca possui uma propriedade mágica interessante. Uma vez arremessada, ela persegue o alvo até encontra-lo a uma distancia de até 50 m. Isto proporcionará um bônus de I.A. de +2 e +1d12 de dano na sua jogada de ataque de arremesso. Devido a essa característica, o lançador nunca acertará um alvo por engano. Ao fim do turno, a adaga volta para a mão de seu usuário. Se for fundida, o bônus de IA é reduzido para apenas 2 em ataques diretos. As outras propriedades se mantêm.

## FERRADURAS DA IMUNIDADE

**Peso:** 2 Kg      **Tipo:** Bestas e Feras

**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

O item pode ser equipado como uma ferradura ou como um amuleto e só pode ser usado por montarias, inteligentes ou não, de qualquer tamanho mesmo que não costumem usar ferraduras como grifos, quimeras e dragões. Enquanto estiver sendo montado, a criatura que estiver usando a ferradura não poderá ser alvo de magias e habilidades, exceto as vindas de seu cavaleiro.

## FITA DA MAESTRIA

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Elmo Leve

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Este poderoso acessório é uma fita que pode ser amarrada na cabeça. Seu incrível poder permite que o seu usuário lance feitiços, use habilidades e itens com muito mais perícia. O nível de referência para uso de suas habilidades, magias e itens será de 2 níveis acima do seu nível atual. O item funciona como um elmo mágico, e não pode ser usado cumulativamente com outros equipamentos para a cabeça;

## FLAUTA SHOOTING

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Instrum. Musical

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Impossível

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Esta flauta foi confeccionada em madeira de carvalhos da floresta por Elfos Druidas. Este item é capaz de exercer o controle sobre animais e pessoas. Uma vez tocada os animais simples e humanoides de nível inferior com inteligência até

35, que estiverem em um raio de 20 ms ficarão sob controle do usuário. De elefantes ao menor dos insetos.

Este item só pode ser usado por elfos, bardos ou personagens que saibam tocar instrumentos musicais. E podem ser usadas 2 vezes ao dia, no entanto enquanto estiver tocando, o usuário não pode ter sua concentração interrompida. O alvo deve possuir nível inferior ao usuário. O músico pode manter até 1 criatura a cada 5 níveis sob seu controle enquanto estiver tocado. Estas podem submeter-se a um teste de ataque mágico para resistir. O usuário também pode libertar qualquer quantidade de criaturas mesmo ainda tocando. Toda EXP ganha pelas criaturas é destinada ao usuário da flauta.



## FLECHAS MORTAIS

**Peso:** 0,10 Kg      **Tipo:** Projétil

**Básico:** 1d20 dano      **Forjaria:** Nulo

Estas flechas foram criadas a base de ferro com poderosos encantamentos necromânticos. Se a flecha atingir um alvo que possua um nível inferior ao seu lançador, a vítima morre instantaneamente. Se o alvo possuir um nível superior ao do usuário, a flecha causa 1d20 dano normalmente.

## FOICE DO TORPOR

**Peso:** 8 Kg      **Tipo:** Foice

**Básico:** 1d12+1      **Forjaria:** 70%



Esta foice é toda negra e foi feita para obstruir a visão de seus oponentes. Toda vez que uma vítima é atingida pela foice, uma pequena nuvem negra pairará diante de seus olhos obstruindo sua visão. Este efeito não é cumulativo fará com que o usuário tenha uma

penalidade de -2 IA e -1 ID. Se a foice atingir um ataque crítico, o alvo ficará completamente cego por um dia. Além disso, a Foice possui um bônus natural de +2 IA +1d12 de dano.

## **GANCHO DE ESCALADA**

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Estes ganchos foram feitos para alpinistas, ladrões e aventureiros em geral que pretendem fazer grandes escaladas. Trata-se de um gancho de quatro pontas que pode assumir qualquer tamanho entre 1 a 30 cm, podendo inclusive ser usado como anzol de pesca.

O gancho é feito de um metal mágico praticamente inquebrável e pode suportar grandes quantidades de peso. Uma vez jogado, o gancho se enfiará ou enrolará onde quer que o usuário queira, e se soltará se assim for a vontade do usuário. Este item não acompanha cordas ou fios, fazendo assim com que seu desempenho dependa da resistência do que está amarrado.

## **GEMA DA HOSTILIDADE RACIAL**

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Gema  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** 100%

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Esta gema é um item amaldiçoado, e uma vez segurado na mão ela gruda, só sendo removida com um “Remover Maldições” nível 2. Enquanto estiver com ela na mão, o usuário será considerado um inimigo de uma determinada raça, recebendo hostilidade e às vezes sendo caçado por membros da espécie. Esta gema aparece em quase todos os tipos de pedras preciosas e existe uma variação para quase todas as raças mais comuns.

OBS: Itens amaldiçoados são facilmente confundidos com itens mágicos comuns ao serem identificados por magos. (Ver Itens Amaldiçoados).

## **GEMA DA PAZ**

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Gema  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Embora sejam amaldiçoadas, esta gema foram criadas por clérigos bem intencionados. Ela prolifera a paz, e toda vez que seu usuário anunciar um ataque, receberá 1d12 de dano automaticamente. A gema só pode ser largada com um Remover Maldições 2.

OBS: Itens amaldiçoados são facilmente confundidos com itens mágicos comuns ao serem identificados por magos. (Ver Itens Amaldiçoados).

## **GEMA DE TRANSPOR DE PAREDES**

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Gema  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Cravejamento

O usuário desta ágata pode ativá-la até 2 vezes ao dia. A habilidade da gema permite que o usuário atravesse paredes e portas de rocha, ferro comum ou madeira livremente. Os efeitos duram por 1d4 minutos. Se os efeitos se extinguirem e o usuário estiver dentro um espaço de um destes materiais, ele morrerá imediatamente..

## **GEMA DO ALTRUISTA**

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Gema  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Cravejamento



Existem varias versões desta gema feitas com pedras preciosas diferentes. Algum usuário desta gema pode armazenar até 20% dos seus PF ou PM nesta gema. Uma vez armazenados, os pontos são perdidos para sempre e ficam presos no item, que pertencerá a quem estiver usando a gema. Se o dono original dos pontos morrer permanentemente, os efeitos da gema se dissipam, sendo necessário um novo candidato a sacrificar-se para alimentar o item

## **GEMAS DA COOPERAÇÃO ARCANA**

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Gema  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Cravejamento



Estas gemas devem ser portadas por dois usuários diferentes, preferencialmente por personagens capazes de usar magia. Elas conferem aos seus portadores

um bônus de 10% dos seus PM somados distribuídos como quiserem entre eles. Uma vez largadas, estas gemas só podem ser usadas 10 dias depois.

## GERINGONÇA DE URZA

**Peso:** 2 Kg                   **Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Urza é o mais renomado e conhecido engenheiro mago do reino. Ele é um inventor que prestou vários serviços à coroa e seres poderosos do reino criando de geringonças a estruturas mecânicas para castelos. Sua especialidade é criar e controlar máquinas e mecanismos através da ciência e da magia. Este item parece é um cano com varias esferas que ficam girando a sua volta quando ativado. O poder deste item é capaz de controlar qualquer máquina mesmo que não mágica e também objetos animados magicamente, como golens e objetos vivos. Esta habilidade de controle pode ser usada 1 vez por dia. A duração do efeito é de 1 hora para máquinas e 1d20 minutos para seres animados.



## GLOBOS DO CONTROLE

**Peso:** 0,5 Kg               **Tipo:** Projétil

**Básico:** 1d8               **Forjaria:** Nulo

Estas duas esferas são próprias para o uso de fundas. Toda vez que uma destas esferas atinge um alvo de nível inferior ao seu lançador, a vítima ficará sob total controle do atacante por 2d4 turnos. Se o alvo possuir um nível superior ao do usuário, a esfera causa 1d8 dano normalmente.

## GLOBOS PERSEGUIDORES

**Peso:** 0,5 Kg               **Tipo:** Projéteis

**Básico:** 1d4               **Forjaria:** 100%

Estes 4 globos com pontas servem como munição para fundas. Os projéteis possuem a

habilidade mágica de perseguir os alvos dos ataques de seu usuário. Isto confere um bônus na jogada de ataque de +3 IA. Além disso, os globos causam um dano adicional de +1d12.

## GOLEM DE ESSÊNCIA

**Peso:** 10 Kg               **Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Nulo

Trata-se de uma estatueta de metal de um Golem de Prata. Esta estatueta poderá se tornar um Golem se for ativada por seu usuário. Para ativá-la, o seu dono deverá sacrificar permanentemente PF e PM distribuídos da forma que quiser, com o valor mínimo de 4. O Golem tomará uma proporção de 2 metros de altura e cerca de 200 Kg. De acordo com quantidade de pontos dispendidos desta maneira, o golem se tornará mais forte ou mais fraco. O Golem terá 1 nível para cada 2 PF sacrificados desta maneira, limitado a 2 níveis acima de seu mestre. O processo de ativação e desativação do golem demora 3 horas.

O usuário pode a qualquer momento adicionar pontos à força do golem aumentando 2 níveis, pagando +5 PF ou PM. (Sempre limitado a 2 níveis acima de seu mestre). O Golem pode ser destruído, desencantado ou desativado pelo usuário. Se isto ocorrer, o usuário recuperará 50% arredondado para baixo de seus pontos gastos e poderá redistribuí-los como quiser. Se não tiver sido danificado, o golem poderá ser reativado. O golem não evolui, e todas as experiências adquiridas pelo golem são devidas ao seu controlador.

## GRANDE PEDRA DE AMOLAR

**Peso:** 40 Kg               **Tipo:** Artefato

**Básico:** 0               **Forjaria:** Nulo

Este artefato é uma grande pedra mágica usada para amolar lâminas. O item pertenceu ao grande anão ferreiro Rubem. Armas amoladas com esta pedra recebem um bônus de +1d8 de dano que dura por 1 dia. Apenas armas com lâmina podem ser submetidas a este processo. Cada arma demora de 1 a 2 horas para ser amolada, e no máximo 3 armas podem ser amoladas por dia.

## ILUSIUMM

**Peso:** 2 Kg

**Tipo:** Cajado

**Básico:** 1d6

**Forjaria:** 100%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Este poderoso cetro foi criado por um famoso mago ilusionista. Não possui propriedades mágicas para causar dano em combate, no entanto este cetro é capaz de criar diversos tipos de ilusões. Estas ilusões podem projetar qualquer imagem que o possuidor do bastão quiser, que iram varias de pequenas ilusões à gigantescas ilusões de acordo com o nível do personagem. O usuário pode gerar ilusões 2 vezes ao dia e nenhuma destas projeções pode tocar ou ferir qualquer coisa. Além disso, ele é um Bastão +2 IA +1d8 de dano.

Personagens de nível até 8 podem gerar pequenas ilusões, como gerar a imagem de pessoas, criar fogo falso, forjar a morte de quem, etc... Personagens de nível 9 a 23 podem gerar ilusões médias, como criar a ilusão de uma tropa, simular que diversas pessoas estão mortas, etc... Já personagens de nível superior a 24, podem criar ilusões gigantescas, como criar uma cidade ou floresta inteira falsa, simular um desastre natural, recriar cenas inteiras envolvendo muitas pessoas, etc...

## INQUISIDOR

**Peso:** 4 Kg

**Tipo:** Espada Curta

**Básico:** 1d8

**Forjaria:** 51%

Outra arma para perseguir e caçar os “coitados” magos do mal e usuários de magia. Este florete funciona como uma espada curta +1 IA e +1d6 de dano, no entanto ser usado contra usuários de magia, o bônus passa a ser +3 de I.A.

+3d6 de dano. Além disso, toda vez que Inquisidor causar dano a um oponente, este ficará silenciado, não podendo lançar magias por 1d4 minutos.

## JANGADA DOS DESERTOS

**Peso:** 3 Kg

**Tipo:** Veículo

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo



Esta pequena miniatura de jangada é capaz de se tornar uma embarcação capaz de levar até 6 pessoas. A grande maravilha deste objeto é que esta embarcação é capaz de navegar por desertos através de areias e dunas como se estivesse sobre a água. Este item é capaz de tornar muito mais rápida, segura e cômoda a travessia destes áridos territórios.

## JARRO DE STINGS

**Peso:** 1 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo



Stings são pequenos insetos voadores parecidos com um marimbondo ou uma vespa. Este frasco mágico contém 2d8+1 Stings que respondem ao portador do jarro. Uma vez aberto o jarro, o usuário pode libertar qualquer quantidade de stings que ficarão sob seu total

controle. O usuário é capaz de ver através dos olhos dos stings mágicos. Além disso, os stings são capazes de ferir causando uma dor absurda de 2d20 de dano. Para tal, o Sting deve fazer um ataque comum com o mesmo IA do portador do jarro. Se for bem sucedido em causar dano, o Sting morre.

Só há basicamente duas utilidades para se controlar um Sting: Ou causar dano em massa através de vários stings; Ou usar um discreto Sting, que será facilmente confundido com uma mosca comum, para espionar algum local. Quando o sobraem ao menos 2 stings, o jarro pode ser deixado aberto ao ar livre por uma semana que uma nova ninhada de 2d8+1 stings o preencherão. Durante este período o jarro não pode ser usado.

## KARNAG

**Peso:** 3 Kg                   **Tipo:** Corselete de Couro  
**Básico:** 3 ID               **Forjaria:** 51% (Especial)  
 \*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Karnag é um corselete de couro mais leve que os corseletes comuns, podendo ser usado até mesmo por um mago. Esta vestimenta marrom possui um orifício no centro do peito que pode ser encaixadas gemas que acompanham o item. O Kit Karnag acompanha 6 réplicas de gemas, pesando adicionalmente 250 g cada uma, que possuem diferentes efeitos quando inseridas no corselete.

Apenas as pedras contidas no kit podem ser usadas em Karnag, e estas não possuem nenhum efeito se não estiverem no orifício. O usuário pode trocar a pedra até 2 vezes ao dia, e gastará o seu turno para fazê-lo. Segue a descrição das gemas:

**Rubi:** Concede um bônus de +2 no IA.

**Ametista:** Concede um bônus de +2 na Defesa Mágica.

**Ônix:** Concede um bônus de +2 no I.D.

**Pérola:** Previne 20% de todo dano Elemental mágico causado ao usuário e o torna extremamente resistente ao calor e ao frio.

**Ágata:** Garante um bônus de +5% em qualquer jogada de habilidade.

**Quartzo:** Concede um bônus de +3 de I.D. e -20% de dano contra mortos vivos.

**Coral:** Concede um bônus de +2 em sua Acurácia Mágica.

## KATANA DOS DEMÔNIOS

**Peso:** 5 Kg                   **Tipo:** Espada Longa  
**Básico:** 1d8               **Forjaria:** 51%

Esta katana funciona como uma espada longa +2 de I.A. + 1d8 de dano e foi usada por muito tempo por Onís do inferno. Os Onís eram seres membros de legiões de demônios que marchavam com a finalidade de invadir os reinos de Elísios. Algumas destas espadas foram perdidas em Terassan. Se usadas contra Anjos, Titãs, Dragões Dourados, Kir-rins e fadas, estas espadas conferem um bônus de +5 de I.A. e +3d20 de dano.

## KINDER

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Adaga  
**Básico:** 1d4 Dano       **Forjaria:** 51%  
 \*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Esta adaga parece uma simples adaga que causa +2 IA +2d6 de dano. Mas na verdade ela foi forjada por uma entidade chamada Locke, um demônio do

Caos e da Desordem. Toda vez que o personagem mata um oponente com no mínimo metade do seu nível ela ganha um marcador. Ao atingir 15 marcadores ela dispara um efeito aleatório:

Sorteio (1d20)

- 1 O usuário morre e perde todo dinheiro em sua posse.
- 2 O personagem escolhe um herói para morrer.
- 3 O personagem ou um companheiro morre. A escolha é do usuário.
- 4 O usuário sofre 1d8 de dano por nv
- 5 Os companheiros do usuário perdem 1d20 pontos de atributos básicos distribuídos como for sua vontade.
- 6 O usuário fica com 1 PF
- 7 O usuário aprende uma magia aleatória do seu círculo atual.
- 8 O usuário ganha seu nível x F\$ 200

- 9 O usuário ganha 1d12 em algum atributo básico a sua escolha
- 10 O usuário ganha 2% em todas as suas habilidades permanentemente.
- 11 O usuário perde 1d12 em algum atributo básico a sua escolha
- 12 O usuário ganha um item comum
- 13 O usuário ganha um item incomum
- 14 Um monstro hostil aleatório com 2 níveis acima do usuário aparece.
- 15 O usuário perde 1d6 e cada um dos atributos básicos
- 16 O usuário ganha 1d6 e cada um dos atributos básicos
- 17 O usuário ganha 1d8 PF ou PM
- 18 O usuário ganha uma 1d6 gemas aleatórias.
- 19 Todos os companheiros sofrem 1d8 de dano por nível do usuário.
- 20 O usuário ganha um item raro

### LÂMPADA AMALDIÇOADA

**Peso:** 0,5 Kg **Tipo:** Artefato

**Básico:** 0 **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Estas lâmpadas são facilmente condidas com Lâmpadas dos Desejos quando identificadas por magos. Ao invés de conceder 3 pedidos, o gênio concederá apenas 1, mas o resultado do pedido terá o efeito contrário. Por exemplo: Se o jogador pedir um incremento de PF, ao invés disso perderá PF; Se pedir um item, ao invés disso, perderá um item. Após o resultado do desejo, a lâmpada desaparecerá.

### LÂMPADA DA PERDIÇÃO

**Peso:** 0,5 Kg **Tipo:** Artefato

**Básico:** 0 **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*



Esta lâmpada é terrível. Se identificada, será reconhecida como a Lâmpada dos desejos. Mas ao ser esfregada, um demônio vermelho surgirá da lâmpada e

perguntará: “Quais atributos o senhor gostaria de aprimorar?” O personagem deverá escolher 3 atributos básicos. Assim que o personagem responder perderá 1d8 de cada um dos atributos escolhidos e a lâmpada desaparecerá. Se o alvo se negar a responder, perderá 1d8 de todos os seus atributos.

### LANÇA DE ODIN

**Peso:** 9 Kg

**Tipo:** Lança Longa

**Básico:** 2d10

**Forjaria:** 100%

A lenda diz que algumas unidades desta lança foram usadas pelos guerreiros que acompanhavam Odin no combate à Medusa. Infelizmente Odin perdeu este combate e estas lanças foram esquecidas.

Esta arma é uma Lança +2 de I.A. +1 AM +2d6 de dano.



Mas seu grande efeito é que conseguem disparar raios de suas extremidades que são tratados como magias. Os raios podem ser disparados 2 vezes ao dia e causam 1d8 de dano por nível, permitindo ao seu alvo fazer um defender-se através de um ataque mágico para anular o dano.

### LANÇA DO RIVAL

**Peso:** 4 Kg

**Tipo:** Lança Curta

**Básico:** 1d8

**Forjaria:** 51%

Esta robusta lança é capaz de designar um rival para seu usuário em um combate. O portador da lança aponta a mesma para um de seus oponentes, e este fica marcado até o final do combate. A lança proporciona um bônus de +3 IA e +2d8+2 de dano em todas as jogadas de ataque contra o oponente marcado. Esta habilidade pode ser usada 2 vezes ao dia. Fora isso, trata-se de uma Lança +1 IA +1d8 dano.

### LANTERNA DA TOTAL ILUMINAÇÃO

**Peso:** 4 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

Este poderoso artefato é uma lanterna de modelo antigo que possui uma espantosa capacidade de iluminação. Quando ligada, a lanterna é capaz de iluminar tudo que esteja no raio de visão de quem a esteja segurando. A lanterna precisa 2 velas comuns para funcionar, e se sustenta cerca de 1 hora ligada por dia. O uso deve ser contínuo e ininterrupto, se desligada, a lanterna só poderá ser ligada novamente no outro dia.



### LANTERNA DA DETECÇÃO DO MAL

**Peso:** 3 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo



Esta lanterna é capaz de iluminar uma área de 30 m, e precisa de 1 vela comum para funcionar. Enquanto estiverem iluminados sob a luz da lanterna, todos os seres de caráter maligno brilharão em um tom avermelhado. A lanterna é capaz de ficar ligada por cerca de 1 hora com este combustível.

### LÁPIS DA TRANSIÇÃO

**Peso:** Desprezível

**Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

Durante muitos anos, ladrões peritos tentaram desenvolver uma maneira de transpor portas, cofres e paredes sem precisar destruí-las ou arromba-las. O ladrão Slynker, que também se especializou na arte da magia, conseguiu criar, com a ajuda de outros magos, este poderoso item.

Este lápis permite que o usuário trace linhas em uma parede ou porta que com um comando de ativação tornam-se uma passagem. O usuário pronuncia “Abra-se a mim!” e as linhas magicamente tornam a parede ou porta transparente permitindo passar através delas.

As aberturas podem ter até 3 m<sup>2</sup> e ficarão presentes por 1d12 minutos. Após este período

as linhas somem junto com a passagem. Esta habilidade pode ser usada apenas 2 vezes ao dia, tornando o lápis um objeto comum até o dia seguinte. Toda vez que o lápis for usado ele ganha um marcador. Após 10 marcadores, o lápis é destruído.

### LIRA DA DESTRUIÇÃO

**Peso:** 4 Kg

**Tipo:** Instrum. Musical

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

Esta lira é capaz de produzir sons vibrantes e só pode ser usada por personagens que possuam algum conhecimento musical. Os que não possuírem, deverão treinar ao menos uma hora por dia durante 6 meses para conseguirem usar este instrumento.



Além de proporcionar música comum, a lira possui uma habilidade vinculada à uma melodia em especial capaz de destruir um objeto em um raio de 25 m. A habilidade pode ser usada 2 vezes ao dia e o objeto deve ser no máximo da resistência do ferro comum. A lira também pode usar esta habilidade para causar dano a um oponente, infringindo 4d12+8 de dano ao alvo. Este pode fazer um teste de resistência para resistir ao dano.

### LIVRO MÁGICO DAS PROFISSÕES

**Peso:** 1 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

Este é um livro que possui seu funcionamento muito parecido com Livros de Magia e Pergaminhos. No entanto, ao ler este livro, o leitor não aprende nenhuma magia e sim uma profissão. Este item foi criado por magos a serviço da coroa de Gerum com o intuito de especializar e qualificar a mão de obra dos profissionais do Reino.

O livro necessita de 50 horas de leitura para ser concluído (como um ritual). O aprendizado dispensa o tradicional teste de inteligência, utilizado como regra para livros de magia e pergaminhos. O livro pode ser lido por 2 pessoas, desaparecendo após este período.

Existem livres capazes de ensinar praticamente qualquer profissão:

Sorteio (1d12):

- 1 Carpinteiro
- 2 Pedreiro/Obreiro
- 3 Ferreiro/Armeiro
- 4 Joalheiro/Incrustador
- 5 Músico/Artista
- 6 Escultor
- 7 Marceneiro
- 8 Alquimista
- 9 Engenheiro/Arquiteto
- 10 Cozinheiro
- 11 Adestrador de Animais
- 12 Tradutor de Idiomas
- 13 Médico (Humanóides)
- 14 Alfaiate
- 15 Chaveiro
- 16 Marinheiro/Capitão/Artilheiro
- 17 Médico (Monstros e Animais)
- 18 Diplomata/Advogado
- 19 À escolha dentro da lista
- 20 À escolha dentro ou fora da lista

## LIVRO MORTAL

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Este livro deve ser identificado como um livro de Magia Arcana, Elemental ou Divina aleatoriamente. Uma vez lido, o livro faz como que o leitor, ao invés de aprender magias, tenha seu total de PF reduzido a 0 e morra.

OBS: Itens amaldiçoados são facilmente confundidos com itens mágicos comuns ao serem identificados por magos. (Ver Itens Amaldiçoados).

## LUVAS DO ATIRADOR DE FUNDA

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Acessórios

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** 80%

Estas leves luvas são feitas de um tipo de tecido bastante fino que chega a parecer seda. Os usuários deste acessório ampliarão sua perícia no uso de fundas e similares. Enquanto estiver usando a luva, o atirador terá um bônus de +1 I.A. para o uso destas armas.

## LUVAS DE ARREMESSO DE ANÕES

**Peso:** 1 Kg

**Tipo:** Acessório

**Básico:** 0

**Forjaria:** 51%

Estas luvas só podem ser usadas por guerreiros e suas variações. O Usuário destas luvas pode arremessar uma pessoa de até 90 kg a uma distância de 10 m. A habilidade pode ser usada quantas vezes necessárias, e só pode ser usada para pessoas de raças típicas, como humanos, anões, elfos e hobbits dando-lhe iniciativa com +3 IA. Este movimento gasta 1 de seu movimento. A pessoa a ser jogada deve consentir o movimento, o usuário não pode arremessar oponentes.



## LUVAS DO BRIGÃO

**Peso:** 2 Kg

**Tipo:** Acessório

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** 60%

Estas luvas foram descobertas pela primeira vez nas mãos de um guerreiro que vivia arrumando confusão nas tavernas de Biatros. O uso destas luvas permite que o usuário ataque desarmado como se estivesse usando um Mangual +2 IA +1d12+3 de dano.

## LUVAS DO MÁRTIR

**Peso:** 1 Kg

**Tipo:** Acessório

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** 51%

Este item é o último recurso dos desesperados. As Luvas do Mártir permite que o usuário se sacrifique para desferir uma última tentativa de derrotar seu oponente. O usuário das apontará as palmas de suas mãos para o alvo desferindo um ataque mágico contra o oponente.



Este ataque causará um dano igual à soma do total dos PF e PM do usuário, mesmo

que eles não estejam 100% restaurados. Após isso, o usuário da luva cairá morto ao chão. O alvo poderá fazer um teste de ataque mágico para resistir ao efeito, mas a falha do ataque não impede a morte de atacante.

## LUVAS DO VIGOR

**Peso:** 2 Kg                   **Tipo:** Acessório  
**Básico:** 0                      **Forjaria:** 60%

Estas luvas foram criadas por clérigos para resistir com mais eficiência a ataques físicos. O item concede a seu usuário um bônus permanente em seus PF até que as luvas sejam removidas de seu usuário. Existem algumas variações deste item que concedem bônus diferentes.

Sorteio (1d6)

1-3    Bônus 10 PF  
4-5    Bônus 15 PF  
6       Bônus 20 PF

## LUVAS DOS TOLOS

**Peso:** 0,5 Kg               **Tipo:** Acessório  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** 60%

Estas luvas feitas de uma liga metálica é o sonho de todo gatuno e é conhecida como “A Luva do Falso Midas”. Uma vez ao dia ela é capaz de transformar um objeto ou pessoa em ouro maciço. No entanto, a transformação dura por apenas uma 12 horas. Após este período o ouro retorna a sua forma original revelando a farsa.

## LUVÕES DA PERMUTA DE VIDA

**Peso:** 3 Kg                   **Tipo:** Acessório  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** 60%

Estes Luvões foram construídos para drenar a vida dos adversários. O usuário pode realizar um ataque desarmado contra um alvo com um bônus de +2 IA +2d12+3 de dano. O usuário restaurará uma quantidade de vida igual ao total do dano causado. Esta habilidade destes negros e pesados luvões pode ser usado apenas 2 vezes ao dia.

## MAÇA DO CONHECIMENTO

**Peso:** 5 Kg                   **Tipo:** Maça  
**Básico:** 1d8               **Forjaria:** 60%

Esta leve maça é feita de uma liga metálica bastante peculiar esculpidas por druidas da floresta. O objetivo de sua criação é acumular mais conhecimento com a derrota de seus inimigos. Todas as ocasiões proporcionadas por esta maça recebem 20% a mais de pontos de experiência. Além disso, ela é uma Maça +2 IA +1d4 de dano.

## MAÇA DO DESMORONAMENTO

**Peso:** 5 Kg                   **Tipo:** Maça  
**Básico:** 1d8               **Forjaria:** 100%



Esta maça foi criada pelo clero para aniquilar mortos-vivos. Esta arma é toda branca e possui uma bola ligada a uma corrente. Ela tem um bônus de +2 IA e +1d4 de dano contra seres vivos e um bônus de +3 IA +1d12+1 de dano contra mortos vivos. Além disso, em um ataque crítico, esta maça destruirá imediatamente qualquer morto vivo, independente dos níveis dos envolvidos.

## MACHADO SANGUINÁRIO

**Peso:** 5 Kg                   **Tipo:** Machado Pequeno  
**Básico:** 1d8               **Forjaria:** 70%

Este grande machado tem seu cabo em uma forma bastante rústica feito de uma madeira avermelhada.

Inicialmente este machado é um Machado Pequeno +1 de I.A. + 1d12 de Dano. Porém, toda vez que algum ser é morto pelo machado, este ganha um marcador de morte. Ao atingir 50 marcadores de morte, o machado passa a ser um Machado Pequeno + 3 de I.A. +2d12+2 de dano.



## MACHADO RESOLUTO

**Peso:** 9 Kg                   **Tipo:** Machado Médio  
**Básico:** 1d12               **Forjaria:** 90%

Este Machado tem a incrível habilidade de realizar um ataque ignorando qualquer armadura que o oponente estiver usando. O uso desta arma ou suas forjarias ignora completamente o ID proporcionado pela armadura que o alvo esteja usando. Além disso, trata-se de um Machado +1d12+2 de dano.

## MANGUAL ABRASADOR

**Peso:** 5 Kg                   **Tipo:** Maça  
**Básico:** 1d8                 **Forjaria:** 80%

Esta arma é tratada como um Mangual +2 IA. No entanto, toda vez que ela causa dano a um oponente, o alvo entra em uma combustão espontânea ficam em chamas por 2d4 minutos. O alvo perderá 1 PF por queimadura para cada um dos níveis do atingido, a cada minuto.

## MANOPLAS DE ARREMESSO

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Acessório  
**Básico:** Nulo               **Forjaria:** 100%

Estas luvas permitem que o usuário arremesse objetos com muito mais eficiência e força. O usuário destas manoplas pode arremessar um objeto a até 3 vezes a distância que conseguiria ganhando +10 de PONTARIA. Além disso, Armas de Arremesso recebem um bônus de +1 IA +1d4 em suas jogadas de ataque.

## MANOPLAS DO CONTRAGOLPE

**Peso:** 3 Kg                   **Tipo:** Acessório  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** 100%

Estas luvas são feitas de um couro bastante tradicional de cor marrom. O usuário destas luvas desferirá um ataque desarmado contra todos os que acertarem um ataque bem sucedido contra ele. Os IA e dano das armas que estiverem equipadas é desconsiderado.

## MANOPLAS DO ESPADACHIM

**Peso:** 2 Kg                   **Tipo:** Acessório  
**Básico:** Nulo               **Forjaria:** 60%

Este item trata-se de luvas brancas, feitas de um grosso tecido. O usuário destas manoplas será capaz de manipular mais habilidosamente espadas, de uma ou duas mãos. As luvas concedem um bônus de +1 I.A. +1d8 de dano para uso destas armas.

## MANOPLAS DO LANCEIRO

**Peso:** 2 Kg                   **Tipo:** Acessório  
**Básico:** Nulo               **Forjaria:** 60%

Este item trata-se de luvas azuis escuras, feitas de um grosso tecido. O usuário destas manoplas será capaz de manipular mais habilidosamente lanças, bastões e similares. As luvas concedem um bônus de +1 I.A. +1d8 de dano para uso destas armas.

## MANOPLAS DOS ANÕES

**Peso:** 3 Kg                   **Tipo:** Acessório  
**Básico:** Nulo               **Forjaria:** 60%

Estas rústicas manoplas feitas de uma malha de ferro foram forjadas por anões ferreiros da cidade Baldrock. Sua finalidade é conceder mais perícia na manipulação das armas características de Anões da Montanha. Qualquer um que esteja usando as manoplas recebe um bônus de +1 I.A. e +1d8 de Dano para o uso de Machados e Martelos.

## MANTO COMPANHEIRO

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Manto  
**Básico:** 1 ID               **Forjaria:** Impossível



Manto companheiro é um manto azul que possui afinidade com seu usuário causando uma sensação agradável de amizade e companheirismo. Este manto inicialmente é um manto +1 de I.D., mas sua parceria com seu usuário o torna mais forte conforme seu mestre vai se fortalecendo.

A cada 2 níveis evoluídos pelo usuário enquanto estiver usando o manto, este passa a ganhar

mais um marcador de bônus +1 de I.D., limitado a um total de 5 marcadores contando o inicial. Será difícil remover o manto, pois este não quer deixar seu usuário. Se o manto ficar mais de 12 horas sem uso ou for usado por outro usuário os marcadores de bônus se reiniciarão.

## MANTO DO FEDOR

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Manto  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Se identificado no mago, este manto aparentará um Manto +2 ID. Ao colocar o manto um odor fétido exalará de seu usuário. A podridão será tão intensa que poderá causar náuseas a pessoas que estejam a sua volta. Para remover o manto, é necessário um Remover Maldições 2.

## MAPA DA CIDADE

**Peso:** 0,5 kg                   **Tipo:** Artefato  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** Nulo

Trata-se de um espelho capaz de dizer ao usuário todas os estabelecimentos da cidade e quais são seus endereços. O espelho pode ser usado quantas vezes necessárias, mas desde que para a mesma cidade. Para trocar a cidade do espelho é necessário deixá-lo 10 dias inativo.

## MARTELO DEMOLIDOR

**Peso:** 11 Kg                   **Tipo:** Martelo de Guerra  
**Básico:** 1d10                   **Forjaria:** 90%



Trata-se de um pesado martelo capaz de golpear seu oponente com uma força brutal. A arma é um Martelo +2 I.A e 1d20+1 de dano. Ao atingir um ataque crítico contra o oponente o martelo destroça sua armadura fazendo com que os ID proporcionados por ela sejam desconsiderados. Ocasionalmente, esta arma também pode destruir armas secundárias

que estejam sendo usadas para flanquear ou defender.

## MÁSCARA DE DETECTAR MAGIA

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Acessório  
**Básico:** Nulo                   **Forjaria:** Impossível

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Trata-se de uma máscara feita de um tipo de cerâmica bastante resistente. Sua forma é de um demônio branco sorridente com bochechas rosadas. Esta máscara amaldiçoada não pode ser retirada depois de colocada sem um Remover Maldições Nível 3. Esta magia reduz 20 % dos PF arredondado para cima e eleva 10% dos PM arredondado para baixo.

No entanto seu usuário será capaz de detectar magia de diversas formas. O personagem que estiver vestindo a máscara enxergará todos os usuários de magia com uma aura vermelha a sua volta. Ele também verá itens mágicos com uma aura escarlate.

OBS: Itens amaldiçoados são facilmente confundidos com itens mágicos comuns ao serem identificados por magos. (Ver Itens Amaldiçoados).

## MÁSCARA OFUSCANTE

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Acessório  
**Básico:** Nulo                   **Forjaria:** Nulo

Esta máscara possui o estilo faraônico, e quando usada brilha em uma luz amarelada. Quando ativada, o brilho natural do item se intensifica banhando todos que estiverem até 10 metros à frente do usuário com uma luz ofuscante. Todos que forem atingidos pelo teste de ataque mágico ficarão cegos por 1d6 minutos. Esta habilidade pode ser usada apenas 2 vezes ao dia e só funciona em humanóides.

## MEDALHÃO DE CINDERELA

**Peso:** 0,25 Kg                   **Tipo:** Acessório  
**Básico:** Nulo                   **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Este medalhão amaldiçoado fará com que seu usuário entre em um sono profundo no minuto seguinte que o colocar. Nada poderá

acordar o usuário, nem mesmo poções ou magias de dispersão de efeitos mágicos. O medalhão também não poderá ser removido até que seja usado um “Remover Maldições” nível 2. Enquanto o amuleto não for removido, o usuário ficará em um sono eterno.

OBS: Itens amaldiçoados são facilmente confundidos com itens mágicos comuns ao serem identificados por magos. (Ver Itens Amaldiçoados).

## **MEDALHÃO DAS MÁZ SURPRESAS**

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Acessório

**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Este medalhão amaldiçoadado trará uma péssima sorte ao seu usuário. Os efeitos mais comuns do medalhão são: Alterações nas jogadas de encontro para achar oponentes mais difíceis; Alterações nas jogadas de itens para encontrar piores itens; Encontro frequente de itens amaldiçoados; Armadilhas extracurriculares, etc Para remover este item é necessário um Remover Maldições 2.

OBS: Itens amaldiçoados são facilmente confundidos com itens mágicos comuns ao serem identificados por magos. (Ver Itens Amaldiçoados).

## **MEDALHÃO DA FALSA CURA**

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Acessório

**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

O usuário deste amuleto ficará impossibilitado de receber magias curativas. Toda vez que o personagem for alvo de alguma magia de cura, esta causará dano na mesma proporção que recuperaria PF. Para remover o medalhão é necessário um Remover Maldições 1.

OBS: Itens amaldiçoados são facilmente confundidos com itens mágicos comuns ao serem identificados por magos. (Ver Itens Amaldiçoados).

## **MOEDA-SEMENTE**

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Estas pequenas moedas têm o formato redondo e com o desenho de uma árvore nelas, costumam vir em 1d4 unidades. Uma vez plantadas, estas moedas geram grande árvore, com uma farta copa, capaz de produzir moedas de prata. A planta atinge seu estado de maturação em 1 ano, chegando a 2,7 m de altura e florescendo em todas as primaveras e outonos do ano atual e anos subsequentes. A planta consegue produzir 2d20x100 moedas de Falcons por período. As moedas geradas pela árvore não podem ser replantadas.

## **MONTARIA FIEL**

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo



Este item é uma pequena miniatura de um cavalo ou pônei. Com a palavra de ativação “Equitus

Arados” a miniatura se torna um cavalo de viagem que não abandonará em hipótese nenhum seu dono. O cavalo poderá permanecer por no máximo 12 horas por dia nesta forma, voltando a ser uma miniatura após este período ou quando o usuário repetir as palavras de ativação.

## **OGRE BATTLE AXE**

**Peso:** 13 Kg

**Tipo:** Machado

**Básico:** 1d20.

**Forjaria:** 80%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Este grotesco machado é cheio de detalhes rebuscados. Esta arma foi usada na batalha contra os ogros na cidade de Ógria. Além de ser um machado +2 de I.A. + 1d20 de Dano, este bônus se expande ao enfrentar algumas raças. Se o oponente for um Ogro, Bugbear, Hobgoblin, Kobold ou Gládio, o machado tem seu bônus elevado para +4 de I.A. e +2d20 de dano.



## ORBE CAÇADORA DE ÚNICOS

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Orbe

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. Esta orbe possui uma finalidade bastante específica: Caçar Inimigos Públicos. Só é permitido o usup de uma destas orbes por usuário. Ao combater inimigos públicos, a orbe concede vários poderes especiais:

+2 IA, ID, AM e DM

+20% PF e PM adicionais.

+2d12 de dano

+Magias causam 20% + Dano

+Monstros únicos fornecem +20% de EXP.

A orbe só pode trocar de usuário uma vez ao mês. A orbe só tem efeito em inimigos públicos errantes. Para que a orbe surta efeito, é necessário que esteja sendo usada há pelo menos uma evolução. Se a orbe for desequipada, este processo deve ser repetido.

Cor: Marrom

## ORBE DA EVOLUÇÃO

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Orbe

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Cravejamento



Orbes são globos de grande poder. Esta poderosa orbe interfere na evolução do personagem. Toda vez que o usuário evolui um nível, a orbe ganha um marcador. A qualquer momento, o usuário

pode retirar 2 marcadores da Orbe e jogar 1d6 para determinar o resultado do efeito:

Sorteio (1d6)

1 +1d4 PF

2 +1d4 PM

3 + 1d4 de Dano

4 1 Magia Adicional de seu Caminho e Circulo atual escolhida aleatoriamente.

5 1 Magia Adicional de Caminhos e Círculos inferiores ao seu, escolhida de forma focada.

6

20% da EXP necessária para evoluir para o próximo nível.

Esta orbe só pode possuir um dono. Só poderá ser transferida de dono se o seu usuário morrer permanentemente. Se a orbe se afastar mais do que 10 ms do usuário ele perderá seu próximo efeito.

Cor: Branca

## ORBE DA MORTE SOLENE

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Orbe

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. Esta em particular mostra um profundo respeito pela essência da natureza da vida e só pode ser manuseado por usuários de Magia Divina. Toda vez que o portador do cristal matar um oponente em combate, poderá ajoelhar-se e orar diante do corpo do morto.

A oração durará 10 minutos sem interrupções e deverá ser feita no minuto seguinte a morte, ou item não surtirá efeito. Se o fizer, parte da essência do derrotado ficará no cristal concedendo um bônus +2 PM permanentemente a quem estiver carregando o cristal. O total de pontos concedidos desta maneira não pode ultrapassar um máximo de 2 PM por nível de seu usuário.

Cor: Preto

## ORBE DA MONTARIA

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Orbe

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. Esta orbe é capaz de manter sob controle um animal ou besta que possa servir como montaria. O animal deve ter inteligência abaixo de 40 e não poderá ter o tamanho maior do que 10 metros. A orbe afetará Cavalos, Elefantes, Grifos, Quimeras, Catoblepas, Gorgons e similares. Se o animal for libertado ou morrer permanentemente, serão necessários 10 dias até que a orbe possa ser usada novamente.

Cor: Marrom

## ORBE DA RETIRADA

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Orbe

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. A orbe da retirada foi criada com objetivo de executar com maestria a fuga de uma batalha. Ao ser ativada, a orbe transporta um grupo de até 9 seres para uma distância de até 2 km do local em que estão. A habilidade da orbe pode ser ativada uma vez ao dia apenas. Para isso, é necessário que a orbe esteja equipada a pelo menos 1 dia.  
Cor: Azul

### ORBE DA VISÃO VERDADEIRA

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Orbe  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. O possuidor desta orbe é capaz de ver com clareza: seres invisíveis; seres etéreos; a verdadeira forma de metamorfos e seres transformados; além de ser capaz de identificar ilusões.  
Cor: Transparente

### ORBE DAS GEMAS

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Orbe  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Cravejamento  
\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Orbes são globos de grande poder. Esta orbe é capaz de disparar uma magia chamada Gem Attack 2 vezes ao dia. Esta magia consome 4 PM por nível do alvo, e causa 1d6 de dano a cada 4 níveis do usuário. Se um ser for morto por esta magia terá 50% de chance de ser transformado em uma gema aleatória (limitada a ruby).  
Cor: Transparente

### ORBE DE EVITAR ENCONTROS

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Orbe  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. A Orbe de Evitar Encontros, como o próprio nome já diz, é capaz de prevenir um encontro indesejado em viagens pelo mapa mundi. No momento em que é feito um teste de encontro e determina-se que o grupo terá um encontro, o usuário pode ativar esta orbe e evitar este encontro. O item ignora o resultado do teste e age como se tivesse sido negativo ao encontro.

Esta habilidade pode ser usada 2 vezes ao dia, e o grupo não deverá saber nem ao menos o que encontrariam pela frente. A orbe pode também ficar pré-ativada durante a noite, ignorando o primeiro teste de encontro que der positivo.

Cor: Dourada

### ORBE DO RESERVATÓRIO

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Orbe  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. Esta orbe em particular funciona com se fosse um reservatório de vida para o personagem. Quando seus PF chegam a 0, a orbe é ativada. A orbe possui 2 PF por nível de seu portador, que deverão ser consumidos como se fossem PF do personagem. Uma vez ativada, o efeito da orbe dura 2d8 minutos. Após o termino do efeito, os PF serão subtraídos, fazendo com que o usuário morra se seu total for inferior a 1 PF.

### ORBE DO TRANSPORTE

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Orbe  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. Esta orbe em particular foi desenvolvida para transportar facilmente pessoas e objetos. O usuário da orbe falará “Iru-Iru” e todos os alvos que o usuário quiser serão tragados para dentro da orbe. O controlador poderá colocar todos os objetos e pessoas que quiser dentro da orbe, que fica parecendo um globo de neve com pessoas e objetos dentro.

Para colocar seres vivos, o usuário deverá ter o consentimento dos mesmos. Mortos-Vivos ou seres sem inteligência não poderão ser transportados, a menos que estejam sob controle do usuário. A quantidade de peso que a orbe pode carregar varia de acordo com o nível de experiência do seu controlador, sendo no máximo 50 Kg por nível. Quando quiser, o controlador pode falar novamente “Iru-Iru” e libertar tudo ou parte do que está armazenado lá. O usuário não pode por outros PG dentro da orbe.

Cor: Cinza

## ORBOÊMIA

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Orbe

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Cravejamento

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Orbes são globos de grande poder. A Orboêmia é um item digno dos maiores beberrões e boêmios. Toda que vez que o usuário entra e passa a noite em uma taverna diferente, a orbe garante um bônus permanente de +2 PF. Para cada taverna que o personagem já tiver passado a noite com a orbe, +2 PF serão adicionados, mas o bônus não considerará a mesma taverna. Por exemplo, se o personagem conhecer 10 tavernas diferentes com a orbe, receberá 20 PF adicionais, não importando quantas vezes passou a noite em cada uma. Se o item mudar de usuário, todos os bônus reiniciarão. Se voltar para o mesmo usuário, as tavernas deverão ser visitadas novamente.



## OSSOS DA ADIVINHAÇÃO

**Peso:** 3 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

Este item é uma pequena bolsa cheia de pequenos fragmentos de ossos humanos pintados de azul, vermelho e verde. Na verdade, a bolsa estabelece um jogo de perguntas e respostas. Toda vez que seu portador tiver uma dúvida poderá enfiar a mão na bolsa e puxar um osso. Se o fragmento for azul, a resposta é “sim”. Se for vermelho, a resposta é “não”. E por fim, se for verde, a resposta é “irrelevante”.

Esta bolsa responderá a maioria das perguntas atreladas a acontecimentos do passado e situações do presente, a maioria, mas não todas. Embora este item não seja capaz de prever o futuro, poderá ser utilizado para determinar a melhor situação para tomar uma ação. A bolsa poderá ser consultada até três vezes ao dia.

## PÁ DOURADA

**Peso:** 6 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

Este item parece ser apenas uma pá comum. Mas ela foi criada para ser capaz de detectar tesouros e itens enterrados. Com a habilidade ativada, toda vez que houver um item soterrado ou abaixo do nível do solo em um raio de até 10 m x 20 m de profundidade, a pá começará a brilhar em um tom dourado. A pá pode ser ativada 2 vezes ao dia. Além disso, está pá consegue cavar 2 vezes mais rápido.

## PEDRA PEDAGOGA

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Gema

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** 100%

Este item, feito de qualquer pedra preciosa, foi criado e muito utilizado por Professores da Escola de Magia Central de Gerum. O objetivo é facilitar o aprendizado da magia por seus usuários. Ela permite que seu possuidor aprenda uma magia adicional de qualquer uma das escolas que é capaz de usar.

Uma vez nas mãos de seu dono, o mesmo pode anunciar uma magia específica que gostaria de aprender, desde que seja de círculos anteriores ao seu, não podendo nem mesmo ser de seu círculo atual. Com magia anunciada, a pedra dará orientações ao seu usuário para que, ao evoluir ao próximo nível de experiência, ele aprenda esta magia adicionalmente aos bônus de sua evolução.

Para fazer uso da pedra naquele nível, o usuário deve ter acumulado menos do que 50% do total de EXP necessário para sua Evolução. Além disso, durante o período de aprendizado a pedra não poderá ser afastada do aluno para mais de 5 metros, ou o efeito será quebrado. Após 3 utilizações desta pedra, ela magicamente desaparecerá.

## PEITORAL DA POLARIDADE

**Peso:** 9 Kg

**Tipo:** Peitoral

**Básico:** 4

**Forjaria:** 60%

Esta armadura possui uma aura azul clara capaz de inverter o dano causado em uma jogada de ataque físico simples. Quando o inimigo anunciar que vai atacar o usuário, este pode fazer uso imediato da habilidade da armadura. Se o ataque for bem sucedido, todo o dano que seria causado ao portador da armadura, é causado a seu atacante invés disso. Esta habilidade só pode ser usada 1 vez ao dia, o

ataque sendo bem sucedido ou não. Além disso esta é uma armadura +1 de I.D +1 DM.

## PERGAMINHO CONJUGADO

**Peso:** 0,5 kg                   **Tipo:** Consumível  
**Básico:** Nulo                   **Forjaria:** Nulo

Trata-se de um tipo de pergaminho muito curioso. Qualquer um usuário de magia pode ler este pergaminho. Existem pergaminhos conjugados de todos os tipos de magias, inclusive invocações e encantamentos. Se identificados, vão ser reconhecidos como pergaminhos comuns da magia que contém. No entanto seu uso é bem diferente.

Uma vez lido, este pergaminho faz com que o seu leitor absorva uma quantidade concentrada de poder, fazendo-o



sentir uma dor absurda. O usuário perderá 100 Falcons por nível e 1 PF por nível por 2d8 turnos. O usuário será incapaz de se restaurar através de magias. Se o usuário resistir ao processo, sem morrer e sem ter seu dinheiro reduzido a 0 ganhará 1d4 magias de níveis anteriores ao atual do caminho indicado, sendo 50% delas focadas (arredondado para baixo).

## PERGAMINHO CONJUGADO DO MAL

**Peso:** 0,5 kg                   **Tipo:** Artefato  
**Básico:** 0                       **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Este pergaminho tem exatamente as mesmas características de um “Pergaminho Conjugado”, no entanto ele é amaldiçoado. Uma vez lido, o pergaminho consumirá 5 PF e F\$ 50 por turno até que o personagem morra. Durante esse período o usuário não pode passar seu dinheiro para outrem. Além disso, ao fim do processo, o usuário não aprende magia nenhuma. Um Remover Maldições 2 pode interromper o processo.

## PERGAMINHO DO ESQUECIMENTO

**Peso:** 0,25 Kg                   **Tipo:** Consumível  
**Básico:** 0                       **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Este pergaminho deve ser identificado como um pergaminho de Magia Arcana, Elemental ou Divina aleatoriamente. Uma vez lido, o pergaminho faz como que o leitor, ao invés de aprender, esqueça uma de suas magias aleatoriamente.

OBS: Itens amaldiçoados são facilmente confundidos com itens mágicos comuns ao serem identificados por magos. (Ver Itens Amaldiçoados).

## PÉROLA DA EVOLUÇÃO FÍSICA

**Peso:** 0,25 Kg                   **Tipo:** Gema  
**Básico:** Nulo                   **Forjaria:** Cravejamento

Esta gema influencia diretamente na evolução de seu portador. Ao evoluir um nível de experiência, o portador da gema garante um bônus de 1d4 PF. Para isso, é necessário que o portador esteja em posse da gema desde que possuía 50% da experiência necessária para evoluir. Se a gema se afastar mais de 5 m ou trocar de usuário após este período, o efeito será cortado.

## POMBO MENSAGEIRO

**Peso:** 0,25 Kg                   **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo                   **Forjaria:** Nulo

Trata-se de um pequeno pingente no formato de uma pequena pomba. A ser jogado para o alto, o artefato se transforma em uma ave viva. O pombo poderá levar mensagens, itens, poções ou qualquer objeto de até 2 Kg pelos céus. O pombo levará diretamente a quem o usuário escolher, depois voltando ao seu controlador e tornando a ser um pingente.

Durante o trajeto o pombo não chama a atenção de nenhum predador ou inimigo, ignorando os encontros. Ele pode voar a 10 km/h e fará o trajeto direto, não parando pelo caminho. Se quiser, o destinatário da mensagem ou objeto pode devolver algum objeto ou mensagem para que o pombo mande de volta. Esta habilidade precisa de um intervalo de 24 horas para ser usada novamente.

## PRESTO

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Acessório

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único \*\*\*\*\*

Presto é um lendário e poderoso chapéu mágico. São poder é difícil de compreender. Ao enfiar a mão no chapéu, o usuário deverá falar algumas rimas que combinem com a situação. De dentro do chapéu, sairá sempre algo inesperado. Muitas vezes os efeitos do chapéu serão úteis a seu usuário, muitas vezes não. O chapéu pode ser usado apenas 1 vez ao dia e apenas durante combates. Segue uma lista dos possíveis efeitos:



Sorteio(1d00)	Efeito		
1-2	O usuário morre.	23	Aparece um encontro aleatório de Céus.
3-4	Sai um Monstro Errante Hostil.	24	Um Herói Gay (Classe aleatória (Sortear)- Nv = usuário+1 ☺ =60) aparece para ser aliado permanentemente do usuário.
5-6	Um raio é disparado do chapéu em um alvo à escolha (1d12/nv)	25-26	O usuário e aliados restauram todos os seus PF.
7-8	1d6 Orcs aliados aparecem e ficam por 2d20 min.	27-28	Nível x 100 F\$ saem do chapéu.
9	O usuário evolui um nível.	29	O usuário e aliados restauram todos os seus PM.
10	Um PNG a escolha evolui um nível	30-31	O usuário ou algum aliado troca de sexo*
11-12	Saem diversas bolinhas de gude que farão os que estiverem no caminho escorregarem.	32-33	Um objeto pesado como um cofre cai sobre a cabeça de um aliado ou oponente aleatório causando dano de 1d12+2/nível.
13-14	O usuário ou algum aliado aleatório fica com metade de seu tamanho*	34	Todos os que estiverem em combate ficam com -4 DM até o fim do combate.
15-16	O usuário ou algum aliado aleatório é transformado em um animal*	35	Todos os oponentes e aliados perdem 3 ID até o fim do combate.
17	Todas as armas de um aliado aleatório ficam amaldiçoadas*	36	Todos os oponentes e aliados perdem 3 IA até o fim do combate.
18	Sai um avião de brinquedo	37	Algum aliado ou oponente fica cor-de-rosa.*
19	Aparece um encontro aleatório de Selvas.	38-39	O usuário invoca um elemental de nível igual ao seu por 1 hora.
20	Aparece um encontro aleatório de Pântanos.	40-41	Todos em um raio de 30 m ficam nus.
21	Aparece um encontro aleatório de Desertos.	42-43	Um oponente aleatório se apaixona pelo usuário.
22	Aparece um encontro aleatório de Planícies.	44-45	Uma esfera flamejante sai do chapéu e atinge um oponente a escolha do usuário (1d12+5/nv)
		46-47	Sai um terrível odor do chapéu, deixando todos nauseados.
		48-49	Uma chuva de tiros mágicos atinge o local causando 1d6/nível de dano em cada oponente.
		50	Um item incomum sai do chapéu.
		51	Um item comum sai do chapéu.
		51-52	1d4 Poções Restauradoras saem do chapéu.
		53-54	1d12 Goblins, Robgoblins e Kobolds hostis saem do chapéu.

- 55 Todos os aliados são revividos e tem 100% dos PF & PM restaurados.
- 56-57 O usuário fica invulnerável por 1d8 minutos.
- 58-59 4 personagens ou inimigos aleatórios caem no sono 1d20 min
- 60-61 Nascem flores na cabeça de um personagem\*
- 62 O local em que o chapéu está desmorona.
- 63-64 O mago invoca uma terrível ilusão que ameaça seus oponentes.
- 65-66 O usuário e seus companheiros são transportados para algum lugar aleatório.
- 67-68 Uma gema aleatória é atirada com muita força sobre um alvo causando 1d6/nv de dano.
- 67 Todos os oponentes do mago são arremessados para longe.
- 68-76 Outros efeitos bons a critério do mestre.
- 77-82 Outros efeitos negativos a critério do mestre.
- 83-88 O chapéu desaparece e se perde no mundo.
- 89-98 Outros efeitos engraçados a critério do mestre.
- 99 Um dragão aleatório aparece.
- 100 Um aliado de raça e classe aleatório aparece como aliado permanente do usuário. (Nível = ao do usuário + 3 ☺ =60)

\* Os feitos marcados podem ser removidos com um Remover Maldições 2.

### REDE FLAMEJANTE

**Peso:** 5 Kg                   **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Nulo

Este artefato tem um formato semelhante a uma rede de pesca. Ao ser jogado sobre um alvo, o prenderá em sua rede e as linhas da rede arderão em chamas. Este processo poderá prender o alvo por até 1d8 minutos,

causando 1d4 por nível do lançador de dano por minuto. O alvo deve possuir um nível inferior ao do lançador e pode fazer um teste de Defesa Mágica para resistir aos efeitos. Se o alvo for bem sucedido no teste, a rede é destruída.

### RÉDEAS DO CHAMADO

**Peso:** 0,5 Kg               **Tipo:** Bestas e Feras  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** Nulo

São rédeas mágicas feitas de uma espécie de tecido emborrachado que podem ser usadas por qualquer animal ou monstro que possa ser montado. Enquanto estive usando estas rédeas, a montaria pode ouvir o chamado de seu cavaleiro a até 600 km de distância.

### RÉDEAS DA VELOCIDADE

**Peso:** 0,5 Kg               **Tipo:** Bestas e Feras  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** Nulo

Este item pode ser equipado em qualquer tipo de montaria. Enquanto estiver usando estas rédeas, a montaria é capaz de se locomover com o dobro da velocidade comum. O item só tem efeito se o usuário estiver sendo montado.

### ROCKPORTER

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Funda  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** 60%  
\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Esta poderosa funda é prateada e cheia de escritas em seu entorno. Alguns dizem que ela surgiu em grandes quantidades nas guerras de Gerum, mas hoje apenas uma unidade é conhecida. Sua principal utilidade é a capacidade de afastar ou aproximar seus alvos. A arma é capaz de disparar pedras com um bônus de +2 IA e +1d12 de dano.

Toda vez que um alvo é acertado por uma pedra disparada pela Rockporter, o alvo poderá ser transportado para uma distancia de até 10 ms a sua volta. Para que isso aconteça, é necessário que haja possibilidade física do alvo ocupar aquele espaço. O alvo não pode ser

transportado para uma parede ou para um espaço que ele não possa ocupar.

## SACO DE OSSOS

**Peso:** 10 Kg      **Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Trata-se de um saco cheio de ossos mofados. Se o saco for virado de ponta cabeça e os ossos jogados ao chão, estes se reunirão e formarão 5 esqueletos guerreiros para combater em defesa de quem espalhou os ossos. Os esqueletos por 2d6 minutos ou até a morte.

Após o combate, o portador do saco poderá juntar os ossos de volta para o saco para usar o item novamente no futuro. Os esqueletos mortos não poderão ser reintegrados aos remanescentes, reduzindo -1 nas jogas de quantos mortos serão invocados. Estes mortos-vivos podem ser invocados apenas uma vez ao dia e possuem 50% do nível do lançador.

## SAFIRA AQUOSA

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Através da pronuncia da palavra de ativação “Aquarius”, esta safira começa a emanar agua infinita de si. A safira começa a emanar agua a uma velocidade de 1 litro por minuto, dobrando sua velocidade a cada minuto. Não se sabe ao certo o quanto de água esta safira pode gerar, mas sua velocidade máxima é de 250 litros por minuto.

## SAFIRA DA EVOLUÇÃO MENTAL

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Gema

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Cravejamento

Esta gema influencia diretamente na evolução de seu portador. Ao evoluir um nível de experiência, o portador da gema garante um bônus de 1d4 PM. Para isso, é necessário que o portador esteja em posse da gema desde que possuía 50% da experiência necessária para evoluir. Se a gema se afastar mais de 5 m ou trocar de usuário após este período, o efeito será cortado.

## SAFIRA DO CARREGADOR

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Gema

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Cravejamento

Esta gema foi criada para peregrinos que gostam de levar bastante bagagens em suas viagens. O uso da gema permite que seu portador carregue 50% mais peso que sua força original permite. A gema não altera as armas permitidas para as classes.

## SAPATILHAS DANÇARINAS

**Peso:** 1,5 Kg

**Tipo:** Acessório

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Impossível

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Estas sapatilhas de pano são muito bonitas e são itens dignos da apresentação de um Bardo. No entanto, trata-se de objetos amaldiçoados e só poderão ser retiradas com um “Remover Maldições 2”. O usuário destas sapatilhas irá dançar sem parar todos os tipos de dança. Simplesmente seus pés não conseguem parar de se movimentar e saltitar.

O personagem irá movimentar-se com metade de sua velocidade habitual. Em combate, os usuários terão uma penalidade de -2 I.A. e -2 I.D.. Caso esteja tocando alguma música, os efeitos das botas se intensificarão, impossibilitando o usuário de atacar, defender-se, movimentar-se ou fazer quaisquer outras ações.

OBS: Itens amaldiçoados são facilmente confundidos com itens mágicos comuns ao serem identificados por magos. (Ver Itens Amaldiçoados).

## SÁTIRA

**Peso:** 5 Kg

**Tipo:** Esp. Longa

**Básico:** 1d8

**Forjaria:** 51%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Esta arma é uma amante da fanfarronice e do escárnio. Esta espada possui um espirito preso em si, e este possui um senso de humor bastante característico. A espada possui 75 de Inteligência e é capaz de falar e de dar conselhos, no entanto na maioria das vezes ela só quer zombar e ofender seus oponentes e, às vezes, até mesmo seu usuário.

A espada pronuncia frases como: “Me enfie no \$#@ dele!!” ou “Vamos, seu retardado! Ataque estes imbecis...!”.. “Me use! Me use! Eu quero ação! Me uuuseee!!!” Além disso, ela faz piadinhas e comentários mesmo em horas inoportunas e fora de combate, inclusive ofendendo outros membros do grupo ou escrachando suas ideias. O usuário pode travá-la na bainha, e se o fizer a espada ficará descansando, mas precisará de 3 de seu movimento para tirá-la da bainha.



A espada tem bastante conhecimento e é bastante inteligente, e o personagem poderá fazer perguntas a ela. A espada poderá até responder, pois no fundo, tem interesse no sucesso de seu usuário. Mas suas respostas serão sempre em tom sarcástico e de escárnio, e nem sempre ela saberá responder as perguntas do usuário, ou às vezes não irá querer responde-las.

Apesar de todas estas características, a Sátira é uma excelente arma. Possui um bônus de +1 IA, +1d6 de dano e +1 AM e +1 IA, +1d6 de dano e +1 AM para cada 10 níveis completos do usuário limitado ao nível 40. Além de muitas vezes ser capaz de dar ideias ou dicas úteis mesmo ofendendo a quem quer ajudar. Alguns acreditam que esta arma possui inteligência para usar magia, mas nunca ninguém a convenceu a aprender...

### SELA AQUÁTICA

**Peso:** 2 Kg                   **Tipo:** Bestas e Feras  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** Nulo

Esta cela se ajusta a quase todos os tipos de animais marinhos, inteligentes ou não, de todos os tamanhos, desde que possam ser montados. Usando esta cela, o animal é capaz de reproduzir todos os movimentos imaginados por seu cavaleiro. Telepaticamente, o usuário recebe diversos comandos de movimentação. O animal não é obrigado a cumprir os movimentos e ordens, mas se sentirá extremamente influenciado a fazê-lo. Esta sela

torna possível montar animais bastante incomuns.

### SELA DO ANIMAL ALADO

**Peso:** 2 Kg                   **Tipo:** Bestas e Feras  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** Nulo

Esta cela se ajusta a quase todos os tipos de animais alados, inteligentes ou não, de todos os tamanhos, desde que possam ser montados. O animal deve consentir o uso da cela, mesmo que irracionalmente, para que os seus efeitos mágicos funcionem. Uma vez equipada a sela, o seu cavaleiro é capaz de controlar todos os movimentos de sua montaria, incluindo acrobacias aéreas, movimentos bruscos e ações de combate. O usuário não pode sacrificar-se ou atacar alguém por quem tem consideração.

### SEMENTE DA FORÇA TEMPORÁRIA

**Peso:** 0,25 Kg               **Tipo:** Vegetal  
**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Nulo

Trata-se de uma pequena semente capaz de gerar uma árvore de Frutas da Força Temporária. Uma vez plantada, a planta demora de 2 anos para atingir seu estágio frutífero, ficando com 3,4 m de altura. Todas as primaveras, a árvore é capaz de proporcionar 1d12 Frutas da Força Temporária. Os frutos não podem ser replantados. Infelizmente estas árvores mágicas duram apenas 10 anos.

### SEMENTE DA RESISTÊNCIA

**Peso:** 0,25 Kg               **Tipo:** Vegetal  
**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Nulo

Trata-se de uma pequena semente capaz de gerar uma árvore de Frutas da Resistência. Uma vez plantada, a planta demora de 2 anos para atingir seu estágio frutífero, ficando com 1,8 m de altura. Todas as primaveras, a árvore é capaz de proporcionar 1d10 Frutas da Força Temporária. Os frutos não podem ser replantados. Infelizmente estas árvores mágicas duram apenas 6 anos.



## SEMENTES DE PRATA

**Peso:** Desprezível    **Tipo:** Vegetal  
**Básico:** Nulo        **Forjaria:** Nulo

Estas são pequenas sementes feitas de prata que costumam vir em 1d2 unidades. Uma vez plantadas, estas sementes geram uma pequena árvore capaz de produzir pequenos objetos de prata, como canecas e facas. A planta atinge seu estado de maturação em 1 ano, chegando a 1,8 m de altura e florescendo em todas as primaveras do ano atual e anos subsequentes. A planta consegue produzir 2d6 objetos de prata por primavera. Os objetos gerados pela árvore não podem ser replantados.

## SEMENTE DO MAL

**Peso:** Desprezível    **Tipo:** Consumível  
**Básico:** Nulo        **Forjaria:** Nulo

Esta é uma semente de um tipo de planta vinda de Tormenta, um dos planos espirituais. Este vegetal em formato de vinhas só pode se desenvolver dentro de um ser vivo e enraizando-se dentro de seus músculos. Uma vez inserida no corpo de um ser, com uma palavra de comando, a planta explode seu crescimento invadindo as entranhas de seu hospedeiro, na maioria das vezes o levando à morte. Este processo causa ao hospedeiro 1d12 de dano para cada um dos níveis do hospedeiro.

## SEMENTE RITUALÍSTICA

**Peso:** Desprezível    **Tipo:** Vegetal  
**Básico:** Nulo        **Forjaria:** Nulo

Essa curiosa semente é muito útil para os estudiosos de Rituais. Uma vez plantada, o usuário deve escolher um vegetal qualquer necessário para conjuração de algum ritual. Após uma semana, a semente germinará de dará forma ao vegetal escolhido, seja ela uma flor, uma fruta, um cogumelo ou uma folha. Este item só pode ser usado uma vez. Para que o efeito funcione, é necessário que o vegetal seja pré-requisito de algum ritual. Além disso, é necessário aguardar cerca de 2d12 dias até que o vegetal esteja pronto para uso.

## SEMENTES GUARDIÃS

**Peso:** 0,25 kg cada    **Tipo:** Vegetal  
**Básico:** Nulo        **Forjaria:** Nulo

Estas sementes têm quase o tamanho de um punho, com um formato redondo e costumam vir em 1d4 unidades. Uma vez plantadas, estas robustas sementes geram grande árvore, rígidos cipós que parecem ser feitos de aço, que funcionam como chicotes. A planta atinge seu estado de maturação em 3 anos, mas desde o seus 3 meses já pode se defender, chegando 6,8 m de altura chegando ao seu poder total. O raio de ação da planta varia de 3 m a 30 m de acordo com seu tamanho atual.

A planta atacará qualquer um que entre em sua área de cobertura, com exceção do seu criador e os oficialmente autorizados por ele. O criador devera esculpir o nome dos autorizados no tronco da árvore. As árvores guardiãs são muito poderosas e seu nível e atributos de combate de cada planta variam de acordo com o nível de quem as plantou e qual seu estado de maturação.

## SETAS DA PAZ

**Peso:** 2 Kg            **Tipo:** Projéteis  
**Básico:** 1d12        **Forjaria:** 70%

Estas setas vêm em jogos de 5 e servem como munição para bestas. O oponente atingido por estas setas perderá a vontade de lutar e irá embora. Se for atacado enquanto estiver indo embora, o oponente voltará a ser hostil.

## SÍMBOLO DA MONTARIA

**Peso:** 0,5 Kg        **Tipo:** Bestas e Feras  
**Básico:** 0            **Forjaria:** Nulo

Trata-se de um selo ligado a um cordão que pode ser usado por qualquer animal ou monstro que possa ser montado. Enquanto estiver nesta montaria, seu cavaleiro receberá +1 IA, ID, AM e DM. Além disso, ficará quase impossível derrubar o personagem da montaria que estiver usando este



símbolo. O personagem e sua montaria poderão atacar individualmente e simultaneamente sem a aplicação de quaisquer penalidades como se estivessem no chão.

## SÍMBOLO DA MONTARIA INIMIGA

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo  
\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Este símbolo deve ser usado em qualquer criatura que seja capaz de servir como montaria. Se identificado pelo mago, o artefato parecerá um Símbolo do Bom Garoto. Mas, de fato, ao colocar este símbolo na montaria, esta se tornará rebelde e atacará seu próprio dono. Para remover o símbolo é necessário um Remover Maldições 1.

## SÍMBOLO DE AMIZADE

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Este item é um presente, uma pequena prenda que sua única utilidade é presentear alguém. Este símbolo é um ornamento, que ao ser oferecido a um aliado, instantaneamente trará uma sensação de conforto, alegria e amizade ao presenteado.



Esta ação interferirá imediatamente na Afinidade (☺) entre os envolvidos, aumentando em 2d20 os pontos de ☺. Uma vez oferecido, este item pode ser dado à outra pessoa pelo aliado ou retomado pelo seu dono original, mas o efeito só será habilitado novamente depois de um mês. Além disso, o mesmo ornato não produz duas vezes este efeito na mesma pessoa, mesmo depois de passado um mês.

## SÍMBOLO DE BOM GAROTO

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Bestas e Feras  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Estes símbolos só podem ser usados por animais irracionais de estimação, mortos-vivos não inteligentes ou familiares (mesmo os inteligentes). Enquanto estiver ligado a este símbolo, o animal não atacará ninguém que não

seja do consenso de seu dono. Considerarão amigos todos os amigos do seu dono. Dependendo da raça do animal, como um cão ou outros farejadores, serão capazes de detectar oponentes e inimigos.

## SÍMBOLO DE FRATERNIDADE

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Trata-se de um pequeno pentagrama. Ele deve ser dado como um presente entre dois aliados. Uma vez em contato com a pele, o pentagrama entra na pele ficando praticamente irremovível. Se o doador do presente receber um dano letal e morrer, acordará no minuto seguinte vivo. E no mesmo minuto, o receptor do presente aparecerá morto em seu lugar. Este presente não pode ser dado a familiares e criaturas criadas magicamente, bom como criaturas irracionais. O símbolo só é usado uma vez.



## SÍMBOLO DE RUBEM

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Este símbolo é uma pequena chapa de metal com algumas escritas. Se cravejada em alguma arma, ela interfere diretamente na capacidade forjaria da arma. Uma arma que esteja vinculada ao artefato concederá um bônus de +1 que será determinado em uma das opções: IA, ID, DM e AM. Apenas um destes símbolos podem ser inseridos nos equipamentos de um personagem. O símbolo se fundirá com a arma e não poderá nunca mais ser retirado.

## TELEPÁTICOS

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Acessório  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo



Estes brincos foram criados para que seu usuário pudesse se comunicar com qualquer criatura inteligente. O personagem que estiver usando os brincos poderá

comunicar-se telepaticamente com qualquer criatura que possua mais de 30 de INTELIGÊNCIA sem a necessidade de conhecer seu idioma desde que ela esteja em um raio de 200 km. A comunicação não exercerá qualquer influência adicional.

### TIARA DA APATIA

**Peso:** 0,5 kg                   **Tipo:** Elmo Leve  
**Básico:** 1                       **Forjaria:** 51%

Esta bela tiara cravejada em corais só pode ser usada por personagens do sexo feminino. Enquanto estiver usando esta tiara, os oponentes preferirão atacar outro adversário invés da usuária da tiara, desde que isso seja possível. O oponente não deixará de atacar a usuária caso não haja outro oponente em seu raio de ação. Além disso, a tiara confere um bônus de +5 PF.

### TIARA DA PEDERASTIA

**Peso:** 0,25 Kg               **Tipo:** Elmo Leve  
**Básico:** 1                   **Forjaria:** Nulo  
\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Esta tiara amaldiçoada pode ser usada tanto por homens quanto por mulheres. Se identificada por um mago, a tiara será reconhecida como uma Tiara+3 ID. Enquanto estiver usando a tiara, o(a) personagem sentirá uma atração incontrollável por membros do mesmo sexo. Isso fará com que o personagem tenha condutas involuntárias como carícias, cantadinhas, etc... Para remover a tiara é necessário um Remover Maldições 4.

### TIGELIX

**Peso:** 0,25 Kg               **Tipo:** Colar  
**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Nulo  
\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Tigelix é um voluptuoso colar feito de pequenas pedras preciosas. Mas não se engane, pois ao colocar este acessório, uma maldição terrível cairá sobre seu usuário. Assim que equipar o colar, a cabeça do personagem crescerá em proporções bestiais, tornando-se 3 a 4 vezes maior que o normal. Este efeito bizarro



influenciará na movimentação e no ataque, gerando uma penalidade de -2 IA, -2 ID e -1 nas jogadas de movimento. Se levado ao mago, o amuleto aparentará um Colar +10 PM. Para ser removido é necessário um

Remover Maldições 4.

### TOPÁZIO DAS ARANHAS

**Peso:** 0,25 Kg               **Tipo:** Gema  
**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Cravejamento

Este item é o horror dos aracnofóbicos. Com esta gema, o usuário pode uma vez ao dia invocar 1d20 pequenas aranhas que irão atacar seus oponentes incansavelmente. As ranhas podem ser mortas com pisões ou qualquer ataque bem sucedido.

Cada aranha é capaz de atacar com 3 I.A a menos que o usuário da gema. O dano causado pelas pequenas aranhas é de 1 ponto de dano para cada 2 níveis do usuário. Não são necessárias miniaturas para representar as aranhas. Além disso, o portador da gema exerce alguma influencia sobre qualquer tipo de monstro ou animal aracnídeo. Aranhas e outros monstros deste tipo não poderão atacar o portador deste topázio.

### TOPÁZIO DO AUTO-CONSUMISMO

**Peso:** 0,25 Kg               **Tipo:** Gema  
**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Nulo

Este topázio permite que o seu portador consuma sua própria essência para evitar a fome. O usuário abre mão de 1 PF ou PM permanentemente e com isso fique 1 dia inteiro sem se alimentar. Esta habilidade pode ser usada no máximo por 10 dias seguidos.



## TRAJE DOS DIPLOMATAS

**Peso:** 2 Kg

**Tipo:** Cota de Malha

**Básico:** 2

**Forjaria:** Nulo

Esta roupa elegante torna o usuário extremamente bem trajado e magicamente o concede algum carisma com a alta sociedade. Ao vestir o traje, o usuário recebe um bônus de +20 de CARISMA para lidar com membros do clero e da coroa. O mestre também precisa levar em consideração que o personagem possui a capacidade de influenciar em baixo grau estes alvos. Para que o poder mágico do item surta efeito, é necessário que ele já esteja sendo usado a pelo menos 1 nível. Além disso, trata-se de uma Cota de Malha +1 ID.



## TROMBETA DOS MORTOS

**Peso:** 2 Kg

**Tipo:** Instrum. Musical

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

Ao ser tocada, esta trombeta tem a capacidade de chamar a atenção de todos os mortos vivos de uma área de 1 km<sup>2</sup>. Ao ouvir o som da trombeta, eles serão involuntariamente atraídos em direção ao seu tocador. O tocar do instrumento não impede que as criaturas ataquem seu usuário. Este item só pode ser usado por personagens que tenham conhecimentos musicais. A trombeta só pode ser usada 2 vezes ao dia.

## TURMALINA DO COMBATENTE

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Gema

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Cravejamento

Esta gema foi criada para os mais destemidos combatentes. Com uma palavra de comando, o portador da gema consegue transportar até 4 oponentes para os quadrados adjacentes de seu personagem. Os alvos deverão estar em um raio de até 15 m a volta do usuário.

## UNSTOPPABLE HORSESHOE

**Peso:** 4 Kg

**Tipo:** Bestas e Feras

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

Estas ferraduras se ajustam às patas de cavalos, elefantes, unicórnios, camelos, pôneis e outros tipos médios de montaria. Sua finalidade é garantir que sua montaria seja capaz de levar seu senhor mesmo que através de terrenos impossíveis. O uso das ferraduras garante permanente que a montaria seja capaz de cavalgar em pântanos, areias movediças, lama, gelo, e até mesmo cavalgar sobre a água com a mesma velocidade que fariam sobre a terra firme.

## VARA DO FERTILIZAÇÃO

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo  
Nulo

**Forjaria:**



Esta vara é capaz de desenvolver um vegetal até a sua fase fértil. Ou seja, uma semente recém plantada pode tornar-se uma árvore madura com o toque desta varinha. Esta varia pode ser usada apenas uma vez em cada vegetal e apenas 2 vezes por nível e no máximo 10 por semestre. Quando usada, o vegetal entra em um dia em sua fase sua fase madura ou fase frutífera e seus frutos têm um período longo entre o amadurecimento e o apodrecimento, mantendo os frutos saudáveis para serem colhidos por mais tempo na planta.

## VARINHA DA CONFUSÃO

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Acessório

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

Esta varinha possui um funcionamento parecido com as suas primas e acompanha uma quantidade de cargas de 1d6+1. Toda vez que a varinha é apontada contra um alvo, ficará confuso, não sabendo ao certo como agir. O alvo vítima da confusão andará de um lado para o outro e atacará personagens aleatoriamente, não importando se são amigos ou inimigos. O alvo deve ter nível igual ou inferior ao do usuário e pode se submeter a um teste de ataque mágico para evitar o efeito.

## VARINHA DO ARQUITETO

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** 1d6

**Forjaria:** Impossível

Esta vara é capaz de levantar muralhas de pedra instantaneamente. As muralhas deverão ter altura e largura de até 1 m a cada 4 níveis do usuário da varinha. As muralhas podem ser usadas para diversos fins, de auxiliar em construções a proteger-se em combate. As muralhas ficam permanentemente construídas, sendo desfeitas se essa for a vontade do detentor do item. O usuário pode conjurar e manter até uma parede por nível e esta habilidade pode ser usada até 2 vezes ao dia.



## VARINHA DO MEDO

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Acessório

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

Esta varinha vem com uma quantidade de cargas de 1d6+1. Toda vez que a varinha é apontada contra um alvo, este perde 30 de CORAGEM, o fazendo fugir na maioria das situações. O alvo vítima do medo lutará se for encurralado, assim como um rato acuado. O alvo deve ter nível igual ou inferior ao do usuário e pode se submeter a um teste de Ataque Mágico para evitar o efeito.

## VASSOURA VOADORA

**Peso:** 3 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

Esta vassoura só pode ser usada por mulheres, e foi um item muito utilizado por feiticeiras e bruxas de Terassan. O item permite a usuária monte em seu cabo e voe livremente, mas foi deixando de lado para o uso de objetos de voo mais poderosos. Isto ocorre devido ao fato de que o voo com estas vassouras só pode ser usado uma vez ao dia, e por 5 horas.

## VELA DA CURA

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

Esta pequena vela azul possui propriedades curativas poderosas. Uma vez acesa, ela restaura 1 PF para cada 2 níveis por minuto de todos que estiverem a sua volta em um raio de 5 m. A vela dura acesa por um total de 30 minutos e pode ser acesa e apagada quantas vezes necessário.

## VELA DE PROTEÇÃO

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Consumível

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo



Estas velas são itens poderosíssimos de proteção. Enquanto acesas, não permitem que nenhum ser hostil, independente de seu nível, se aproxime por um raio de 20 m, nem disparem magias e projéteis. As velas podem ser acesas e apagadas quantas vezes forem necessárias, mas a duração total da vela é de 8 horas em média.

## ZUMBINATOR

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo



Este curioso item foi projetado por Kimio, o Necromante mais conhecido do Reino. Trata-se de um pequeno globo de metal que deve ser inserido dentro da carne pútrida que será usada de matéria prima no momento da criação de um morto vivo. Mortos vivos criados com o Zumbinator garante a criação de um morto-vivo de 30% a 50% mais poderoso do que seria sem o item. Os aumentos de atributos devem ser estabelecidos pelo mestre. Caso o globo seja removido do morto-vivo, a criatura nunca mais poderá ser reanimada e o item precisará de 1 semana para ser usado novamente.

## LENTE DOS CAUTELOSOS

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

Este interessante artefato é capaz de substituir as habilidades de detecção de um ladrão. Ao olhar através da lente, qualquer criatura inteligente é capaz de identificar se há ou não alguma armadilha ou dispositivo naquele local ou objeto. A lente permite ao seu usuário ver qual o tipo de armadilha e conhecer exatamente seu funcionamento. No entanto, ela não o torna apto a desarmá-lo. A habilidade da lente pode ser usada até 2 vezes ao dia.

### **KIT MÁGICO DE DESARME**

**Peso:** 2 Kg      **Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Este é outro artefato capaz de substituir habilidades de um ladrão. Com este kit, o seu usuário pode, uma vez ao dia, desarmar qualquer



tipo de armadilha, mágica ou não. Note que o kit é apenas capaz de desarmar as armadilhas e não detectá-las. É necessário que o usuário já tenha percebido que há uma armadilha no local ou objeto.

### **COLAR DO ALAZÃO**

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Colar

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

O Colar do Alazão age diretamente da eficácia das montarias. Trata-se de um globo anexado a um colar, com um pequeno Enquanto estiver portando este colar, todas as montarias terrestres aliadas ganham um bônus de +1d6 de movimento. O item afeta uma área de 30 metros.

### **ADAGA DA RESSURGÊNCIA**

**Peso:** 1 Kg

**Tipo:** Adaga

**Básico:** 1d4

**Forjaria:** 51%

Esta adaga possui uma explosão de vida dentro de si. Toda vez que o usuário da adaga é bem sucedido em um acerto crítico, a adaga imediatamente restaura todos os seus PF. Este processo pode acontecer no máximo 2 vezes ao dia. Além disso, ela é uma Adaga +2 IA +1d8.

### **ADAGA DA EXPLOÇÃO DE KARMA**

**Peso:** 1 Kg

**Tipo:** Adaga

**Básico:** 1d4

**Forjaria:** 51%

Esta adaga possui uma explosão de Karma dentro de si. Toda vez que o usuário da adaga é bem sucedido em um acerto crítico, a adaga imediatamente restaura todos os seus PM. Este processo pode acontecer no máximo 2 vezes ao dia. Além disso, ela é uma Adaga +2 IA.

### **BASTÃO DE ÉTER**

**Peso:** 3 Kg

**Tipo:** Bastão

**Básico:** 1d6

**Forjaria:** 51%

Este robusto bastão de metal é utilizado pelos mais agressivos magos. Toda vez que o bastão matar um oponente ele ganha um marcador. A qualquer momento, o usuário pode tirar 1 marcador e restaurar 1 PM por nível. O bastão só acumula marcadores com a morte de oponentes hostis. Matar coelhos, pássaros e outras criaturas inofensivas não acumulam marcadores. O bastão pode acumular no máximo 50 marcadores. Além disso, ele é um bastão +2 AM.

### **ANEL DOS EXPERIENTES**

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

Este anel foi criado para recompensar aqueles que arduamente se empenharam em seus treinamentos e aventuras ganhando experiência e progredindo de nível. O anel é capaz de conceder +15 PF & PM para cada 15 níveis completos que o personagem possua.

### **LENTE DE ANÁLISE**

**Peso:** Desprezível

**Tipo:** Artefato

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

Um poderoso mago chamado Hyon criou algumas unidades desta lente para conhecer um pouco mais sobre as pessoas que o cercavam. Na verdade este artefato trata-se de uma pequena lente sem grau. Ao olhar através de lente, o usuário será capaz de determinar alguns poucos detalhes de seu alvo. Na prática, o jogador que controla o personagem poderá perguntar ao MJ qual o valor de até 2 atributos de seu alvo: PF, PM, IA, ID, Def Mag, Dano, Nível, Fraquezas a elementos, Resistência a elementos ou feitiços, valor de algum atributo básico ou caráter. Não há limite para uso da lente, e muitas vezes Hyon a usava quase como óculos. Mas a lente não pode ser usada no mesmo dia em uma mesma pessoa.

### TELEPORTIC

**Peso:** 2 Kg

**Tipo:** Cajado

**Básico:** 0

**Forjaria:** 70%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Este cajado de metal possui propriedades teleportadoras interessantes. Toda vez que uma criatura é morta através do cajado ou de uma de suas forjarias, a arma ganha um marcador, limitado a 18. A qualquer momento o usuário e apenas o usuário pode retirar 6 marcadores e teletransportar-se junto com até 10 pessoas ou 5 T para uma distância de até 600 KM<sup>2</sup>. Esta habilidade deve ser usada como uma magia. Além disso, seu bônus é de +2 IA +1 AM.

### DEMI-RING

**Peso:** Desprezível

**Tipo:** Anel

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo



Este interessante anel foi criado com conceitos mágicos de controle da anatomia de seres vivos. O anel possui 1d6 cargas. A habilidade do anel permite que o usuário reduza o total de PF de seu alvo a 50% do total em que estiver no momento. Para tanto, o alvo pode ter no máximo 3 níveis a mais que o seu. Existem poucas unidades deste anel espalhadas pelo mundo.

### COROA DA RETRIBUIÇÃO

**Peso:** 1 Kg

**Tipo:** Coroa

**Básico:** 0

**Forjaria:** 51%

Este curioso ornamento foi desenvolvido por magos que sofriam eventualmente danos em combate. Esta coroa possui uma gema no centro que permite que, no turno seguinte ao que o mago recebeu um dano proveniente de um ataque direto, este possa devolver o dano causado ao seu agressor. Na verdade, a gema se carrega de energia proporcionada pelo dano causado, e dispara esta energia contra um alvo, que deve ser o mesmo que causou o dano. Para que a habilidade funcione, é necessário que o dano tenha sido causado no minuto anterior. O efeito deve ser usado como uma habilidade com 75% de chance de acerto, durante a vez do usuário, podendo ser usada 2 vezes ao dia.

### FIRE PLANET RING

**Peso:** Desprezível

**Tipo:** Anel

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

Este anel faz parte de um série de 5 anéis que controlam os elementos do planeta. Um usuário não pode usar mais de um destes anéis simultaneamente. Todos os anéis possuem propriedades individuais. O portador do Fire Planet Ring tem os seguintes benefícios:

-Pode lançar Bola de Fogo uma vez ao dia com a potência máxima.

-Recebe +1d8 de dano

-Sofre apenas 50% do dano de criaturas e magias de fogo.

Os 5 anéis, sendo usados por pessoas diferentes, têm a capacidade de invocar uma criatura elemental chamada Planet Captain. A habilidade funciona como uma Combina-Mágica. A criatura é tratada como um Jinn elemental de nível 31, capaz de voar, que controla os elementos, além de ser imune a eles. O elemental pode ser invocado apenas 1 vez pro nível. É necessário que todos os personagens que participaram da invocação anterior tenham evoluído para o próximo nível para que a invocação possa ser conjurada novamente. Os atributos do Jinn devem ser criados pelo MJ.

### WATER PLANET RING

**Peso:** Desprezível

**Tipo:** Anel

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo



Este anel faz parte de um série de 5 anéis que controlam os elementos do planeta. Um usuário não pode usar mais de um destes anéis simultaneamente. Todos os anéis possuem propriedades individuais. O portador do Water Planet Ring tem os seguintes benefícios:

- Pode lançar Vapores Curativos 2 vezes ao dia.

- Recebe +1 PF por nível

- Sofre apenas 50% do dano de criaturas e magias de água.

Os 5 anéis, sendo usados por pessoas diferentes, têm a capacidade de invocar uma criatura elemental chamada Planet Captain. A habilidade funciona como uma Combina-Mágica. A criatura é tratada como um Jinn elemental de nível 31, capaz de voar, que controla os elementos, além de ser imune a eles. O elemental pode ser invocado apenas 1 vez pro nível. É necessário que todos os personagens que participaram da invocação anterior tenham evoluído para o próximo nível para que a invocação possa ser conjurada novamente. Os atributos do Jinn devem ser criados pelo MJ.

### WIND PLANET RING

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel

**Básico:** 0                      **Forjaria:** Nulo

Este anel faz parte de um série de 5 anéis que controlam os elementos do planeta. Um usuário não pode usar mais de um destes anéis simultaneamente. Todos os anéis possuem propriedades individuais. O portador do Fire Planet Ring tem os seguintes benefícios:

- Pode lançar Pássaros do Vácuo uma vez ao dia com a potência máxima.

- Recebe +1 PM por nível

- Sofre apenas 50% do dano de criaturas e magias de ar.

Os 5 anéis, sendo usados por pessoas diferentes, têm a capacidade de invocar uma criatura elemental chamada Planet Captain. A habilidade funciona como uma Combina-Mágica. A criatura é tratada como um Jinn elemental de nível 31, capaz de voar, que controla os elementos, além de ser imune a eles. O elemental pode ser invocado apenas 1 vez pro nível. É necessário que todos os personagens que participaram da invocação anterior tenham evoluído para o próximo nível para que a invocação possa ser conjurada novamente. Os atributos do Jinn devem ser criados pelo MJ.

### EARTH PLANET RING

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel

**Básico:** 0                      **Forjaria:** Nulo

Este anel faz parte de um série de 5 anéis que controlam os elementos do planeta. Um usuário não pode usar mais de um destes anéis simultaneamente. Todos os anéis possuem propriedades individuais. O portador do Fire Planet Ring tem os seguintes benefícios:

- Pode lançar Escudo Instantâneo de Rocha duas vezes ao dia com a potência máxima.

- Recebe +2 a todos os atributos básicos.

- Sofre apenas 50% do dano de criaturas e magias de terra e pedra.

Os 5 anéis, sendo usados por pessoas diferentes, têm a capacidade de invocar uma criatura elemental chamada Planet Captain. A habilidade funciona como uma Combina-Mágica. A criatura é tratada como um Jinn elemental de nível 31, capaz de voar, que controla os elementos, além de ser imune a eles. O elemental pode ser invocado apenas 1 vez pro nível. É necessário que todos os personagens que participaram da invocação anterior tenham evoluído para o próximo nível para que a invocação possa ser conjurada novamente. Os atributos do Jinn devem ser criados pelo MJ.

### HEART PLANET RING

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel

**Básico:** 0                      **Forjaria:** Nulo

Este anel faz parte de um série de 5 anéis que controlam os elementos do planeta. Um usuário não pode usar mais de um destes anéis simultaneamente. Todos os anéis possuem

propriedades individuais. O portador do Fire Planet Ring tem os seguintes benefícios:

-Pode lançar Palavra de Reparação uma vez ao dia com a potência máxima.

-Pode Lançar Palavra dos Animais 2 vezes ao dia.

-Recebe +5% em todas as habilidades.

Os 5 anéis, sendo usados por pessoas diferentes, têm a capacidade de invocar uma criatura elemental chamada Planet Captain. A habilidade funciona como uma Combina-Mágica. A criatura é tratada como um Jinn elemental de nível 31, capaz de voar, que controla os elementos, além de ser imune a eles. O elemental pode ser invocado apenas 1 vez pro nível. É necessário que todos os personagens que participaram da invocação anterior tenham evoluído para o próximo nível para que a invocação possa ser conjurada novamente. Os atributos do Jinn devem ser criados pelo MJ.

### ARCO DO RICOCHETE

**Peso:** 6 Kg

**Tipo:** Arco Composto

**Básico:** +1d4

**Forjaria:** Nulo

Este poderoso arco é capaz de ricochetear flechas para tentar atingir mais de um oponente. A habilidade do arco permite que se o alvo errar um determinado ataque, a flecha disparada seja automaticamente redirecionada para outro oponente. Esta habilidade pode ser usada até 3 vezes ao dia e deve ser anunciada antes do primeiro teste de ataque ser realizado. Além disso, trata-se de um Arco Composto +2 IA +1d6 de dano.



### ANEL DE CAÇA

**Peso:** Desprezível

**Tipo:** Anel

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

Este anel permite que o usuário nomeie uma raça, qualquer que seja. Qualquer raça pode ser nomeada, de neogis a dragões. Nenhuma raça de humanoides pode ser nomeada. Em caso de mortos-vivos é necessário especificar o tipo. Quando estiver combatendo um indivíduo da espécie nomeada, o usuário do anel recebe um bônus de +10 PF & PM +1 AM e IA. A raça só

pode ser nomeada uma vez por nível, sendo necessário evoluir um nível para trocar a raça nomeada. Se o anel for removido, ele só poderá ser recolado no nível seguinte.

### COTA DA RESILIÊNCIA

**Peso:** 2 Kg

**Tipo:** Cota de Malha

**Básico:** 2

**Forjaria:** 60%

Esta poderosa cota de malha é capaz de gradativamente aumentar a resistência mágica de seu portador. Toda vez que for alvo de uma magia, a cota proporciona um bônus de +1 Def. Mag. (Limitado a +6). Estes bônus duram até o fim do combate.

### ANEL DE "NÃO ME TOQUE"

**Peso:** Desprezível

**Tipo:** Anel

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Este anel é um poderoso item de defesa. O Anel possui uma habilidade instantânea que deve ser ativada na vez de outro personagem. Fazendo isso, o personagem não perde sua próxima vez de jogar. A habilidade do anel permite que, uma vez ao dia, o usuário cancele um ataque ou magia desferida contra ele. Para que a habilidade funcione, é necessário que a esta seja usada depois da magia ou ataque ser anunciado, mas antes que os testes sejam efetuados. Magias e ataques que tem efeitos coletivos atingem os outros alvos normalmente. Este anel é um dos itens banidos em torneios.



### MAÇA DO ALIADO MORTO

**Peso:** 5 Kg

**Tipo:** Maça

**Básico:** 1d8

**Forjaria:** 51%

Este maça necromântica é capaz de reviver criaturas que tenham sido mortas recentemente. Ao ativar a habilidade da maça, um alvo que tenha sido morto nos últimos 5 minutos volta a vida sob total controle do portador da maça. A criatura permanecerá viva por 2d6+1 minutos. Esta habilidade pode ser

usada apenas uma vez ao dia. Além disso, trata-se de uma Maça +1 IA 1 AM +8 PM. No entanto, para usar a habilidade da maça, é necessário que ela esteja sendo usada a mais de 3 dias.

## ADAGA DO EXTERMÍNIO

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Adaga

**Básico:** 1d4      **Forjaria:** 60%

Este adaga é considerada uma poderosa arma racial. O dono da arma deve escolher uma raça. A arma é +1 IA +1d6 de dano, no entanto ela é +2 IA +2 AM +2d8 de dano Vs X (Sendo X a criatura escolhida). Conforme o usuário da arma matar criaturas daquela raça ele acumulará marcadores. A cada 20 marcadores que a arma acumular, esta receberá +1 IA +1 AM permanentemente para combater criaturas daquela raça (limitado a 120). A quantidade de marcadores que valem cada criatura morta depende do poder da criatura escolhida. Por exemplo: Orcs e Goblins valem em média 1 marcador; Dragões e Tanar'ris valem em média 10 marcadores. A quantidade de marcadores atribuídos a cada criatura morta depende do critério do MJ. O dono da arma ou outro eventual dono poderão trocar a criatura escolhida uma vez por nível. Se a adaga trocar de dono ou de criatura, tanto os marcadores quanto os bônus de IA se reiniciarão.



## CARRUAGEM ESPIRITUAL

**Peso:** 200 Kg      **Tipo:** Veículo

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Trata-se de um fantástico veículo de viagem. A carruagem é feita de um metal aparentemente enferrujado e em mal estado sem cavalos ligas a ela. No entanto, quando ativada, a carruagem se torna invisível e 4 cavalos fantasmas assumem a sua ponta a tornando bastante veloz. O artefato só pode ser ativado durante a noite, voltando a seu estado normal durante o dia. Uma vez ativada, o veículo comporta até 10 pessoas e movimenta-se por 2d12+1 Km/h durante toda a noite.

## LUVÕES DA INVISIBILIDADE

**Peso:** 1Kg      **Tipo:** Acessório

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** 60%

Estes luvs foram feitos para que seja possível escapar das mais inusitadas situações. Equipado com estas luvas, seu portador pode socar o chão e tornar a si e até 10 aliados invisíveis por 2d6 minutos. Esta habilidade pode ser usada como um anel de cargas e também recarregada. Inicialmente as luvas possuem 4 cargas. Se algum dos invisíveis atacar algum oponente, lançar magias ou usar habilidades, todos se tornarão imediatamente visíveis. Além disso, trata-se de uma luva +1d4 de dano.

## ALJAVA DE MUNIÇÕES

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Artefato

**Básico:** Variável      **Forjaria:** Nulo

O item mais requintado e poderoso de munições. A qualquer momento o seu portador pode enfiar a mão na aljava e tirar Setas Penetrantes, Flechas Serrilhadas ou Globos como Pontas. Não podem ser tiradas mais de 3 munições simultaneamente da aljava, impedindo que o usuário venda estas. Todos os projéteis extraídos da aljava são considerados +1 IA +1d8 de dano.

## ANEL DO EQUILÍBRIO

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Escudo

**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Bem como a maioria dos itens do “Equilíbrio”, este anel possui as mesmas propriedades de seus similares. O portador do anel não será mais afetado pelos efeitos de falha crítica ao atacar e ataque crítico ao se defender. Além disso, o anel previne que as falhas e acertos críticos desgastem os equipamentos do usuário. No entanto, toda vez que evita um ataque crítico ou falha crítica o anel acumula um marcador de desgaste. Ao atingir 10 marcadores o anel se quebra.



## CAJADO ANTI-FRACASSO

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Cajado

**Básico:** 1d4      **Forjaria:** 60%

Criado para os mais fracassados personagens. Para aqueles pobres coitados que costumam ver com frequência “1” em suas jogadas de ataque. Portanto este cajado, toda vez

que o resultado da jogada de ataque for “1”, o ataque será automaticamente considerado bem sucedido. Além disso, trata-se de um Cajado +1 IA +1d8 de dano.

### MARMITRON

**Peso:** 3 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Impossível

Este curioso artefato trata-se de uma caixa de metal que possui capacidade para armazenar até 10 compartimentos de comida. A comida guardada na caixa não sofre qualquer efeito de apodrecimento. O alimento se manterá por tempo indeterminado quentinho e saudável.

### PUNHAL SORRATEIRO

**Peso:** 1Kg      **Tipo:** Adaga  
**Básico:** 1d4      **Forjaria:** 51%



Este punhal foi precisamente desenhado para uso de ladrões e suas variações, mas também pode ser usado por outras classes. O punhal confere um bônus de +1 IA +10 de AGILIDADE e + 3 de Dano. Se o alvo for atingido pelas costas, o bônus passa a ser +3 IA.

### FOICE DOS MORTOS

**Peso:** 7 Kg      **Tipo:** Foice  
**Básico:** 1d12+1      **Forjaria:** 60%

Este foice foi criado com poderosas peculiaridades necromânticas. O foice melhora o poder das criaturas mortas-vivas que estiverem sob controle de seu portador. Todas estas criaturas recebem um bônus de +1 IA +1 ID +1d12 de dano e +1 DM. Além disso, a arma é um Foice +2 IA +1d4 de dano.

### MANOPLAS DAS MARIONETES

**Peso:** 2 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** 60%

Este item funciona como um anel de cargas. Inicialmente o item possui 1d6+1 cargas. Ao ativar a habilidade da manopla, o usuário é capaz de controlar um alvo de seu nível ou

inferior pelo período de 2d4 minutos. Enquanto estiver controlando a criatura, o usuário não poderá fazer nenhuma outra ação a não ser se movimentar.

### PERGAMINHO DA MAGIA PLENA

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Consumível  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Este fantástico pergaminho pode ser usado por qualquer classe de personagem, desde que esta seja usuária de magia. O pergaminho, uma vez lido, permite que seu leitor escolha uma magia para aprender. A magia pode estar entre quaisquer caminhos e círculos, desde que estes estejam naturalmente disponíveis para este personagem.

### ORBE CHAVEIRIZADORA

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Orbe  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. Esta criativa orbe tem uma útil capacidade. Seu poder é capaz de tornar quaisquer objetos de até 10 T em um objeto de 5 centímetros, como um chaveiro. A ideia é tornar artigos pesados como veículos, barracas, forjas, entre outros, em objetos de fácil manuseio. Orbe pode fazer objeto alternar seu tamanho por quantas vezes for necessário. O poder só pode ser usado em objetos, não funcionando em criaturas. O usuário da orbe pode manter um objeto manter 1 objeto transformado para cada dois de seus níveis. A orbe não pode mudar de dono enquanto houverem objetos transformados.



### CAJADO REPOSICIONADOR

**Peso:** 2 Kg      **Tipo:** Cajado  
**Básico:** 1d4      **Forjaria:** 60%

Esta cajado é um iguaria para magos estrategistas. O cajado permite que seus usuários, durante um combate, mudem algum alvo de lugar em até 6 metros. Esta habilidade só pode ser usada 2 vezes ao dia, e pode ter como alvo um aliado ou um oponente. O local onde o alvo

irá aparecer não pode ser algo oneroso, como um buraco ou uma armadilha, ou ainda transporta-lo para o interior de uma rocha ou local onde não o caiba. Além disso, o equipamento é considerado um Cajado +1 IA +1 AM +1d10 de dano.

### AMULETO DO INVOCADOR

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Colar  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Este fantástico amuleto foi criado por magos que dominam o grimório de magias de invocação. Seu usuário passa a ser capaz de aprender pergaminhos de invocação através de um teste de inteligência.

### AMULETO DO ENCANTADOR

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Colar  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Este fantástico amuleto foi criado por magos que dominam o grimório de magias de encantamentos. Seu usuário passa a ser capaz de aprender pergaminhos de encantamento através de um teste de inteligência.

### AMULETO CELESTIAL

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Colar  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Este fantástico amuleto foi criado por magos que dominam o grimório de magias Legionárias Celestiais. Seu usuário passa a ser capaz de aprender pergaminhos celestiais ou legionários (Apenas Celestiais) através de um teste de inteligência.

### AMULETO DEMONÍACO

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Colar  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Este fantástico amuleto foi criado por magos que dominam o grimório de magias Legionárias Demoníacas. Seu usuário passa a ser capaz de aprender pergaminhos Demoníacos ou Legionários (Apenas demoníacos) através de um teste de inteligência.

### TOPÁZIO DE CONJURAR ELEMENTAIS

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Orbe  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Cravejamento

Com efeito similar a Ametista de Invocar Elemental, este topázio também é capaz de trazer um Elemental. No entanto, o topázio traz permanentemente o elemental para este mundo. Diferente da ametista, o topázio deve ser lançado ao chão. Ao se quebrar, um elemental do tipo especificado de mesmo nível do usuário é conjurado. O Elemental não ganha EXP e se manterá sempre no mesmo nível de seu mestre. A criatura permanecerá como fiel servo do usuário até que seja destruído. O efeito funciona como uma magia de invocação Elemental do caminho de Magia Elemental. Cada pedra pode invocar apenas um tipo de Elemental. Existe uma variação deste tipo de pedra para cada elemento.

1d4	Elemental
1	Fogo
2	Água
3	Terra
4	Ar

1d8	Tipo
1-6	Elemental Menor
7-8	Elemental Maior

Os atributos do Elemental deverão ser definidos pelo MJ.

### ADAGA CATALIZADORA

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Adaga  
**Básico:** 1d4      **Forjaria:** 51%

Esta poderosa adaga consegue concentrar a energia proporcionada por um ataque crítico e a transforma em poder ofensivo. Toda vez que o usuário da adaga ou de suas forjarias obtiver um acerto crítico através dela, a arma ganha um marcador, limitados a 15. A qualquer momento, o usuário pode tirar até 3 marcadores e ganhar 1 IA para cada marcador que retirou. Os efeitos da adaga duram por 3d8 minutos. Além disso, trata-se de uma Adaga +1 IA +1d6 de dano.

### CAPAS DA AMIZADE

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Capa  
**Básico:** 0      **Forjaria:** 60%

Em alusão às famosas “Adagas da Amizade”, estas capas também vêm acoplados em pares e tem funcionamento parecido. O equipamento deve ser usado por duas pessoas

diferentes. Toda vez que um dos usuários sofrer dano, o outro restaura 1d6 PM ou PF. Além disso, a Capa confere +5 PF.

## ELMO DA CLARIVIDÊNCIA

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Elmo

**Básico:** 0

**Forjaria:** 51%

Este elmo é bastante leve e pode ser usado até mesmo por ladinos. O usuário deste elmo é capaz de enxergar através das paredes ou através de lugares escuros. A clarividência dura cerca de dois minutos, tempo suficiente para que o usuário enxergue todos os detalhes de uma sala por exemplo. A habilidade pode ser usada apenas 2 vezes ao dia, e seu alcance é de 20 metros. Fora isso, trata-se de um Elmo +1 para todos os atributos básicos.

## PORTO SEGURO

**Peso:** 1 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo



Este maravilhoso item é parece um prego comum feito de um metal prateado luminoso. Junto com o prego, acompanha um pequeno cano do mesmo metal com um botão em sua extremidade. Na verdade, este cano é um transmissor e o prego é um receptor. O prego deve ser afixado em algum local em que o herói deseje voltar com frequência. Uma vez por semana, o usuário pode apertar o botão do cano e abrir um portal. Este portal leva diretamente onde o prego está afixado. O portal se mantém aberto por até 10 horas, fechando após isso, ou quando o botão for acionado novamente.

## COLEIRA DO CONHECIMENTO

**Peso:** 1 Kg

**Tipo:** Bestas e Feras

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

Assim como a maioria das coleiras, este item foi desenvolvido para animais e bestas, podendo ser usadas por cães, gatos, cavalos, gorgons, quimeras, pegasus, grifos, etc... O uso desta coleira confere ao animal/besta um bônus de +1 ID e +1 Def. Mágica. No entanto, a principal habilidade está no fato da coleira ampliar as habilidades de aprendizado do

usuário. Com isso, a fera passa a acumular mais pontos de EXP.

Existem uma grande diversidade destas coleiras:

**1d20**

1-3

4-6

7-9

10-12

13-15

16-18

19

20

**Bônus da Coleira**

+1 ID +10% EXP

+1 IA +1 AM +20% EXP

++1 ID 2 DM +20% EXP

+2 IA +1 ID +30% EXP

+15 PF +1 IA & AM +30% EXP

+2 IA & ID +1 DM +40% EXP

+1 IA, ID, DM & AM 50% EXP

+100%EXP

## CINTURÃO DOS PALADINOS

**Peso:** 3 Kg

**Tipo:** Acessório

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

Este cinturão foi criado pela Ordem da Fênix, a ordem de paladinos de Gerum. O objetivo do item é aprimorar as capacidades mágicas dos Paladinos.

O usuário do cinto deve ser um Paladino,

Mage Warrior ou

Orador. Enquanto

estiver portando o

cinto, o personagem

ganhará +1 AM &

DM, e ganhará 1 PM

adicional em sua evolução (Para isso, é necessário

que PG já esteja usando o cinto antes que atinja

50% da EXP necessária para evoluir). Apenas as

classes citadas podem usar este item.



## BERRANTE DA DOR

**Peso:** 1 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo



Trata-se de um artefato de sopro feito do chifre de um demônio. O berrante da dor é capaz de produzir um ensurdecidor e estridente som que ecoará diretamente na cabeça de seus alvos. O usuário pode escolher até 1 alvo para cada 4 níveis que possua. O berrante causa a cada um destes alvos 1d4 de dano para cada um dos níveis do usuário. O usuário deverá fazer um teste de Ataque Mágico contra cada um dos alvos.

## LUVAS JUSTA DE ABADI

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Acessório  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** 70%

Estas luvas possuem propriedades mágicas fantásticas. O simples toque destas luvas é capaz de abençoar água e armas. Além disso, a luva pode tocar aliados ou oponentes. Se tocar um aliado a luva pode curá-lo com 1d8 PF de restauração para cada um dos níveis do alvo. Se tocar um oponente, a luva pode causar até 1d8 de dano (o usuário pode regular o dano) para cada um dos níveis do alvo. Para tocar um oponente, é necessário obter sucesso em um teste de ataque comum desarmado. As Luvas ainda são consideradas Luvas +3 PF & PM.

## CAPA DO ATIRADOR

**Peso:** Desprezível       **Tipo:** Acessório  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** 100%

Este artefato é na verdade uma pequena capa de cerca de 50 cm de comprimento, feita em seda tingida de dourada. Mas não se engane, a capa é dotada de grande poder. Ao usá-la, seu portador recebe um bônus +1 IA +1d6 de dano com armas de projéteis. Armas de lançamento como adagas e machados de arremesso também são beneficiados.

## MANOPLAS DO ARQUEIRO

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Acessório  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** 60%

Outro item característico para arqueiros. O uso destas luvas confere ao arqueiro +5% em todas as suas habilidades. A capa também permite que o usuário utilize 1 vez adicional a Flecha Certa. Além disso, trata-se de uma capa +5 de PONTARIA.

## GRANDE MACHADO DE ARREMESSO

**Peso:** 8 Kg                   **Tipo:** Machado (Especial)  
**Básico:** 2d12               **Forjaria:** 51%

Um machado maior e mais poderoso com as mesmas propriedades do Machado de Arremesso comum. Uma opção de ataque à distância digna dos melhores guerreiros e bárbaros. Assim como sua versão menor, o

machado de arremesso volta para a mão de seu dono após o ataque. O machado tem um dano natural de 2d10. Além disso, trata-se de um Machado de Arremesso +2 Ia +1d12+3 de dano. Apenas personagens que possam usar machados e que possuam mais de 80 de FORÇA poderão usá-lo.

## CAPA DOS ASSASSINOS

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Capa  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** 51%

Trata-se de um manto negro feito peculiarmente para Assassinos e apenas esta classe pode usá-lo. O personagem que utilizar a capa recebe +5% em todas as suas habilidades de assassino. Além disso, a capa permite que uma vez ao dia o ladrão ataque pela frente como se estivesse atacando pelas costas.

## ARCO DO TIRO LONGÍNQUO

**Peso:** 2 Kg                   **Tipo:** Arco Longo  
**Básico:** 1d4               **Forjaria:** Nulo

Este Arco Longo foi desenhado para os personagens que querem realmente manter-se a uma distância segura. Normalmente, o equipamento é um Arco Longo +2 IA +1d8 de dano. No entanto, se disparar flechas a uma distância superior a 15 metros, este bônus passa a ser +3 IA +1d20 de dano.

## BESTA ÍGNEA

**Peso:** 4 Kg                   **Tipo:** Besta Grande  
**Básico:** 1                   **Forjaria:** Corda

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Esta besta é um equipamento capaz de disparar setas em chamas. Cada seta disparada por esta besta recebe um bônus em chamas de +2d8 de dano por queimaduras. Criaturas resistentes a fogo sofrem apenas 50% deste dano, enquanto criaturas frágeis ao calor sofrem o dobro. Além disso, trata-se de um Besta Grande +2 IA.

## LUVAS DA FLECHA CURVADA

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Acessório  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** 70%

Outro equipamento desenvolvido para os amantes de atacar com projéteis. Esta fantástica luva consegue fazer com que o projétil disparado faça um movimento de curva evitando assim atingir aliados que estejam à frente ou atrás do alvo. Este movimento torna jogada que seriam impossíveis possíveis. Além disso, a luva concede +1d8 de dano aos projéteis disparados.

### **BRAÇADEIRAS DA ÂMBIDESTRIA**

**Peso:** 0,8 Kg      **Tipo:** Acessório  
**Básico:** 0      **Forjaria:** 60%

Estas braçadeiras fazem com que o usuário seja extremamente eficaz em atacar com duas armas. As braçadeiras concedem um bônus de +1 IA +1d8 de dano se o usuário estiver equipado com duas armas. Além disso, o uso destas braçadeiras ignora o -2 IA de penalidade para atacar 2 oponentes. O dano de +1d8 é replicado para as duas armas.



### **MANOPLAS DA ORDEM DA FÊNIX**

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Acessório  
**Básico:** 0      **Forjaria:** 70%

Criada pela Ordem da Fênix, estas manoplas tem foco em melhorar as capacidades de combate de Paladinos que usam apenas uma arma de duas mãos. No entanto, estas manoplas podem ser usadas por outras classes também, inclusive magos. As luvas fornecem um bônus de +1 IA+1d8 de dano para os que estão equipados com armas de duas mãos. Além disso, o peso das armas carregadas pode ser de até 10% maior, fazendo disto uma tolerância para as forjarias.

### **CAVALO MECÂNICO**

**Peso:** 650 Kg      **Tipo:** Veículo  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Trata-se de um cavalo mecânico criado por Magi-Mecânicos de Gerum. O cavalo serve apenas como montaria, no entanto ele se movimento com 2d8+1 Km/h. Além disso, o cavalo não sofre quaisquer penalidades de terreno.

### **CHICOTE DO DOMADOR**

**Peso:** 6 Kg      **Tipo:** Chicote  
**Básico:** 1d12      **Forjaria:** 60%

Este poderoso chicote exerce influencia sobre feras e bestas. Uma vez ao dia, o chicote tem a habilidade de controlar um animal ou besta por 2d4 minutos. Três vezes ao dia, o chicote é capaz de afastar animais e bestas por 2d4 minutos. Em ambas as habilidades, os alvos devem possuir um nível igual ou inferior ao do usuário. Além disso, trata-se de um chicote +2 IA +1d12 de dano.

### **ÂGATA DE RESISTÊNCIA A MORTOS**

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Gema  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Cravejamento

Esta gema possui propriedades poderosas de combate aos mortos-vivos. A orbe faz com que o seu portador receba um bônus de +1 ID 1 DM contra mortos vivos. Além disso, todo o dano causado proveniente de mortos-vivos é reduzido em 20%. Para que a gema surta efeito, é necessário que o usuário esteja com ela cravejada em sua armadura.

### **ORBE DA ONDA CLERICAL**

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Orbe  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Cravejamento



Orbe são globos de grande poder. Esta orbe absista possui habilidades curativas. Uma vez ao dia, a orbe é capaz de emanar uma onda de energia divina capaz de curar todos os aliados do portador. A Orbe restaura 1d6 PF de todos para cada nível de experiência de quem a estiver segurando. Além disso, a orbe causa dano a mortos-vivos na mesma proporção. Para que a orbe surta efeito, é necessário que o usuário esteja com ela cravejada em sua armadura.

### **ATIRADEIRA DE URZA**

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Artefato/Arma  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

O dispositivo foi criado por Urza, o Magi-Mecânico mais conhecido de Gerum. Trata-se de um equipamento leve e simples, semelhante a uma Besta Leve. Até mesmo magos podem usá-lo. A atiradeira é capaz de disparar quaisquer tipos de projéteis. Além disso, todos os projéteis disparados por ela recebem um bônus de +2 IA e +1d12 de dano.

### ARCO ELEMENTALISTA

**Peso:** 6 Kg                   **Tipo:** Arco Composto  
**Básico:** 1                   **Forjaria:** Corpo

Este arco foi criado por elementalistas de Escola Pilares do Mundo. O arco é capaz de fazer com que suas flechas se encham de energia elemental causando 2d8 de dano adicionais. O elemento utilizado na flecha pode ser o que o usuário quiser, fazendo o assim mortal contra os que são fracos a algum elemento. Além disso, o trata-se de um Arco Composto +2 IA.

### FUNDA DOS PERITOS

**Peso:** 0,25 Kg               **Tipo:** Funda  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** 60%

Esta funda é uma obra prima dos magos da Escola de Magia Arcana de Gerum. O poder da funda se amplia conforme as perícias de seu portador. Para cada 10 níveis que o usuário possuir, a funda confere +1 IA +1d8 de dano. Além disso, ela já naturalmente uma Funda +1 IA. Ou seja, um personagem de nível 11 receberá um bônus de +2 IA +2d8 de dano.

### ARCO DO ULTIMO DISPARO

**Peso:** 2 Kg                   **Tipo:** Arco Composto  
**Básico:** 1d4               **Forjaria:** Corpo

Este arco foi confeccionado com a intenção de salvar seu usuário quando lhe restar pouca vida. Aparentemente, este arco é um Arco Composto +2 IA +1d8 de dano. No entanto, se seu usuário estiver com menos de 10% de seu total de PF, o bônus do arco passa a ser +5 IA +2d12 de dano. Para tal, é necessário que o arco já esteja equipado a mais de 1 hora.

### ARCO DE KARMA

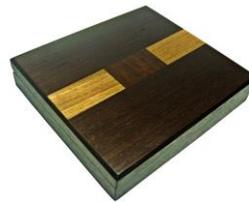
**Peso:** 2 Kg                   **Tipo:** Arco Longo  
**Básico:** 1d4               **Forjaria:** Reversível

Designado para os mais eficazes arqueiros, este arco é capaz de unir a capacidade mágica de seu usuário à efetividade de dano das flechas. Para cada flecha disparada o usuário pode causar um dano adicional de 1d4 para cada um de seus níveis. O usuário pode optar por causar quantos dados adicionais quiser, mas paga 2 PM para cada 1d4 adicional. Além disso, trata-se de um Arco Longo +2 IA.

### ESTOJO DE ESTÉTICA

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Artefato  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** Nulo

Este estojo é um artefato bastante atípico. Dentro dele há diversos acessórios que são



capazes de modificar a aparência de seu usuário. Há um pente capaz de alongar e reduzir o tamanho dos cabelos, deixando-os com a

forma e estilo que o usuário quiser. Há um escova de dente que aumenta ou diminui o tamanho dos dentes. Há um copo de enxague bucal que faz com que o usuário nunca tenha mal hálito. Há uma navalha que faz com que a barba e pelos nunca mais cresçam, até que o usuário queira. Há uma toalha de rosto que deixa a pele como um pêssego e da tonalidade que o usuário quiser. Estes instrumentos usados sabiamente poderão conferir um bônus de CARISMA por estética de +5 a +10, atribuídos pelo MJ. O uso do estojo deve ser feito por apenas um usuário, anulado os efeitos no usuário anterior.

### FUNDA CERTEIRA

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Funda  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** Nulo

Esta possui uma propriedade fantástica. Seu usuário é capaz de usar a habilidade “Pedra Certeira”. Trata-se de uma habilidade que funciona e evolui como a habilidade “Flecha Certeira” de um arqueiro. Além disso, a Funda é +2 IA +1d8 de dano. Se o usuário usar outra arma no mesmo dia, a funda não poderá mais ativar sua habilidade.

### GRANDES BASTÕES DE MAGIA

**Peso:** 2 Kg                   **Tipo:** Bastão  
**Básico:** 1d6               **Forjaria:** 60%

Estes bastões são itens tipos de magos, arcanos ou elementais, e apenas eles podem usá-los. Dentro dos bastões contém uma magia específica, que poderá ser lançada pelo mago ilimitadamente (exceto para invocações) pagando um custo reduzido da magia. Existe uma infinidade destes bastões, com variações que alternam entre magias elementais, arcanas e invocações:



1d10	Caminho
1-4	Magia Arcana
5-8	Magia Elemental
9-10	Invocações
1d10	Círculo
1-2	1º Círculo
3-5	2º Círculo
6-8	3º Círculo
9-10	4º Círculo
1d8	Redução de PM
1-3	25%
4-7	50%
8	75%

### ESPELHO DE VIDÊNCIA

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Este incrível espelho tem a capacidade de enxergar através do tempo. Com o espelho em mãos, o usuário pode perguntar ao artefato qual seria o resultado de alguma ação que pretende tomar. Isto é válido mesmo por ações de outras pessoas ou condutas passivas. De certa forma, o espelho permite ao personagem ver até 10 segundos no futuro. Por exemplo: “O que eu veria atrás desta porta se eu à abrisse?”.

O MJ deverá revelar o que aconteceria ou qual seria o resultado da ação se o usuário ou alguém específico a tomasse. Para situações que exigem lance de dados, o espelho permite que o usuário veja qual seria o resultado dos dados. (Esta regra não vale para situações atemporais, como dados de evolução ou dados de sorteios de itens aleatórios, etc...)



### CURSED LANCE

**Peso:** 4 Kg      **Tipo:** Lança Curta  
**Básico:** 1d8      **Forjaria:** 60%

A linha de itens “Cursed” são itens que foram amaldiçoados com encantamentos de recompensa. Estes tipos de itens costumam gerar uma penalidade aos atributos de seus usuários. No entanto, ao serem usados por um tempo, se tornam poderosos itens. A Cursed Lance é uma penalidade que confere uma penalidade inicial de -2 IA -1d8 de dano. Após seu usuário sofrer matar 50 oponentes equipado com ela, o equipamento se torna uma Cota de Malha +4 IA +1d20 de dano.

### CURSED SHIELD

**Peso:** 2 Kg      **Tipo:** Escudo Pequeno  
**Básico:** 1      **Forjaria:** 60%

A linha de itens “Cursed” são itens que foram amaldiçoados com encantamentos de recompensa. Estes tipos de itens costumam gerar uma penalidade aos atributos de seus usuários. No entanto, ao serem usados por um tempo, se tornam poderosos itens. O Cursed Shield é um escudo que confere uma penalidade inicial de -1 ID -1 Def Mag. -5 PM. Após seu usuário sofrer 10 ataques em que o oponente obteve uma falha crítica, o equipamento se torna um Escudo Médio +1 ID + 15 PM +1 DM.

### HOMOSSEXU-AXE

**Peso:** 8 Kg      **Tipo:** Machado Médio  
**Básico:** 1d12      **Forjaria:** 60%

Estes machados foram criados com base no sexo do oponente. Inicialmente, trata-se apenas de um machado +1 IA +1d8 de dano. No entanto, esta arma recebe um bônus de +2

IA adicionais para atacar criaturas do mesmo sexo de seu usuário.

## **ARMADURA DO ÔNUS MÁGICO**

**Peso:** 12 Kg      **Tipo:** Armadura  
**Básico:** 5      **Forjaria:** 60%

Esta armadura foi feita para ampliar a resistência à magia do usuário. Trata-se de uma Armadura de Ferro +1 ID +1 DM. Além disso, toda vez que o usuário for alvo atingido por uma magia inimiga, mesmo que coletivamente, esta magia custará adicionalmente 1 PM/nível do usuário. Para que a armadura tenha efeito, é necessário que ela esteja equipada a mais de 3 horas.

## **GEMA DA PALAVRA PROIBIDA**

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Gema  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Cravejamento

Esta armadilha trata-se de uma gema. Uma vez em posse da gema, o seu portador pode determinar uma palavra. A primeira criatura a pronunciar a palavra manifestará o poder da gema. Uma energia negra sairá da gema e atingirá quem pronunciou a palavra causando 1d10 de dano para cada nível do alvo. Este efeito se manifesta apenas uma vez a dia, e a palavra pode ser trocada apenas uma vez ao dia também.

## **ARMADILHA ELEMENTAL**

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Este artefato trata-se de uma espécie de mina terrestre. Uma vez armada, ela se torna invisível, esperando que alguém a pise. Quando acionada, a mina causa 1d6 de dano elemental para cada um dos níveis de quem a armou. O elemento utilizado deve ser determinado pelo usuário no momento de armar a mina.

## **ARMADURA DA INTEGRIDADE**

**Peso:** 12 Kg      **Tipo:** Armadura  
**Básico:** 5      **Forjaria:** 60%

Esta útil armadura foi confeccionada com o intuito de reduzir os ônus de quem morre. Ao ser ressuscitado, a armadura faz com que seu usuário tenha apenas a metade (arredondado para baixo)

da penalidade nos atributos básicos. Além disso, trata-se de uma Armadura +2 ID. O usuário não pode equipar esta armadura depois de morto.

## **BOMBA DE KARMA**

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Trata-se de uma bomba a relógio feita de energia Kármica. O usuário deve determinar em quanto tempo ela irá explodir e quantos PM pretende gastar ao armar a bomba. Para cada 3 PM gastos ao armá-la a bomba será capaz de causar 1d6 de dano a todos os que estiverem no raio de ação. O usuário pode gastar quantos PM quiser, limitados a 3 para cada um de seus níveis. A bomba atinge a todos em um raio de 15 metros, exceto o próprio usuário.

## **MACHADO DO RUBY DE SANGUE**

**Peso:** 14 Kg      **Tipo:** Machado Grande  
**Básico:** 1d12      **Forjaria:** 90% + Gema

Este voluptuoso machado é todo prateado e possui um ruby anexado entre suas lâminas. Duas vezes ao dia, seu usuário pode sacrificar uma quantidade de PF para causar um dano mágico ao seu alvo. Para 4 PF que o usuário sacrificar, o machado é capaz de causar 1d8 de dano, limitado à 1d8 para cada um de seus níveis. Além disso, a arma é um Machado Grande +3 IA +1d12 de dano.

## **ESPELHO CONSELHEIRO**

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Acessório  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Esta lendária capa foi desenvolvida especialmente para magos, no entanto quaisquer classes podem usá-la. Toda vez que o usuário for defender uma magia através de um teste de ataque mágico mal sucedido, mesmo que coletivamente, o usuário a energia gerada. O usuário restaura uma quantidade de PM equivalente a 50% PM gastos com a magia. Este processo é opcional e só pode ocorrer até 2 vezes ao dia.

## **LANÇA SANGUINÁRIA**

**Peso:** 4 Kg                   **Tipo:** Lança Curta  
**Básico:** 1d8                   **Forjaria:** 60%

Este sanguinário equipamento se torna mais forte ao atacar oponentes que já tenham sido feridos por ataques físicos em combate. Inicialmente a arma é considerada uma Lança Longa +1 IA +1d8 de dano. No entanto, ao atacar um oponente que tenha sido ferido no mesmo combate, a lança passa ser +3 IA +1d12 de dano.

### **CAPA DA ABSORÇÃO DE KARMA**

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Capa  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** Nulo

Esta lendária capa foi desenvolvida especialmente para magos, no entanto quaisquer classes podem usá-la. Toda vez que o usuário for defender uma magia através de um teste de defesa mágica, mesmo que coletivamente, o usuário a energia gerada. O usuário restaura uma quantidade de PM equivalente a metade dos PM gastos com a magia (arredondado para baixo).

### **ANEL DO KARMA VITAL**

**Peso:** Desprezível       **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** Nulo

O uso deste anel faz com que seu usuário seja capaz de condensar seu karma para que se transforme em vida. O usuário do anel é capaz de utilizar seus PM como se fossem PF. Quando for alvo de um ataque ou magia, mesmo que coletiva, o jogador deve avisar se quer que o dano seja subtraído de seus PF ou PM. Isso deve ocorrer antes que os testes de acerto sejam determinados. Se os PM do usuário chegarem a 0, o dano passa a ser subtraído dos PF. Isto pode ocorrer duas vezes no dia. Para que surta efeito, o anel deve ser equipado a pelo menos 1 dia.

### **ANEL DA VIDA KÁRMICA**

**Peso:** Desprezível       **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** Nulo

Este anel possui a incrível habilidade de queimar a vitalidade para transformá-la em energia Kármica. O usuário do anel pode usar PF como se fossem PM. O custo da magia não pode ser particionado, parte em PM, parte em PF. Se

os PF do usuário chegarem a 0. Os PM gastos desta forma não poderão ser restaurados com outras magias. Isto pode ocorrer duas vezes no dia. Para que surta efeito, o anel deve ser equipado a pelo menos 1 dia.

### **CAJADO DE RÚNICA**

**Peso:** 2 Kg                   **Tipo:** Cajado  
**Básico:** 1d6                   **Forjaria:** 60%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Este lendário cajado possui uma incrível habilidade. Quando algum personagem lançar uma magia, o usuário poderá levantar o cajado aos céus e sugar toda a energia proveniente da magia. Ao sugar sua energia, o usuário automaticamente cancela a magia e ainda absorve todos os PM gastos em sua utilização. Esta habilidade pode ser usada a qualquer momento, mas se o fizer, o personagem perderá sua vez de jogar.

O Cajado é Naturalmente +1 IA +1 AM.

Além disso, o Cajado confere +1 IA, ID, AM & DM para combater usuários de magia. O personagem pode usar esta habilidade uma vez, e uma vez adicional para cada 10 níveis de experiência que completar, limitado a 3.

### **ORBE DE RÚNICA**

**Peso:** 7 Kg                   **Tipo:** Orbe  
**Básico:** 4                   **Forjaria:** 60%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Orbes são globos de grande poder. Semelhante ao cajado de Rúnica, este item possui um efeito parecido com a da arma. Quando algum personagem lançar uma magia, o usuário poderá abrir os braços, revelando a orbe que deverá estar forjada no centro de sua armadura, e sugar toda a energia proveniente da magia. Ao sugar sua energia, o usuário automaticamente cancela a magia e ainda absorve todos os PM gastos em sua utilização. Esta habilidade pode ser usada a qualquer momento, mas se o fizer, o personagem perderá sua vez de jogar. Além disso, a orbe confere +1 IA &, AM para

combater usuários de magia. O personagem pode usar esta habilidade uma vez, e uma vez adicional para cada 15 níveis de experiência que completar, limitado a 3.

## STRONDA

**Peso:** 1 Kg

**Tipo:** Adaga

**Básico:** 1d4

**Forjaria:** 60%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Este punhal é digno dos maiores matadores. Toda vez que o usuário mata um oponente, mesmo que não seja através de um ataque físico, o punhal recebe +1 IA até o final do combate. Além disso, o Punhal é naturalmente +1 IA +1d8 de dano.



## BOTAS DE MERCÚRIO

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Acessórios

**Básico:** 0

**Forjaria:** 60%

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*



Estas botas agem diretamente no metabolismo do usuário. Ao usar estas botas, seu organismo se tornará muito mais rápido e eficaz. O usuário das botas terá automaticamente todos os danos causados por envenenamento fisiológicos reduzidos pela metade. Uma vez ao dia, o usuário poderá também jogar duas vezes. No entanto, tratam-se de botas amaldiçoadas. O usuário deverá alimentar-se de 5 vezes ao dia, com intervalos de pelo menos 3 horas, e com uma quantidade equivalente a duas refeições. Além disso, serão necessárias 12 horas de sono ininterruptas para descansar o personagem. O usuário não conseguirá se manter mais de 14 horas acordado. O bota só poderá ser removida com um "Remover Maldições 3"

## ORBE DA CONCENTRAÇÃO

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Orbe

**Básico:** 0

**Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. Duas vezes ao dia, esta orbe é capaz de emitir uma onda de energia que causa 1d4 de dano a cada 2 níveis. Todos os oponentes mortos com esta magia conferem o dobro de pontos de EXP.

## ORBE PENTAGRAMAL

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Orbe

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. Esta orbe foi desenvolvida por oradores caçadores de demônios. O uso desta orbe não interfere diretamente em combates comuns. No entanto, para caçar demônios esta orbe confere um bônus de +2 IA, ID, AM & DM. Para que a orbe surte efeito é necessária que esteja cravejada no equipamento de seu usuário.

## ORBES LEAIS

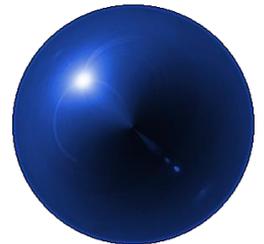
**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Orbe

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. Para que tenha efeito, pelo menos uma destas orbes não deve ser usada por PG, sendo necessário o uso por algum personagem que não seja jogador. O uso desta orbe confere para o PG 1 ponto para cada um dos níveis do PNG que estiver com a outra orbe a serem distribuídos entre PF & PM. Para o PNG ela confere 1 PF. O uso desta orbe confere para o PNG 2 pontos para cada um dos níveis do PG que estiver com a outra orbe a serem distribuídos entre PF & PM. Como efeito adicional, o PG ganha adicionalmente 10% de toda experiência ganha pelo PNG e este ganha 20% do total de EXP ganha pelo PG. Uma vez concedidas, estas orbes concedem +2d20 de ☺(Afinidade) e só podem mudar de usuário se o PG se desfizer de sua vinculação.



## ELMO LEAL DOS MAGOS

**Peso:** 1 Kg

**Tipo:** Elmo Leve

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** 60%

Este elmo só pode ser usado por PNG. Uma vez equipado com o elmo, este proporciona ao aliado um grande ganho de resistência à magia. O uso deste item confere um bônus de +2 AM +1 DM .

## GARRAS DA DESTRUIÇÃO

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Bestas e Feras

**Básico:** Nulo               **Forjaria:** 60%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Este item só pode ser usado por criaturas com garras, como animais e bestas. O uso destas garras é magicamente adaptável a quaisquer criaturas com garras, como Lobos, Cães, Grifos, Quimeras, Hipogrifos, Gorgons, Manticoras, Esfinges, Dragões, entre outros. Humanoides com garras não são considerados. Estas garras proporcionam +1d4 de dano para cada um dos níveis da criatura.



## GARRAS DO ANIMAL PERITO

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Bestas e Feras

**Básico:** Nulo               **Forjaria:** 60%

Este item só pode ser usado por criaturas com garras, como animais e bestas. O uso destas garras é magicamente adaptável a quaisquer criaturas com garras, como Lobos, Cães, Grifos, Quimeras, Hipogrifos, Gorgons, Manticoras, Esfinges, Dragões, entre outros. Humanoides com garras não são considerados. Estas garras conferem 1 IA 1d8 de dano e +1 IA +1d4 de



dano a cada 8 níveis completos de experiência que o animal possuir, limitado a +4 IA.

## PENDANT DE PIRLIPIMPIM

**Peso:** 0,25 Kg               **Tipo:** Colar

**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Nulo

Estes incríveis colares só surtem efeito se usados por fadas companheiras criadas por usuários de magia Divina. O uso do colar permite que uma fada companheira tome proporções humanas, tornando-se uma humanoide de cerca de 1,6 metros. Na verdade, a primeira utilização original destes colares não foi muito nobre. O criador do item apaixonou-se por sua fada companheira e criou o colar no intuito de poder manter relações sexuais com sua amada. Posteriormente esses colares foram aperfeiçoados para trazer mais benefícios. O colar permite não só a estatura de uma humana como também amplia os poderes mágicos da fada. O seu novo tamanho irá lhe conceder alguns bônus em seus atributos básicos, PF e dano (a critério do MJ). Além disso, a fada passa a ser capaz de usar magias divinas como um híbrido.

## ANEL CONHECIMENTO DE COMBATE

**Peso:** Desprezível       **Tipo:** Anel

**Básico:** 0                   **Forjaria:** Nulo

Assim como a maioria dos itens do conhecimento, este anel também influencia diretamente no ganho de EXP pelo personagem. O uso deste anel confere +10% adicionais da EXP ganha em combates.

## ANEL DE STRAGO

**Peso:** Desprezível       **Tipo:** Anel

**Básico:** 0                   **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Este anel foi utilizado por um antigo mago do reino chamado Strago. Ele se inspirou na aptidão dos prodígios em aprender a magia de forma inata para criar este item. Este anel tem a capacidade de fazer



com que seu usuário aprenda magias usadas por outras pessoas. Toda vez que uma criatura utiliza magia na frente do usuário do anel ele pode ativá-lo. O anel tem uma chance de 10% de aprender aquela magia, mesmo que de níveis inacessíveis. No entanto, uma vez testado este percentual com um alvo, este anel nunca mais poderá ser usado para aprender algo do mesmo alvo. O usuário do anel pode manter 1 magia no anel para cada um de 3 de seus níveis. Mas uma vez aprendida, as magias não poderão ser deletadas do anel por este usuário. Este só tem acesso às magias, se estiver usando o anel.

### **PENDANTE NECROFÍLICO**

**Peso:** 0,25 kg      **Tipo:** Colar  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo  
\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado \*\*\*\*\*

Este colar feito do que parece ser um pequeno osso de uma ave tem fortes propriedades negromânticas. Todos os mortos-vivos vinculados ao usuário do amuleto recebem um bônus de +1 IA, AM, ID & DM +1d12 de dano. O Colar é amaldiçoado e só pode ser retirado com um Remover Maldições 4.

### **ORBE DA LUZ DE ABADI**

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Orbe  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Cravejamento



Orbes são globos de grande poder. Esta orbe é capaz de, 2 vezes a dia, emanar uma intensa luz capaz de causar grandes danos a mortos vivos e/ou demônios. Todas as criaturas destas

naturezas dentro de um raio de 10 metros sofrerão 1d8 de dano para cada um dos níveis do usuário da orbe. A orbe deve estar cravejada em uma arma.

### **BOTAS DO PASSO LARGO**

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Botas  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** 60%

Estas botas são capazes de aprimorar o



máximo que um personagem pode se deslocar. Ao ativar a bota, em situações em que usuário andaria com 1d8 ele passará a movimentar-se com 1d10. O efeito da bota dura 2d4 minutos e pode ser usada uma vez ao dia, sem gastar a vez do personagem. Para surtir efeito, a bota deve estar sendo usada há 2 dias.

### **BOOMERANG RACIAL DE LOCKE**

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Adaga  
**Básico:** 1d12      **Forjaria:** 60%

Esta arma foi forjada por adoradores de Locke, a entidade do Caos e Desordem. A arma é capaz de caoticamente dar bônus para o combate contra algumas raças específicas. Para determinar quais raças, o personagem deve escolher 3 raças, o MJ também deve escolher 3 três raças (dentre elas raças cômicas como formigas, aranhas, coelhos, desenhos animados, etc...). Então é sorteado 3 dentre o grupo de 6 raças formado. Para estas 3 raças a arma confere um bônus de +4 IA +2d8 de dano. Para as demais ela é apenas +2 IA +1d8. O Boomerang deve estar equipado há pelo menos um dia para surtir efeito.

### **BACIA DE PROJÉTEIS**

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Esta artefato já provou ser de muita utilidade muitas vezes. Trata-se de uma pequena bacia de alumínio. Qualquer tipo de projétil, de flechas a pedras, que for banhado em águas desta bacia torna-se mágico por um dia. Existem algumas variações de bacias para os mais diversos tipos de bônus. Quase todas atreladas ao aumento de IA ou Dano.

### **FUSOR DE POÇÕES**

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Este é um belíssimo e procurado item de alquimia. Trata-se de uma espécie de cateter afunilado capaz de unir 2 poções em uma. Ou seja, derrama-se 2 poções na parte de cima do cateter formando uma nova poção de 0,25 L com o efeito acumulado das duas. O processo pode ser repetido várias vezes, formando efeito acumulado de várias poções em uma. Mas o

usuário pode manter no máximo 3 poções fundidas simultaneamente.

### ANEL DA INSTANTANIZAR

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0                      **Forjaria:** Nulo

Este anel permite usar alguns tipos de habilidades e efeitos de itens instantaneamente. Portando o anel, uma vez ao dia, o usuário pode lançar duas habilidades suas próprias e/ou ativá-las de seus itens sem gastar sua vez. As habilidades afetadas pelo anel devem ser habilidades de efeito e que tenham o próprio usuário ou seus aliados como alvo. As habilidades em questão também não podem restaurar PF ou PM ou causar dano direto. Ou seja, habilidades que ampliem atributos, identifiquem coisas, melhorem percepção, incrementem movimento, amplie poder de itens, etc... Tomar poções ou usar magias não está incluso na lista.

### CINTO DA RESISTÊNCIA MENOR

**Peso:** 0,5 Kg                      **Tipo:** Acessório  
**Básico:** Nulo                      **Forjaria:** Nulo

Este cinto interfere diretamente na capacidade de resistir a magia do alvo. Uma vez ao dia, o cinto pode ser ativado, aumentando 3 a DM de seu usuário. A ativação não gasta a vez do alvo e dura 2d4 minutos.

### CAJADO DA EXPLOÇÃO DO SABER

**Peso:** 2 Kg                      **Tipo:** Cajado  
**Básico:** 1d4                      **Forjaria:** 60%

Este poderoso cajado guarda uma grande capacidade de gerar conhecimento. Toda vez que seu usuário obtém um acerto crítico, o cajado concede uma quantidade adicional de EXP. Todo a EXP proporcionada pelo dano causado, seja por morte ou não, recebe-se um adicional de 100%. Além disso, o cajado é por si só +2 IA.

### ADAGA DA CHACINA

**Peso:** 1 Kg                      **Tipo:** Adaga  
**Básico:** 1d4                      **Forjaria:** 60%



Esta  
poderosa      adaga

foi criada com o intuito de matar uma quantidade grande inimigos de uma mesma raça. Toda vez que o usuário da adaga matar um inimigo com ela, esta passa a ter um bônus de +1 IA cumulativo contra aquela raça. Os bônus duram até o fim do dia limitados a 4. Além disso, a adaga é naturalmente +1 IA +1d8 de dano.

### ANEL DA ESSÊNCIA DA MORTE

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0                      **Forjaria:** Nulo

Este anel tem como finalidade guardar a essência de guerra das criaturas mortas por seu usuário para depois usá-la a seu favor. Toda vez que o usuário mata um oponente, independente de como o matou, o anel soma 1 marcador limitado a 30 marcadores. A qualquer momento, o usuário pode remover quaisquer quantidades de marcadores e receber +1 IA ou AM para cada 6 marcadores removidos desta forma. Para que os mortos acumulem marcadores é necessário que o MJ entenda que houve um combate. Ou seja, a morte de pequenos animais, bem como criaturas indefesas como camponeses e similares não são contados.

### ORBE SILVESTRE

**Peso:** 0,25 Kg                      **Tipo:** Orbe  
**Básico:** Nulo                      **Forjaria:** Cravejamento

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Orbes são globos de grande poder. Esta orbe foi confeccionada por elfos para adoradores dos animais. O uso da orbe confere +2 PF ou PM para seu usuário para cada animal ou besta que estiver adestrado ou vinculado a ele. Além disso, a orbe confere +1 PF para cada um dos níveis de seu usuário a todos animais e bestas sob seu comando.



### ANEL DO METAGOLPE

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0                      **Forjaria:** Nulo

Este anel permite qualquer classe usar a magia meta-golpe sem pagar seu custo de utilização. O usuário é capaz de fazê-lo 1 vez ao dia + 1 vez a cada 15 níveis completos que possua.

## ARCO DO ACERTO CONTÍNUO

**Peso:** 4 Kg                      **Tipo:** Arco Composto  
**Básico:** +1d4                  **Forjaria:** Haste

Este poderoso arco melhora a cada flecha acertada. Trata-se inicialmente de um Arco Composto +1 IA +1d8 de dano. No entanto, para cada flecha acertada, o arco ganha +1 IA até o fim do combate. Estes bônus são limitados à +5 IA.

## ELMO DA CRITICIDADE

**Peso:** 2 Kg                      **Tipo:** Elmo  
**Básico:** 1                      **Forjaria:** 60%

Este poderoso elmo melhora a acurácia dos ataques de um jeito bem especial. Até 2 vezes a dia, o elmo é capaz de adicionar +1 ao lance de dado na jogada de ataque. Note que não é um bônus de +1 IA e sim um bônus de +1 no dado. Ou seja, se o jogador obtiver 19 no dado, também terá acertado um ataque crítico. Se o elmo for retirado, ele só surtirá efeito novamente no nível seguinte.

## FUNDA DA DEMOLIÇÃO

**Peso:** 0,5 Kg                  **Tipo:** Funda  
**Básico:** 1d4                      **Forjaria:** 60%

Esta funda é capaz de causar estragos brutais. Inicialmente, trata-se de uma Funda +2 IA +1d8 de dano. Mas, 2 vezes ao dia, o usuário pode disparar um projétil capaz de derrubar até paredes. Uma vez ativada a habilidade da funda, o próximo projétil terá um bônus de +1d8 de dano para cada 2 níveis do usuário.

## ANEL DO DANO ELEMENTAL

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0                      **Forjaria:** Nulo

Este anel carrega uma poderosa energia elemental. Inicialmente o anel é capaz de proporcionar em todo ataque um bônus de +1d12 de dano pelo elemental que o usuário quiser. O MJ deverá levar em consideração as fraquezas e resistências do alvo com o elemento. Além disso, uma vez o dia, o usuário poderá descarregar uma grande energia elemental capaz de causar um dano adicional em um ataque de +1d6 para cada um dos níveis do usuário, ignorando assim o bônus inicial de 1d12.

## MAPA DE URZA

**Peso:** 0,5 Kg                  **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo                  **Forjaria:** Nulo

Esta artefato foi criado por Urza, o Magi-



Mecanico do Reino de Gerum. O mapa possui apenas uma finalidade: Encontrar Pessoas. O Mapa permite ao seu portador enxergar a localização exata de qualquer criatura específica que ele já tenha visto pessoalmente. Além disso, o usuário pode saber a localização exata de qualquer Monstro Único, desde que este esteja disponível no Livro de Encontros, baseado apenas em uma visita na biblioteca (Sem necessidade de tê-los visto pessoalmente). Inimigos pertencentes ao enredo de alguma crônica não podem ser localizados. O usuário pode manter memorizado no mapa uma criatura para cada 2 níveis que possuir. Uma vez nomeada a criatura, o usuário não poderá nunca mais trocá-la, a menos que esta morra permanentemente.

## ORBE MÉDIA DO CONJURADOR

**Peso:** 0,25 Kg                  **Tipo:** Orbe  
**Básico:** Nulo                  **Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. Esta poderosa orbe influencia diretamente na capacidade de conjuração de criaturas. Criaturas conjuradas e criadas pelo portador desta orbe

ganha 1d4 níveis adicionais. Esta orbe surte efeito sobre: Elementais, Invocações, Mortos-Vivos não corpóreos, Golens, Familiares e Animais Espirituais.

### ADAGA LEAL DE CONHECIMENTO

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Adaga  
**Básico:** 1d4      **Forjaria:** 60%



Esta poderosa adaga foi criada com o intuito de ser usada por PNG. Personagem que representam jogadores não podem usar esta adaga. A adaga

proporciona +2 IA +1d12 de dano e +20% de EXP de todas as situações de combate.

### ANEL LEAL DE COMPARTILHAR

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Este anel foi confeccionado para uso de PNG. Ao usar este anel, o PNG recebe um bônus de +5 PF ou PM. Além disso, ele passa a receber adicionalmente 20% de toda a EXP ganha por seu personagem de vinculação. Ao conceder este anel, o usuário ganha 2d20 de afinidade (☺).

### ORBE DA BOA INVOCÇÃO

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Orbe  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. Esta poderosa orbe influencia diretamente na capacidade de conjuração de criaturas que não são capazes de evoluir. Esta orbe surte efeito sobre: Elementais, Invocações, Mortos-Vivos não corpóreos, Golens e Animais Espirituais incapazes de acumular EXP. O personagem de vinculação passa a ganhar 20% de EXP adicional pelas ações da invocação.



### MÁSCARA DE HANNYA

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Acessório  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Esta máscara é um antigo artigo demoníaco amaldiçoado. Ao colocar inicialmente a máscara, ela conferirá uma grande ampliação do CARISMA do personagem. O usuário terá um bônus de 15 de CARISMA se for homem e 20 de CARISMA se for mulher. No entanto, após um tempo ela conferirá uma forma horrível de repudiante a seu usuário. Homens que fiquem 15 dias com a máscara perderam permanentemente 30 de CARISMA. Mulheres que fiquem pelo menos 20 dias com a máscara perdem 40 de CARISMA. O efeito é irreversível. A única forma de impedir o efeito é removendo a máscara maldita antes de que o efeito se consolide.

### MANGUAL INVERNAL

**Peso:** 10 Kg      **Tipo:** Mangual Pesado  
**Básico:** 1d8      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Trata-se de um mangual feito de um cristal gelido similar a gelo, com alguns insetos dentro do globo. Se usado em temperatura ambiente, trata-se de um Mangual +2 IA +2 AM +1d8 de dano. Se usado em ambientes frios e climas gelados, o mangual passa a ser +3 IA +1d20 de dano. Além disso, os insetos que vivem dentro dele conseguem, uma vez ao dia, emitir um zunido capaz de fazer com que todos em um raio de 10 metros fiquem com - 1 IA, ID, AM, DM por 2d4 minutos. A arma também possui bônus contra criaturas frágeis ao frio e só sua presença já reduz um pouco a temperatura do ambiente. No entanto, se esta maça for usada em lugares de intenso calor como desertos, ela pode sofrer danos irreversíveis, inclusive perder parte de seus bônus.

### COROA 157

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Elmo Leve  
**Básico:** 0      **Forjaria:** 100%

Esta coroa foi confeccionada especialmente para viajantes que foram por diversas vezes roubados em suas peregrinações. O uso da coroa faz com que qualquer roubo que o herói sofra seja imediatamente punido. Apenas

a coerção ou a ameaça não surte nenhum efeito. No entanto, à medida que algum objeto do usuário ou seus companheiros é subtraído mediante a coerção, ameaça ou violência a coroa é automaticamente ativada causando 1d12+1 de dano para cada um dos níveis do usuário ao ladrão. Se o objeto for roubado sem a percepção do usuário a coroa imediatamente brilhará em vermelho, dando a opção do usuário em ativar ou não o efeito da coroa.

## BARALHO DE JOGATINA

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo



Este artefato é um item que foi banido pelo Conselho de Magia de Gerum. Em posse deste baralho, o usuário pode roubar em praticamente todos os jogos de cartas. Enquanto estiver dando as cartas, o jogador pode dar quaisquer cartas para quaisquer jogadores que estiverem na mesa.

## FUNDA AVANÇADA DOS MAGOS

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Funda

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Esta funda foi especialmente desenhada para o a utilização de usuários de magia, em especial magos. Trata-se de uma Funda +1 IA +1d12 de dano. No entanto, para cada magia que o usuário lançar dentro do combate a funda recebe um bônus de +1 IA. Os bônus ganhos desta forma são limitados a +5 IA.

## VARINHA MAGI-MECÂNICA

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Artefato

**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Este foi um dos itens chaves criados por Urza, o Magi-Mecânico do Reino de Gerum. Sua utilidade é fazer com que mecanismo mecânicos se movam magicamente através algum tipo de ativação. Por exemplo: Com esta varinha é possível que gatilhos, engrenagens, portas, e outros objetos mecânicos se movam através de gatilhos, botões, etc... A ideia é garantir através de magia o funcionamento de equipamentos mecânicos. Grandes itens históricos foram criados através desta varinha, como o Hovercraft, o concerto da Lunar, os cavalos mecânicos. O efeito da varinha tem propriedades de encantamento, sendo assim, para manter o mecanismo encantado, o usuário da magia matem retidos de 1 a 3 PM para mecanismos simples, e de 4 a 8 PM para mecanismos complexos quem envolvam várias engrenagens e movimentos. Não é possível criar golens e outros tipos de combatentes que pensem sozinhos.

## DESESPERAR DAS TREVAS

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Acessório

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*



Este anel possui uma terrível e benéfica maldição. Ao ser identificado, este anel aparente ser um Anel +1 IA. No entanto, aos ser colocado no dedo, o poder das trevas se manifesta conferindo -

10 PF -1 IA -1 ID. Para removê-lo é necessário um "Remover Maldições 4". No entanto, em combinação com outro item da mesma série, este anel adquire grande poder. Se o usuário estiver usando o Despertar das Trevas na mão direita e o Declínio das trevas na mão esquerda, ele automaticamente receberá um bônus de 20 PM +1 AM e, duas vezes ao dia, suas magias podem causar +50% de dano. Além disso, ele será capaz de lançar as Magia Declínio das Trevas e a Magia Desesperar das Trevas. As penalidades se mantêm. Além disso, seus olhos se tornaram vermelhos e sua pele um pouco mais pálida, seus caninos cresceram, dando-lhe uma aparência semi-demoníaca. Isto irá lhe custar penalidades em reputação e a queda de duas categorias de caráter. As magias são conhecidas dos grimórios demoníacos e estão sujeitas a efeitos como

Rúnica, Anel de Strago, Instantaniabilidade, Nirvana Arcana, etc... Seguem as magias:

### Declínio das Trevas

**Custo:** 15 + 3/nível **Duração:** Imediata

**Alcance:** 50 m **Concentração:** Imediata

**Escola:** Demoníaca

O mago abrirá a palma da mão e esticará os braços para o alto emanando uma energia negra. A energia atingirá todos os escolhidos pelo usuário causando 1d6 de dano para cada um de seus níveis e reduzindo -2 de seu IA e ID.

### Desesperar das Trevas

**Custo:** 5 + 4/nível **Duração:** Instantânea

**Alcance:** 30 m **Concentração:** Imediata

**Escola:** Demoníaca

Instantaneamente, o mago apontará o dedo para seu alvo, disparando um raio de energia negra. O raio causará 1d8 de dano para cada um dos níveis do mago. Esta magia tem uma penalidade de 1 em sua defesa através do teste de Defesa Mágica.

## DECLÍNIO DAS TREVAS

**Peso:** Desprezível **Tipo:** Acessório

**Básico:** Nulo **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Este anel possui uma terrível e benéfica maldição. Ao ser identificado, este anel aparente ser um Anel +1 ID. No entanto, ao ser colocado no dedo, o poder das trevas se manifesta conferindo -4 de cada Atributo. Para removê-lo é necessário um "Remover Maldições 4". No entanto, em combinação com outro item da mesma série, este anel adquire grande poder. Se o usuário estiver usando o Despertar das Trevas na mão direita e o Declínio das trevas na mão esquerda, ele automaticamente receberá um bônus de 20 PM +2 DM e, duas vezes por dia, o usuário pode lançar magias com o custo de PM reduzido em 50%. Magias com custo X ou encantamentos não podem ser usadas desta forma. As penalidades de atributos básicos se mantêm. Além disso, ele será capaz de lançar as Magia Declínio das Trevas e a Magia Desesperar das Trevas. Além disso, seus olhos se tornaram vermelhos e sua pele um pouco mais pálida, seus caninos cresceram, dando-lhe uma aparência semi-demoníaca. Isto irá lhe custar penalidades em reputação e a queda de duas categorias de

caráter. As magias são conhecidas dos grimórios demoníacos e estão sujeitas a efeitos como Rúnica, Anel de Strago, Instantaniabilidade, Nirvana Arcana, etc... Seguem as magias:



### Declínio das Trevas

**Custo:** 15 + 3/nível **Duração:** Imediata

**Alcance:** 50 m **Concentração:** Imediata

**Escola:** Demoníaca

O mago abrirá a palma da mão e esticará os braços para o alto emanando uma energia negra. A energia atingirá todos os escolhidos pelo usuário causando 1d6 de dano para cada um de seus níveis e reduzindo -2 de seu IA e ID.

### Desesperar das Trevas

**Custo:** 5 + 4/nível **Duração:** Instantânea

**Alcance:** 30 m **Concentração:** Imediata

**Escola:** Demoníaca

Instantaneamente, o mago apontará o dedo para seu alvo, disparando um raio de energia negra. O raio causará 1d8 de dano para cada um dos níveis do mago. Esta magia tem uma penalidade de 1 em sua defesa através do teste de Defesa Mágica.

## MAGI-ORBE PARASITA EVOLUTIVA

**Peso:** 0,25 Kg **Tipo:** Orbe

**Básico:** 0 **Forjaria:** Cravejamento

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Orbes são globos de grande poder. Neste caso, trata-se de um grande poder maldito. O uso desta orbe gera um vínculo entre o item e seu usuário que só pode ser quebrado com um "remover maldições 3". Se identificada, a orbe será conhecida como a Orbe da Morte Solene. Na verdade, esta orbe é uma espécie de parasita



mágico que oferece uma série de benefícios, mas também cobra um série de custos. Ao usá-la o usuário passa ter os seguintes benefícios e ônus:

- O usuário ganha +2 PM em sua Evolução.
- O usuário perde -2 PF em sua evolução.
- A cada 2 níveis que evolui o usuário ganha 1 magia adicional de seu círculo atual.
- A cada dois níveis que evolui o usuário perde 1d4 de todos os seus atributos básicos.

## BEAST-MAGI PARASITA

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Acessório

**Básico:** 0                      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Trata-se de um poderoso símbolo parasita maldito que se entranha no corpo de bestas e animais. O uso deste símbolo gera um vínculo entre o item e seu usuário que só pode ser quebrado com um “remover maldições 3”. Se identificado, o símbolo será conhecido como um Símbolo do Bom Garoto. Na verdade, este item é uma espécie de parasita mágico que oferece uma série de benefícios, mas também cobra um série de custos. Ao usá-lo o usuário passa ter os seguintes benefícios e ônus:

- A besta é capaz de evoluir com 70% da EXP necessária.
- Em toda evolução a besta tem uma penalidade de -1 em todos os atributos básicos.
- Em toda evolução a besta perde 1 PF.
- A besta ganha +2 AM e DM.
- A besta ganha +3 IA.
- A besta perde -2 ID.

## META PARASIT

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel

**Básico:** 0                      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Trata-se de um poderoso símbolo parasita maldito que se entranha no corpo de seu usuário. O uso deste anel gera um vínculo entre o item e seu usuário que só pode ser quebrado com um “remover maldições 3”. Se identificado, o símbolo será conhecido como um Símbolo +X PF ou PM. Na verdade, este item é uma espécie de parasita mágico que oferece uma série de benefícios, mas também cobra um série de custos. Ao usá-lo o usuário passa ter os seguintes benefícios e ônus:

-O usuário ganha +1 IA para cada 6 níveis do usuário.

-O usuário perde -1 ID para cada 6 níveis do usuário.

-O usuário ganha +1 de dano para cada dois níveis.

-O usuário tem +3 em sua AM e DM.

-O usuário perde 3 de todos os atributos básicos a cada 5 níveis.

-O usuário pode 2 vezes ao dia lançar uma magia causando o dobro de dano.

-Ataques do oponente acertam crítico com 19 também. (itens do equilíbrio anulam este efeito)

## EXP BERRY

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Gema

**Básico:** 0

**Forjaria:** Cravejamento



Trata-se de uma pequena joia, com formato similar a um pequeno morango, que amplia as capacidades de ganho de experiência pelo seu usuário. O uso deste item confere um adicional de 10% de EXP em todas as situações. Ao completar um nível, o usuário é obrigado a passar a gema para outro portador, só podendo usá-la novamente no nível seguinte.

## NECRORB

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Orbe

**Básico:** 0

**Forjaria:** Cravejamento

Orbe são globos de grande poder. Algumas unidades desta orbe foram criadas por Kimio, um dos necromantes mais conhecidos do Reino de Gerum. Contido na orbe estão armazenados 25 PM, que podem ser usados para criar, invocar e manter criaturas mortas-vivas. Para cada criatura morta-viva que o usuário mantiver, o próprio usuário ganha +1 PM ou PF.

## ORBE ABRASADORA

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Orbe

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. Esta orbe foi desenvolvida por magos Mono-Elementalistas do Fogo. O uso desta orbe confere um dano de fogo adicional de



+1d12+2 para todos os ataques comuns. Além disso, magias de fogo causam um dano adicional de +20%. O usuário passa a sofrer apenas 50% do dano proporcionado por este elemental.

## BASTÃO DEMONÍACO

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Cajado  
**Básico:** 1d4                   **Forjaria:** 60%

Este poderoso cajado foi criado com a única finalidade de destruir e extirpar os demônios de Gerum. O uso do cajado já confere naturalmente +1 IA +1d4 de dano. No entanto, se usado contra demônios, este cajado mostra sua verdadeira força. Toda vez que houver um demônio (ou Mestiço de Demônio) em combate, o cajado torna-se +3 IA & AM +1d20 de dano. Além disso, as magias do usuário do cajado custam 50% menos quando houver um demônio em combate.

## ANEL DA FORÇA DOS POVOS

**Peso:** Desprezível       **Tipo:** Acessório  
**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Nulo

Este anel representa a união dos povos contra raças hostis. Todo combate em que tiver pelo menos 3 raças diferentes em aliança com o portador do anel, e como oponentes houverem mais de 6 adversários, o anel confere um bônus de +1 IA e +1 ID para o usuário e +1 IA para todos os seus aliados no raio de 10 m. Para que o anel surta efeito é necessário que ele esteja sendo usado a pelo menos 1 nível.

## BLACK BLADE

**Peso:** 5 Kg                   **Tipo:** Esp. Longa  
**Básico:** 1d8                   **Forjaria:** 60%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Trata-se da antiga espada forjada pelas mãos dos Elfos Drow da Floresta Negra. Há muito tempo o detentor desta espada é Mordock, o líder dos Elfos. A espada carrega toda a

maldade dos negros corações dos Elfos Drow. A arma possui um bônus de +1 IA +1d12 de dano e um bônus de +1 no dado de ataque. Ou seja, se o jogador obtiver um 16, o resultado considerado é 17. Desta forma, se o jogador obtiver um 19 no dado, também terá acertado um ataque crítico. Além disso, a arma é capaz de causar 50% de dano adicional em criaturas de bom caráter.

## ANEL DE ABADI

**Peso:** Desp.                   **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** Nulo

Este poderoso anel foi homologado por Abadi. O anel pode ser ativado uma vez ao dia, sem a necessidade de gastar o turno para utilizá-lo. O anel emite uma aura azul celeste que envolve seu usuário durante o período de 2d8 min. Enquanto estiver sob efeito do anel, as magias de restauração lançadas pelo usuário sobre quaisquer alvos curam o dobro. Quando usadas para causar dano, também causarão o dobro de dano.

## ORBE DO GENERAL

**Peso:** 0,25 Kg   **Tipo:** Orbe  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** Cravejamento

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Orbes são globos de grande poder. Esta orbe só surte efeito em momentos de Guerras (Combates envolvendo mais de 40 indivíduos), e apenas quando esta está nas mãos do comandante das tropas. Enquanto estiver no comando de uma tropa, todos os seus subordinados receberão +3 PF para cada um dos níveis do usuário. Além disso, o usuário ganhará adicionalmente 20% do toda EXP arrecadada por seus subordinados. Note que esta orbe pode afetar apenas uma tropa, não um exército inteiro.

## ANEL LENDÁRIO PENTAGRAMAL

**Peso:** Desp.                   **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** Nulo

Este poderoso anel foi criado nas grandes batalhas que aconteciam nos primórdios do mundo. As grandes guerras envolviam anjos e

demônios. Este anel é capaz de conferir uma poderosa resistência ao combater demônios. Ao receber ataques físicos ou mágicos provindos de demônios, o usuário recebe +4 ID e Def. Mag para defender estes ataques. Além disso, ao enfrentar demônios, o usuário ganha um bônus de 100 PF até o fim do combate.

## FURTIVA

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Orbe

**Básico:** 0

**Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. Esta, em particular, tem a capacidade de aprimorar as capacidades furtivas de personagem. Ao usar a orbe, o personagem passa automaticamente a usar a habilidade “Furtividade” com 70% de chance de acerto até 2 vezes ao dia. Além disso, 2 vezes ao dia, o usuário pode ativar a realizar um ataque pelas costas do oponente causando o dobro de dano.

## ASSASSIN

**Peso:** 1 Kg

**Tipo:** Adaga

**Básico:** 1d4

**Forjaria:** 51%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Esta lendária adaga é um sonho para ladrões de assassinos. O uso desta adaga confere um bônus natural de +2 IA +1d12+1 de dano. No entanto, se usada para atacar invisível ou pelas costas, ela garante um adicional de +2 IA +1d12+2 de dano. Mas sua grande propriedade é o fato do punhal encontrar pelas costas todas as fraquezas de seus oponentes, mesmo os que não são humanóides. Ou seja, mesmo que o alvo seja uma besta ou outro não-humanóide, estará sujeito aos bônus de ataque pelas costas do ladrão e suas variações.

## ORBE DOS SERES MARINHOS

**Peso:** 0,25 Kg **Tipo:** Orbe

**Básico:** 0

**Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. Esta, em particular, tem a capacidade de exercer

influência sobre seres marinhos. Criaturas aquáticas, de forma geral, evitam atacar o portador da orbe. O usuário poderá comunicar-se telepaticamente com criaturas aquáticas inteligentes, e possuirá um CARISMA e empatia mais elevados com estas. Caso o usuário forme vínculo ou adquira algum aliado aquático (PNG), este terá seu nível acrescido em 1d6 níveis. A Orbe só pode trocar de usuário uma vez ao mês.

## LÁGRIMA DO COLISEU

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Orbe

**Básico:** 0

**Forjaria:** Cravejamento



Orbes são globos de grande poder. Esta, em particular, tem influência direta em combates em arena. Toda vez que um usuário vencer uma oponente em arena, a orbe acumula 1 marcador. Batalhas de grupo contra grupo acumulam 1

marcador para cada inimigo que for vencido com o usuário dando o golpe derradeiro. A cada 20 marcadores que a orbe tiver o usuário ganha +20 PF & PM +1 IA & ID e 1 AM e DM para combates em arena. A orbe pode acumular um total de 140 marcadores e reiniciarão se trocar de usuário.

## LIVRO DO KARMA

**Peso:** 2 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** 60%

Este item deve ser tratado como um equipamento e deve ocupar o espaço de uma arma, e para usá-lo o personagem deverá dispor de sua mão principal para fazê-lo. Este poderoso livro concede a seu usuário um bônus de +2 AM e +10 PM. Um mesmo usuário não poderá usar 2 livros.

## LIVRO DO FEITIÇO EXTRA

**Peso:** 2 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** 60%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Este item deve ser tratado como um equipamento e deve ocupar o espaço de uma arma, e para usá-lo o personagem deverá dispor de sua mão principal para fazê-lo. Este poderoso livro concede um bônus de +3 AM e permite que seu usuário lance uma magia por dia sem pagar seus custos em PM. A magia escolhida não pode ter custo X ou ser um encantamento.

### ARMADURA DE CRISTAL

**Peso:** 14 Kg      **Tipo:** Armadura  
**Básico:** 3      **Forjaria:** Nulo



Este equipamento funciona como uma armadura de ferro comum, no entanto ela concede apenas 3 ID, ao invés de 5. Todavia, a armadura é feita de um tipo robusto de cristal que tem uma excelente resistência à magia, conferindo a seu usuário um bônus de +3 DM.

### PEITORAL DE FABULAR

**Peso:** 9 Kg      **Tipo:** Peitoral  
**Básico:** 4      **Forjaria:** 80%

Trata-se de um peitoral +1 ID +1 DM. Ao usar este equipamento, o usuário influenciará todos os outros itens que concedem pontos de Atributos Básicos. Todos os itens passarão a conceder 50% adicional destes atributos, arredondados para baixo.

### LIVRO DE APERFEIÇOAMENTO

**Peso:** 2 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** 60%

Este item deve ser tratado como um equipamento e deve ocupar o espaço de uma arma, e para usá-lo o personagem deverá dispor de sua mão principal para fazê-lo. Este poderoso livro concede a seu usuário um bônus de +1 AM até o fim da batalha e para cada magia que for lançada em combate. Além disso, o livro confere +10 PM.

### ANEL DE APERFEIÇOAMENTO

**Peso:** Desp.      **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Este poderoso anel tem a capacidade melhorar as habilidades de atacar e se defender magicamente conforme o usuário vai tendo contato com a magia durante o combate. Para cada 2 magias que o usuário lançar em combate ele ganha +1 AM. Para cada 2 magias hostis que o usuário for alvo em um combate, ele ganha +1 DM. Em ambos os casos, os bônus são limitados a +3 AM e DM.

### BOTAS CAUTELOSAS

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Acessório  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Estas botas foram criadas com a finalidade de prevenir uma eventual armadilha. Quando o personagem for pisar ou tropeçar em algum lugar que acionaria uma armadilha, as botas imediatamente param seu movimento. Este efeito só pode ocorrer uma vez ao dia e não funciona em armadilhas acionadas por outros tipos de dispositivos que não sejam acionados por pisar ou tropeçar. Para que a bota funcione, é necessário que ela esteja equipada há algumas horas antes da situação.

### BOTAS DA FUGA

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Acessório  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Estas botas pertenceram a ladinos covardes de outrora. Toda vez que o usuário das botas resolver fugir de uma batalha ou situação, as botas concedem +2 em seu movimento de corrida e ignoram os testes de fadiga. As botas só surtem efeito em casos de fuga. Para que as botas

surtam efeito, é necessário que elas estejam sendo usadas há algumas horas.

### TOPÁZIO DE LANCONER

**Peso:** Desp.

**Tipo:** Gema

**Básico:** 0

**Forjaria:** Cravejamento



Trata-se de um topázio folhado em Lanconer. Ao cravejar este topázio em um de seus equipamentos, tornará imediatamente o equipamento indestrutível. O topázio não pode ser cravejado em um equipamento que já esteja

com marcadores de desgaste.

### SAFIRA DE KARMA-CATALIZAR

**Peso:** Desp.

**Tipo:** Gema

**Básico:** 0

**Forjaria:** Cravejamento

Trata-se de uma safira capaz de aproveitar propriedades de equipamentos mágicos. O usuário pode encostar a gema em um equipamento mágico e absorver suas propriedades. Bônus de IA, ID, AM e DM não podem ser absorvidos, apenas outros efeitos. Uma vez feito isto, a gema deve ser cravejada em algum equipamento para manter o efeito absorvido para seu equipamento atual.

Exemplo: Uma Espada +2 IA que é capaz de restaurar todo o dano causado. A gema seria capaz de absorver seu efeito e, se craveja em uma arma de ataque, fará com que esta absorva todo o dano causado. Os +2 de IA são ignorados.

Uma vez absorvido algum efeito, a gema nunca mais poderá absorver outros efeitos. Além disso, a gema só pode absorver efeitos de itens de até nível 2.

### ANEL DA HABILIDADE TREINADA

**Peso:** Desp.

**Tipo:** Anel

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

O uso deste anel confere a seu usuário uma maior eficácia para uma única habilidade específica. Toda vez que o usuário usar esta

habilidade contra um ou vários oponentes, o teste de ataque mágico receberá um bônus de +3 AM. Além disso, a habilidade em questão ganha 5% em seu percentual de acerto.

### ANEL DA MAGIA TREINADA

**Peso:** Desp.

**Tipo:** Anel

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

O uso deste anel confere a seu usuário uma maior eficácia para uma única magia específica. Toda vez que o usuário usar esta magia contra um ou vários oponentes, o teste de ataque mágico receberá um bônus de +2 AM. Este bônus pode ser usado até 3 vezes ao dia.

### ORBE DE BRAVURA INFINITA

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Orbe

**Básico:** 0

**Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. Enquanto estiver cravejada em um de seus equipamentos, o usuário ganha um bônus de +10 de CORAGEM. Se o atributo extrapolar o valor de 80, ao invés de conceder bônus a inimigos com pelo menos 3 níveis a mais, os bônus são aplicados a qualquer inimigo mais forte. Além disso, ai invés do bônus ser +1 IA, ID, AM e DM, este passa a ser +2 IA, ID, AM e DM (Exclusivamente para inimigos mais fortes).

### ANEL ESPETÁCULAR

**Peso:** Desprezível

**Tipo:** Anel

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

Este anel permitirá que o usuário acumule 20% mais "VIP" em combates nas arenas de Gerum. Os efeitos do anel não são cumulativos com a Orbe dos Espetáculos. Uma vez removido do dedo, o anel não poderá mais ser usado pelo mesmo usuário no mesmo nível.

\*VIP são índices utilizados apenas em arenas, como o Coliseu.

### AMETISTA POPULAR

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Gema

**Básico:** 0

**Forjaria:** Cravejamento

Desde que esteja cravejada, esta gema permitirá que o usuário acumule 20% mais Popularidade em combates nas arenas de Gerum. Os efeitos do anel não são cumulativos com a Orbe dos Espetáculos.

\*Popularidade é um índice utilizado apenas em arenas, como o Coliseu.

## CRYSTAL RING

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel

**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Este anel controla poderosas propriedades de gelo. O anel permitirá que o usuário faça uso das habilidades “Nevasca” e “Cold Shot”:

Habilidade	Frequência	Acerto
Nevasca	2x/dia	50%
Cold Shot	2x/dia	65%

**Cold Shot:** Através desta habilidade, o usuário é capaz de disparar um uma pequena quantidade de gelo contra um alvo. A habilidade necessita de sucesso em um teste de ataque mágico. As efera de gelo causa 1d6 de dano para cada um dos níveis do usuário. Caso o alvo seja baseado no Elemental do Fogo, como Bestas de Fogo ou Elementais, a habilidade causa 50% adicional de dano.

**Nevasca:** Através desta habilidade, o usuário é capaz de emanar uma tempestade de gele no local em uma região de 10 metros a sua volta, atingindo todos os oponentes na área. A habilidade necessita de sucesso em um teste de ataque mágico para cada oponente (limitado a 10 oponentes). A habilidade causa a cada alvo 1d6 de dano para cada um dos níveis do usuário. Caso o alvo seja baseado no Elemental do Fogo, como Bestas de Fogo ou Elementais, a habilidade causa 50% adicional de dano.

## BLOODLUST HÍBRIDA

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Adaga

**Básico:** 1d4      **Forjaria:** 60%

As armas conhecidas como Bloodlust são



uma linhagem de equipamentos criados por um antigo clã conhecido como Magos Sanguinários. O conceito dos equipamentos é que, uma vez banhados com o sangue das criaturas requisitadas, o item recebe um bônus permanente, que varia de acordo com o equipamento. Cada bônus pode ser adquirido apenas uma vez. Para que o ritual do banho de sangue funcione, é necessário que a criatura tenha morrido nos últimos 10 minutos e que o usuário já esteja equipado há pelo menos 1 hora.

O equipamento em questão é uma Adaga que já naturalmente confere +1 IA +1 AM +1d8 de dano. Seguem os bônus:

Criaturas	Bônus
5 Magos	+2 AM
5 Guerreiros	+2 IA

## BLOODLUST DEFESNORA

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Adaga

**Básico:** 1d4      **Forjaria:** 60%

As armas conhecidas como Bloodlust são uma linhagem de equipamentos criados por um antigo clã conhecido como Magos Sanguinários. O conceito dos equipamentos é que, uma vez banhados com o sangue das criaturas requisitadas, o item recebe um bônus permanente, que varia de acordo com o equipamento. Cada bônus pode ser adquirido apenas uma vez. Para que o ritual do banho de sangue funcione, é necessário que a criatura tenha morrido nos últimos 10 minutos e que o usuário já esteja equipado há pelo menos 1 hora.

O equipamento em questão é uma Adaga que já naturalmente confere +1 ID +1 DM. Seguem os bônus:

Criaturas	Bônus
5 Híbridos	+2 DM
5 Ladrões	+2 ID

### BLOODLUST DRACÔNICA

**Peso:** 2 Kg      **Tipo:** Cajado  
**Básico:** 1d4      **Forjaria:** 60%



As armas conhecidas como Bloodlust são uma linhagem de equipamentos criados por um antigo clã conhecido como Magos Sanguinários. O conceito dos equipamentos é que, uma vez banhados com o sangue das criaturas requisitadas, o item recebe um bônus permanente, que varia de acordo com o equipamento. Cada bônus pode ser adquirido apenas uma vez. Para que o ritual do banho de sangue funcione, é necessário que a criatura tenha morrido nos últimos 10 minutos e que o usuário já esteja equipado há pelo menos 1 hora.

O equipamento em questão é um Cajado que já naturalmente confere +1 AM +1 DM +1 ID. Seguem os bônus:

Criaturas	Bônus
Dragão Vermelho	+1 AM +50 PM
Dragão de Ametista	+30 PF +1 ID
Dragão das Sombras	+1 no dado em ataques mágicos
Dragão de Mercúrio	+2 DM
Dragão Branco	+30 PM
Dragão Azul	+1 AM +15 PM

### BLOODLUST OGRE

**Peso:** 6 Kg      **Tipo:** Clava  
**Básico:** 1d8      **Forjaria:** 60%

As armas conhecidas como Bloodlust são uma linhagem de equipamentos criados por um antigo clã conhecido como Magos Sanguinários. O conceito dos equipamentos é que, uma vez banhados com o sangue das criaturas

requisitadas, o item recebe um bônus permanente, que varia de acordo com o equipamento. Cada bônus pode ser adquirido apenas uma vez. Para que o ritual do banho de sangue funcione, é necessário que a criatura tenha morrido nos últimos 10 minutos e que o usuário já esteja equipado há pelo menos 1 hora.

O equipamento em questão é uma Clava de aço que já confere naturalmente +2 IA +1d8 de dano. Seguem os bônus:

Criaturas	Bônus
10 Orcs	+1 IA
5 Gnolls	+1d12 de dano
5 Hobgoblins	+1 ID
10 Goblins	+15 PF

### BLOODLUST GOLD GEM

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Gema  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Cravejamento



As armas conhecidas como Bloodlust são uma linhagem de equipamentos criados por um antigo clã conhecido como Magos Sanguinários. O conceito dos equipamentos é que, uma vez banhados com o sangue das criaturas requisitadas, o item recebe um bônus permanente, que varia de acordo com o equipamento. Cada bônus pode ser adquirido apenas uma vez. Para que o ritual do banho de sangue funcione, é necessário que a criatura tenha morrido nos últimos 10 minutos e que o usuário já esteja equipado há pelo menos 1 hora.

Esta poderosa gema dourada não é de nenhum tipo conhecido e não confere nenhum bônus inicial. No entanto, quando a gema contar com os 5 marcadores, seu usuário poderá lançar magias pagando apenas 50% do custo da magia. Magias de custo X e encantamentos não são beneficiadas pela gema. Segue os requisitos:

Criaturas	Bônus
3 Beholders	+1 Marcador
1 Lich	+1 Marcador
1 Dragão Verde	+1 Marcador
1 Górgona	+1 Marcador

## BLOODLUST EVOLUTION

**Peso:** 1 Kg

**Tipo:** Adaga

**Básico:** 1d4

**Forjaria:** 60%

As armas conhecidas como Bloodlust são uma linhagem de equipamentos criados por um antigo clã conhecido como Magos Sanguinários. O conceito dos equipamentos é que, uma vez banhados com o sangue das criaturas requisitadas, o item recebe um bônus permanente, que varia de acordo com o equipamento. Cada bônus pode ser adquirido apenas uma vez. Para que o ritual do banho de sangue funcione, é necessário que a criatura tenha morrido nos últimos 10 minutos e que o usuário já esteja equipado há pelo menos 1 hora.

O equipamento em questão é uma Adaga que já naturalmente confere +1 IA +1d8 de dano. No entanto, o funcionamento desta Bloodlust é diferente da maioria das outras. Seus bônus são medidos pela quantidade de criaturas de mesmo nível que o usuário consegue para banhar sua arma. Para que o ritual tenha efeito e o bônus seja válido, é necessário que a criatura morta tenha exatamente o mesmo nível do usuário da arma. Esta Seguem os bônus:

Criaturas	Bônus
3 Criaturas	+1 IA
+3 Criaturas	+10% de EXP adicional
+5 Criaturas	+1 IA +1d12 de dano
+7 Criaturas	+5 a todos os atributos
+10 Criaturas	+20% de EXP Adicional

## BLOODLUST BESTIAL

**Peso:** 4 Kg

**Tipo:** Arco Composto

**Básico:** +1

**Forjaria:** Nulo

As armas conhecidas como Bloodlust são uma linhagem de equipamentos criados por um antigo clã conhecido como Magos Sanguinários. O conceito dos equipamentos é que, uma vez banhados com o sangue das criaturas requisitadas, o item recebe um bônus permanente, que varia de acordo com o equipamento. Cada bônus pode ser adquirido apenas uma vez. Para que o ritual do banho de sangue funcione, é necessário que a criatura

tenha morrido nos últimos 10 minutos e que o usuário já esteja equipado há pelo menos 1 hora.

O equipamento em questão é um Arco Composto que já naturalmente confere +1 IA +1d8 de dano. Seguem os bônus:

Criaturas	Bônus
2 Grifos	+1 IA
1 Gorgon	+2 todos os Atributos B.
1 Colosso	+1 IA +1d8 de dano
2 Quimeras	+1 IA
3 Vermes da Carniça	+1d8 de dano
2 Wyvern	+1 no dado na jogada de ataque.
1 Hipogrifo	+3 todos os Atributos B.

## BLOODLUST REGENERADOR

**Peso:** 1 Kg

**Tipo:** Elmo Leve

**Básico:** 1

**Forjaria:** 90%

As armas conhecidas como Bloodlust são uma linhagem de equipamentos criados por um antigo clã conhecido como Magos Sanguinários. O conceito dos equipamentos é que, uma vez banhados com o sangue das criaturas requisitadas, o item recebe um bônus permanente, que varia de acordo com o equipamento. Cada bônus pode ser adquirido apenas uma vez. Para que o ritual do banho de sangue funcione, é necessário que a criatura tenha morrido nos últimos 10 minutos e que o usuário já esteja equipado há pelo menos 1 hora.

O equipamento em questão é um Elmo Leve de aço que já naturalmente confere +1 DM de dano. O elmo adquire propriedades regenerativas através do Sangue de Trolls. Quanto mais sangue de diferentes Trolls for usado, melhor será a capacidade de regeneração. A habilidade só funciona durante combates, fazendo com que a cada turno, o usuário regenere a quantidade indicada abaixo. Seguem os bônus:

Criaturas	Bônus
1 Troll	Regen 1 PF a cada 2 níveis
+2 Trolls	+1 ID
+3 Trolls	Regen 1 PF por nível
+5 Trolls	Regen 2 PF por nível

+10 Trolls Regen 3 PF por nível

## STONE BLOODLUST

**Peso:** 2 Kg **Tipo:** Besta Leve

**Básico:** 0 **Forjaria:** Nulo

As armas conhecidas como Bloodlust são uma linhagem de equipamentos criados por um antigo clã conhecido como Magos Sanguinários. O conceito dos equipamentos é que, uma vez banhados com o sangue das criaturas requisitadas, o item recebe um bônus permanente, que varia de acordo com o equipamento. Cada bônus pode ser adquirido apenas uma vez. Para que o ritual do banho de sangue funcione, é necessário que a criatura tenha morrido nos últimos 10 minutos e que o usuário já esteja equipado há pelo menos 1 hora.

O equipamento em questão é uma Besta Leve de aço que já naturalmente confere +1 IA +1d4 de dano. Seguem os bônus:

Criaturas	Bônus
3 Cocatriz	+1 IA
1 Gorgona	Petrifica qualquer alvo com um ataque crítico.
3 Basiliscos	+1 IA +1d8 de dano
2 Basiliscos Maior	Torna o usuário imune a petrificação.

## BLOODLUST DE CARAPAÇAS

**Peso:** 15 Kg **Tipo:** Armadura

**Básico:** 5 **Forjaria:** 60%

As armas conhecidas como Bloodlust são uma linhagem de equipamentos criados por um antigo clã conhecido como Magos Sanguinários. O conceito dos equipamentos é que, uma vez banhados com o sangue das criaturas requisitadas, o item recebe um bônus permanente, que varia de acordo com o equipamento. Cada bônus pode ser adquirido apenas uma vez. Para que o ritual do banho de sangue funcione, é necessário que a criatura tenha morrido nos últimos 10 minutos e que o usuário já esteja equipado há pelo menos 1 hora.

O equipamento em questão é uma Armadura de Aço de aço que já confere naturalmente confere +1 ID. Seguem os bônus:

Criaturas Bônus

2 Ankhegs +1 ID

+4 Ankhegs +1 ID

+6 Ankhegs +1 ID

+10 Ankhegs +1 ID

## BLOODLUST GENIAL

**Peso:** 0,25 Kg **Tipo:** Orbe

**Básico:** 0 **Forjaria:** 90%

Orbes são globos de grande poder, em especial uma Orbe Bloodlust. As armas conhecidas como Bloodlust são uma linhagem de equipamentos criados por um antigo clã conhecido como Magos Sanguinários. O conceito dos equipamentos é que, uma vez banhados com o sangue das criaturas requisitadas, o item recebe um bônus permanente, que varia de acordo com o equipamento. Cada bônus pode ser adquirido apenas uma vez. Para que o ritual do banho de sangue funcione, é necessário que a criatura tenha morrido nos últimos 10 minutos e que o usuário já esteja equipado há pelo menos 1 hora.

Este orbe em particular funciona como uma Lâmpada dos desejos. Conforme é banhada com o sangue das criaturas listadas, ela confere um desejo equivalente aos pedidos na Lâmpada dos Desejos. Seguem os bônus:

Criaturas	Bônus
1 Efrit	+1 Desejo
2 Tanar-ri	+1 Desejo
1 Baatezu Balor	+1 Desejo
3 Jinns Quaisquer	+1 Desejo

## STATUE BLOODLUST

**Peso:** 4 Kg **Tipo:** Bastão

**Básico:** 1d6 **Forjaria:** 90%

As armas conhecidas como Bloodlust são uma linhagem de equipamentos criados por um antigo clã conhecido como Magos Sanguinários. O conceito dos equipamentos é que, uma vez banhados com o sangue das criaturas requisitadas, o item recebe um bônus permanente, que varia de acordo com o equipamento. Cada bônus pode ser adquirido

apenas uma vez. Para que o ritual do banho de sangue funcione, é necessário que a criatura tenha morrido nos últimos 10 minutos e que o usuário já esteja equipado há pelo menos 1 hora.

O equipamento em questão é uma Bastão de aço que já naturalmente +1 IA +1 AM de dano. Seguem os bônus:

Criaturas	Bônus
2 Gárgulas	+1 IA
+4 Gárgulas	+1 AM
1 Márgula	+5 SABEDORIA
+2 Márgulas	+10 SAÚDE

## BLOODLUST DAEMON

**Peso:** 2 Kg      **Tipo:** Cota de Malha  
**Básico:** 2      **Forjaria:** 90%

As armas conhecidas como Bloodlust são uma linhagem de equipamentos criados por um antigo clã conhecido como Magos Sanguinários. O conceito dos equipamentos é que, uma vez banhados com o sangue das criaturas requisitadas, o item recebe um bônus permanente, que varia de acordo com o equipamento. Cada bônus pode ser adquirido apenas uma vez. Para que o ritual do banho de sangue funcione, é necessário que a criatura tenha morrido nos últimos 10 minutos e que o usuário já esteja equipado há pelo menos 1 hora.

O equipamento em questão é uma Cota de Malha de aço que já confere naturalmente +2 ID. Seguem os bônus:

Criaturas	Bônus
1 Tanar-ri	+1 DM
1 Baatezu	+1 ID +1 DM
1 Demônio Qualquer	+4 para cada atributo
+3 Demônios	+1 ID +1 DM

## BLOODLUST DO LAGO

**Peso:** 0,10 Kg      **Tipo:** Projéteis  
**Básico:** 1d8      **Forjaria:** 90%

As armas conhecidas como Bloodlust são uma linhagem de equipamentos criados por um antigo clã conhecido como Magos Sanguinários. O conceito dos equipamentos é que, uma vez banhados com o sangue das criaturas requisitadas, o item recebe um bônus

permanente, que varia de acordo com o equipamento. Cada bônus pode ser adquirido apenas uma vez. Para que o ritual do banho de sangue funcione, é necessário que a criatura tenha morrido nos últimos 10 minutos e que o usuário já esteja equipado há pelo menos 1 hora.

O equipamento em questão são na verdade flechas de madeira que já naturalmente +1 IA. No entanto, estas 3 flechas, se banhadas com sangue do monstro lendário Megóphias, se tornam poderosíssimas. Seguem os bônus:

Criaturas	Bônus
Megóphias	+10 IA +5d20 de dano

## BLOODLUST MÍSTICO

**Peso:** 12 Kg      **Tipo:** Anel  
**Básico:** 2d12      **Forjaria:** 90%

As armas conhecidas como Bloodlust são uma linhagem de equipamentos criados por um antigo clã conhecido como Magos Sanguinários. O conceito dos equipamentos é que, uma vez banhados com o sangue das criaturas requisitadas, o item recebe um bônus permanente, que varia de acordo com o equipamento. Cada bônus pode ser adquirido apenas uma vez. Para que o ritual do banho de sangue funcione, é necessário que a criatura tenha morrido nos últimos 10 minutos e que o usuário já esteja equipado há pelo menos 1 hora.



O equipamento em questão é um anel comum sem qualquer habilidade incomum. No entanto, o anel é capaz de converter parte do dano causado por ataques físicos em restauração de vida e magia. Para cada 1 marcador que o anel possuir, o usuário restaura 1% de todo dano físico que causar em PM ou PF.

Criaturas	Bônus
1 Beholder	+1 Marcadores
+3 Beholders	+3 Marcadores
1 Lich	+2 Marcadores
2 Magos	+1 Marcadores
1 Devor. de Mentes	+2 Marcadores
1 Dragão	+4 Marcadores

1 Demônio +2 Marcadores

## BLOODLUST CAÓTICO

**Peso:** 9 Kg **Tipo:** Peitoral

**Básico:** 4 **Forjaria:** 60%

As armas conhecidas como Bloodlust são uma linhagem de equipamentos criados por um antigo clã conhecido como Magos Sanguinários. O conceito dos equipamentos é que, uma vez banhados com o sangue das criaturas requisitadas, o item recebe um bônus permanente, que varia de acordo com o equipamento. Cada bônus pode ser adquirido apenas uma vez. Para que o ritual do banho de sangue funcione, é necessário que a criatura tenha morrido nos últimos 10 minutos e que o usuário já esteja equipado há pelo menos 1 hora.

O equipamento em questão é um Peitoral de aço que não confere quaisquer bônus iniciais. Seguem os bônus:

Criaturas	Bônus
5 Orcs	+1 ID
10 Goblins	+1 DM
+10 Orcs	+1 ID
+15 Goblins	+1 AM
+30 Orcs	+1 ID

## FLYING BLOODLUST

**Peso:** 1 Kg **Tipo:** Acessório

**Básico:** 0 **Forjaria:** Nulo

As armas conhecidas como Bloodlust são uma linhagem de equipamentos criados por um antigo clã conhecido como Magos Sanguinários. O conceito dos equipamentos é que, uma vez banhados com o sangue das criaturas requisitadas, o item recebe um bônus permanente, que varia de acordo com o equipamento. Cada bônus pode ser adquirido apenas uma vez. Para que o ritual do banho de sangue funcione, é necessário que a criatura tenha morrido nos últimos 10 minutos e que o usuário já esteja equipado há pelo menos 1 hora.

O equipamento em questão é um Cinturão que não confere nenhum bônus inicial. Seguem os bônus:

Criaturas	Bônus
-----------	-------

5 Harpias +3 todos os Atributos B.

1 Dragão +1 IA ou AM

1 Wyvern +1d12 de dano

1 Hipogrifo O usuário poderá voar livremente pelos ares

3 Grifos +1 DM

2 Pássaro Roca Após o usuário derrotar o segundo pássaro roca, se este for revivido, ficará sob seu controle enquanto controlar o cinto.

## BLOODLUST DA EXTINÇÃO

**Peso:** 1 Kg **Tipo:** Adaga

**Básico:** 1d4 **Forjaria:** 90%

As armas conhecidas como Bloodlust são uma linhagem de equipamentos criados por um antigo clã conhecido como Magos Sanguinários. O conceito dos equipamentos é que, uma vez banhados com o sangue das criaturas requisitadas, o item recebe um bônus permanente, que varia de acordo com o equipamento. Cada bônus pode ser adquirido apenas uma vez. Para que o ritual do banho de sangue funcione, é necessário que a criatura tenha morrido nos últimos 10 minutos e que o usuário já esteja equipado há pelo menos 1 hora.

O equipamento em questão é uma Adaga de aço que já naturalmente +1 IA +1d8 de dano. No entanto o funcionamento desta Bloodlust é diferente das demais. Assim que empunhar a arma, o usuário deverá determinar uma criatura. A arma vai se tornando mais poderosa conforme o usuário vai a banhando com sangue de criaturas da raça escolhida. Gêneros como Mortos-Vivos e Bestas terão que ter espécie determinada, como zumbis ou grifos. Humanos e Elfos não podem ser escolhidos. Seguem os bônus:

Criaturas	Bônus
5 Criaturas	+1 IA
+10 Criaturas	+1 AM +1d8 de dano
+20 Criaturas	+1 IA
+30 Criaturas	+1 ID ou DM
+50 Criaturas	+1 IA ou AM

## BLOODLUST ELEMENTAL

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Elmo Leve  
**Básico:** 1      **Forjaria:** 90%

As armas conhecidas como Bloodlust são uma linhagem de equipamentos criados por um antigo clã conhecido como Magos Sanguinários. O conceito dos equipamentos é que, uma vez banhados com o sangue das criaturas requisitadas, o item recebe um bônus permanente, que varia de acordo com o equipamento. Cada bônus pode ser adquirido apenas uma vez. Para que o ritual do banho de sangue funcione, é necessário que a criatura tenha morrido nos últimos 10 minutos e que o usuário já esteja equipado há pelo menos 1 hora.

O equipamento em questão é uma Coroa de aço que já naturalmente +5 PF. Seguem os bônus:

Criaturas	Bônus
5 Elemental do Fogo	+1 IA
5 Elemental da Água	+15 PF ou PM
5 Elemental da Terra	+1 ID
5 Elemental do Ar	Proteção contra um elemental a escolha do usuário. Uma vez escolhido o elemental não pode ser mudado.
5 Elem. Composto	+1 AM e DM

## ANEL DO OBSERVADOR

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Este anel permitirá que o usuário faça uso da habilidade **“Observação de Batalha”**. Para que a habilidade do anel funcione, é necessário que ele esteja sendo usado há pelo menos 1 dia.

Frequência	Acerto
1x/Dia	65%

**Observação de Batalha:** Ao iniciar um combate, o usuário pode usar esta habilidade antes mesmo que os turnos comecem. Se bem sucedida, a habilidade não gasta a vez do usuário. Durante o combate, o usuário recebe um adicional de 50%

## ANEL DO MAGIA POTENTE

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Este anel permitirá que o usuário faça uso da habilidade **“Magia Potente”**:

Frequência	Acerto
2x/Dia	70%

**Magia Potente:** Ao usar esta habilidade, o mago será capaz de usar uma magia que causará o dobro de dano e custará o dobro em PM. Esta habilidade só tem efeito sobre magias capazes de causar dano, e apenas sobre magias que o custo são exclusivamente pagos em PM.

## ANEL DA MAGIA EFICAZ

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Este anel permitirá que o usuário faça uso da habilidade **“Magia Eficaz”**:

Frequência	Acerto
2x/Dia	60%

**Magia Eficaz:** Ao usar esta habilidade, o portador do anel pode imediatamente lançar uma de suas magias pagando apenas 50% do seus custos em PM. Magias que tenho custo em X ou encantamentos não podem ser usados.

## ANEL DO COMBATENTE PERITO

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Este anel permitirá que o usuário faça uso da habilidade **“Combatente Perito”**:

Frequência	Acerto
2x/Dia	60%

**Combatente Perito:** Ao usar esta habilidade, o usuário recebe um bônus de +2 IA & ID por 2d4 minutos.

## ANEL DE BERSERKER

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

Este anel permitirá que o usuário faça uso da habilidade **“Berserker”**:

**Frequência**

1x/Dia

**Acerto**

65%

**Berserker:** Ao usar esta habilidade, o usuário se torna um fonte de ira e fúria. O usuário recebe um ajuste de +3 IA +1d12 de dano e -2 DM durante o período de 2d6 minutos. No entanto, durante o período de duração, o usuário não poderá usar itens ou magias, nem quaisquer outras habilidades.

### ANEL DA AMPLA VIDA

**Peso:** Desprezível

**Tipo:** Anel

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

Este anel permitirá que o usuário faça uso da habilidade **“Ampla Vida”**:

**Frequência**

1x/dia

**Acerto**

70%

**Ampla Vida:** Quando bem sucedida, a habilidade confere um bônus de 30% de seu total de PF pelo período de 2d8 minutos.

### ANEL DO FOGO AMIGO

**Peso:** Desprezível

**Tipo:** Anel

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

Este anel permitirá que o usuário faça uso da habilidade **“Fogo Amigo”**:

**Frequência**

1x/Dia

**Acerto**

60%

**Fogo Amigo:** Trata-se de uma técnica específica capaz de forçar um oponente a, no seu próximo turno, realizar um ataque contra algum de seus aliados de combate. O oponente não pode ser alvo se for o único inimigo em combate. Se o oponente possuir um nível superior ao usuário, a chance do acerto é reduzida em 30%.

### MAGIC-BOOMERANG

**Peso:** 3 Kg

**Tipo:** Boomerang

**Básico:** 1d12

**Forjaria:** Nulo



Este poderoso Boomerang tem propriedades de magias arcanas em si. Toda vez que o usuário for bem sucedido em um ataque com ele, há uma chance de 50% de o boomerang lançar uma Magia de Tiros Mágicos contra o alvo. No caso de um acerto crítico, a arma disparará 1d4 magias de Tiros Mágicos distribuídas em quaisquer alvos. À partir do nível 12, a magia em questão passa a ser uma Bola de Fogo. À partir do nível 23, a magia em questão passa a ser um Relâmpago. Além disso, trata-se de um Boomerang +2 IA.

### CRISTAL DA DESFIGURAÇÃO

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Gema

**Básico:** 0

**Forjaria:** Cravejamento

Uma vez forjado em algum equipamento, este cristal permite que seu usuário, uma vez ao dia, aparente uma outra pessoa de aproximadamente o mesmo tamanho. O cristal não transforma seu usuário, apenas gera uma ilusão a outras pessoas. Por isso, não são necessários nenhum ajuste de atributos básicos ou de combate.

### MOON SHIELD

**Peso:** 2 Kg

**Tipo:** Escudo Médio

**Básico:** 1

**Forjaria:** Nulo

Este escudo é feito completamente de prata. Durante o dia, ele é um Escudo Médio +1 DM. No entanto, durante a noite em céu aberto, o escudo mostra seu verdadeiro poder. O equipamento recebe uma bônus de +1 ID, e um adicional de +1 ID e +1 DM vs Vampiros e Licantropos. Além disso, ainda durante à noite, o escudo é capaz de desviar para qualquer lado (inclusive contra o oponente) magias de dano direto, como Bola de Fogo, Relâmpago, Tiros Mágicos, etc..

## ELMO DA INTIMIDAÇÃO

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Elmo Leve  
**Básico:** 1                   **Forjaria:** 90%

Este elmo acompanha um monóculo que faz com que, através do olhar, o personagem seja altamente persuasivo e intimidador. Duas vezes ao dia, o usuário poderá usar a influencia do elmo para ser intimidador ou coercivo. Com apenas um teste de CORAGEM, o usuário poderá fazer criaturas menores fugirem ou se renderem apenas com o olhar. Às vezes, obrigar pessoas a lhe cederem itens ou informações. Criaturas malignas tem um bônus de +15 nestes testes e criaturas benignas uma penalidade de -15. Paladinos e Clérigos não podem usar este elmo. Além disso, trata-se de um elmo +1 DM.

## COLAR DO DESMAIO

**Peso:** 0,25 kg               **Tipo:** Colar  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** Nulo  
\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado \*\*\*\*\*

Este colar aparentemente inofensivo pode levar uma morte inevitável pelas mãos de seus oponentes. O colar carrega uma gema azul, e se for identificado por um mago, será visto como um Colar +5 PF +5 PM. O Colar, realmente confere estes bônus. No entanto, ao usar este colar, uma maldição recairá sobre seu usuário fazendo com que toda vez que entre em combate desmaie, ficando 1d4 minutos desacordado. O colar só pode ser removido com um Remove Maldições Nível 2.

## BÚSSOLA VISUAL

**Peso:** 0,5 Kg               **Tipo:** Artefato  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** Nulo

Este curioso artefato é uma bússola capaz de detectar e identificar criaturas que estejam na imediações. A Bússola só pode ser usada uma vez por dia e apenas por 1d6 minutos. Ao ser ativada, a ferramenta identificará os dois grupos de criaturas (ou criaturas que estejam sozinhas) que estejam mais próximos, dentro de um raio

máximo de 1 Km<sup>2</sup>. A bússola é capaz de dizer a raça e nível das criaturas, mas apenas isso. Se o artefato for usado em uma região com vários grupos de criaturas, apenas os dois mais próximos serão identificados.

## CONCHA DO OCEANO

**Peso:** 0,5 Kg               **Tipo:** Gema  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** Cravejamento

Na verdade, este artefato é um cristal azul em forma de concha que respeita todas as regras de uso de gemas. Ao ter posse do artefato, o usuário é capaz de comunicar-se telepaticamente com qualquer criatura marinha, mesmo as irracionais. Criaturas inteligentes compreenderão perfeitamente o que o usuário quer dizer. Criaturas irracionais como bestas e peixes, não compreenderam frases ou conceitos, mas poderão entender intenções e, às vezes, algumas instruções simples. O uso da concha não garante influência sobre as criaturas, mas pode em alguns casos afastar ou atrair estas criaturas.

## STRONGHOLD

**Peso:** 12 Kg               **Tipo:** Machado Pesado  
**Básico:** 2d12               **Forjaria:** 90%  
\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Este estranho machado talvez seja uma das armas mais brutas conhecidas em Terassan. A arma pesa 12 Kg quando está nas mãos de seu dono, mas pesa cerca de 45 Kg quando está no chão. Um ataque fará com que o oponente sinta todo o peso verdadeiro da lâmina sobre seu corpo. Nas mãos de seu dono o equipamento é um Machado Pesado +3 IA +2d10+3 de dano. No entanto, para que seu dono tire a arma do chão, são necessários 3 testes de FORÇA bem sucedidos. Em caso de uma falha crítica, o usuário deixará o machado cair, tendo que retirá-lo do chão novamente e perdendo seu turno. Um ataque crítico do machado causa 3 vezes o dano ao invés de apenas o dobro.

## MELODIE



**Peso:** 0,5 Kg  
Musical

**Tipo:** Instr.

**Básico:** 0  
Nulo

**Forjaria:**

\*\*\*\*\* Item  
Único\*\*\*\*\*

Esta poderosa flauta tem grande poder necromântico. Ela acompanha 3 cifras de músicas específicas que podem ser tocadas para gerar efeitos. A primeira



música pode ser tocada uma vez ao dia e fará com apareça um morto vivo aleatório com 1 nível inferior ao do usuário para combater ao seu lado por 2d4 minutos ou até morte. A segunda melodia pode ser usada apenas uma vez a cada nível de experiência do usuário e irá conjurar 2d8 mortos vivos com 1 nível inferior ao do usuário para lhe servir em qualquer propósito por 1d8 minutos. Por fim, a última musica pode ser tocada quantas vezes necessária, mas apenas durante um combate e tem como custo adicional 1d8 PF permanentemente. Esta canção irá conjurar um morto vivo aleatório com 2d4 níveis acima do usuário. Os mortos conjurados desta maneira permanecerão até serem mortos ou até fim do combate em que foram conjurados.

## ITENS Mágicos - NÍVEL 3

Nesta sessão trataremos Ter um destes itens deverá ser a diferença entra o sucesso e o fracasso em uma missão. Estar equipado com um dos equipamentos a seguir fará do personagem um herói diferenciado. Então, prepare-se! Pois estes sim são itens que realmente valem a pena.

de itens realmente poderosos e difíceis de encontrar.

Segue a lista de Itens Nível 3:

### ARMA MÁGICA PADRÃO 3

**Peso:** Variável      **Tipo:** Variável

**Básico:** Variável      **Forjaria:** 70%

Como explicado no início deste guia, as Armas Mágicas Padrão são aquelas que concedem bônus no Dano ou no I.A. do personagem. Existem armas mágicas padrão para quaisquer tipos de armas da loja padrão, e são itens relativamente mais comuns de serem encontrados, pelo menos as mais simples e de bônus menores.

As Armas Mágicas Padrão de Nível 3 são limitadas a conceder bônus de até +3 de I.A. ou A.M. e até 2d12 de dano. Estas são as armas padrão mais raros e poderosos já conhecidos.

Estes itens também podem ser amaldiçoados, dando para o usuário o bônus em forma de penalidade. A tabela usada para sortear armas mágicas padrão amaldiçoadas é a mesma. No entanto, os atributos serão negativos. Como

por exemplo, invés de + 1 de I.A. o item irá conferir - 1 de I.A. ao seu usuário. Os equipamentos padrão amaldiçoados só poderão ser removidos com um Remover Maldições do nível correspondente.

Normalmente o tipo de arma pode ser sorteado na tabela ao fim deste guia, e o bônus concedido também pode ser aleatório:

Sorteio (1d12)

1-3      +1d20 dano

4-6      +3 de I.A

7-8      +3 AM

9-10    +1 IA +3 AM

11      +2 IA +2 AM +1d20 de Dano

12      +3 de IA +3 AM +2d12 de Dano

\*Existem 15% de chance deste equipamento ser indestrutível.

### ARMADURA MÁGICA PADRÃO 3

**Peso:** Variável      **Tipo:** Variável  
**Básico:** Variável      **Forjaria:** 70%

Como explicado no início deste guia, as Armaduras Mágicas Padrão são aquelas que concedem bônus no I.D. do personagem. Existem armas mágicas padrão para quaisquer tipos de armaduras da loja padrão, e são itens relativamente mais comuns de serem encontrados, pelo menos as mais simples e de bônus menores.

As Armaduras Mágicas Padrão de Nível 3 são concedem um bônus de até de +3 I.D. ou ou D.M.. Estas são as armaduras mágicas padrão com maior poder já vistos.

Estes itens também podem ser amaldiçoados, dando para o usuário o bônus em forma de penalidade. A tabela usada para sortear armas mágicas padrão amaldiçoadas é a mesma. No entanto, os atributos serão negativos. Como por exemplo, invés de + 3 de I.D. o item irá conferir - 3 de I.D. ao seu usuário. Os equipamentos padrão amaldiçoados só poderão ser removidos com um Remover Maldições do nível correspondente.

Normalmente o tipo de armadura pode ser sorteado na tabela ao fim deste guia.

#### Sorteio de Bônus (1d6)

1-2	+3 ID
3-4	+3 DM
5	+2 DM +2 ID
6	+3 DM +3 ID

\*Existem 15% de chance deste equipamento ser indestrutível.

### ACESSÓRIO MÁGICO PADRÃO 3

**Peso:** Variável      **Tipo:** Variável  
**Básico:** Variável      **Forjaria:** 100%

Como explicado no início deste guia, os Acessórios Mágicos Padrão são aqueles que concedem bônus no Dano, no I.A ou I.D. do personagem. Existem itens mágicos padrão para vários tipos de objetos, e são itens relativamente mais comuns de serem encontrados, pelo menos os mais simples e de bônus menores.

Os Acessórios Mágicos Padrão de Nível 3 podem conceder bônus de até +3 de I.A, + 5 de ID e até 2d12 de dano. Não existem registros de

acessórios mágicos padrão que confirmam bônus acima destes.

Estes itens também podem ser amaldiçoados, dando para o usuário o bônus em forma de penalidade. A tabela usada para sortear armas mágicas padrão amaldiçoadas é a mesma. No entanto, os atributos serão negativos. Como por exemplo, invés de + 1 de I.A. o item irá conferir - 1 de I.A ao seu usuário. Os equipamentos padrão amaldiçoados só poderão ser removidos com um Remover Maldições do nível correspondente.

O tipo de Item e os Bônus concedidos através da tabela a seguir:

#### Sorteio de Tipo (1d8)

1-2	Gema
3-4	Anel
5-6	Colar/Amuleto
7	Brincos
8	Pulseiras, Faixas e outros

#### Sorteio de Bônus (1d12)

1-2	+1d12 de Dano
3-4	+2d12 PM
5-6	+2d12 PF
7-8	+4 para todos atributos básicos
9	+1d6+1 todos atributos básicos
10	+1d20 de dano
11	+2d12+3 PF & PM
12	+2d20 PF & PM

### ARMA ARCANA COMPLEXA

**Peso:** Variável      **Tipo:** Variável  
**Básico:** Variável      **Forjaria:** 60%

Este item aparenta ser uma arma comum. No entanto, este foi encantado para ser capaz de lançar feitiços diretamente da arma sem custo em PM. Existe uma boa quantidade de armas que foram encantados desta maneira.

Esta arma terá em si uma runa que permitira armazenar o efeito de uma Magia Arcana. Este tipo de Arma Arcana é mais poderosa que a comum e pode lançar magias de círculos mais altos e o efeito poderá ser usado duas vezes ao dia ao invés de uma. A maioria

destas armas são espadas e cajados. Segue a lista de sorteios:

Tipo de Arma (1d12)

- 1-4 Cajado/Cetro
- 5-6 Espada Curta
- 7-8 Espada Longa
- 9 Machado
- 10 Lança
- 11 Arco
- 12 Outras Armas

Círculo de Magia (1d6)

- 1-2 5º Círculo
- 3-4 6º Círculo
- 5 7º Círculo
- 6 8º Círculo

### ARMA CRÍTICA 3

**Peso:** Variável      **Tipo:** Variável

**Básico:** Variável      **Forjaria:** 60%

Armas Críticas são outras variações de armas mágicas padrão e são bastante comuns. Inicialmente, aparentam armas comuns, mas quando atingem um Ataque Crítico seus efeitos são disparados. Existem Armas Críticas para praticamente todos os tipos de armas de ataque e seus efeitos são diversos:

Sorteio (1d12)

- 1 Bônus de +2d20 de Dano
- 2 Bônus de +1d20 de Dano por nível
- 3 Causa 4x o dano
- 4 O oponente restaura todos os PF e PM e se torna aliado do usuário por 2d20 minutos, morrendo após isso.
- 5 Replica o dano 1d4 vezes distribuídas em quaisquer quantidades de oponentes.
- 6 Se o oponente morrer, o usuário ganha 1% em uma de suas habilidades.
- 7 Muda o caráter do alvo para um a escolha do usuário\*
- 8 O usuário 300% adicional de EXP.
- 9 Drena 1d10 PF por nível de cada um dos oponentes presentes.
- 10 O alvo e até mais 1d4 alvos morrem\*

- 11 O usuário ganham um clone com 100% dos PF e PM por 2d6 minutos.
- 12 Até 3 aliados, incluindo o usuário, restauram 100% de seus PM
- 13 Se o oponente morrer, este se torna uma gema leal (só usada por PNG) que fornece 1 PM ou PF para cada 2 níveis que possua.
- 14 O usuário restaura 100% dos seus PF & PM
- 15 Reduz 3 Pontos de ID, IA, AM e DM. De todos os oponentes
- 16 O usuário e seus aliados recebem +3 IA e 3 AM até o final do combate.
- 17 Transforma o oponente em um item incomum aleatório\*
- 18 Transforma um oponente em um metal aleatório (Limitado a Prata)\*
- 19 O alvo se torna um aliado com 70 de Afinidade.\*
- 20 Mata o alvo e todos os oponentes de nível igual ou inferior em um raio de 100 metros, sem limite de quantidade.

\* Estes efeitos só funcionarão em seres de até 4 níveis superiores ao do portador da arma.

\*Existem 15% de chance deste equipamento ser indestrutível.

### A CEIFADORA

**Peso:** 8 Kg      **Tipo:** Espada Bastarda

**Básico:** 1d10      **Forjaria:** 70%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Esta poderosa espada possui a sua lâmina em um tom avermelhado e o cabo com uma caveira escarlate. Inicialmente ele é uma Espada Longa +1 de I.A. e +2d12 de dano. Todavia, ela se fortalece conforme seu usuário vai ceifando a vida de seus adversários.

Toda vez que o usuário matar um oponente através desta espada, ela ganha um marcador de morte. A cada 15 marcadores de morte ela confere um bônus adicional de +1 de I.A. e +1d12 de dano, limitados a 60 marcadores. Oponentes que não oferecem resistência como pequenos animais e cidadãos comuns não são considerados oponentes.

Se espada obtiver mais de 40 marcadores, ela ficará num tom totalmente escarlate, e eventualmente pingará gotas de sangue. Neste estágio, a espada ganhará a habilidade “Absorção Vital” (50%, 3x/dia). Esta habilidade sugará todos os PF e PM do alvo e estes restaurarão os pontos do usuário da espada, não ultrapassando seu máximo. A habilidade só pode ser usada contra alvos de nível inferior ao do usuário.

### A FLANQUEADORA

**Peso:** 5 Kg                    **Tipo:** Espada Longa  
**Básico:** 1d8                    **Forjaria:** 51%  
\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



A Flanqueadora é uma Espada Longa +3 IA +2 AM +2d8+3 de dano que foi forjada sob medida para espadachins que gostam de flanquear. Além dos bônus mágicos comuns, se a espada estiver sendo usada como a segunda arma, a espada concede um bônus de +1 ID & DM Além disso, o espadachim pode atacar com ambas as mãos separadamente, fazendo dois ataques individuais sem penalidade.

Estes ataques podem ser realizados no mesmo inimigo ou em inimigos separados, desde que ambos estejam no raio de alcance. O dano deve ser calculado individualmente de cada ataque, somando o dano de cada arma com o dano natural do personagem. Com isso, cada ataque terá um dano para cada arma.

### A VIÚVA NEGRA

**Peso:** 3 Kg                    **Tipo:** Lança  
**Básico:** 1d6                    **Forjaria:** 80%  
\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Uma das lendárias armas dos assassinos. Atualmente em posse do renomado assassino Hanzo, a espada pode ser tão mortal quanto seu atual dono. A arma é uma Espada Curta +3 IA +2d12 de dano, que envenena os atingidos por ela. O envenenamento causará 1d8 de dano por nível do usuário por 1d8 minutos ou até que o envenenamento seja interrompido.

## ÁBDOS

**Peso:** 10 Kg                   **Tipo:** Esp de Duas Mãos  
**Básico:** 2d8                   **Forjaria:** 70%  
 \*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Abdos era a antiga espada de Sun, um dos paladinos mais conceituados da Igreja Absista de Gerum. Esta espada é capaz de usar a magia curar ferimentos 2 vezes ao dia. Esta habilidade é capaz de restaurar 1d10 PF por nível, de si próprio ou de qualquer um de seus companheiros. Este efeito causa dano em mortos vivos ao invés de curá-los.

Além desta habilidade, a espada era considerada uma Espada de Duas Mãos +4 de I.A. + 1d20 de dano. No entanto se usada contra Mortos-Vivos, o bônus adicional é de +5 I.A. e +2d20 de dano.

## ADAGA DA FORTUNA

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Adaga  
**Básico:** 1d4                   **Forjaria:** 70%

Esta adaga pertenceu a Slynker, o líder da Fraternidade Adaga de Prata, antes que fosse perdida em um de seus combates. A adaga possui uma propriedade muito interessante para os ambiciosos. Toda vez que um inimigo é morto pela adaga, seu estômago fica recheado de moedas de ouro. Dentro de si, a vítima armazenará 1 moeda de ouro para cada nível do oponente derrotado. Qualquer um poderá retirar as moedas, se tiver coragem para isso. Além disso, ela é uma Adaga +2 IA +1d12 de dano.

## ADAGA DA RETRIBUIÇÃO

**Peso:** 1 Kg  
**Tipo:** Adaga

**Básico:** 0  
**Forjaria:** 51%  
 \*\*\*\*\* Item  
 Amaldiçoado  
 \*\*\*\*\*



Este ingrato equipamento devolve ao atacante o dano causado pela adaga. Esta adaga será confundida com uma Adaga +4 IA, se identificada por um mago. A adaga faz com que todo o dano causado contra um oponente, seja também causado ao portador da adaga. Mesmo se mixada com outras armas, a adaga mantém sua maldição. Este equipamento só pode ser removido com um Remover Maldições 3.

## ADAGA DAS CHAMAS NEGRAS

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Adaga  
**Básico:** 1d4                   **Forjaria:** 70%  
 \*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Esta adaga é toda negra e possui alguns desenhos de chamas gravados em sua lâmina. A arma é uma Adaga +3 IA +1d12, que causa um dano adicional de 2d12 por fogo negro. O alvo atingido por esta adaga em um ataque crítico ficará envolvido por chamas negras e receberá um dano adicional de 1d12+1 para cada um dos níveis do usuário.



## ADAGA DE ATAQUE DUPLO

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Adaga  
**Básico:** 1d4                   **Forjaria:** 51%

A cobiça de qualquer ladrão. Esta adaga permite que seu usuário, seja um ladrão ou não, possa 2 vezes ao dia realizar um ataque duplo. Além disso, ela é adaga +3 IA e +1d20 de dano.

## ADAGAS DO PACTO

**Peso:** 1 Kg cada           **Tipo:** Adaga  
**Básico:** 1d4                   **Forjaria:** 51%

Estas poderosas adagas foram criadas através de rituais do Pacto Demonacto.

Aparentemente, estas 5 adagas são Adagas comuns. No entanto, usadas em conjunto que o poder do pacto se revela. Para cada outra pessoa que esteja usando uma destas adagas, cada uma das adagas recebem um adicional de +1 IA e +1d8 de dano. Além disso, se pelo menos 3 delas estiverem sendo usadas ao mesmo tempo, elas conferem +1 AM. Agora, se as 5 estiverem sendo usadas ao mesmo tempo, elas conferem +3 AM. Estas adagas podem ser fundidas com outras armas, mas não terão mais efeito se 2 ou mais adagas forem fundidas na mesma arma. Pelo menos 2 dos usuários deve ser PNG.

### AGULHA DO RANCOR

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

A Agulha do Rancor é um pequeno alfinete que deve ser espetado na nuca de seu usuário entre uma de suas vértebras. Este item não proporcionará nenhum efeito imediato, e sim se o usuário morrer usando este item. Ao morrer, o portador agulha se levantará no minuto seguinte na forma de um Revenant Vingador e despejará toda sua ira contra aqueles que o mataram.



O personagem combaterá todos aqueles que eram oponentes no momento de sua morte. Com a missão cumprida, o usuário cai morto novamente no chão e poderá ser revivido normalmente. Enquanto estiver nesta forma, o Revenant não poderá ter nenhuma ação que não seja de combate. Se a agulha for retirada durante a forma de morto-vivo, o personagem cairá morto ao chão. Caso o usuário permaneça por mais de 4 dias na forma de Revenant, não poderá ser mais revivido após este período.

### ALTAR DA CURA

**Peso:** 150 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo



Tratase de uma peça de mármore comum em

forma de altar, cheia de detalhes rebuscados. Criado por altos sacerdotes dos templos Absistas, esta peça permite uma potencialização das magias divinas e poções de cura. Diante deste altar, todas os efeitos curativos restauram o dobro de PF.

### ALTAR DE LER PERGAMINHOS

**Peso:** 120 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Este altar feito de mármore e madeira foi projetado especialmente para a leitura de pergaminhos. Toda vez que um pergaminho for lido em cima deste altar, o personagem recebe um bônus de +20 de INTELIGÊNCIA para a realização do teste de aprendizado. O bônus limita a inteligência a 90.

### AMETISTA DA ANULAÇÃO

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Gema  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Cravejamento

A presença desta ametista é capaz de anular temporariamente quaisquer efeitos mágicos e itens mágicos de até nível 2 (nível do item) em uma área de 20 ms. Feitiços, rituais e magias também não poderão ser utilizados, a menos que o lançador tenha pelo menos o dobro do nível do possuidor da ametista.

### AMETISTA FIREWORKS

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Gema  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Este ametista possui uma curiosa habilidade: Ela é capaz de proporcionar fogos de artifício para alegrar e entreter eventos e multidões. A ametista pode ser usada apenas uma vez por dia e a magnitude do show de fogos dependerá do nível do usuário da gema. As cores, bem como as formas deverão ser um consenso entre jogador e mestre.

### AMPULHETA EXPLOSIVA

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Consumível  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Esta ampolheta é na verdade uma bomba relógio que pode gerar explosões de proporções míticas. Estas ampolhetas podem ser usadas apenas uma vez e sua explosão pode atingir de 20 m<sup>2</sup> a 10 km<sup>2</sup>. Existem algumas variações desta ampolheta, e o dano e o raio de ação de sua explosão devem ser definidos pelo Mestre.

### ANÉIS DA MAGIA COMBINADA

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel

**Básico:** Nulo              **Forjaria:** Nulo



São 3 anéis que devem ser usados por usuários de magia companheiros. Usando estes anéis, todas as possibilidades de Combinamágica ficarão disponíveis entre os usuários desde que tenham as magias necessárias, limitadas a 1 combinamágica para cada um dos níveis dos usuários.

### ANEL ANTI-ARMADILHAS

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel

**Básico:** 0.                 **Forjaria:** Nulo

Este anel é a última geração de detecção de armadilhas e só pode ser usado por ladrões e suas variações. A primeira armadilha que o alvo cruzar no dia e estiver sob perigo iminente é automaticamente detectada pelo usuário. Se o anel for retirado, só poderá ser usado novamente no nível seguinte.

### ANEL DA INVULNERABILIDADE

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel

**Básico:** Nulo              **Forjaria:** Nulo

Este anel foi desenvolvido para seres fracos fisicamente. Uma vez ao dia, o anel pode ser ativado tornando seu usuário invulnerável a ataques físicos ou danos não-mágicos por 1d8 turnos.

### ANEL DA MEDUSA

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel

**Básico:** Nulo              **Forjaria:** Impossível



Este anel foi criado à base dos olhos de uma das serpentes da cabeça da Medusa. Suas capacidades mágicas concedem um bônus de +10 PM e podem petrificar seres com até o mesmo nível do usuário.

A habilidade do anel pode ser usada 2 vezes ao dia.

### ANEL DA MUTAÇÃO

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel

**Básico:** Nulo              **Forjaria:** Nulo

Ao colocar este anel, o usuário sofre o mesmo efeito do Tônico da Mutação. No entanto ao remover o anel, o efeito cessa. Uma vez colocado este anel, o efeito é designado, mas o herói pode retirar o anel até 2 vezes para sortear novamente ao efeito do item. Após a terceira vez o anel ficará permanentemente com este efeito.

### ANEL DE ARMAZENAR MAGIAS

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel

**Básico:** 0                 **Forjaria:** Nulo

Estes anéis são capazes de armazenar magias como se seu usuário as conhecesse. O anel consegue guardar uma magia a cada três níveis do usuário, sorteadas entre os círculos e caminhos permitidos à profissão do personagem. Uma vez colocado o anel, as magias aprendidas por aquele usuário serão sorteadas e não poderão mais ser mudadas.



Se retirado, o usuário perde acesso a estas magias e o anel não poderá ser usado por outro personagem pelos próximos 30 dias. Mesmo após este período, as magias não poderão ser trocadas para o mesmo usuário.

### ANEL DO CARREGAMENTO

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel

**Básico:** Nulo              **Forjaria:** Nulo

Este maravilhoso anel reduz o tempo de carregamento dos feitiços de qualquer Caminho ou Círculo em 1 minuto, no entanto a magia passa a custar 1 PM por nível adicionalmente. Ou seja, as magias que tem carregamento igual a 1, passam a ser 0.

### **ANEL DO AZAR**

**Peso:** Desprezível **Tipo:** Anel

**Básico:** Nulo **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado \*\*\*\*\*

Este anel amaldiçoado faz com que o usuário passe a ter um azar absurdo. Sua sorte é reduzida a 20, todas as suas jogadas de ataque passam a ter uma penalidade de -3. Os inimigos também têm um bônus de +3 para defender-se de magias do usuário do anel.

Fora essas penalidades, o mestre deve definir outras jogadas de azar para o personagem. Como ele tropeçar e se machucar, perder itens, e cometer erros que normalmente não cometeria. O anel só pode ser removido com um remover maldições.

### **ANEL DO SEXTO SENTIDO**

**Peso:** Desprezível **Tipo:** Anel

**Básico:** Nulo **Forjaria:** Nulo

Este anel habilita em seu usuário um sexto sentido extremamente apurado. Esta habilidade é capaz de avisar o usuário de perigos iminentes, tesouros próximos, inimigos aos arredores, pessoas precisando de ajuda, etc... Além disso, este anel concede uma magia adicional do círculo atual de qualquer caminho que o usuário conheça. A magia não pode ser alterada se o usuário tirar e colocar o anel.

O mestre deverá avisar o personagem eventualmente destas situações, mas deverá traduzir estes avisos em sentimentos. Por exemplo, ao estar próximo de uma armadilha, o mestre pode dizer que o personagem está se sentindo com medo... Ou perto de um tesouro, que esta se sentindo eufórico... O mestre não deve avisar todas as situações, apenas eventualmente.

### **ANGRY BIRDS**

**Peso:** 0,5 Kg/cada **Tipo:** Artefato

**Básico:** 0

**Forjaria:** 51%



Outra das engenhocas criadas por Urza, o Engenheiro Mágico de Gerum. Estes são 3 pássaros feitos de Lanconer maciço que, uma vez jogados ao alto, tomam vida e atacam a um oponente a escolha de seu dono. Os pássaros ficam ativos por 1d20 minutos e podem ser usados individualmente ou todos juntos.

**Angry Birds (3):** PF: 25 PM:0 IA: 22 ID:: 40  
Dano: 2d20+4 DM: 29

O item só pode ser usado em combate. Se forem destruídos, os pássaros perderão a vida para sempre.

### **ARCO DE DOOMAHEIN**

**Peso:** 6 Kg **Tipo:** Arco Composto

**Básico:** +1d4 **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Este arco pertence a Doomahein, o Golem criado para matar Zorack. Trata-se de um Arco Longo +4 IA +1d12 de dano. Todos os oponentes que sofrerem dano por projéteis disparados pelo arco ficarão silenciados por 1d6 minutos.

### **ARCO DO CAÇADOR**

**Peso:** 4 Kg

**Tipo:** Arco Composto

**Básico:** +1d4

**Forjaria:** Impossível

Arma desenvolvida para os melhores caçadores élficos das florestas. Este arco é capaz de identificar animais comuns ou mágicos, bem como feras e monstros que estejam em um raio 50 ms. Além disso, o arco confere um bônus adicional de +3 de I.A. e + 2d8 de dano normalmente, ou +4 IA e 3d12 de dano contra feras, bestas e animais.



## ARMADURA ATEMPORAL

**Peso:** 15 Kg      **Tipo:** Armadura

**Básico:** 5      **Forjaria:** Não

Esta armadura possui algumas propriedades relacionadas ao tempo. Os 2 primeiros ataques bem sucedidos desferidos contra o usuário da armadura gerarão um lapso de tempo fazendo com que o oponente seja obrigado a realizar a jogada de ataque novamente. Esta habilidade não funciona contra ataques com acertos críticos. Além disso, ela é uma armadura +2 ID +1 DM.

## ARMADURA DO SOL

**Peso:** 20 Kg      **Tipo:** Armadura Pesada

**Básico:** 6      **Forjaria:** 60%

Estas poderosas armaduras foram usadas por alguns dos mais renomados paladinos. Se usada em lugares fechados ou à noite, a armadura é apenas uma Armadura Pesada+2 ID. Mas se usada sob a luz do sol, o equipamento tem seu bônus alterado para +3 ID. Além disso, a armadura proporciona um adicional de 40 PF enquanto estiver sob a luz do sol.

## ARMADURA DOS CAVALEIROS

**Peso:** 15 Kg      **Tipo:** Armadura

**Básico:** 5 ID      **Forjaria:** 60%

Esta armadura é digna dos mais nobres cavaleiros. Feita de um aço brilhoso, o equipamento concede um bônus de +4 ID +2 DM contra todos os oponentes que já tenham sido golpeados por um ataque simples do usuário. Estes efeitos durarão apenas durante cada combate, ou seja, se atacar um oponente receberá +4 de ID +2 DM



contra aquele oponente até o fim daquele combate. Contra os outros oponentes, o equipamento é apenas uma Armadura de Aço +2 ID +1 DM.

## ARPÃO DO LEVIATAN

**Peso:** 9 Kg      **Tipo:** Lança Longa

**Básico:** 1d6      **Forjaria:** 80%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Este arpão ficou conhecido por este nome devido a sua ampla eficiência em combates náuticos. Trata-se de uma Lança +4 IA +2d12 de dano, que pode ser usada como uma Lança de Arremesso. Se usado desta forma, o arpão voltará para a mão de seu lançador no minuto seguinte. Além disso o arpão é capaz de causar um dano adicional de 5d12 em seres aquáticos em geral.

## BALANÇA DA JUSTIÇA

**Peso:** 3 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo



A Balança da Justiça é um item muito usado para julgar criminosos e resolver disputas. Quando há alguma dúvida com relação a julgar uma situação, os dois envolvidos apoiam seus polegares nos pratos da balança da justiça e ela fará seu julgamento. O prato que descer representará quem tem a razão na disputa.

A balança fará seu julgamento de forma totalmente imparcial, independentemente de quem seja seu dono. No entanto, este item não é capaz de definir o caráter e tão pouco prever o futuro. Mas pode ser facilmente utilizada para tomadas de decisão e fazer opções mais seguras quando há divergência de ideias.

## BALESTRA DO CAPITÃO

**Peso:** 200 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo



Esta balestra é capaz de disparar projéteis de energia. Os projéteis podem ser disparados até 5 vezes ao dia. O dano e o IA dos projéteis variarão de acordo com quem estiver manipulando o equipamento. O IA da balestra será 10 a mais do que o IA do usuário. O dano causado pelos projéteis deverá ser de  $1d20+5$  por nível do usuário. Além disso, a balestra pode disparar projéteis comuns semelhantes a flechas, com o peso de até 15 Kg.

### BANDEIRA DAS LEGIÕES

**Peso:** 4 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Este artefato foi muito usado nas grandes guerras de Gerum. Trata-se de um bandeira que, quando carregada hasteada por um personagem, todos os seus companheiros de combate em um raio de 500 ms recebem um bônus de +1 de IA & AM.

Este artefato só possui efeito em combates em que o usuário possui pelo menos mais 9 companheiros em combate. Os efeitos desta bandeira podem ser usados uma vez ao dia e dura até fim do determinado combate ou até o portador largar ou guardar a bandeira.

### BARALHO DE CRIATURAS

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Um dos itens mais versáteis de todos os tempos. Trata-se de um baralho com 15 cartas com gravuras de criaturas diferentes em cada uma. Toda vez que o usuário remove uma carta e pronuncia a frase de ativação “Solo Criature”, a carta perde a gravura e uma criatura se materializa sob controle de quem estiver com a carta na mão.

Quem estiver com a carta poderá pronunciar a palavra de ativação novamente para retornar a criatura ao baralho. Não existe tempo para que estas criaturas fiquem em jogo, mas apenas uma criatura pode ser invocada por vez. Se a criatura morrer, ela não será capaz de voltar ao baralho. As criaturas não acumulam experiência e nem evoluem, seus atributos terão parâmetros de um ser com 90% dos níveis do usuário da carta. Elas também são capazes de se comunicar com o portador da carta.

Seguem as cartas:

- 1      Cavalo Comum
- 2      Lobo
- 3      Camelo
- 4      Grifo
- 5      Tubarão
- 6      Orc
- 7      Hobgoblin
- 8      Cubo Gelatinoso
- 9      Falcão
- 10      Rinoceronte
- 11      Dragão de Cobre
- 12      Tartaruga Marinha (3 Ms)
- 13      Mico
- 14      Manticora
- 15      Gárgula

### BASTÃO CANALIZADOR

**Peso:** 3 Kg      **Tipo:** Bastão  
**Básico:** 1d4      **Forjaria:** 60%

O Bastão Canalizador é capaz de transmitir uma energia mágica que infringe dano ao alvo de acordo com a quantidade de pontos de Defesa Mágica do usuário. Para cada 2 pontos de Def. Mag. do usuário o bastão causa um dano adicional de 1d6 de dano, arredondado para baixo. Este bastão é considerado um Bastão +3 IA e é um item



extremamente cobiçado por magos poderosos do reino.

## **BOLT**

**Peso:** 3 Kg                   **Tipo:** Besta Leve

**Básico:** 0                   **Forjaria:** Corpo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Esta lendária besta leve possui um bônus natural de +2 IA e +1d12 de dano. Mas a grande habilidade desta besta justifica seu nome. A arma é capaz de realizar 2 ataques por turno.

## **BONS VENTOS**

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Nulo



Esta é uma pequena miniatura de navio cheia de detalhes feita de uma liga metálica branca. O poder deste item é extraordinário. Se anexado à alguma parte de uma embarcação, esta poderá navegar pelos céus como se estivesse na água. O capitão da embarcação recita as palavras de ativação “Rumo aos Céus!” e a embarcação iça voo das águas em direção aos céus.

O capitão poderá guiar a embarcação pelos céus com a mesma perícia de que estivesse na água, no entanto, como um veículo voador, ela se movimentará com velocidade equivalente ao um monstro alado de mesmo porte. Para pousar em um lugar terrestre o capitão pronuncia

“Rumo a terra” e para descer de volta a água o capitão pronuncia “Rumo aos Mares”.

Para ter efeito, a miniatura deverá estar dentro de uma garrafa de vidro e acoplada em algum lugar dentro da embarcação. Se pro algum motivo a garrafa se quebrar a embarcação encantada despencará em queda livre e sofrerá um impacto normal onde quer que caia. Por isso, este item pode ser muito perigoso.

## **BOTAS DE CIMENTO**

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Acessório

**Básico:** 0                   **Forjaria:** 100%

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Estas botas são feitas de um tipo de malha e em sua superfície existem relevos que lhe dão um aspecto de rocha. Estas botas são amaldiçoadas e, uma vez colocadas, só podem ser retiradas com um “Remover Maldições” nível 3. Ao usar estes acessórios, os pés do usuário pesarão cerca de 1 tonelada, o impedindo de movimentar as pernas ou se locomover. Serão necessários pelo menos 5 pessoas com FORÇA superior a 50 para deslocar o usuário do lugar.

## **BOTAS DE HERMES**

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Acessório

**Básico:** 0                   **Forjaria:** 100%

Este artefato são trabalhadas botas de pano com duas pequenas asas acopladas ao seu cano longo. O usuário destas botas pode, uma vez ao dia, nomear um lugar que gostaria de ir e as botas o levaram voando diretamente para o local escolhido. Uma vez nominado o local, as botas não irão parar até chegar a seu destino. O usuário se locomoverá com uma velocidade de 4 vezes seu movimento andando.

## **BOTAS DE SALTAR**

**Peso:** 2 Kg                   **Tipo:** Acessório

**Básico:** 0                   **Forjaria:** Nulo



Este botas são incríveis! Parecem até ter molas em seus solados. O usuário destas botas podem saltar 5 ms de altura

por nível ou 1 metro de distância por nível. Não há limite para utilização destas botas, permitindo, por exemplo, um personagem nível 10 saltar 50 ms de altura quantas vezes quiser. Além disso, são +1 ID.

## **BOTAS DO CAMINHAR SINUOSO**

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Acessório

**Básico:** 0                   **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado \*\*\*\*\*

O uso destas sátiaras botas faz com que seu usuário caminhe sinuosamente como se estivesse bêbado. Este feito reduzirá em 50% suas jogadas de movimento e diminuirá 2 pontos de IA e ID. As botas só podem ser removidas com um Remover Maldições 3.

OBS: Itens amaldiçoados são facilmente confundidos com itens mágicos comuns ao serem identificados por magos. (Ver Itens Amaldiçoados).

## **BOTAS DO PASSO A MAIS**

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Botas

**Básico:** Nulo               **Forjaria:** 60%

Estas botas são capazes de melhorar a locomoção de seu usuário. Para toda jogada de movimento em infantaria (sem montaria) o personagem ganha um bônus de +1.

## **BRAÇADEIRAS DA CONTENÇÃO**

**Peso:** 4 Kg                   **Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Impossível

Estas pesadas braçadeiras foram criadas para conter o poder de um ser. Apesar do seu peso, até mesmo magos podem usar estas braçadeiras. Enquanto estiver usando este item concederá 20% a mais de experiência e o jogador



terá as seguintes penalidades:

-1 PF por nível

-1 PM por nível

- 1d4 dano, -1 IA, ID, AM e DM a cada 5 níveis

No entanto, seu poder ficará contido. Uma vez removida as braçadeiras seus olhos brilharão numa intensa luz vermelha e uma aura azul parecendo chamas cobrirá seu corpo. O usuário receberá o dobro de suas penalidades em bônus. Esses bônus durarão por uma 2d20 min. Durante este período, o usuário ganhará o dobro de experiência também e suas magias terão efeitos mais poderosos, a critério determinado pelo mestre.

A braçadeira só pode ser removida 2 vezes por nível. Se o usuário tentar remover a braçadeira além do permitido, isto o levará a morte. A única forma de deixar de usar a braçadeira é, após retirá-la em uma das duas vezes por nível, não recoloca-la. Enquanto estiver usando a braçadeira, o usuário deverá meditar 1 hora por dia para conter seu poder. Se não o fizer, sua energia comprimida lhe causará 1d100 de dano durante a noite.

## **BRAÇADEIRAS DA TERRA**

**Peso:** 1 Kg

**Tipo:** Acessório

**Básico:** 0 I.D.

**Forjaria:** Nulo

Trata-se de um poderoso acessório criado por Mono-Elementalistas da Escola da Terra. Trata-se de uma Braçadeira+1 ID, que toda vez que o usuário for alvo de magias de terra, ao invés de causar dano, a agia restaurará os PF em 50% do que causaria de dano.

## **BRAÇADEIRAS DE ÉTER**

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

Estas braçadeiras possuem pequenas gemas verdes encrustadas que foram criadas à base de essência de Éter e depois encantadas por um mago. O item concede a seu usuário um bônus permanente em seus PM até que o amuleto seja removido. Existem algumas variações deste amuleto que concedem bônus diferentes.

Sorteio (1d6)

1-2	Bônus 10 PM
3-4	Bônus 20 PM
5	Bônus 30 PM
6	Bônus 40 PM

### **BROCHE DO ENCONTRO PERFEITO**

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Não

Este broche é um poderoso artefato que pode ser usado apenas 1 vez por nível. O item só pode ser usado em um momento que o grupo ou o personagem tenha tido sucesso em um teste de encontro. Ao ativar o broche, o jogador substitui o encontro que teria por algum outro encontro de seu interesse. O encontro escolhido deve ser um dos disponíveis na listagem do terreno ou alguma pessoa ou monstro específico já conhecido pessoalmente pelo personagem. O uso do broche não dá direito ao acesso da lista de encontros dos terrenos.



### **BROCHE DRACONIANO**

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Acessório  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Não

Este broche foi forjado por guerreiros do Clã dos Dragões há muitas gerações. O broche é capaz de transformar um personagem que esteja moribundo em um poderoso dragão por algum tempo. O item só pode ser ativado enquanto o seu usuário esteja com menos de 10% do seu total de PF. Quando ativado, o usuário transforma-se em um dragão com 100% dos PF restaurados. O tipo e atributos do dragão ficarão a critério do mestre, e deverá variar de acordo com o caráter, nível, e personalidade do

usuário. A habilidade só pode ser usada 1 vez por semana e dura por 2d8 minutos. Após este período, o personagem volta a sua forma original, com a quantidade de PF que estava no momento do uso da habilidade.



### **BROQUEL DOS ELEMENTAIS**

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Escudo  
**Básico:** 1 I.D.      **Forjaria:** 51%

Trata-se de um Escudo simples criado por Mono-Elementalistas assim como as outras armas de proteção contra elementais. No entanto este escudo se adapta a necessidade do usuário se tornando imune ao Elemental de sua escolha. Além disso, ele confere um bônus de +1 DM. O escudo pode proteger contra apenas um elemental por dia, sendo necessário aguardar a virada do dia para escolher outro elemental.



### **BROQUEL FLAMEJANTE**

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Escudo  
**Básico:** 0 I.D.      **Forjaria:** 70%

Trata-se de um poderoso escudo criado por Mono-Elementalistas da Escola do Fogo. Trata-se de um Broquel +1 DM, que toda vez que o usuário for alvo de magias de fogo, ao invés de causar dano, a magia restaurará os PF em 50% do que causaria de dano.

### **BULLY**

**Peso:** 3 Kg      **Tipo:** Arco Composto

**Básico:** +1d4      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Este arco malévolo foi projetado para causar dor a pessoas inocentes. O equipamento é considerado um Arco Composto +3 IA +1d20 de dano. Toda vez que o arco causa dano a um ser de bom caráter, este dano é duplicado.



## CAÇA-NECROMANTES

**Peso:** 2 Kg      **Tipo:** Cota de Malha

**Básico:** 2 ID      **Forjaria:** Nulo

Esta cota de malha foi especialmente desenvolvida para abater necromantes e mortos. O equipamento é uma cota de malha +2 ID que possui habilidades especiais. O bônus contra mortos vivos e necromantes é +4 ID invés de 2, e todo o dano causado por estes seres é reduzido pela metade. Magias e Habilidades específicas contra mortos-vivos e necromantes tem seu efeito dobrado, e magias necromânticas causam apenas metade do dano. Para que a cota surta efeito, é necessário que ela esteja sendo usada a pelo menos 1 nível.

O canhão de gemas é um equipamento que está acoplado ao Lotus Escarlate, o navio do Capitão Sigfried. O canhão deve ser alimentado com gemas de 0,25g, e no máximo até 4 por vez. O alvo pode fazer um teste de Defesa Mágica para evitar o dano. O dano causado pelas gemas, varia de acordo com a gema usada. Veja as gemas aceitas pelo canhão e qual o dano causado por cada uma:

Material (0,25 Kg)	Dano
Vidro	1d4/nv
Ágata	1d8/nv
Quartzo	1d12/nv
Topázio	1d12+2/nv
Pérola	1d20/nv
Ametista	2d12/nv
Safira	2d12+4/nv
Rubi	3d12+2/nv
Esmeralda	2d20+2/nv
Diamante	3d20/nv
Ruby Negro	4d20/nv

## CANDELABRO DAS TREVAS

**Peso:** 2 Kg      **Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo



Este poderoso artefato invés de iluminar um ambiente, é capaz de produzir uma zona de total escuridão. Dentro da zona, este candelabro é capaz de anular quaisquer fontes de luz, mágicas ou não. A área ficará na completa escuridão por 1d20 minutos e o alcance das trevas é de 3 ms por nível do usuário. O item pode ser usado apenas uma vez ao dia.

\*Gemas mágicas deverão ter um bônus acrescido de acordo com seu poder e efeito.

## CAPA DAS SOMBRAS

**Peso:** 1kg      **Tipo:** Acessório

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** 60%

Este sombrio acessório permite que o usuário se envolva nele e torne-se uma sombra presa a parede. Este item só pode ser usado 1 vez ao dia e apenas em locais em que alguma luz faça sombras. Enquanto estiver como uma



sombra, o usuário poderá atacar as sombras dos que estiverem no recinto e não eles próprios. Para combater estas sombras, o portador da capa recebe um bônus de +3 I.A. e +3 I.D. Além

## CANHÃO DE GEMAS

**Peso:** 400 Kg      **Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

disso, em forma de sombra há uma grande possibilidade de não ser detectado. Se não houver mais sombras no recinto, a capa perde seu efeito.

## CETRO DE RITOS

**Peso:** 3 Kg      **Tipo:** Bastão  
**Básico:** 1d6 Dano      **Forjaria:** 70%

Este cetro é um objeto muito procurado pelos ritualistas. O detentor desta arma é capaz de quebrar quaisquer restrições necessárias para realização de um ritual. O portador deste cetro pode realizar rituais, mesmo que exijam um nível ou um idioma que ele ainda não possua, ou que sejam vetados a alguma classe ou raça específica. A utilização deste cajado não dispensa o uso dos materiais e ingredientes necessários para a realização de cada ritual. Para que o usuário seja capaz de usar o cetro para rituais, é necessário que ele esteja equipado a pelo menos 1 nível. O cetro ainda é uma arma +2 IA +1d12 de dano.

## CHAVE DA PORTA MÁGICA

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

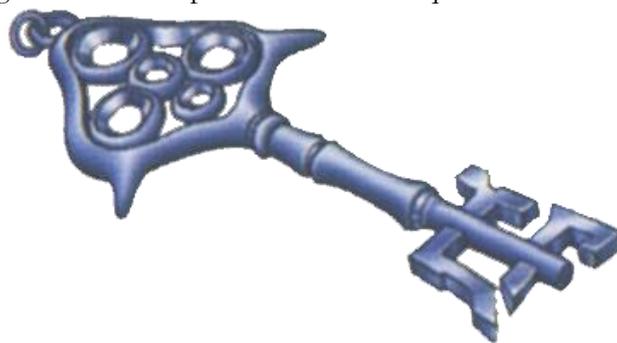
Ao receber esta chave, o usuário pode fazer riscas no chão formando um “X” com a ponta desta chave. Este procedimento pode ser executado até 1 vez para cada 5 níveis que possua. A chave será capaz de abrir portas no ar que, ao serem usadas, levam a um destes pontos marcados. Não existe regra de distância ou localização dos pontos, mas se um “X” for apagado, demorará 1 mês para que possa ser feito outro.

## CHAVE DO COSMOS

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Este item foi muito usado por magos que gostaria de esconder-se por uns tempos. A chave pode ser encaixada no nada como se estivesse abrindo uma fechadura, e uma porta magia aparecerá diante do usuário. Esta porta leva a uma pequena casa em um plano espiritual formado pelo subconsciente do usuário. O mago

poderá entrar e sair da casa até 1 vez ao dia, gastando 2 PM por nível toda vez que o fizer.



A casa deverá ter a arquitetura e a disposição dos cômodos que o usuário quiser desde que sua metragem seja no máximo de 65 m<sup>2</sup>. Uma vez determinada o formato da casa esta não poderá mais mudar de forma. O usuário pode deixar o que quiser e quem quiser na casa, mas as coisas e pessoas só poderão sair junto com o portador da chave. A chave só poderá ser trocada de dono após um mês de inatividade, tendo a estrutura anterior dissipado com tudo que tiver dentro.

## CHAVE MESTRA

**Peso:** 0,1 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Impossível  
\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Esta chave foi forjada em ouro encomendada especialmente para Garamond, o Rei de Gerum. Este item é único, e apenas uma unidade foi criado e ficou por muitos anos nas mãos de Garamond. Durante a invasão do Castelo de Biatros, a chave foi roubada. Esta chave é capaz de abrir qualquer porta ou fechadura. Há algum tempo, o chanceler do rei Garamond anunciou que recompensaria o aventureiro que trouxesse a chave mestra de volta.

## CHICOTE SAGRADO

**Peso:** 4 Kg      **Tipo:** Chicote  
**Básico:** 1d10      **Forjaria:** Impossível

Este chicote é feito de uma liga metálica abençoada e encantada por sacerdotes. Este item proporciona um bônus de 2 de I.A. e +2d12+3 de dano normalmente. Mas contra mortos-vivos e demônios, o chicote concede um bônus de +3 I.A. e causa o dobro de dano.

## CICATRIZES

**Peso:** 3 Kg                   **Tipo:** Corselete de Couro  
**Básico:** 3                   **Forjaria:** 51% (Especial)

Este corselete é todo danificado por algumas marcas de batalha. Cortes e pequenos rasgos cobrem o equipamento, dando a impressão de ter sido muito usado. Mas na verdade, este é um dos mais fantásticos itens de defesa. Normalmente, este item é um Corselete de Couro +3 ID. No entanto, toda vez que o corselete receber um ataque crítico ele recebe +1 ID permanentemente, até o limite de +10 ID. Se o corselete retirado, os bônus se perdem. Este item conta como duas forjarias.

## CIMITARRA DO TANAH'RI

**Peso:** 8 Kg                   **Tipo:** Espada Bastarda  
**Básico:** 2d8               **Forjaria:** 65%



Esta cimitarra foi utilizada por demônios do inferno e representa a maldade e a crueldade. Confeccionado por ferreiros diabólicos, esta cimitarra causa um dano adicional a seres de bom caráter: Caridoso, Bondoso, Justo e Honrado. Para atacar estes seres, o martelo confere um bônus de + 5 de I.A. e + 2d12+5 de dano.

## CINTO DE CHUMBO

**Peso:** 0,5 Kg               **Tipo:** Acessório  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** Nulo  
\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado \*\*\*\*\*

Este leve cinturão é uma farsa. Na verdade, o uso deste cinto amaldiçoada fará com que o personagem tenha a percepção de estar carregando um alto peso. Um vez colocado, o cinto passa a pesar 60 Kg, fazendo muitas vezes com que o personagem tenha dificuldades para movimentar-se. O cinto só pode ser removido com um “Remover Maldições 2”.

OBS: Itens amaldiçoados são facilmente confundidos com itens mágicos comuns ao serem identificados por magos. (Ver Itens Amaldiçoados).

## CINTURÃO AR

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Acessório  
**Básico:** Nulo   **Forjaria:** Nulo



Trata-se de um poderoso cinturão criado por Mono-Elementalistas da Escola do Ar. Trata-se de um Cinturão+1 DM, que toda vez que o usuário for alvo de magias de ar, ao invés de causar dano, a agia restaurará os PF em 50% do que causaria de dano.

## CLOCK

**Peso:** 6 Kg                   **Tipo:** Foice  
**Básico:** 1d12               **Forjaria:** 60%  
\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Clock é uma foice trabalha que possui alguns símbolos de relógios gravados em sua lâmina. A foice faz alusão ao tempo e as horas em algumas situações. Trata-se de uma Foice +3 IA +1d4 x \*, sendo \* a hora atual do dia (de 0 a 24, ignorando os minutos). Ou seja, se for 19 horas, a foice terá um bônus de +19d4 de dano. Além disso, toda vez que a arma atingir um ataque crítico, o oponente ficará paralisado no tempo por 1d6 minutos. Se for atacado, a paralisia cessará.

## COLAR DO CAÇADOR DE TESOUROS

**Peso:** 0,25 Kg               **Tipo:** Acessório  
**Básico:** 0.  
**Forjaria:** Nulo



Este colar possui uma pena em sua extremidade e foi criado para caçadores de tesouro que estão expostos a muitos perigos fora de combate. Este item faz com

que toda vez que o usuário fosse morrer por alguma situação que não envolva um combate, como armadilhas, venenos, pequenas quedas (fora de combate), afogamento e desabamento ao invés disso tem seus PF reduzidos a 1.

### COLEIRA DA INTELIGÊNCIA

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Acessório

**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Estas coleiras só podem ser usadas por animais irracionais, monstros de INTELIGÊNCIA até 20 e mortos-vivos não inteligentes. O usuário desta coleira receberá uma inteligência descomunal, uma capacidade de aprendizado muito eficaz e será capaz de falar todos os idiomas de quem colocou a coleira. O equipamento proporcionará uma inteligência adicional de 6d20. Além disso, a coleira permite que o usuário tenha a aptidão para estudar alguma escola de magia. (Com uma quantidade de magias e PM iniciais a critério do MJ e velocidade de aprendizado equivalente a um híbrido). A coleira deve ficar inativa por uma semana antes de ser ajustada a outro animal. Se for removida e colocada em um mesmo animal novamente, os bônus não serão sorteados novamente.

### COLEIRA DO CONTROLE

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Acessório

**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Estas coleiras só podem ser usadas por animais irracionais, monstros de INTELIGÊNCIA até 25, mortos-vivos não inteligentes ou familiares (mesmo os inteligentes). As coleiras são magicamente adaptáveis a animais de qualquer tamanho, mas só podem ser colocadas em volta do pescoço e se o animal estiver imóvel. Ao usar esta coleira, o alvo ficará sob total controle de quem a pôs. Não questionará ordens e acreditará que o seu dono é a razão de sua existência. A coleira deve ficar inativa por uma semana antes de ser ajustada a outro animal. (O jogador que controla o dono da coleira também deverá controlar o animal)

### COROA AQUÁTICA

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Acessório

**Básico:** 0 I.D.      **Forjaria:** 90%

Trata-se de uma poderosa coroa criada por Mono-Elementalistas da Escola da Água. Trata-se de uma Coroa+1 AM, que toda vez que o usuário for alvo de magias de água, ao invés de causar dano, a magia restaurará os PF em 50% do que causaria de dano.

### COROA DO AMPLO VIGOR

**Peso:** 1 Kg

**Tipo:** Acessório

**Básico:** 0

**Forjaria:** 100%

O item mais poderoso criado através da magia para melhorar a resistência física. Assim como suas variações, estas coroas foram criadas por clérigos para resistir com mais eficiência a ataques físicos. O item concede a seu usuário um bônus permanente em seus PF até que a coroa seja removida de seu usuário. Existem algumas variações deste item que concedem bônus diferentes.

Sorteio (1d6)

1-3      Bônus 20 PF

4-5      Bônus 35 PF

6      Bônus 50 PF

### CORSELETE DOS MÍSTICOS

**Peso:** 4 Kg

**Tipo:** Corselete de Couro

**Básico:** 3 I.D.

**Forjaria:** 51%

Trata-se de um Corselete de Couro muito especial, criado por magos da Vila de Mystic. Toda vez que o usuário for alvo de uma magia desferida pelo oponente, recebe um bônus de +1 ID até o fim do dia. Esta habilidade é limitada um bônus máximo de +10 ID. Ao fim do dia, todos os marcadores do corselete desaparecem. Além disso este é um Corselete de Couro +2 ID.

### CORSELETE DO CONTRA-ATAQUE

**Peso:** 4 Kg

**Tipo:** Corselete de Couro

**Básico:** 3 I.D.

**Forjaria:** 60%

Este corselete tem um design cheio de espinhos. Toda vez que receber um ataque, ele tem 30% de chance de disparar diversos espinhos contra o oponente desde que seu usuário tenha ficado vivo. Estes espinhos causaram um dano igual a 50% do dano causado



inicialmente contra seu usuário. Além disso, ele é um corselete de couro +3 de I.D.

### **COTA DE MALHA PRATEADA**

**Peso:** 2 Kg                   **Tipo:** Cota de Malha  
**Básico:** 2 I.D.               **Forjaria:** 51%

Este cota de malha possui propriedades mágicas muito poderosas. Trata-se de uma cota de malha +1 ID +2 DM, mas seu grande poder está relacionado ao uso de magias. O usuário desta cota terá os custos de PM de suas magias reduzidos em 25%. Os efeitos não são cumulativos com outras reduções de PM. Se for desequipado, o item não poderá ser equipado novamente no mesmo dia.

### **COTA DO DESCONTROLE BIOLÓGICO**

**Peso:** 2 Kg                   **Tipo:** Cota de Malha  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** 51%  
\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado \*\*\*\*\*

Esta cota de malha gera efeitos muito constrangedores ao seu usuário. O uso deste equipamento faz com que o personagem seja tomado por um total descontrole de suas funções biológicas. O usuário não será mais capaz de controlar gases, evacuação e urina de seu organismo. Uma flatulência constante tomará conta de seu dia a dia, o colado em diversas posições delicadas. A equipamento só poderá ser removido com um Remover Maldições 3. Se for identificado por um mago, será confundido com uma Cota de Malha +4 ID.

### **COTA DOURADA**

**Peso:** 2 Kg                   **Tipo:** Cota de Malha

**Básico:** 2

**Forjaria:** Nulo

Esta armadura influencia diretamente nos gastos de PM que o usuário tem em suas magias. Ao usar esta cota, o usuário tem o custo de suas magias, exceto encantamentos e invocações, reduzidos em 50%. Além disso, esta é uma Cota de Fibra +1 DM. Se for desequipado, o item não poderá ser equipado novamente no mesmo dia.

### **CRÂNIO DO CONHECIMENTO**

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Nulo

Crânios do Conhecimento são artigos criados através de rituais feitos com ossos da cabeça de um Humanoide qualquer. Estes rituais podem conter quaisquer conhecimentos que a vítima do ritual dominava. Armazenados nos crânios podem estar aprendizado de magias, técnicas profissionais, segredos, conhecimentos em geral, lembranças, localização de algo, etc... O uso deste item é livre pelo mestre.

### **DADO DE LOCKE**

**Peso:** 0,25 Kg               **Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo

**Forjaria:**

Impossível

\*\*\*\*\* Item

Único\*\*\*\*\*



Locke é uma entidade do inferno que representa o Demônio do Caos. Na verdade ele é um brincalhão que joga com a vida dos seres vivos. O dado só surte efeito se lançado ao longo de um combate. Este dado caótico possui 6 faces e pequenos visores que geram cerca de 100 combinações diferentes de possibilidades. Uma vez lançado o dado traz uma série de situações que podem ser benignas ou malignas para o lançador. Após o dado ser jogado, uma sonora gargalhada pode ser ouvida.

Sorteio (1d100)

1-8	O dado desaparece e reaparece em algum lugar do reino distante do lançador.
9-13	O lançador Morre
14-17	O alvo Morre
18-20	O lançador viar pedra
21-23	O alvo vira pedra
24	O lançador vira purpurina
25-30	O lançador escolhe um de seus companheiros presentes para morrer
31-36	Um pedra gigantesca cai sobre o alvo causando 3d20 de dano.
37-40	Um pedra gigantesca cai sobre o lançador causando 3d20 de dano.
41-44	dano
45-50	O lançador é vítima de um choque causando 2d20 de dano
51-52	O alvo vira prata
53-54	O alvo vira ouro
55-58	O inimigo mais forte presente se restaura completamente
59-62	O lançador morre e mais 2 companheiros morrem e tem o dobro da penalidade por morte
63-64	O lançador restaus 100% dos PF e PM
65-66	O tempo pára por 1d10 minutos para todos, menos para o lançador.
67-68	Um monstro aleatório aparece.
69-70	Um dragão aleatório aparece
71	Um Dragão vermelho aparece
72	Um Dragão dourado aparece
73-74	Todos os presentes perdem 50% do total de PF e PM
75-76	Chuva de Dinheiro (1d20 x 1000 Falcons)
77	2 Kg de Lanconer cai na cabeça do lançador causando 1d20 de dano.
78-79	Chuva de Fogo. Causa 2d20 em todos na sala.
81-83	O lançador escolhe 2 de seus companheiros presentes para morrer
84-85	O lançador evolui de nível
86-87	Um item Nível 1 cai na cabeça do lançador causando 1d20 de dano.
88-89	Um item Nível 2 cai na cabeça do lançador causando 1d20 de dano.
90	Um item Nível 3 cai na cabeça do lançador causando 1d20 de dano.
91-93	básicos
94-97	básicos
98	Todos os companheiros do lançador morrem
99	Todos os oponentes do lançador morrem
00	O herói ganha 1d4 Promotes.

## DEMON HUNTER

**Peso:** 7 Kg      **Tipo:** Besta Pesada  
**Básico:** +1      **Forjaria:** Corpo  
\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Esta lendária Besta Pesada possui um bônus natural de +3 IA e +2d12 de dano. No entanto, a besta foi projetada para caçar demônios. Ao combater seres desta natureza, a

besta recebe um bônus de +4 IA e +2d12 novamente. Além disso, ataques críticos causam o triplo de dano nestas criaturas.

## DRACONARIUM

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo



Draconarium é um símbolo feito em aço com uma gema preciosa no centro que formam o desenho dois dragões. Este símbolo brilha intensamente na presença de um dragão que esteja dentro do raio de 50 metros. Ele brilha na cor do dragão que estiver próximo, aumentando a intensidade conforme se aproxima do monstro.

Este item pode ser acoplado a uma arma. Se encrustado em uma arma de ataque, concederá um bônus de +2 de IA e AM contra dragões e será capaz de causar 1d6 de dano adicional por nível. Se acoplado a uma arma de defesa, o usuário receberá um bônus de +2 ID e DM contra dragões e ficará imune a todos os tipos de sopro. Apenas um destes símbolos poderão ser acoplados à equipamentos.

## EAGLE

**Peso:** 4 Kg      **Tipo:** Arco Composto  
**Básico:** +2      **Forjaria:** Haste  
\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Este é o poderoso arco usado por Arley, o líder da Gangue da Flecha. Trata-se de um Arco Composto +3 IA +2d10 de dano. Além de ser um excelente equipamento de combate, com o arco o usuário é capaz de controlar por um curto período de tempo (cerca de 3 a 4 horas) águias, falcões e gaviões.

## ELMO DA MUDEZ

**Peso:** 1 Kg **Tipo:** Elmo Leve

**Básico:** 0 **Forjaria:** 51%

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado \*\*\*\*\*

O elmo da mudez faz com que seu usuário fique completamente em silêncio. Isto impede que o usuário fale, grite, produza sons, e inclusive lance feitiços. Toda vez que o jogador que controla o personagem produzir um som, este receberá 1d20 de dano.

OBS: Itens amaldiçoados são facilmente confundidos com itens mágicos comuns ao serem identificados por magos. (Ver Itens Amaldiçoados).

## ESCUDO ESPELHO

**Peso:** 5 Kg **Tipo:** Escudo Grande

**Básico:** 2 **Forjaria:** Impossível

\*\*\*\*\* Item Único \*\*\*\*\*



O Escudo Espelho é um item bastante antigo, usado por dois heróis lendários, Odin e Perseus, no combate a Medusa. Trata-se de um Escudo Médio forjado em aço, mas revestido de espelhos metalizados de alta resistência. Além de efetivo, é muito belo!

Este escudo possui a propriedade de refletir efeitos como olhares petrificantes de Medusa ou Basilisco, olhar flamejante de Pirolisco, olhar mortal de Catoblepas e quaisquer outros efeitos emanados pelos olhos de algum oponente. Além de sua principal característica, ele ainda concede um bônus de +1 de I.D e DM e têm 50% de chance de refletir uma magia defendida que seja lançada contra ele.

## ESCUDO DA RETRIBUIÇÃO

**Peso:** 3 Kg

**Tipo:** Escudo Médio

**Básico:** 2

**Forjaria:** 70%

Este maravilhoso escudo dourado foi desenvolvido para as linhas de suportes de clérigos do reino de Gerum. Quando o usuário deste escudo for alvo de uma magia de restauração, o escudo devolverá o favor restaurando também o lançador da magia. O lançador da magia terá uma quantidade de PF restaurada igual a 50% do que restaurou ao usuário do escudo. Além disso, trata-se de um escudo +1 ID e DM.



## ESCUDO DO CONTRA-GOLPE

**Peso:** 2 Kg

**Tipo:** Escudo Pequeno

**Básico:** 1

**Forjaria:** 50%

Trata-se de um Escudo Pequeno +1 ID forjado especialmente para combate em arena. Sua mobilidade é fantástica, mas o que espanta é a capacidade de reflexo que proporciona ao seu usuário. A habilidade do escudo permite que, ao receber um ataque comum que foi mal sucedido, o usuário possa contra-atacar ao golpe com um ataque simples também.

O usuário deverá avisar que pretende usar a habilidade assim que o ataque for anunciado e somente neste momento, recebendo um bônus de +2 ID especificamente para aquele ataque. Esta habilidade do escudo pode ser usada no máximo 2 vezes ao dia, e o contra-ataque receberá um bônus de +2 IA e +5 de dano.

## ESCUDO INVISÍVEL

**Peso:** 7 Kg

**Tipo:** Escudo Grande

**Básico:** 2

**Forjaria:** Impossível



Este escudo é feito de um material metálico e encantado para se tornar invisível. O fato de ser invisível faz a defesa mais eficaz, pois o inimigo não sabe ao certo a posição do escudo. Devido a isso, o escudo confere um I.D. adicional de +2.

Foto do Escudo →

## ESFERAS ELEMENTAIS

**Peso:** 2 Kg      **Tipo:** Projéteis  
**Básico:** 1d12      **Forjaria:** Nulo

Estas esferas vem em um jogo de 4. Após disparadas as esferas tomam a cor de um elemento aleatório causado um dano adicional de 1d8 por nível do lançador por aquele elemento. O elemento de ser sorteado após a esfera ser disparada.

## ESPADA DE DOOMAHEIN

**Peso:** 8 Kg      **Tipo:** Espada Bastarda  
**Básico:** 1d10      **Forjaria:** 70%  
\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Esta poderosa espada pertence a Doomahein, o Golem criado para matar Zorack. Trata-se de uma Espada Longa +2 IA +2 DM +2d12 de dano. Se o oponente for um usuário de magia, ela ganha +1 IA +2 AM. Todos os oponentes que sofrerem dano pela espada perderão a mesma quantidade em PM.

## ESPADA FABULOSA

**Peso:** 6 Kg      **Tipo:** Espada Longa  
**Básico:** 1d10      **Forjaria:** 51%

As espadas fabulosas são poderosas armas que foram usadas por titãs em Terassan. As espadas fabulosas concedem +5 pontos para cada um dos atributos básicos. Toda vez que a espada mata um ser com um ataque crítico, a espada ganha um marcador. Para cada 2 marcadores, a espada concederá +1 de todos os atributos básicos a seu usuário. A Espada pode ter até 40 Marcadores. Além disso, ela é uma Espada Longa +3 IA +2d12+3 de dano.

## ESPADA JUSTICEIRA

**Peso:** 3 Kg      **Tipo:** Espada Curta  
**Básico:** 1d6      **Forjaria:** Nulo  
\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Esta lendária espada era usada por um antigo guerreiro licantropo chamado Laiom. Inicialmente, a arma é uma Espada Curta +2 IA +1d12 de dano. Mas, uma vez ao dia, ela pode transformar-se em uma Espada Longa +4 IA +4d12 de dano. Enquanto estiver nesta forma, o usuário pode olhar através do cabo e ver qualquer local que já tenha estado. A arma pode ficar neste estado por 2d12 minutos. Para ser ativada, a espada precisa estar sendo usada há mais de um dia.

## ESPADA ZAL ABARD

**Peso:** 6 Kg      **Tipo:** Esp. Longa  
**Básico:** 1d12      **Forjaria:** 51%  
\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Esta espada foi usada pelo antigo Midas, Rei Zal Abard. Este rei era apaixonado por estatuas, mas suas estatuas nem sempre eram de esculpidas...

A espada de Zal Abard é uma espada que concede +3 I.A. e + 2d12+3 de dano. Além destes fantásticos bônus, esta espada possui uma característica única. Toda vez que o usuário acerta um Ataque Crítico em um inimigo de nível inferior ao seu, existe 40% de chance de transformá-lo em uma estátua. Esta arma não serve se o ataque for feito contra seres humanos e animais que não se defendem.

O material de que é feito a estátua é aleatório. A transformação pode ser desfeita, se essa for a vontade do possuidor da espada.



Assim ele lançará um feitiço através da espada que custará 10 PM temporários para desfazer o encanto.

Sorteio (1d20)

- |       |  |
|-------|--|
| 1-5   | Pedra  |
| 6-7   | Vidro  |
| 8-9   | Madeira  |
| 10-11 | Ferro  |
| 11-12 | Cobre  |
| 13    | Bronze   |
| 14    | Aço Mágico +1 (Utilizado para fazer Armas Mágicas +1 IA)       |
| 15-16 | Barro  |
| 17    | Prata  |
| 18    | O alvo se torna uma miniatura de Ouro com 10% de seu peso.     |
| 19    | O alvo se torna uma miniatura de Platina com 10% de seu peso.  |
| 20    | O alvo se torna uma miniatura de Lanconer com 10% de seu peso. |

## ESPELHO DA CALRIVIDENCIA

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Artefatos  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo



O espelho da clarividência é um item criado por bruxos que viveram há mais de 3 séculos. 3 vezes ao dia, através do espelho o seu portador será capaz de ver o que se passa em algum outro local. O alvo do espelho pode ser um quarto adjacente, o salão de uma taverna ou até o quarto de um rei em um castelo distante. Não é necessário que o personagem já tenha estado lá, mas é imprescindível que o usuário saiba que o local exista e conheça sua localização. Através do

espelho pode-se ouvir e ver tudo o que está acontecendo no local, e seus efeitos duram por 1d20 minutos.

## ESTACA ACAMPAMENTO SEGURO

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Não



Esta estaca deve ser fixada no chão, próximo ao acampamento dos heróis. Com a estaca ativada, todos os acampamentos em um raio de 100 m afastarão completamente criaturas hostis.

## ESTANDARTE DA CURA

**Peso:** 5 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Este estandarte foi criado por poderosos sacerdotes da Igreja Absista. Enquanto o estandarte estiver de pé, ele restaurará 1d6 PF por minuto/nível de todos os que estiverem em um raio de 30 m. A habilidade do estandarte pode ser usada 2 vezes ao dia e não tem período de duração. Uma vez que o estandarte é movido, os efeitos cessam.

## ESTANDARTE DOS ERRANTES

**Peso:** 5 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Esta bandeira deve ser usada em busca para os personagens. Ela impede que qualquer ser errante de entrar no recinto. Este estandarte serve para evitar ataques de monstros errantes em buscas.

## FERRADURA DE PEGASU

**Peso:** 4 Kg      **Tipo:** Artefatos  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Estas ferraduras se ajustam às patas de cavalos, unicórnios, camelos, pôneis e equivalentes. Ao equipar esta ferradura, o animal será capaz de voar como um pegasus. Além disso, a ferradura confere uma afinidade anormal entre

animal e cavaleiro. O uso da ferradura confere um bônus de +2 IA, ID, AM & DM.

### FLAUTA DE TANATOS

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Instrum. Musical

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



A flauta gera um som muito melodioso que entra pelos ouvidos de seus ouvintes e penetra diretamente em seus cérebros. Enquanto estiver sendo tocada, todos os que estiverem ouvindo tentarão se matar em no máximo 1d4 minutos. Este item só surte efeito em personagens de nível igual ou inferior ao do usuário da flauta. Esta flauta só pode ser usada por personagens que possuam algum conhecimento musical. Os que não possuírem, deverão treinar ao menos uma hora por dia durante 6 meses para conseguirem usar este instrumento.

### FLECHAS DE SHOTOKUM

**Peso:** 0,25 Kg cada      **Tipo:** Projéteis

**Básico:** 1d12      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Estas flechas milenares são indestrutíveis. Trata-se de 3 flechas feitas de um metal desconhecido capaz de causar danos absurdos a seus alvos. Um ataque bem sucedido com um destas flechas causa um dano adicional de 1d8 de dano por nível do lançador. Elas tem 5% de chance de serem perdidas.

### FLECHA DO CUPIDO

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Projéteis

**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Esta mítica flecha é o projétil disparados por anjos celestes do amor. A flecha tem sua lâmina avermelhada com a ponta em forma de um coração. Se um oponente for atingido por esta flecha, ele ficará perdidamente apaixonado por quem o lançador desejar. A flecha só surte efeito em criaturas com até 4

níveis acima do lançador. Após atingir alguém, a flecha desaparecerá e seus efeitos não são reversíveis. A arma só tem efeito entre seres da mesma raça ou entre humanóides.



### FLORETE DO CAPITÃO

**Peso:** 3 Kg

**Tipo:** Espada Curta

**Básico:** 1d6

**Forjaria:** 70%



Esta arma é uma espada curta +2 de I.A. e +2d10 de dano. No entanto, se usada contra seres marinhos, este bônus passa a ser +4 de I.A. e +2d20+3 de Dano. Além disso, esta espada pode prevenir um tempestade natural ou mágica 1 vez por semana.

### FOICE DO CEIFEIRO

**Peso:** 8 Kg

**Tipo:** Foice

**Básico:** 1d12+1

**Forjaria:** 70%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

A Foice do Ceifeiro também é conhecida como a Foice da própria morte. Toda vez que atinge um oponente, este tem sua saúde reduzida em 1d12+2 pontos. Se um ataque crítico atingir o alvo, a própria imagem da morte aparecerá causando 2d20 de dano. Além disso, trata-se de uma Foice +3 IA +3d12 de dano.



### FORÇA SÓLIDA

**Peso:** 2 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** 100%

Trata-se de uma chapa de metal que deve ser usada para criar ou implementar um golem

feito de qualquer tipo de metal. Uma vez acoplado ao golem, este passa a ter uma força de 30% a 50% maior do que teria se não estivesse com o artefato. Se o metal for removido, o golem perde as propriedades adicionais. O acerto e atributos de combate deverão ficar a cargo do mestre.

## FORJA DE RUBEM

**Peso:** 100 Kg      **Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Rubem é um lendário anão minerador e ferreiro que vivia em Gerum. Este item é uma bigorna de forja que dificilmente será carregada por apenas uma pessoa. Esta bigorna tem o poder de forjar armas mágicas 2 vezes por mês. O tempo de forja destas armas é o dobro do primeiro. O tipo de arma mágica que pode ser forjada é aleatória:

Sorteio (1d20)

- 1-8      Armas ou Armad Mágicas Padrão NV1
- 9-11    Armas ou Armad Mágicas Padrão NV2
- 12-13   Armas ou Armad com Efeitos = NV1
- 14-15   Armas Arcanas
- 16-17   Armas Elementais
- 18      Armaduras +2 Proteção vs X (Raça)
- 19      Armas ou Armad com Efeitos = NV2
- 20      O ferreiro escolhe.

As armas e armaduras criadas na bigorna podem ser feitas de qualquer material. A forja pode ser usada normalmente para produzir armas de enorme qualidade.

## FORJA DE CRIAR FERRAMENTAS

**Peso:** 100 Kg      **Tipo:** Artefato

**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Este artefato trata-se de uma bigorna desenvolvida com a finalidade de gerar ferramentas mágicas. O uso desta bigorna para forjar ferramentas, permite que o seu ferreiro determine propriedades mágicas de itens nível 1 para sua ferramenta. A bigorna pode criar uma ferramenta mágica por semana. A habilidade da ferramenta vai desde martelos que funcionam sozinhos até serras que cortam até o aço. A determinação da habilidade da ferramenta deve ser feita pelo personagem, mas com a concordância do mestre.

## FUNDA DE BOLAS DE ENERGIA

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Funda

**Básico:** Especial      **Forjaria:** Impossível

Quando girada, esta funda gera esferas de energia que são usadas como munição para seus ataques. A jogada é feita como um ataque comum com um bônus de +3 I.A. O dano causado pelas esferas é de 1d6 de dano a cada 2 níveis do usuário.

Cada projétil lançado desta maneira gasta 1 PM temporário do usuário, sendo vetado assim seu uso por personagens que não possuam PM. A funda pode também lançar munições tradicionais com bônus de +2 de I.A.

## FUNDA SUPREMA DO CONHECIMENTO

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Funda

**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Trata-se de um Funda+3 IA +1d12 de dano. Todos os oponentes mortos por esferas ou pedras disparadas por esta funda proporcionarão 100% de experiência adicional. Os inimigos mortos por ataques críticos garantem 300% de experiência adicional.

## GEMA DIVINA

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Gema

**Básico:** 0      **Forjaria:** Não

Acredita-se que estas gemas foram mandadas a Terassan por entidades divinas. O portador desta gema recebe um bônus de +5 em todos os seus atributos. E permite que estes ultrapassem os limites de poder em um atributo a

escolha do usuário. Este tipo de poder normalmente é armazenado em safiras.

## GLOBO DA MENTE LONGÍNQUA

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Orbe

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** 100%

Orbes são globos de grande poder. Com este poderoso item, o seu dono poderá comunicar-se com qualquer ser que já tenha conversado antes, a qualquer distancia.

## HOVERCRAFT

**Peso:** 4 T

**Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo



Hovercraft é um navio magi-mecânico construído por Urza, o Engenheiro Mago do Reino de Gerum. O navio é feito de madeira e chapas de metal encantado. Isto lhe faz um pouco mais resistente que os navios comuns. Além disso, o Hovercraft é capaz de atravessar oscilações de maré, redemoinhos, áreas rochosas do mar e outros obstáculos marítimos.

## HUMANODRACO

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Orbe

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

Orbes são globos de grande poder. Humanodraco é um tipo de Orbe muito procurado por dragões de todos os tipos. Com uma palavra de ativação, a orbe pode transformar a forma de um dragão em uma forma humana e vice-versa. O dragão ou humano, enquanto estiverem em outra forma, manterão todas as

suas características de personalidade e poder de combate que possuem em sua forma original. Ou seja, um dragão transformado em humano terá os mesmos atributos de combate, mudando apenas os aspectos físicos e atributos básicos. Os bafos de dragão poderão ser disparados pelas palmas das mãos. O dragão também poderá usar armas e equipamentos, bem como comer como humanos, falar, fazer sexo, etc... Apenas um ser por vez pode ser beneficiado pela orbe.

## INCENSO DO SONO TRANQUILO

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

Este incenso, uma vez aceso, deve ser fixado nas imediações de um acampamento ou barraca. Seus efeitos evitarão que qualquer presença hostil se aproxime 30 ms do incenso. O incenso é mágico e não se consumirá depois de aceso, mas ficará aceso por no máximo 12 horas. Para utilizá-lo novamente, serão necessárias 24 horas sem uso.

## KUKURU

**Peso:** Desprezível

**Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Kukuru era o nome do coelho encantado de Kuraman, o mago branco. Este coelho era um animal capaz de trazer uma intensa sorte ao mago, que acumulou muitos conhecimentos, itens mágicos e se tornou um dos magos mais poderosos do reino. Durante o com entre Kuraman e os Mago

Negro Aleksander, o coelho foi roubado.

Longe de Kuraman, o coelho Kukuru não sobreviveu e de sua pata foi feito este amuleto de pé de coelho que recebeu o mesmo nome do animal. O amuleto de pé de coelho de Kukuru traz sorte a todos, só não ao coitado do coelho, que morreu.

Qualquer um que carregue este amuleto recebe +20 no atributo básico SORTE. Além disso, recebe bônus que podem variar de 5 a 20

nas jogadas de definição de itens, tesouros e ouro. O mestre pode ainda definir eventualmente outros em jogadas específicas.

O MJ deverá definir também outras situações de sorte, como inimigos que escorregam e caem, encontrar tesouros e itens pelo chão, receber presentes ou outras ocasiões de sorte. No entanto, esta situação se inverte se o pé de coelho for passado de mão. Trazendo um profundo azar ao seu antigo usuário por 1d20 dias.

## KWAN

**Peso:** 4 Kg                   **Tipo:** Arco Longo

**Básico:** +1 IA/Dano   **Forjaria:** Impossível

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Kwan é um poderoso arco longo lendário que pode disparar relâmpagos 4 vezes por dia. Os relampados electrocutam e incineram alvos e podem causar um dano de até 1d20+3 para cada 2 níveis do usuário. Para lançar os relâmpagos não é necessário um teste de ataque, mas os alvos deverão submeter-se a um teste de Ataque Mágico. Este arco também lança flechas comuns com um bônus de +3 IA e +3d6 de dano por eletricidade.

## LÂMPADA DE HOMAJINN

**Peso:** 0,5 Kg                   **Tipo:** Artefato

**Básico:** 0                       **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Diferente das lâmpadas de desejo comum, este artefato é muito mais poderoso. O artefato é único e conta com o gênio Homajinn dentro da lâmpada. Homajinn é um poderoso e

honrado gênio elemental de nível 33 que serve ao mestre que o invoca da lâmpada. Uma vez esfregada, Homajinn sairá da lâmpada e concederá até 3 desejos dentro de suas habilidades. Após o terceiro desejo concretizado, a lâmpada flutuará e se perderá novamente.

Os pedidos podem ser feitos a qualquer momento, e o gênio poderá ser acionado quantas vezes necessário até que os desejos sejam realizados.



Desejos possíveis (Escolher 3):

- Reviver alguém até 3 pessoas.
- Restaurar todos os PF de todos os Aliados
- Receber uma quantia de 1d8x1000 F\$
- Ganhar 1 item mágico nível 2 a escolha do jogador.
- Ganhar 1 item mágico nível 3 aleatório.
- Ganhar 1 Item de Nível 1 escolhido +1 de Nível 2 Aleatório.
- Pedir vegetal para ritual.
- Pedir ovo de algum animal ou criatura.
- Pedir algum objeto comum de valor de até F\$ 6.000
- Criar um item mágico de poder equivalente aos de nível 2
- Aumentar 1 IA permanentemente
- Aumentar 1 ID Permanentemente
- Aumentar 1 DM Permanentemente
- Aumentar 1 AM Permanentemente.
- Aumentar 1d12+4 PF permanentemente
- Aumentar 1d12+4 PM permanentemente
- Aumentar 1d4 de dano permanentemente
- Ganhar uma magia focada de qualquer círculo acessível.
- Ganhar 2 magias aleatórias de quaisquer círculos acessíveis.
- Aumentar 3% na chance de acerto de todas as habilidades do personagem. (Inclusive as próximas que o personagem adquirir)
- Ganhar experiência suficiente para evoluir um nível.
- Causar 6d100+20 a algum oponente.
- Causar 2d100+20 em até 20 oponentes.
- Evoluir 2 níveis de algum aliado PNJ.

- Pedir uma Poção ou Fruta qualquer .
- Aprender algum idioma
- Aprender alguma habilidade simples de uma das classes ou suas variações com um percentual igual a 80% da chance de acerto da classe verdadeira.
- Libertar o Gênio.
- O Gênio pode considerar outros desejos, desde que o MJ concorde de que está dentro dos poderes do gênio.

O jogador não pode repetir o desejo. Se o gênio for libertado ele não pode mais conceder desejos, mas poderá negociar de a criatura ajudar o herói de alguma forma.

## LÂMPADA DOS DESEJOS

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo



Estas lâmpadas são itens cobiçadíssimos por todas os aventureiros de Terassan. Dentro da lâmpada, assim como as tradicionais lendas, vive um gênio capaz de conceder desejos. Uma vez esfregada, o gênio sairá da lâmpada e concederá até 3 desejos dentro da habilidades da criatura. Após o terceiro desejo concretizado, a lâmpada flutuará e se perderá novamente. Os pedidos podem ser feitos a qualquer momento, e o gênio poderá ser acionado quantas vezes necessário até que os desejos sejam realizados. A personalidade e caráter do gênio podem variar, sendo alguns bons e outros maus, e a força é sempre equivalente a um Jinn nível 24. Desejos possíveis (Escolher 3):

- Reviver alguém.
- Restaurar todos os PF de todos os Aliados
- Receber uma quantia de 1d6x1000 F\$
- Ganhar 1 item mágico nível 1 a escolha do jogador, exceto únicos.
- Ganhar 1 item mágico nível 2 aleatório.
- Pedir vegetal de Ritual.
- Pedir um ovo de algum animal.

- Pedir algum objeto comum de valor de até F\$ 5.000
- Criar um item mágico de poder equivalente aos de nível 1
- Aumentar 1 IA ou ID permanentemente
- Aumentar 1 AM ou DM Permanentemente
- Aumentar 1d12+1 PF permanentemente
- Aumentar 1d12+1 PM permanentemente
- Aumentar 1d4 de dano permanentemente
- Ganhar uma magia aleatória do círculo atual do personagem
- Ganhar uma magia escolhida de círculos anteriores aos do personagem.
- Aumentar 3% na chance de acerto de todas as habilidades do personagem.
- Ganhar imunidade a uma raça por 3d8 minutos
- Causar 4d100+5 de dano
- Ganhar experiência suficiente para evoluir um nível.
- Evoluir 2 níveis de algum aliado PNJ.
- Aprender algum idioma
- Aprender alguma habilidade simples de uma das classes ou suas variações com um percentual igual a 70% da chance de acerto da classe verdadeira e com 50% do % de evolução.
- Pedir outro desejo que o MJ julgue ser de poder equivalente aos anteriores.

O jogador não pode repetir o desejo, mesmo que consiga outra lâmpada.

## LÂMPADA DA DESGRAÇA

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado \*\*\*\*\*

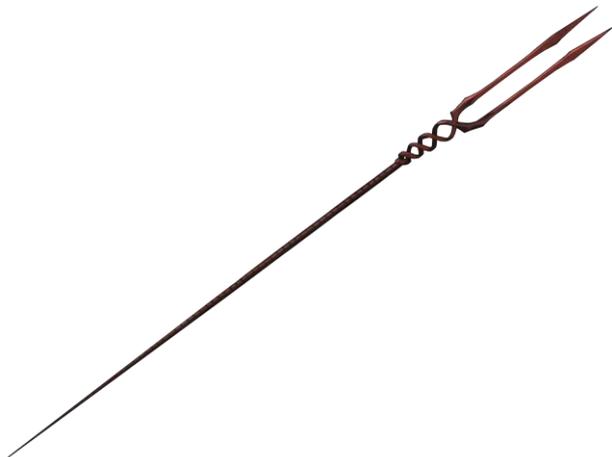


Esta lâmpada é facilmente confundida pelos magos por uma Lâmpada dos Desejos. Na verdade, este artefato guarda um gênio cruel e vingativo que não tem o menor interesse de ser libertado. Toda vez que a lâmpada é esfregada, o gênio do mal aparece e lança uma maldição que

faz com que o portador da lâmpada perca 1d10 de cada um de seus atributos básicos.

## LANÇA DO JULGAMENTO

**Peso:** 4 Kg      **Tipo:** Lança  
**Básico:** 1d6      **Forjaria:** 60%



Em um combate corpo-a-corpo, esta arma pode ser considerada uma Lança +3 de IA. +2d12 de dano. No entanto, esta lança é uma caçadora de seres malignos. Duas vezes ao dia, o portador da lança pode arremessá-la aos céus e por lá ela ficará por 1 minuto. No minuto seguinte, a Lança do Julgamento cai sobre a cabeça do ser com o caráter mais maligno em um raio de 30 m. O dano causado pela lança neste caso é de 1d12 para cada nível do lançador. Este item só pode ser forjado com outras lanças.

## LANDROVER

**Peso:** 1 T      **Tipo:** Veículo  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Não  
\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Este lendário veículo foi criado em um momento sublime de inspiração de Urza, o Engenheiro Mágico do Reino de Gerum. Trata-se de uma espécie de carruagem movida a óleo feita de uma liga metálica quase indestrutível. O veículo pode se mover a 1d20 km/h e ignora a maioria dos encontros de terreno. O tanque de combustível do Landrover tem capacidade para 30 L de óleo. O Landrover com tanque cheio é capaz de se locomover por até 6 horas sendo necessário abastecer durante ou após este período. O veículo é capaz de carregar até 6 pessoas e no máximo um peso de 800 Kg.

## LIVRO MÁGICO DOS MONSTROS

**Peso:** 2 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Este estranho livro parece conter todas as informações de monstros e seres. De monstros únicos a simples goblins, o livro é capaz de identificar a raça e as peculiaridades de qualquer ser que esteja no raio de visão de quem estiver segurando o livro. O usuário pode fazer isso uma vez ao dia, sem gastar sua vez ou casas de movimento.



## LUVAS DAS CANTIGAS

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Acessório  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo  
\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Estas cômicas luvas fazem com que o personagem se torne um apaixonado por canções e músicas. O jogador e personagem são obrigados e se comunicar apenas cantando. Toda vez que o personagem se comunicar sem cantar receberá 1d20 de dano direto. Se identificado por um mago, este item será reconhecido Luvas +2 IA. As luvas só poderão ser retiradas com um Remover Maldições 3.

## LUVAS DO DANO ELEMENTAL

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Acessório  
**Básico:** 0.      **Forjaria:** Nulo

Estas luvas são capazes de implementar a arma do usuário. As armas seguradas por estas luvas são capazes de causar 2d12+1 adicional por um dano de um elemental aleatório.



## LUVAS DO JOGADOR

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Acessório  
**Básico:** 0.      **Forjaria:** Nulo

Estas luvas de couro foram feitas para jogadores de cartas trapaceiros. Equipado com as

luvas, o jogador pode roubar no jogo habilmente com uma pequena chance de ser detectado. A chance de o(s) adversário(s) detectarem a trapaça variará de 1% a 30% de acordo com a quantidade de pessoas observando e a inteligência dos envolvidos. Traçaças como roubar cartas, trocar cartas, ver topos de baralhos são ações fáceis para o usuário destas luvas.

## MANGUAL DO SACRIFÍCIO

**Peso:** 10 Kg                   **Tipo:** Mangual Pesado  
**Básico:** 2d8                   **Forjaria:** 90%

Esta poderosa maça é um cobiçado item clerical. Ao desferir um ataque, o personagem poderá sacrificar permanentemente PF ou PM para causar um dano adicional ao alvo. Ao fazer o teste de ataque e confirmar que o mesmo foi bem sucedido, o personagem deverá anunciar quantos PF e/ou PM pretende sacrificar, limitado a 10. Para cada ponto sacrificado desta maneira, o ataque causará um dano adicional de 1d20+5, fazendo a maça brilhar mais intensamente. Além disso, ele é um Mangual +3 IA +2 AM +1d12 de dano.

## MACHADO LENDÁRIO BÁRBARO

**Peso:** 18 Kg                   **Tipo:** Machado Grande  
**Básico:** 2d12+3               **Forjaria:** 90%

Este machado possui tamanho e peso gigantescos para uma arma comum. Além do dano natural já ser superior, a arma proporciona um bônus de +4 I.A. e +2d20+5 de dano. Este machado só pode ser usado por bárbaros ou seres mais fortes que humanos, como Minotauros, gigantes, etc... Com FORÇA mínima de 85.

## MALETA DE FICHAS DEMONÍACAS

**Peso:** 3 Kg                   **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Nulo

Trata se de uma caixa com 130 fichas encantadas, numeradas com os algarismos 1,3 e 5. São no total 50 fichas de 1, 50 fichas de três e 30 fichas de 5. Este poderoso item é utilizado para jogadores de aposta colocar a prova suas habilidades no jogo. O dono das fichas profere algumas palavras em Kiramaico, sendo

necessário conhecer o idioma para poder usar o item.

As fichas permitem que os jogadores apostem quaisquer recursos de sua essência vital. Pode-se ser aposta PF, PM, Atributos Básicos, Anos de vida e até mesmo o conhecimento de magia. Tudo depende da regra do jogo estipulada pelo dono da maleta.

## MANGUAL DE NISROCH

**Peso:** 6 Kg                   **Tipo:** Mangual  
**Básico:** 1d8                   **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Nisroch é um demônio líder de Arkanum que combateu em diversas guerras em Terassan. Em uma das muitas batalhas, Nisroch perdeu seu mangual que nunca mais foi encontrado. Esta arma tem a forma de uma bola de metal presa a um cabo de aço negro e possui propriedades de fogo conjuradas pelo demônio.

O mangual é uma arma mágica +3 de I.A. +2d12 de dano. O usuário pode começar a rodar a esfera sobre a cabeça e, após um minuto, esta se tornara uma esfera flamejante com chamas demoníacas. O dano causado passa a ser de +2d12 de dano físico e +4d12+3 por dano de fogo. O efeito pode ser usado uma vez ao dia e dura por 1d20 minutos.

## MANGUAL DOS RESOLUTOS

**Peso:** 5 Kg                   **Tipo:** Mangual  
**Básico:** 1d8                   **Forjaria:** 70%

Este Mangual tem a incrível habilidade de realizar um ataque ignorando qualquer

armadura que o oponente estiver usando. O uso desta arma ou suas forjarias ignora completamente o ID proporcionado pela armadura que o alvo esteja usando. Além disso, trata-se de um Mangual +3 IA +2d12+3 de dano.

## MARTELO DA JUSTIÇA

**Peso:** 12 Kg

**Tipo:** Martelo de Guerra

**Básico:** 2d8

**Forjaria:** 90%



Este martelo representa a bondade e a justiça. Confeccionado por líderes da Igreja Abadiana, este martelo mágico causa um dano adicional a seres de mau caráter: Ganancioso, Caótico ou Cruel. Para atacar estes seres, o martelo confere um bônus de + 5 de I.A. e + 2d12 de dano. Em outras situações trata-se de um Martelo de Guerra +3 IA +1d12+1 de dano.

## MÁSCARA DO DOPPELGÄNGER

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo



A criação desta máscara tinha o intuito de copiar as habilidades de um Doppelgänger. Esta criatura é capaz de clonar outros seres e tornar sua aparência idêntica ao do alvo. A máscara faz, basicamente, a mesma coisa. Ao usar o item, o personagem transformasse em um ser idêntico qualquer humanoide que já tenha visto. A habilidade pode ser usada uma vez ao dia, e dura por um período de 8 horas ou até a máscara ser removida. O uso da máscara não dá habilidades, lembranças, personalidade ou atributos ao personagem.

## MÁSCARA DO SOPRO DE DRAGÃO

**Peso:** 1 Kg

**Tipo:** Acessórios

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo



Ao colocar esta máscara, o personagem será capaz de uma vez por dia usar um sopro de dragão como um dragão de nível equivalente ao seu. O tipo de sopro de dragão deverá ser escolhido pelo jogador entre qualquer dos dragões básicos (metálicos, cromáticos ou de gema). O dano e os efeitos do sopro deverão ser definidos pelo mestre. Uma vez escolhido o sopro de dragão, o mesmo usuário não poderá trocar. A máscara não pode ser usada por dois usuários no mesmo dia.

## MASSA MUTÁVEL MENOR

**Peso:** 2 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo



A massa mutável menor é, na verdade, um bloco de metal que possui a capacidade de se transformar em vários tipos de itens. Uma vez ativada, a massa pode tornar-se qualquer item de nível 1 ou 2. No entanto, esta transformação não é gratuita. Toda vez que o usuário transformar a massa, isso irá lhe custar pontos de todos os atributos básicos, de acordo com o nível do item escolhido. Na primeira transformação a massa drenará 2 ponto (se nível 1) e 4 pontos (se nível 2) de todos os atributos básicos. Para cada outra vez que o item for modificado, o custo de transformação será dobrado. Uma vez transformado por um usuário, a massa nunca mais poderá ser transformada por outro. Não há limite de tempo para que a massa fique na forma de um item. Se transformada em equipamentos, a massa pode ser forjada normalmente. A massa não pode se transformar em itens únicos.

## MASSACRE

**Peso:** 13 Kg

**Tipo:** Machado Grande

**Básico:** 1d20

**Forjaria:** 100%

Massacre é um poderoso Machado Grande +4 IA. O poder desse machado se revela nas mãos de seres brutos e fortes. A arma causa um dano adicional de 1d20 para cada 25 pontos de FORÇA que seu usuário possua.

## MÍMICA

**Peso:** 5 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Este é um pedaço de metal de 5 Kg conhecido como Mímica. Este artefato é capaz de assumir a forma e habilidades de qualquer arma mágica que metal encoste. A única exceção é para Armas Únicas. No caso de armas fundidas, o equipamento é capaz de replicar o efeito de até 2 armas simultaneamente. A arma fica até 24 h nesta forma, tronando-se depois um pedaço de metal novamente. O item só pode ser usado novamente após 24 h.

## MUDA DE EUREKA

**Peso:** 2 Kg                   **Tipo:** Vegetal  
**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Nulo

Há alguns anos, Eureka, um dos alquimistas mais renomados de Gerum, criou acidentalmente estas plantas. Trata-se de vegetais capazes de frutificar poções. A muda produz toda a semana 1d4 poções aleatórias, já no frasco... Incrível!. Eureka não sabe muito bem como criou esta maravilha, mas sabe que não consegue fazer isto novamente.

## NIGHTCRAWLER

**Peso:** 8 Kg                   **Tipo:** Foice  
**Básico:** 1d12+1           **Forjaria:** 51%

Nightcrawler é uma poderosa Foice +2 IA +2d12 de dano. Mas seu verdadeiro trunfo é ser usado sob a luz do luar. Quando estiver sendo usado sob noite aberta, a foice recebe um bônus de +2 IA e +1d20+3 de dano.

## ORBE DAS ALMAS

**Peso:** 0,25 Kg           **Tipo:** Orbe  
**Básico:** Nulo           **Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. A orbe das almas permite ao usuário lançar a magia "Drenar Alma". Esta magia deve ser usada em um indivíduo que tenha sido morto pelas mãos de seu usuário há no máximo 3 minutos. A magia consome 4 PM por nível



temporários do usuário e este deverá tocar o corpo do morto com a orbe para que sua alma seja transferida para a orbe.

O alvo não deve se submeter a um teste de ataque mágico, pois está morto. Todavia, só existem apenas 40% de chance da orbe conseguir absorver a alma do alvo. Uma vez absorvida, as almas garantirão mais poder ao usuário da orbe.

As almas de seres usuários de magia incrementarão 1 PM permanente ao usuário. As almas de indivíduos não usuários de magia incrementarão 1 PF ao usuário. E por fim, as almas de animais e monstros irracionais incrementarão 1 ponto de atributo básico aleatório do alvo. Mortos-Vivos, Elementais, Golens e outros seres criados magicamente não poderão ter sua alma aprisionada.

A orbe é capaz de manter em si um total de 70 almas. O portador da orbe pode libertar quaisquer quantidades de almas presas para abrir espaço para outras que lhe concedam os atributos que mais lhe interessam. Se o usuário morrer, 50% das almas conseguiram escapar diminuindo o poder da orbe. Se o globo for trocado de usuário, todas as almas serão libertas, sendo necessário drenar novas almas.

Cor: Roxa

## ORBE DA SOBREVÍDA

**Peso:** 0,5 Kg               **Tipo:** Orbe  
**Básico:** Nulo           **Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. Esta orbe em particular é capaz de manter seu usuário com o mínimo de 20% do seu total de PF arredondado para baixo. Toda vez que o usuário da orbe receber um dano que reduza seus PF para uma quantidade inferior a 20% de seus PF, automaticamente estes são restaurados até 20% do total. A orbe é extremamente poderosa e não pode ser usada por mais de um usuário por mês.

Cor: Azul

## ORBE DO APRISIONAMENTO

**Peso:** 0,25 Kg           **Tipo:** Orbe  
**Básico:** Nulo           **Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. Esta orbe é capaz de aprisionar um indivíduo que tenha sido derrotado pelo dono do item. Uma vez derrotado ou morto o oponente, o usuário

da orbe a arremessa que prenderá o alvo dentro do globo. É importante que o alvo tenha tido o seu golpe fatal dado pelo dono da orbe.

Com o alvo aprisionado, o dono da orbe poderá trazê-lo de volta lançando a orbe contra o local onde o aprisionado aparecerá. O alvo se comportará como um aliado de afinidade 96 (☺), sob controle de quem possuir a orbe. Não há limite de tempo para que o aprisionado fique em jogo.



O alvo manterá todas as suas características originais, suas lembranças e habilidades que tinha antes de ser aprisionado. E se comportará como um aliado comum, podendo evoluir níveis, usar itens, deverá dormir e testar atributos e terá seus desejos e anseios normais.

O dono da orbe poderá libertar o alvo, que voltará a vida com 1 PF com todas as lembranças anteriores e posteriores ao aprisionamento. Todavia, a orbe só poderá ser usada para aprisionar outro ser após 1 semana.

Cor: Cinza

### ORBE DO ESTRATEGISTA

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Orbe

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. Esta orbe deve ser designada para os comandantes mais hábeis das tropas. Com esta orbe o seu usuário pode mudar de posição no combate até 1 pessoa para cada 3 de seus níveis de experiência, sejam aliados ou não. Esta pessoa ou monstro pode ser teleportado para um local até 10 m da onde estava. O personagem não pode transportar pessoas para locais que não tenha espaço para o alvo caber ou para locais como buracos e armadilhas. O alvo não pode sofrer dano pelo transporte. Para que surta efeito, a orbe deve estar cravejada no equipamento.

Cor: Verde

### ORBE DO LAPSO DE SORTE

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Orbe

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. Esta orbe influencia diretamente nas regras do jogo. Ela faz com que, por um lapso de segundo, o personagem goze de uma sorte brutal. Isto permitirá que ele refaça qualquer jogada de dado que não tenha obtido o resultado esperado. A orbe pode ser usada apenas 1 vez ao dia e apenas uma vez por jogado. O personagem não poderá repetir uma segunda vez a mesma jogada de dados. Para que a orbe surta efeito, é necessário que ela esteja sendo usada há pelo menos 1 nível. Se for removida, a orbe precisará passar no processo novamente.

Cor: Branca

### ORBES DO NÉCTAR DA AMIZADE

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Orbe

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. Estas 3 orbes possuem em seus núcleos uma âmbar de néctar dos deuses concentrado. Isto concede bônus de atributos básicos. No entanto, a entidade que criou estas orbes, obrigou seu usuário a compartilhar o poder.

O globo é capaz de conceder um bônus de +10 pontos em cada um dos atributos básicos. Todavia, os bônus deverão ser distribuídos entre o usuário e seus companheiros. Cada beneficiário deste poder pode ter no máximo 3 atributos aumentados com a orbe. O usuário do item que define quem fica com cada atributo, e esta divisão pode ser mudada uma vez por semana. As orbes não podem repetir atributos. Para as orbes tenham efeito é necessário que as 3 estejam sendo usadas. No mínimo 2 delas devem estar em posse de PG.

Cor: Amarela

### ORBE DOS ESPÍRITOS VINGADORES

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Orbe

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. Esta orbe é capaz de aprisionar espíritos para realizar um poderoso ataque posteriormente. Toda vez que um oponente é morto pelas mãos do possuidor da orbe, este poderá fazer um teste de INTELIGÊNCIA para obter sucesso em aprisionar o espírito na orbe. Para prender os espíritos é necessário 5 minutos para cada aprisionamento. A orbe pode armazenar uma

quantidade de até 2 espíritos para cada nível de experiência do seu usuário.

No momento em que quiser o usuário pode libertar os espíritos usando a palavra de ativação: "Spiritum!". Estes poderão causar dano em um alvo só ou em oponentes aleatoriamente. O uso da habilidade requer 1 turnos para fazer efeito, mas não impede que o usuário tome outras ações. Cada espírito armazenado causa 1d12+1 de dano. Os alvos poderão fazer apenas um teste de Ataque Mágico para reduzir o dano dos espíritos pela metade. A orbe deve estar vazia e há uma semana inativa para trocar de usuário. Se a orbe for quebrada acidentalmente, os espíritos causarão o dano no seu antigo dono.

Cor: Roxa

## OERBVILLE

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Orbe

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Cravejamento

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Orbes são globos de grande poder. A Orville é um item muito atípico. Toda que vez que o usuário entra em uma cidade ou vila diferente, a orbe garante um bônus permanente de +2 PF e +2 PM. Para cada cidade ou vila nova que o personagem visite com a orbe, +2 PF & PM serão adicionados, mas o bônus não considerará a mesma cidade duas vezes. Por exemplo, se o personagem conhecer 10 vilas diferentes com a orbe, receberá 20 PF & PM adicionais, não importando quantas vezes passou em cada uma. Se o item mudar de usuário, todos os bônus reiniciarão. Se voltar para o mesmo usuário, as cidades e vilas deverão ser visitadas novamente.

Cor: Prata

## PERGAMINHO GERMINANTE

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Vegetal

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

Este estranho pergaminho verde, na verdade é uma semente mágica. Uma vez plantadas, este pomo geram grande árvore, com uma farta copa, capaz de produzir pequenas frutas feitas de ouro maciço. A planta atinge seu estado de maturação em 6 meses, chegando a 1,6 m de altura e florescendo bimestralmente em todas as épocas do ano. A vida do vegetal é apenas de 5 anos. A planta consegue produzir 1d4 pergaminhos aleatórios por bimestre.

## PIA DA REMOÇÃO DE MALDIÇÕES

**Peso:** 100 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

Trata-se de uma peça de louça comum, similar a uma pia de um banheiro de luxo. Os itens lavados nela perdem todas as maldições de nível 1 e 2. Os itens de maldições nível 3 podem ter sua maldição removida por uma lavagem + um remover maldições nível 1. E os itens de maldições nível 4 podem ter sua maldição removida por uma lavagem + um remover maldições nível 2.

## PICO DOS 8 DRAGÕES

**Peso:** 1 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Este é um item místico criado no século VII por Galford, um dos líderes do Clã dos Dragões da época. Trata-se de uma pequena réplica de uma montanha forjada em bronze, com espaços que são ocupados por miniaturas de dragões variados.

Este item possui o incrível poder de aprisionar dragões de qualquer tipo ou caráter em miniaturas que preencherão as lacunas da montanha. Para aprisionar os dragões era necessário que o dono da montanha matasse, derrotasse ou rendesse o dragão alvo. O dragão também pode se subjugar à montanha se assim for sua vontade, pois assim estaria se rendendo.

Uma vez aprisionado, o dragão poderia libertado no futuro sob o comando do controlador da montanha. Uma vez libertados, o(s) dragão(s) volta completamente restaurado e fica 1d20 horas na condição de controlado. Após este período, o dragão poderá (se quiser)

submeter-se a um teste de ataque mágico do usuário. Se for bem sucedido em defender-se, estará livre para fazer o que quiser. Libertos do controle, os dragões voltam ao estado em que estavam quando foram aprisionados. Enquanto estão presos, cada dragão consegue melhorar suas capacidades de acordo com a evolução do dono do artefato. Cada dragão recebe uma quantidade de EXP igual a quantidade de EXP ganha pelo usuário enquanto estiver armazenado lá. O usuário também ganha 20% das EXP ganhas pelos dragões apenas em situações de combate. Ou seja, os que foram gravemente feridos voltam a sua condição original e os que foram mortos simplesmente tornam-se cinzas e descansam em paz.

O dono da montanha pode libertar qualquer quantidade de seus dragões ao mesmo tempo. Enquanto estiverem sob controle do usuário, os dragões não podem submeter-se a retornar para a montanha. Os dragões mortos também não podem voltar à montanha. Os dragões vivos, após não estarem mais sob controle, podem ser combatidos novamente e serem aprisionados ou podem ser convencidos a retornar para a montanha.

## POMO DE OURO

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Vegetal  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Este pequeno pomo feito de ouro maciço pode ser plantando para nascer a famosa Árvore dos Frutos de Ouro. Uma vez plantado, este pomo geram grande arvore, com uma farta copa, capaz de produzir pequenas frutas feitas de ouro maciço. A planta atinge seu estado de maturação em 1 ano, chegando a 3,4 m de altura e florescendo em todas as primaveras do atual e anos subsequentes. A planta consegue produzir 3d20 frutas de ouro com peso de 50g a 100g. As frutas geradas pela arvore não podem ser replantadas.

## PREDADORA

**Peso:** 3 Kg      **Tipo:** Espada Curta  
**Básico:** 1d6      **Forjaria:** 70%

Esta espada é uma caçadora muito eficiente. Toda vez que um determinado oponente recebe dano causado pela Predadora,

ele ganha um marcador para sempre. A espada recebe +1 IA contra aquele oponente para cada marcador que ele tiver. Danos causados em inimigos mortos ou inconscientes não acrescentam marcadores. A espada pode manter no máximo 4 marcadores para cada alvo.. Além disso, ela é uma espada +2 IA +3d6 de dano.

## PUNHAL DE BRUTOS

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Adaga  
**Básico:** 1d4      **Forjaria:** 70%

Este também é conhecido como o Punhal dos Traidores, devido a sua eficiência em atacar oponentes pelas costas. Este punhal só terá utilidade nas mãos de Ladrões e suas variações. O ladrão usuário desta adaga é capaz de causar 3x o dano pelas costas. Sendo um assassino, o usuário causará 4x o dano pelas costas. O punhal é +3 I.A +1d8 de dano.

## PUNHAL DOS EXPERIENTES

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Adaga  
**Básico:** 1d4      **Forjaria:** 51%

Este punhal reconhece e valoriza os magos e híbridos mais experientes. Enquanto estiver equipado com o punhal, o usuário recebe um bônus de +1 de dano e +1 PM por nível de experiência que possui. Se o punhal for largado ou guardado, estes bônus deixarão de incrementar os status do personagem. Se o personagem ficar com menos pontos do que o suficiente para sustentar encantamentos ou feitiços, estes serão quebrados. Além disso, ele é um punhal +2 IA +1 AM.

## RADAXIAN

**Peso:** 7 Kg      **Tipo:** Esp. Bastarda  
**Básico:** 2d6      **Forjaria:** Impossível

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Esta espada um dia já foi um homem. Radaxian é uma espada longa que não trará nenhum bônus de IA e de dano ao seu usuário. Aparentemente um item comum.



Este item não poderá ser identificado por mago nenhum, pois na verdade ela não é uma arma e sim um ser humano que foi amaldiçoado. Se levado no mago da cidade, o mago não conseguirá identifica-la e dirá que, para ele, trata-se de uma espada como com algum tipo de maldição. O mago e os personagens saberão que se trata de uma arma mágica, pois suas runas e design rebuscado não são próprios de uma arma comum.

No entanto, se algum personagem matar algum oponente com ela, uma aura dourada emanará dela por cerca de 5 segundos. A partir deste momento se o personagem matar 40 oponentes com esta arma, a maldição será quebrada e Radaxian voltará a ser um humano. Esta maldição não poderá ser quebrada por Remover Maldições.

Ao voltar à forma humana, Radaxian agradecerá e contará sua história. Ele era um Arqueiro que caçava nas florestas de Terassan. Voltando um pouco mais tarde, Radaxian encontrou Califesto pelo caminho. Após ser humilhantemente derrotado e ver sua mulher e filha mortas, Radaxian foi transformado nesta arma, estado em que permaneceu deste então.

Este Mage Warrior será profundamente grato ao personagem que o libertou e terá uma dívida de honra com ele. Poderá ser facilmente convencido a acompanhar o grupo, principalmente se um dos objetivos propostos for matar Califesto. Este híbrido é um indivíduo de caráter Honrado, embora tenha um ar triste devido a morte de sua esposa e filha. Radaxian é um Mage Warrior nível 21 e seus atributos poderão ser sorteados ou definidos pelo mestre, e suas magias deverão ser sorteadas no Grimório.

## REVENGER

**Peso:** 13 Kg      **Tipo:** Machado

**Básico:** 2d12      **Forjaria:** 80%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Este equipamento lendário é conhecido como O Machado Vingativo, e foi usado algum tempo por Barathum antes de ser perdida por Gerum. Toda vez que um oponente é capaz de

atingir o usuário do machado com um ataque simples, este oponente recebe um marcador do machado. O equipamento passa a ter um bônus cumulativo de +1 IA e +1d10 de dano contra aquele oponente permanentemente para cada marcador que o oponente possua. Os marcadores ficarão na alma do oponente, mesmo que um dia ele seja revivido ou reencarnado estes marcadores estarão lá. Além disso, ele é um Machado Médio +2 IA +2d12 de dano.

## ROBE ASTRAL

**Peso:** 2 Kg

**Tipo:** Cota de Malha

**Básico:** 2

**Forjaria:** 70%

Este robe é feito de um pano grosso azul com várias estrelas e luas brancas desenhadas. Sua capacidade mágica pode tornar seu usuário um ser etéreo como se fosse um espírito. Enquanto estiver neste estado ele não pode receber ataques físicos comuns, as armas simplesmente o atravessaram sem causar qualquer dano. Além disso, ele é um Robe +2 de I.D. & D.M. O usuário não ficará imune de ataques mágicos, nem de ataques físicos feitos com armas mágicas.



O robe pode ser ativado mesmo na vez do oponente, evitando o sucesso de um ataque. Isto só pode ser feito antes de um ataque ser bem sucedido. Se o fizer, o usuário gastará 2 de movimento da sua próxima vez de jogar. Enquanto estiver nessa situação, o alvo pode transpor paredes e portas simples. A habilidade pode ser usada 2 vezes ao dia e dura 1d6 minutos.

## ROBE DO COLEGIADO

**Peso:** 2 Kg

**Tipo:** Cota de Fibra

**Básico:** 2

**Forjaria:** 70%

Esta poderosa vestimenta só pode ser usada por conhecedores da Magia Arcana. Quando vestido com ele, o mago é capaz de usar, como se conhecesse, todas as magias de um

determinado círculo de magia arcana. Existem algumas variações deste robe:

Sorteio (1d4)

1-2 1º Círculo +1 ID & DM

3 2º Círculo +1 ID & DM & AM

4 3º Círculo +2 ID & DM +1 AM

## RUBI DA AFINIDADE

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Gema

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

A famosa gema da amizade. Ao pegar a gema na mão, o seu portador pode falar em voz baixa o nome de algum de seus aliados PNG. Automaticamente, o índice de afinidade entre os personagens subirá 50 pontos. O personagem alvo não se sentirá enfeitiçado nem sob efeito de nenhum item mágico. Além disso, seus pontos de afinidade poderão continuar subindo normalmente até 100, assim, se um dia, o usuário perder a gema ou trocá-la, a penalidade de -40 de afinidade não tenha impacto. Se a gema trocar de usuário, os 40 pontos de bônus desaparecerão e o item ficará 1d20 dias inativo.



## SAFIRA DOS SOBERANOS

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Gema

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Cravejamento

Outra gema que age diretamente na evolução de seus usuários. Ao usar este item, o personagem recebe 1 PM e PF adicionais a cada nível que evoluir. Para que o poder tenha efeito, é necessário que a gema esteja sendo portada antes que o personagem esteja com 50% da EXP necessária para sua evolução. Se a gema for trocada de dono, não poderá voltar para o usuário anterior. Se o usuário se afastar da gema a mais de 10 m após passar dos 50% de EXP necessárias para o próximo nível, ela não surtirá mais efeito naquele nível.



## SACRA

**Peso:** 1 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

Sacra é uma cruz bem trabalhada forjada pelo clero para potencializar as capacidades curativas do usuário de magia divina. Uma vez equipada, o usuário não poderá realizar mais ataques físicos diretos.



Enquanto estiver nas mãos do usuário, todas as magias divinas lançadas por ele restaurarão o dobro de pontos físicos e todas as magias divinas custarão 50% do custo original. Este efeito não abrange encantamentos ou magias que armazenam PM para sua manutenção. Uma vez largada, Sacra não poderá ser equipada pelo mesmo ou por nenhum outro personagem naquele dia. Para que surta efeito, Sacra deve estar equipada há pelo menos 1 dia.

## SEMENTE DA FRUTA DA VIDA

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Vegetal

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

Trata-se de uma pequena semente capaz de gerar uma fruta de árvores da vida. Uma vez plantada, a planta demora de 1 a 1,5 anos para atingir seu estágio frutífero, ficando com 2,6 m de altura. Todas as primaveras, a árvore é capaz de proporcionar 2d4 Frutas da Vida. Os frutos não podem ser replantados. Infelizmente estas árvores mágicas duram apenas 4 anos.

## SEMENTE DA FRUTA DO ÉTER

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Vegetal

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

Trata-se de uma pequena semente capaz de gerar uma fruta de árvores da vida. Uma vez plantada, a planta demora de 1 a 1,5 anos para atingir seu estágio frutífero, ficando com 1,8 m de altura. Todas as primaveras, a árvore é capaz de proporcionar 2d4 Frutas da Vida. Os frutos não podem ser replantados. Infelizmente estas árvores mágicas duram apenas 4 anos.

## SETAS DOURADAS RESOLUTAS

**Peso:** 2 Kg                   **Tipo:** Projéteis  
**Básico:** 1d12               **Forjaria:** 70%

Estas setas vem em um jogo de 4 e têm a incrível habilidade de realizar um ataque penetrando qualquer armadura que o oponente estiver usando. O uso destes projéteis ou suas forjarias ignora completamente o ID proporcionado pela armadura que o alvo esteja usando. Além disso, trata-se de uma Setas +4d12 de dano.

## SETAS PENETRANTES

**Peso:** 1,5 Kg               **Tipo:** Projéteis  
**Básico:** 1d12               **Forjaria:** Nulo

Estas setas vêm em jogos de 3 e servem como munição para bestas. A seta tem a capacidade de atravessar seus alvos atingindo os oponentes que estejam na mesma linha do disparo. Uma vez disparada, a seta pode atravessar até 2 oponentes (acertando até 3). Para cada oponente que será atingido, um teste de ataque deve ser feito individualmente. A seta têm bônus para o 1º/2º/3º oponente de +3/+2/+1 IA e +3d20/2d20/+1d20 para cada oponente. Se um dos oponentes da linha conseguir se defender, os seguintes não serão atingidos.

## SHINE

**Peso:** 7 Kg                   **Tipo:** Espada Longa  
**Básico:** 1d12               **Forjaria:** 80%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Esta espada longa foi a arma usada por Kain, Espada Reluzente em guerras de Gerum contra demônios de Arkanum. Esta espada tem o brilho digno dos mais justos guerreiros da Ordem dos Paladinos de Gerum. Kain carrega até hoje fielmente sua espada.

Quando erguida para o céu, esta espada emite a uma onda intensa de luz capaz de cegar a todos em um raio de 500 m² a sua frente. Os alvos ficaram 1d20 minutos cegos, mas poderão passar em um teste de Def. Mágica para resistir ao efeito. Além disso, esta onda causa 1d20 de

dano a mortos vivos e demônios. A habilidade pode apenas ser usada uma vez ao dia. A arma é considerada uma Espada de Duas Mãos +3 IA +2d12 de dano.

## SIMBIONTE

**Peso:** 2 Kg                   **Tipo:** Acessório  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** Impossível  
\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*



Na verdade, os Simbiontes são demônios que assumiram a forma de uma Capa. Trata-se de seres parasitas que se fortalecem na essência de seu usuário. Uma vez colocados, os simbiontes cravam saliências parecidas com dentes na jugular e espinha de seus hospedeiros. Se forem removidos, leva o usuário a morte, exceto por um Remover Maldições 4.

Apesar de tudo, os simbiontes querem manter seus hospedeiros vivos e serão muito úteis em combate, trazendo diversos benefícios a quem os estiver usando. São capazes de conceder um bônus de +1 de I.D. & DM. Além de serem capazes de absorver o dano causado por ataques físicos e mágicos. Além disso, os simbiontes concedem + 1 PM adicional para cada nível do usuário.

Os simbiontes são seres inteligentes e são capazes de lançar magias com a mesma perícia de um Arqueiro. Eles podem lançar uma magia adicionalmente à vez de seu usuário, no entanto os PM consumidos são os de seu hospedeiro. Os simbiontes também podem, se for a vontade de seu usuário, absorver 50% do dano causado por um ataque mágico ou físico, no entanto isto deve ser anunciado antes do ataque ser bem sucedido. Estes seres têm uma

quantidade total de PF & PM de 3 por nível do usuário. Os simbioses podem ser curados normalmente, e se morrerem devem ser revividos em até 2 dias ou seu hospedeiro morrerá tb.

No entanto, estes parasitas sugam a essência vital do personagem enquanto ele estiver ativo, causando a perda de 1 PF ou PM por nível toda vez que entrar em combate. Uma vez ao dia, o personagem deve testar sua saúde, e se falhar perderá 1 PF e 1 ponto de SAUDE permanentemente. Além disso, o sono restauram apenas 50% dos PF que restaurariam normalmente.

OBS: Itens amaldiçoados são facilmente confundidos com itens mágicos comuns ao serem identificados por magos. (Ver Itens Amaldiçoados).

## SINO DE MORFEU

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Impossível

Este poderoso artefato é um sino mágico com poderes atrelados ao sono. Ele pode ser soado até 2 vezes ao dia. Quando utilizado ele pode adormecer ou acordar qualquer ser em um raio de 30 m. Quando tocado para acordar, todos os indivíduos que estiverem dormindo por sono comum ou sono mágico acordarão, com exceção de maldições. Quando tocado para adormecer, todos os seres de nível inferior ao do usuário adormecerão por 1d20 minutos. Este sino não surte efeito em mortos-vivos, golens e outros seres criados magicamente. Os alvos poderão testar sua Defesa Mágica para evitar o efeito.

## STRIKER

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

O lendário Striker é um anel que aumenta significativamente a precisão de combate do personagem. Ao invés de conceder bônus de IA, o anel acrescenta 2 diretamente no resultado das jogadas de ataque. A diferença é que isto influenciará as jogadas de acerto crítico e falha crítica. Ou seja, se o jogador obter um 17 no dado, este número representará um 19. Se jogador obtiver um 18, 19 ou 20, o resultado

então será 20, forçando um acerto crítico. No entanto, se o resultado for 1, seu usuário perde 1d4 de todos os atributos básicos.



## TAPETE VOADOR

**Peso:** 5 Kg      **Tipo:** Veículo  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Impossível

O Tapete voador é um valioso artefato que foi muito utilizado por povos nômades para atravessar os desertos de Terassan. O Tapete é capaz de voar por até 8 horas seguidas, uma vez ao dia. Sentados neste item são capazes de ficar até 3 pessoas. O tapete é capaz de voar à 1d120 km por hora.

## TEDDY

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Adaga  
**Básico:** 1d4      **Forjaria:** 51%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Esta fascinante arma é considerada uma Adaga +1 IA +1d12 de dano. No entanto, se esta arma estiver sendo usada por um PNG, a adaga recebe um bônus adicional de +4 IA e +2d20 de dano. Se dada como um presente, a adaga confere +3d20 de Afinidade ☺.

## TEMPEST

**Peso:** 4 Kg      **Tipo:** Espada Curta

**Básico:** 1d6

**Forjaria:** 60%

Esta arma é uma espada curta +3 de I.A. +2d10 de Dano. Sua habilidade mágica permite que seu usuário conjure chuva, ventos, garoas e até pequenas tempestades. A habilidade pode ser usada apenas uma vez por semana.

## U CAN'T TOCH THIS

**Peso:** 2 Kg

**Tipo:** Cota de Malha

**Básico:** 0

**Forjaria:** 100%

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado \*\*\*\*\*

Esta cota de malha lendária é amaldiçoada, infringindo uma penalidade e -1 I.A. & I.D. e -1 AM & DM e só pode ser tirada com um Remover Maldicoes nível 3. Esta poderosa cota não permite que o usuário seja alvo de nenhum tipo de magia, efeito de item ou habilidade, tanto amiga quanto inimiga.

O usuário apenas será afetado por efeitos coletivos ou que afetem uma área. Por exemplo, o usuário não pode ser afetado por "Tiros Mágicos" ou "Curar Pequenas Feridas", mas está vulnerável a Gritos de Banshee e outros efeitos que ele não é especificamente o alvo. Se levado ao mago, este item será identificado como uma cota de malha de ferro + 4 de I.D.

OBS: Itens amaldiçoados são facilmente confundidos com itens mágicos comuns ao serem identificados por magos. (Ver Itens Amaldiçoados).

## VANISH ROD

**Peso:** 4 Kg

**Tipo:** Bastão

**Básico:** 1d6 Dano

**Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único \*\*\*\*\*



Vanish Rod é um poderoso cajado único que pode ser usado para ocultar uma tropa inteira. Criado por magos militares de Gerum, este cajado tem a intenção de gerar um ataque surpresa. Uma vez ao dia esta arma é capaz de tornar invisível um grupo de pessoas por um determinado período de tempo. Além disso, ele é uma arma +2 de I.A. e + 1d8 de dano.

O cajado pode tornar invisível 1 pessoa por nível do usuário. Invisíveis, os alvos poderão movimentar-se e/ou realizar ações. Caso um dos

alvos atacar um oponente, ele e todos os que estiverem invisíveis voltam a ficar visíveis. Este ataque receberá um bônus de +4 de I.A. O efeito do cajado dura 1d20 minutos ou até ter seu efeito quebrado. Para ser usado o cajado deve estar equipado há ao menos 1 dia. Se for largado, o cajado não pode

## VARINHA DO AMADURECIMENTO

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

Esta poderosa varinha foi forjada por Zorack na época em que ainda era conselheiro do Rei Garamond de Gerum. Esta varinha foi usada em tempos de guerra para formar rapidamente soldados. Esta varinha só pode ser usada em indivíduos jovens de qualquer raça.

Ao tocar um indivíduo, o usuário recita as palavras "Cresceres a Tutivares" que significa "Cresça e Amadureça" em Kiramaico. Após isso o, o usuário, o alvo e, opcionalmente, um mentor são transportados a um plano astral em que a criança recebe um treinamento de qualquer tipo até que se torne maduro.

A percepção de tempo para os envolvidos será de anos, mas o tempo real que será de 1 hora para o mundo comum. O alvo envelhecerá normalmente durante o processo, mas o mentor e o detentor da varinha não. No plano astral eles encontraram comida, bebida e até mesmo entretenimento.

Com exemplo, uma criança humana que ficar submetida a este processo ficará no plano astral até seus 18 anos, e assim proporcionalmente a outras raças e até mesmo animais. A varinha pode ser usada uma vez por dia, mas era um item quase nunca usado, pois além de o alvo perder anos de sua vida em um treinamento, o usuário perde 1d4 pontos de Inteligência.

## WYNDLA

**Peso:** 5 Kg

**Tipo:** Espada Longa

**Básico:** 1d12

**Forjaria:** 51%

\*\*\*\*\* Item Único \*\*\*\*\*

Wyndia é uma antiga espada usada por um dos Anjos guerreiros de Elíseos. Possui um formato bastante delicado e asas no seu cabo. Esta espada é uma Espada Longa +3 I.A. +2d12+2 de dano e possui algumas habilidades

especiais. Contra Demônios ela se torna uma espada +5 de I.A. +5d12 de dano.



A espada Wyndia tem a capacidade de combater sozinha até duas vezes ao dia por até 1d6 minutos. Enquanto estiver combatendo, esta espada atacará com o mesmo I.A. e dano básico de seu usuário somado ao da espada. Além disso, ela tem a capacidade de afastar o mal uma vez ao dia. Todos os seres malignos, independente de seus níveis, se afastaram em um raio de 50 m de um ambiente.

## YUAN-TI

**Peso:** 3 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Esta é a antiga Arpa dos Dilúvios. Trata-se de uma arpa de 4 cordas, 3 azuis e uma vermelha. A finalidade da existência do instrumento é provocar chuva em locais de estia. Ao tocar a primeira corda, uma pequena garoa cairá sobre o local com duração média de 1 hora. Ao tocar a segunda corda, uma chuva cairá sobre o local por um período de 2 horas. Ao tocar a terceira corda uma tempestade castigará o local por até 4 horas.

Agora, ao tocar a corda vermelha, um furiosa tempestade açoitará o local, infinita e contínua, capaz de alagar reinos inteiros. Nesta situação, ao começar a chuva, só existem duas formas de parar a tormenta: Ou pela vontade de quem tocou a corda em tocá-la novamente; Ou pela destruição da arpa. O alcance dos efeitos da chuva poderão variar de 1 à 100 km de acordo com nível do usuário. A arpa poderá gerar efeitos adicionais se tocada no mar.

## ORBE DOS VENTOS

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Orbe  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Orbes são globos de grande poder. A Orbe dos ventos é capaz de aumentar em 100% a velocidade de montarias e veículos. No caso de veículos de grande porte, apenas um veículo é afetado. No caso de montaria e veículos menores, até 10 alvos podem ser afetados. O Efeito é permanente e não cessa enquanto os alvos tiverem sido designados. O seu usuário deve estar equipado com a orbe cravejada em sua armadura para que esta tenha efeito.

## VENDETA

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Escudo  
**Básico:** 0      **Forjaria:** 51%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Este poderoso broquel é único e possui propriedades dignas de um equipamento lendário. O equipamento é naturalmente um Broquel +1 IA & ID. No entanto, se seu portador sofrer algum dano ao longo da batalha, este bônus passa a ser +3 IA & ID.

## ANEL DA EQUIDADE MÁGICA

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Este poderosíssimo anel possui uma habilidade única. Ao usar a habilidade do anel, o usuário passa a ter o AM ou DM equivalente ao personagem que possui o maior valor dentro do combate (À escolha do jogador). A habilidade é ativada instantaneamente e não necessita que o personagem gaste sua vez para usá-la. O poder do anel pode ser usado apenas uma vez ao dia e dura por 2d6 minutos.

## MAÇA DA FÊNIX

**Peso:** 5 Kg                   **Tipo:** Maça  
**Básico:** 1d8                 **Forjaria:** 60%

Esta maça possui propriedades mágicas necromânticas. A maça possui a habilidade de reviver uma criatura com 100% de seus PF e PM, e ainda sem perda de atributos. A habilidade da maça funciona como cargas de um anel. Inicialmente ela possui 1 carga, que podem ser recuperadas normalmente como os outros itens. Além disso, a maça concede +1 IA e + 8 PM.

## SWORDSMITH

**Peso:** 5 Kg                   **Tipo:** Espada Longa  
**Básico:** 1d8                 **Forjaria:** 60%

Esta espada foi desenvolvida para os mais peritos espadachins e combatentes de duas armas. Se usada no estilo Sword & Shield, esta arma é considerada apenas uma espada +1 IA, ID, AM & DM.. Mas se usada no estilo de duas armas, o bônus da espada passa a ser +2 IA, ID, DM e AM..

## SAFIRA DOS GATOS

**Peso:** 0,25 Kg               **Tipo:** Gema  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** Cravejamento

Esta gema é um poderoso item necromântico. A Safira recebeu este nome em alusão às 7 vidas de um gato. Toda vez que o portador morrer, ele voltará no minuto seguinte com 50% de seus PF e PM restaurados, sem qualquer perda de atributo. Este processo pode se repetir por até 7 vezes. Após isso, a gema se destruirá.

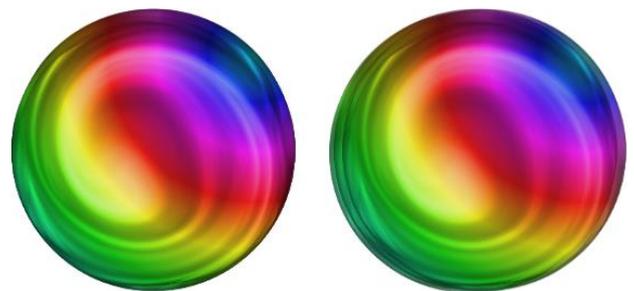
## ORBE DE DESCONTROLAR

**Peso:** 0,25 Kg               **Tipo:** Orbe  
**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. A Orbe de Descontrolar é capaz de roubar permanentemente uma criatura que tenha sido criada magicamente como golens, elementais, mortos-vivos sem inteligência, entre outros. Além disso, a orbe é capaz de roubar o controle de criaturas que estejam sob efeitos de magias ou efeitos como Ordem, Controle, etc... O poder da orbe não surte efeitos sobre criadas magicamente inteligentes como lichs, elementais inteligentes, entre outras. Para que a orbe funcione é necessário que o alvo tenha um nível inferior ao do usuário. Este poderá manter até uma criatura sob seu controle e uma adicional para cada 10 níveis que possua. A manutenção de cada criatura custará ao usuário 1 PM para cada 2 níveis do alvo, que ficarão presos na orbe até a criatura seja destruída.

## ORBES DA AMIZADE ETERNA

**Peso:** 0,25 kg (cada)   **Tipo:** Orbe  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** Cravejamento  
\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Orbes são globos de grande poder. Em alusão aos famosos “Itens da Amizade”, estas orbes também vêm acopladas em pares e tem funcionamento parecido. As orbes devem ser portadas por duas pessoas diferentes. Esta versão dos itens da amizade é mais poderosa e concedem muito mais benefícios. Toda vez que um dos usuários sofrer ou causar dano, o outro restaura 1d10 PM ou PF. Se um dos dois acertar um ataque crítico, o outro restaura 100% de seus PF ou PM. Uma vez ao dia, se um dos personagens sofreria um dano letal, todo o dano que mataria o personagem pode ser causado no outro usuário da orbe. Este deverá ficar com 1 PF.

## ESCRAVIZA-MENTES

**Peso:** 0,25 Kg               **Tipo:** Orbe  
**Básico:** 0                   **Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. Esta orbe faz o que seu próprio nome diz; Ela escraviza um alvo. O orbe pode ser ativada sobre qualquer criatura que possua uma inteligência superior a 20 e inferior a 80. O usuário não terá controle sobre o alvo, mas este acreditará que o usuário é seu mestre e senhor. O usuário poderá dar ordens e pedir qualquer coisa a seu servo, que defenderá a vida de seu mestre acima da sua. Para que a orbe funcione é necessário que o nível inicial do escravizado seja igual ou inferior ao de seu mestre. Uma vez utiliza, a orbe deverá ficar 1 mês inativa após libertar o escravo, antes de ser usada novamente.



O nome faz jus ao resultado. O usuário destas manoplas pode usar armas de duas mãos como se fossem de uma mão, podendo usar escudos na outra mão. Os que estiverem habilitados a usar duas armas poderão usar armas de duas mãos como se fossem de uma mão. Para ladrões e magos as manoplas funcionam diferente. Para ladrões, as manoplas permitem que estes segurem até 2 armas de pesos equivalentes a espadas longas. Para magos, as manoplas permitem apenas que possam usar até 9 Kg em apenas uma das mãos, até mesmo machados. Os Clérigos poderão usar duas maças ou manguais de uma mão. As luvas reduzem 20 pontos a AGILIDADE e -2 ID.

## CINTURÃO DOS DESFAVORECIDOS

**Peso:** 1 Kg                      **Tipo:** Cinto  
**Básico:** 0                        **Forjaria:** 100%

Este cinturão recebeu este nome devido ao fato de ter sido criado para os “desfavorecidos” magicamente: Paladinos, Mage Warriors e Oradores. O cinto confere a seu usuário um bônus de +2 PM para cada um de seus níveis. Além disso, o cinto confere +2 AM e DM.

## FIREFLY

**Peso:** 1 Kg                      **Tipo:** Adaga  
**Básico:** 0                        **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Firefly é o lendário punhal de arremesso dos assassinos, e suas habilidades só se manifestam nas mãos de um deles. Uma arma poderosíssima que, nas mãos certas, torna-se inevitavelmente mortal. Aparentemente trata-se de um punhal +1 IA +1d8 de dano. Mas se arremessado, este bônus passa a ser +4 IA e +1d4 de dano de fogo para cada um dos níveis do assassino.

## MANOPLAS BÁRBARAS

**Peso:** 1 Kg                      **Tipo:** Luvas  
**Básico:** 0                        **Forjaria:** 60%

## ORBE DO CAMINHANTE PLANAR

**Peso:** 0,25 Kg                      **Tipo:** Orbe  
**Básico:** 0                        **Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. Esta curiosa orbe é capaz de abrir portais pelo mundo. O funcionamento do item depende do dreno da força vital de criaturas vivas. A orbe é capaz de 2 vezes ao dia lançar uma habilidade chamada Consumir. A magia causa 1d4 de dano para cada 2 níveis do usuário e permite resistência através de um teste de Ataque Mágico. Toda vez que alguma criatura de nível 3 ou maior for morta pela habilidade, a orbe ganha um marcador. A qualquer momento, o usuário pode tirar 3 marcadores e criar um ponto de abertura de portais. O portador do item pode, uma vez ao dia, transitar por estes portais, desde que de um ponto de abertura para outro. Se quiser, em uma situação de emergência, o portador da orbe pode remover 2 marcadores da orbe e abrir um portal da onde estiver para qualquer um dos outros pontos de abertura. O usuário pode transitar com uma pessoa para cada um de seus níveis. O usuário pode determinar um local de abertura para cada 2 de seus níveis. O usuário não pode cancelar pontos já determinados, mas pode reiniciar a gema, fazendo com que todos os pontos e marcadores sumam.



## ORBE DOS VIVOS

**Peso:** 0,25 Kg                      **Tipo:** Orbe  
**Básico:** 0                        **Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. Esta orbe é uma das armas mais poderosas contra hordas de mortos-vivos. Com ela em mãos, 2 vezes ao dia o usuário poderá afastar quaisquer quantidades de mortos-vivos de nível inferior ao seu. Uma vez a dia, a orbe é capaz de afastar um morto-vivo de qualquer nível. Uma vez a dia, a orbe é capaz de dismantelar um morto vivo de nível inferior ao usuário.

### FUNDA SUPREMA DOS MAGOS

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Funda  
**Básico:** 0      **Forjaria:** 70%

Esta poderosa funda é um sonho para os magos. Inicialmente ela é apenas uma funda +1d20 de dano. No entanto, ele tem um bônus de +1 IA para 40 PM que o usuário possuir (Limitado à 6).

### ALIANÇAS DE COMPARTILHAR

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anéis  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Estas alianças devem ser usadas por personagens de sexos diferentes. As alianças simbolizam um sentimento de carinho e cumplicidade que os usuários têm um pelo outro. Enquanto estiverem usando as alianças, cada personagem recebe 10% de toda EXP que o outro ganhar. Se um dos personagens morrer, o outro receberá tem 100% de seus PF e PM restaurados e recebe por 2d6 minutos um bônus de +3 IA, ID, AM & DM. Além disso, as alianças conferem +30 PF & PM +1 IA & AM +4d4 de dano +20 Pontos de Atributos Básicos que podem ser distribuídos como os personagens envolvidos quiserem. (A distribuição de atributos básicos não pode superar o máximo de 10 para um mesmo atributo). Uma vez feita a distribuição, sempre que puserem as alianças os atributos já estarão definidos. As alianças só surtem efeito se ambos os personagens estiverem presentes.



### FUNDA MAGISTRAL DE KARMA

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Funda  
**Básico:** 0      **Forjaria:** 70%

Esta funda é talvez um dos itens mais procurados pelos magos de Terassan. Trata-se de uma versão aprimorada da Funda de Karma. Através desta arma, o seu usuário pode disparar ilimitadamente seus projéteis que serão defendidos através de um teste de Ataque Mágico com um bônus de +3 para o oponente. Além disso, a funda tem um bônus de +1d12 de dano.

### COROA FABULOSA CRITERIOSA

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Elmo Leve  
**Básico:** 0      **Forjaria:** 60%

Esta coroa possui este nome, pois ela seleciona seu usuário. Para que a coroa seja usada, é necessário que o personagem passe em 2 testes de sorte. A coroa confere um bônus de +15 PF +15 PM +1 ID & DM. Além disso, a coroa concede +5 para todos os atributos básicos.



### BASTÕES DE MAGIA SUBLIMES

**Peso:** 2 Kg      **Tipo:** Bastão  
**Básico:** 0      **Forjaria:** 60%

Estes bastões são itens tipos de magos, arcanos ou elementais, e apenas eles podem usá-los. Dentro dos bastões contém uma magia específica, que poderá ser lançada pelo mago ilimitadamente (exceto para invocações) pagando um custo reduzido da magia. Existe uma infinidade destes bastões, com variações que alternam entre magias elementais, arcanas e invocações:

<b>1d10</b>	<b>Caminho</b>
1-5	Magia Arcana
5-8	Magia Elemental
9-10	Invocações
<b>1d12</b>	<b>Círculo</b>
1-3	3º Círculo
4-7	4º Círculo

8-10	5º Círculo
11	6º Círculo
12	7º Círculo

<b>1d8</b>	<b>Redução de PM</b>
1-2	25%
3-6	50%
7-8	75%

### PEITORAL DA DOR EM KARMA

<b>Peso:</b> 7 Kg	<b>Tipo:</b> Peitoral
<b>Básico:</b> 4	<b>Forjaria:</b> 60%

Este poderoso peitoral possui uma gema no centro de sua forjaria. Toda vez que o usuário sofrer dano de qualquer tipo, a gema se ativa. A energia emitida pela gema faz com que o usuário restaure uma quantidade de PM equivalente a 50% do dano que sofreu. Além disso, trata-se de um peitoral +1 ID +10 PM +1 Def. Mag.

### ANEL DE KARMA E VIDA

<b>Peso:</b> Desprezível	<b>Tipo:</b> Anel
<b>Básico:</b> 0	<b>Forjaria:</b> Nulo

Uma versão implementada dos anéis “Karma Vital” e “Vida Kármica”. Este poderosíssimo anel permite que o usuário utilize livremente PM e PF como se fossem a mesma energia. Toda vez que o usuário optar por usar PM como se fossem PF, deverá avisar antes do ataque ou magia ser bem sucedida. Os PF gastos como se fossem PM não podem ser restaurados através de outras magias. O usuário pode usar PF como se fossem PM ilimitadamente, apenas durante um combate ao dia.



### COTA DE SUGAR MAGIA

<b>Peso:</b> 2 Kg	<b>Tipo:</b> Cota de Malha
<b>Básico:</b> 2	<b>Forjaria:</b> 60%

Esta fantástica Cota de Malha de Aço tem propriedade de absorção de magias. Toda vez que o usuário defender uma magia através de um teste de defesa mágica, todos os PM gastos com esta magia são revertidos em restauração de

PM. Além disso, o equipamento concede +2 ID +1 DM. e +10 PM.

### CURSED RING

<b>Peso:</b> Desprezível	<b>Tipo:</b> Anel
<b>Básico:</b> 0	<b>Forjaria:</b> Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado \*\*\*\*\*

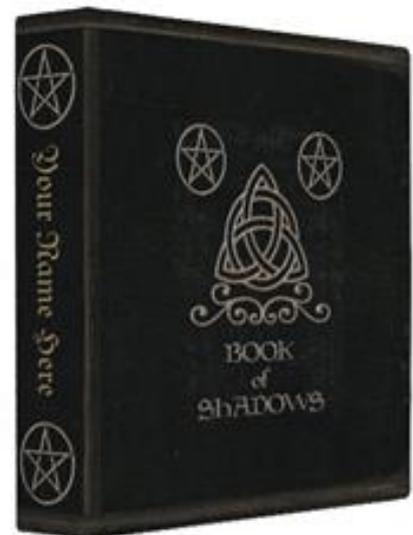


A linha de itens “Cursed” são itens que foram amaldiçoados com encantamentos de recompensa. Estes tipos de itens costumam gerar uma penalidade aos atributos de seus usuários. No entanto, ao serem usados por um tempo, se tornam poderosos itens. O Cursed Ring é um anel que confere uma penalidade inicial de -2 ID -1 IA. -1 PM & PF por nível e -2 a todos os atributos. Após seu usuário evoluir 2 níveis completos, o acessório se torna um Anel +1 IA, AM , ID & DM. Para remover o anel antes dele se transformar é necessário um Remover Maldições 3.

### CURSED BOOK OF SHADOWS

<b>Peso:</b> 2 Kg	<b>Tipo:</b> Artefato
<b>Básico:</b> 0	<b>Forjaria:</b> Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado \*\*\*\*\*



A linha de itens “Cursed” são itens que foram amaldiçoados com encantamentos de recompensa. Estes tipos de itens costumam gerar uma penalidade aos atributos de seus usuários.

No entanto, ao serem usados por um tempo, se tornam poderosos itens. O Cursed Book é um book é um livro que deve ser usado pelo personagem como se fosse uma arma. Para manter o livro equipado, é necessário que seu usuário abra mão de usar uma de suas mãos. Ao utilizar o artefato, a imagem do usuário fica meio deturpada e escura, similar a uma sombra.

O livro confere uma penalidade de -2 ID -2 AM & DM -20 PM. Após seu usuário matar no mínimo 30 oponentes através de magia, o livro revela seu verdadeiro poder e desaparecerá. O seu usuário ganhará permanentemente +3 AM +2 DM +30 PM. Além disso, o usuário aprenderá 6 magias aleatórias ou 3 magias focadas, ambas de quaisquer caminhos e círculos que ele seja capaz de usar que ficarão armazenadas no Livro. O usuário poderá largar o livro e usá-lo novamente sem ter que reiniciar o processo. No entanto, o usuário não tem os bônus se não estiver usar o livro, incluindo as magias aprendidas.

## A CAIXA DE SETZER

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Artefato/Anel

**Básico:** 0                      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Setzer foi um antigo grande líder das tropas de Monstrópolis. Durante muitos anos, muito antes de Samus Darkheart, Setzer esteve à frente das tropas místicas com muita imponência e rigor. Seus poderes mágicos e suas proezas de combate eram inigualáveis, mas o segredo de seu sucesso foi o grupo que o general mantinha ao seu redor. Dentre guardiões, conselheiros e guerreiros, Setzer mantinha uma leal “diretoria” a sua volta. Para tal, com a ajuda de outros poderosos magos monstros, Setzer confeccionou um anel mestre e 30 outros anéis. Os quais ele entregou para sua trupe de acordo com suas funções. Os anéis tinham a finalidade de elevar os poderes de seu usuário e fazer com que os

seus usuários fossem leais ao portador do anel mestre. Após a morte de Setzer, os anéis foram guardados em uma caixa e escondida por décadas. Seguem o que contem a caixa:

**Anel de Setzer (1):** Este é o anel mestre. Com ele, o usuário exerce profunda influência sobre os portadores dos demais anéis. Embora o usuário deste anel não controle os demais usuários, eles serão leais como bons soldados. O poder deste anel evitará que qualquer um dos usuários dos anéis seja capaz de trair ou atacar o portador do Anel de Setzer. A presença do Anel de Setzer influencia diretamente os poderes dos outros anéis e absorve também parte de seus poderes. Além disso, o Anel de Setzer confere um bônus de +5 PF & PM para cada um dos outros anéis presentes. Se tiver mais de 3 anéis presentes, o usuário ganha +1 IA & AM.

**Anel do Conciliere (1):** Este anel é atribuído ao confidente e/ou conselheiro do anel mestre. Com o uso deste anel, o conselheiro poderá escolher 2 magias do mestre e aprendê-las e o mestre poderá escolher 2 magias do conselheiro para aprendê-las. Além disso, o conselheiro recebe um bônus de +20 PM +5 INT +5 SAB, e o Mestre recebe +10% de toda EXP que o conselheiro ganhar. Se o anel for removido, ambos perdem 3d20 PM para sempre, a menos que o usuário esteja morto. Este anel pode ser concedido tanto para PNG como para PG. Se concedido ao um aliado o anel proporciona +30 de ☺ (Afinidade).

**Anel do Irmão de Sangue (1):** Este anel é atribuído ao parceiro mais próximo de usuário do anel mestre. O usuário deste anel possui um vínculo especial com o anel mestre. Até 2 vezes ao dia, os usuários podem usar PM ou PF um do outro como se fossem seus. Além disso, todas as combina-mágica ficam ativadas entre os dois. Limitadas a 1 para cada um de seus níveis. Ambos ganham 10% de toda EXP que o outro ganhar. Este anel pode ser concedido tanto para PNG como para PG. Se concedido ao um aliado o anel proporciona +35 de ☺ (Afinidade).

**Anel da Sentinela (1):** Este anel tem um funcionamento igual aos “Anéis da Sentinela”. No entanto, se for removido, o anel custa uma penalidade de -2 a todos os atributos básicos. Este anel só pode ser concedido a PNG.

**Anéis das Legiões (25):** Setzer concedia estes anéis para os membros mais memoráveis de suas tropas (apenas 1 por personagem). Portando estes anéis os usuários recebem +1 IA e AM +10 CORAGEM se estiverem lutando ao lado do usuário do anel mestre. Além disso, o usuário do anel mestre pode comunicar-se telepaticamente, individual ou coletivamente, com os usuários destes anéis. Este anel pode ser concedido apenas para PNG. Se concedido ao um aliado o anel proporciona +15 de ☺ (Afinidade).

**Anéis de General (2):** Estes anéis são concedidos aos mais brilhantes líderes das legiões. Para os usuários deste anel é concedida a honra de liderar as legiões de Setzer. Ao usar estes anéis eles automaticamente ganham +20 PF e PM. Os usuários, assim como as legiões também ganham um bônus, mas neste caso é +2 IA & AM se estiverem combatendo ao lado do anel mestre. Os usuários dos anéis das legiões recebem +1d20 de dano por lutarem ao lado de cada general. Além disso, os portadores do anel são capazes de usar uma habilidade chamada “Encorajar” (2x/dia 60%) que são capazes de conceder +2 IA, ID, AM e DM para alguém que esteja usando um Anel das Legiões. O anel mestre ganha 10% de toda EXP que seus generais ganharem. Este anel só pode ser concedido para um PNG. Se concedido ao um aliado o anel proporciona +25 de ☺ (Afinidade).

Os anéis possuem algumas peculiaridades incomuns. Todos devem ser concedidos voluntariamente e aceitados por seus usuários. Todos os anéis são amaldiçoados e só podem ser removidos com um “Remover Maldições 3”. Depois de removido, os anéis só poderão ter outro dono após 1 semana sem utilização. O poder deste anel evitará que qualquer um dos usuários dos anéis seja capaz de atacar o portador do Anel de Setzer.

### AMETISTA SEGURO DA ALMA

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Gema

**Básico:** 0

**Forjaria:** Cravejamento



Esta poderosa joia é capaz de armazenar a alma de alguma criatura morta. Assim que o portador da joia morrer, sua alma é automaticamente transferida para a ametista. Se o corpo original de quem tiver sua alma presa na ametista for

destruído, este poderá transferir sua alma para outro corpo. As aptidões mentais e algumas das aptidões físicas, como técnicas de luta, serão mantidas. No entanto, a maioria dos atributos físicos será adaptada ao novo corpo. O corpo deve possuir no máximo 50% de níveis acima do nível do dono da alma. Além disso, o corpo deve estar morto e em bom estado.

### ANÉIS DA SENTINELA

**Peso:** Desprezível

**Tipo:** Anel

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

Os anéis da sentinela são um símbolo de fraternidade. Trata-se de dois anéis que devem ser entregues a usuários que desejam proteger um ao outro. Quando um dos usuários for atingido por um ataque em que o total de dano é capaz de mata-lo com menos de 50% do dano possível, o poder do anel pode ser ativado. Exemplo: Se o usuário está no momento com 50 PF, e o dano é capaz de causar pelo menos 1d100 de dano, o anel automaticamente se ativa. Com o anel ativado, o outro usuário automaticamente é teleportado para o local para sofrer o dano. O alvo teleportado permanece em combate até o término daquela batalha. 3 minutos ao fim da batalha, o usuário é mandado de volta a seu local de origem. Se um destes anéis for dado como presente a um PNG, este receberá +25 de ☺.

### SAFIRA LEAL SUPREMA

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Gema

**Básico:** 0

**Forjaria:** Cravejamento

Esta gema é um dos acessórios mais fantásticos para o uso de PNG. O usuário desta gema recebe +1 IA, ID, AM & DM +50 PF e/ou PM (distribuído como quiser) e +1d20 de dano. A safira só pode ser usada por um PNG e apenas se for dada por presente. Um PNG não pode comprar a gema. Aquele que presenteou o PNG passa a ganhar 10% adicionais de toda EXP ganha pelo usuário. Além disso, aquele que presenteou ganha +30 de afinidade com o PNG.

### JUNGLOBO

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Orbe

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Cravejamento

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Orbes são globos de grande poder. Esta é a lendária Orbe perdida por Gilbert, o Gran Mestre Domador de Feras. Esta orbe tem grande poder no controle de animais. Inicialmente, seu



usuário ganha grande empatia com animais para todas as situações como uma de suas vantagens. Além disso, a orbe confere +1 IA +1 ID & DM +1d8 de dano e 15 PF a cada 10 níveis

do portador da orbe a todos os animais e bestas sobre seu controle ou adestramento. Além disso, o portador da orbe passa a ganhar 5% de toda experiência ganha pelos animais. Para que a orbe tenha efeito, é necessário que ela esteja cravejada.

### MANFRED SWORD

**Peso:** 5 Kg                   **Tipo:** Espada Longa  
**Básico:** 1d8                   **Forjaria:** 70%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Esta foi a lendária espada forjada pelo próprio Rei Malford e depois concedia a seu filho Manfred, após seu nascimento. Malford foi um brilhante mago e, incrivelmente, um exímio guerreiro também. Com seu poder, Malford criou uma espada capaz de lhe trazer benefícios como guerreiro e como mago.

O uso da espada confere naturalmente um bônus mágico de +3 IA e +2d8 de dano. Além disso, toda vez que usuário causar dano com a espada esta restaurará 5% (arredondado para baixo) +1 de seu total de PM.

Um pouco antes da morte de Malford pelas mãos de Sun, a espada foi roubada. Hoje, o paradeiro da lendária arma é desconhecido.

### MAGICAL AXE

**Peso:** 13 Kg                   **Tipo:** Machado Pesado  
**Básico:** 2d12                   **Forjaria:** 80%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Esta obra prima foi criada por encomenda de Ognasher, um poderoso Rei de outrora Bárbaro da Cidade de Ógria. Diz a lenda que Ognasher era um ambicioso rei e tinha grande inveja da aptidão mágica exibida por poderosos magos. O machado tem como principal habilidade transformar magias em habilidades e permitir que guerreiros a usem. Toda



vez que o machado causar um ferimento letal em algum usuário de magia, há 10% de chance de que seu usuário aprenda uma nova habilidade. A nova habilidade nada mais é do que uma magia aprendida de sua vítima de forma aleatória. Uma vez testados os 10%, a mesma criatura não pode ser morta novamente para que seja feito um novo teste. As habilidades aprendidas desta forma podem ser usadas de 2 vezes ao dia, com percentuais que variam de 45 a 70% (Determinados pelo MJ). Se o usuário se desfizer do Machado, as habilidades se perderão. Além disso, trata-se de um machado +3 IA +1d12 de dano.

### GARRAS DA FERA PERITA

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Bestas e Feras  
**Básico:** Nulo                   **Forjaria:** 60%

Este item só pode ser usado por criaturas com garras, como animais e bestas. O uso destas garras é magicamente adaptável a quaisquer criaturas com garras, como Lobos, Cães, Grifos, Quimeras, Hipogrifos, Gorgons, Mantícoras, Esfinges, Dragões, entre outros. Humanoides com garras não são considerados. Estas garras fazem com que toda a experiência ganha por esta criatura receba um adicional de 50%. Além disso, trata-se de um item +1 IA +1 ID.

### RUBI DA HABILIDADE

**Peso:** 0,25 Kg                   **Tipo:** Gema  
**Básico:** Nulo                   **Forjaria:** Cravejamento

Trata-se de um poderoso rubi capaz de criar uma habilidade nova, inexistente para os

parâmetros atuais. O jogador responsável pelo portador da gema deverá inventar uma habilidade coerente com seu nível para que seja capaz de usá-la. Se a habilidade é válida, bem como seus percentuais e utilização são determinados em conjunto com o MJ.

### ANEL DO AMPLO CONHECIMENTO

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0                      **Forjaria:** Nulo

Assim como a maioria dos itens do conhecimento, este anel também influencia diretamente no ganho de EXP pelo personagem. O uso deste anel confere +20% adicionais da EXP ganha em todas as situações.

### SAFIRA DO CAMINHAR LIGEIRO

**Peso:** 0,25 Kg              **Tipo:** Gema  
**Básico:** Nulo                      **Forjaria:** Cravejamento

Esta poderosa gema consegue extrair o máximo da capacidade de locomoção de seu usuário. Sempre que seu usuário ou sua montaria for fazer uma jogada de movimento, a gema considerará sempre como o melhor número obtido. Por exemplo: Se o dado de movimento a ser jogado for 1d8, considera-se que o usuário da gema obteve automaticamente 8. O usuário pode se usar desta até 2 vezes ao dia, mesmo em Mapa Mundi. Se o anel for removido, o usuário só poderá equipá-lo novamente no nível seguinte.

### CAJADO DO DESMORONAMENTO

**Peso:** 1 Kg                      **Tipo:** Cajado  
**Básico:** 1d4                      **Forjaria:** 60%

Este cajado é um dos itens mais efetivos criados na eterna luta do clero contra criaturas profanas mortas-vivas. O uso deste cajado confere naturalmente +3 IA +1d8 de dano. No entanto, se for usado para atacar mortos vivos, o item confere +4 IA +1d20 de dano.

Além disso, se o usuário obtiver um acerto crítico, a arma emite uma onda que afeta



10 metros. O morto vivo atingido pelo ataque crítico é automaticamente destruído. Outros mortos vivos que tenham sido atingidos pela onda têm 50% de chance de serem automaticamente destruídos independentemente dos níveis envolvidos.

### CINTO DA RESISTÊNCIA MAIOR

**Peso:** 0,5 Kg                      **Tipo:** Acessório  
**Básico:** Nulo                      **Forjaria:** Nulo

Este cinto interfere diretamente na capacidade de resistir a magia do alvo. Uma vez ao dia, o cinto pode ser ativado, aumentando 4 a DM de seu usuário por 2d8 min. Além disso, o Cinto confere naturalmente +10 PF.

### ANEL DA INVESTIDA

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0                      **Forjaria:** Nulo



Este anel permite qualquer classe usar a magia investida eficaz sem pagar seu custo de utilização. O usuário é capaz de fazê-lo 1 vez ao dia + 1 vez a cada 10 níveis completos que possua.

### CAJADO DE WARREN

**Peso:** 1 Kg                      **Tipo:** Cajado  
**Básico:** 1d4                      **Forjaria:** Nulo

Este cajado pertenceu ao poderoso mago Warren, quando ele ainda era um dos mentores da Escola de Magia Arcana de Gerum. Após deixar o cargo de reitor, Warren entregou o bastão a escola, e este veio a desaparecer.

O cajado tem propriedades de regeneração de PM. Toda vez que o bastão atinge um ataque ele ganha um marcador limitados a 50. A qualquer momento, o usuário pode tirar quaisquer quantidades de marcadores. Para cada



marcador retirado o cajado restaura 2% dos totais de PM do usuário. O cajado também amplia a capacidade de dano do usuário. Para cada 5 PM gastos em uma magia, o cajado causa +1d4 de dano. Além disso, o cajado confere naturalmente +30 PM e +3 IA. Para que o cajado surta efeito, seu usuário não poderá trocar de armas no mesmo dia, exceto para armas de projéteis.

### ANEL DA VARIEDADE ABSOLUTA

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0                      **Forjaria:** Nulo

Este anel responde diretamente à quantidade de magias que seu usuário possui. Para cada 2 magias que o usuário detiver em seu grimório, o anel confere +1 PM & PF.

### GRANDE ORBE DO CONJURADOR

**Peso:** 0,25 Kg              **Tipo:** Orbe  
**Básico:** Nulo              **Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. Esta poderosa orbe influencia diretamente na capacidade de conjuração de criaturas. Criaturas conjuradas e criadas pelo portador desta orbe ganha 1 nível para cada 4 níveis do usuário, limitado a +4 níveis. Esta orbe surte efeito sobre: Elementais, Invocações, Mortos-Vivos não corpóreos, Golens, Familiares e Animais Espirituais. Para que orbe mantenha os efeitos é necessário que ela se mantenha cravejada.



### ORBE DA LEALDADE SUPREMA

**Peso:** 0,25 Kg              **Tipo:** Orbe  
**Básico:** Nulo              **Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. Esta incrível orbe só pode ser usada por PNG. A orbe amplia o efeito de todos os itens da linha "Itens Leais". Isto inclui a adaga Teddy, Adaga Leal, Anel da Lealdade, entre outros. Todos os itens que são



usados exclusivamente por PNG tem seu poder amplificado em 30% 100% à critério do MJ. Além disso, Alimotes passam a evoluir 1.5 níveis ao invés de apenas 1.

### MACHADO DO CARRASCO

**Peso:** 9 Kg                      **Tipo:** Machado Médio  
**Básico:** 1d12                  **Forjaria:** 80%

Este machado foi uma arma usada por muitos anos por carrascos para decapitação de traidores. Sem qualquer interferência de magos, estranhamente esta arma adquiriu propriedades mágicas. Ao atacar com este machado o usuário tem um bônus de +2 IA +2d8 de dano. No entanto, se obtiver um acerto crítico contra alguma criatura humanoide, ele a decapita imediatamente, levando-a iminente morte. Esta arma aceita forjarias, mas para que ela continue com sua propriedade de decapitação é necessário que ela se mantenha como um machado.

### MAGI-RING PARASITA

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0                      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado \*\*\*\*\*

Trata-se de um poderoso anel parasita maldito. O uso deste anel gera um vínculo entre o item e seu usuário que só pode ser quebrado com um "remover maldições 3". Se identificado, o anel será conhecido como um anel +X PF ou PM. Na verdade, este anel é uma espécie de parasita mágico que oferece uma série de benefícios, mas também cobra um série de custos. Ao usá-lo o usuário passa ter os seguintes benefícios e ônus:



- O usuário perde 1 de cada um de seus atributos básicos para cada um dos seus níveis.
- O usuário perde 1 PF para cada um de seus níveis.
- O usuário ganha acesso a Círculo de magia acima do seu.
- O usuário ganha 1 PM para cada um de seus níveis.
- Todo dano físico causado ao usuário é dobrado.
- O usuário ganha +2 Defesa Mágica

## ANTI-PROTO PARASITA

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Gema  
**Básico:** 0                      **Forjaria:** Nulo

Este topázio foi criado com um único intuito: Reduzir os ônus causados por itens parasitas. Itens como Magi-Orb Parasita, Magi-Ring Parasita, Simbionte, entre outros, tem seus efeitos negativos reduzidos em 50%. No caso de itens evolutivos, os efeitos não retroagem. Esta gema pode ser usado por qualquer um, mesmo animais e aliados.

## ULTRA-ORB PARASITA EVOLUTIVA

**Peso:** 0,25 Kg              **Tipo:** Orbe  
**Básico:** 0                      **Forjaria:** Cravejamento  
\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado \*\*\*\*\*

Orbes são globos de grande poder. Neste caso, trata-se de um grande poder maldito. O uso desta orbe gera um vínculo entre o item e seu usuário que só pode ser quebrado com um "remover maldições 4". Se identificada, a orbe será conhecida como a Orbe da Evolução. Na verdade, esta orbe é uma espécie de parasita mágico que oferece uma série de benefícios, mas também cobra um série de custos. Ao usá-la o usuário passa ter os seguintes benefícios e ônus:

- O usuário ganha +3 PM em sua Evolução.
- O usuário perde +2 PF em sua Evolução.
- A cada nível que evolui existe 15% de chance de que ele ganhe 1 IA Adicional.
- A cada nível que evolui existe 15% de chance de que ele perca 1 ID.
- A cada nível que evolui o usuário perde 1d8+1 de todos os seus atributos básicos.
- O usuário ganha 10% de EXP Adicional.
- Itens que melhoram os atributos básicos tem seu efeito reduzido em 50%.

## EXP EGG

**Peso:** 0,25 Kg              **Tipo:** Orbe  
**Básico:** 0                      **Forjaria:** Cravejamento



Orbe são globos de grande poder. Esta orbe amarela tem um formato e aparência similar a um ovo. Sua presença amplia as capacidades de ganho de experiência pelo seu usuário. O uso deste item

confere um adicional de 30% de EXP em todas as situações. Ao completar um nível, o usuário é obrigado a passar a gema para outro portador, só podendo usá-la novamente no nível seguinte.

## ARMADURA DO DEMON HUNTER

**Peso:** 14 Kg                      **Tipo:** Armadura de Ferro  
**Básico:** 5                              **Forjaria:** 51%

Trata-se de uma armadura forjada pelo antigo clero absista para o combate de demônios. O equipamento já é naturalmente +3 ID. No entanto, contra demônios e criaturas malignas de outros planos, a armadura recebe um bônus de +2 ID. Além disso, a armadura é extremamente resistente a magias provindas de demônios, ganhando +4 de Defesa Mágica ao defender estas magias.

## ORBE DOS POVÓS UNIDOS

**Peso:** 0,25 Kg                      **Tipo:** Orbe  
**Básico:** 0                              **Forjaria:** Cravejamento



Orbe são globos de grande poder. Esta orbe representa a união dos povos contra raças hostis. Todo combate em que tiver pelo menos 3 raças diferentes em aliança com o portador da orbe, e como oponentes houverem mais de 10 adversários, o anel confere um bônus de +2 IA e +2 ID para o usuário e +1 IA +1 ID para todos os seus aliados no raio de 500 m.

## EL TIAMAT

**Peso:** 1 Kg                              **Tipo:** Cajado  
**Básico:** 1d4                              **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Este mítico cajado recebeu o nome do poderoso Dragão de 5 Cabeças interplanar, ascendente do Dragão do Casba. A alusão ao dragão se deve ao seu efeito. Ao ser usado pela primeira vez, a arma é apenas 1 Cajado +1 AM +1d4 de dano. No entanto, ela pode se tornar realmente muito mais poderosa. Toda vez que o usuário derrotar um dragão, a qualquer momento, ele poderá cravar o cajado no corpo do dragão e esperar por 20 minutos. Sempre que



o fizer, uma cabeça de dragão similar ao do dragão morto aparecerá na extremidade do cajado. Neste momento, o cajado passa a causar adicionalmente 50% do dano que o dragão em questão era capaz de causar. Para cada cabeça de dragão o cajado ganha um bônus de +1 IA ou AM (A escolher no momento da absorção do dragão). Além disso, o usuário pode, uma vez ao dia, lançar o sopro de dragão que cada uma das cabeças do

cajado poderia lançar em sua forma de dragão. O cajado, como Tiamat, pode ter no máximo 5 cabeças vinculadas a ele. Se quiser, o usuário pode remover um dos dragões, mas precisará esperar 3 dias até outro possa ser incluído.

## SHOOTER

**Peso:** 1 Kg

**Tipo:** Adaga

**Básico:** 1d4

**Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Esta poderosa adaga tem um dispositivo capaz de disparar dardos mágicos 3 vezes ao dia. Os dardos são disparados através de um teste de ataque com o mesmo IA do usuário a uma distância de até 20 metros. Cada dardo é capaz de causar 1d4 de dano para cada nível do usuário.

Toda vez que o usuário obter êxito em atingir um de seus dardos, a arma ganha um marcador. A qualquer momento o usuário pode remover 5 marcadores fazendo com que a arma ganhe +1 IA até o fim do combate. A arma já é +2 IA +1d20 de dano. A arma pode acumular no máximo 30 marcadores. Se a adaga estiver com mais de 20 marcadores, os dardos passam a causar 1d6 de dano por nível. Se a adaga estiver com 30 marcadores, ela passa a causar 1d8 de dano por nível em seus projéteis. Se a adaga trocar de usuário, os marcadores reiniciarão.

## ANGEL'S CROWN

**Peso:** 1 Kg

**Tipo:** Elmo Leve

**Básico:** 1

**Forjaria:** 60%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Esta é a poderosa Coroa carregada por Ariel, a Anja da Justiça. A coroa tem amplos poderes angelicais. O usuário da coroa recebe um bônus de 20% no custo em PM para lançar magias legionárias, e as magias deste tipo tem seus efeitos razoavelmente melhorados. Magias legionárias que curam ou causam dano são capazes de fazer isso com 20% adicional de eficácia. Magias legionárias que possuam carregamento, tem seu custo de concentração reduzido em 1. As outras magias não sofrem alterações. Além disso, a coroa proporciona um bônus de +1 ID.

## FINAL CRÍTICA

**Peso:** 0,25 Kg **Tipo:** Orbe

**Básico:** 0

**Forjaria:** Cravejamento

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Orbes são globos de grande poder. Esta, em particular, esta em posse de Ariel, A Anja da Justiça. A final Crítica é a orbe suprema da absorção crítica. Similar a sua versão mais fraca, esta orbe tem a capacidade de absorver efeitos críticos de armas críticas. Uma vez craveja em uma arma, ela passa os efeitos críticos para esta, sem necessidade de forjarias. Assim como a versão menor, a orbe não tem capacidade absorver outras propriedades, como bônus em IA e ID ou demais efeitos. No entanto, a orbe é capaz de absorver até 10 armas críticas, ao invés de apenas 3. Além disso, a orbe por si só já possui um efeito crítico natural adicional. A

primeira vez que o usuário utilizar a orbe, ele deverá escolher um efeito crítico. O efeito escolhido pode ser um efeito disponível dentre a listagem de armas críticas 1 ou 2, ou pode ser um efeito criado pelo usuário. Se criado, o efeito deve ter poder similar aos outros efeitos críticos, e a criação deverá ocorrer com a anuência do MJ, Uma vez criado o efeito, o usuário poderá trocar este efeito natural apenas uma vez por ano.

## ORBE DA MAGIA DEMONÍACA

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Orbe

**Básico:** 0

**Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. Esta orbe centraliza parte da fonte de poder da Magia Legionária. O usuário da orbe pode aprender magias do Caminho de Magia Demoníaco toda vez que tivesse que aprender uma magia por evolução. O usuário também pode ler e aprender magias de pergaminhos do Caminho Demoníaco com apenas um teste de inteligência. Se a orbe trocar de usuário, todas estas magias serão perdidas.

## LOLLYPOP SCYTHE

**Peso:** 6 Kg

**Tipo:** Foice

**Básico:** 1d12+1

**Forjaria:** 60%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Este foice trata-se de uma curiosa e caricata arma de combate. O equipamento é um foice que possui uma forma similar a um pirulito gigante com lâminas. Atualmente a arma está em posse do sarcástico palhaço Jester. Na verdade, o foice é considerado uma Arma +3 IA +1d12 de dano. Toda vez que o usuário acertar um ataque crítico transformará o alvo em um pirulito rosado. Se consumido, o pirulito fornecerá 1 PF & PM para cada 4 níveis que o alvo possuía em vida. A habilidade só funciona em criaturas que tenham até 5 níveis acima do usuário do Lollipop Scythe.

## BARALHO DO APRISIONAMENTO

**Peso:** 0,10 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** 60%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Este magnífico e terrível artefato foi desenvolvido pelo bufão Jester. O item tem o diabólico poder de aprisionar criaturas em cartas de baralho. O baralho tem um funcionamento simples e eficaz. Quando um alvo de força igual ou inferior ao do portador do baralho ficar com uma quantidade de PF inferior a 30% de seu total, o portador do baralho pode tentar capturá-lo. O usuário lança uma carta contra o alvo, e esta tem 40% de chance de capturar a vítima +3 % para cada nível que o alvo tenha a menos que o lançador da carta. A criatura poderá ser de qualquer tipo e espécie, mesmo sem inteligência.

Uma vez capturada a criatura ficará presa na carta, a criatura poderá ser invocada posteriormente sob comando do portador do baralho. A criatura poderá ficar presente por 1 hora. Se morrer, a criatura voltará automaticamente para a carta e poderá ser invocada novamente no dia seguinte. No entanto, esta carta ganha um marcador. Com 3 marcadores, a carta é destruída e a criatura permanente morta. Para invocar uma criatura o usuário deve pagar 4/PF ou PM para cada um dos níveis da criatura. Estes PM ou PF não podem ser restaurados no mesmo dia.

Só existem duas formas de libertar uma criatura presa na carta: Ou por vontade do portador do baralho, ou por rasgar a carta com a criatura fora dela, destruindo a carta. Se a carta for rasgada com a criatura dentro, a carta e a criatura são destruídas permanentemente. Se a criatura for libertar, é necessário evoluir um nível para aprisionar outra criatura na mesma carta. O Baralho possui 30 cartas.

## LIVRO DE AMPLA ACURÁCIA

**Peso:** 2 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** 60%

Os livros de acurácia são artefatos mágicos que ampliam as capacidades de mago (ou usuário de magia). Neste caso, os livros de ampla acurácia melhoram de forma bastante efetiva as capacidades mágicas de seu usuário. Estes livros são equipados a seu usuário como se fosse uma arma, para que ele os use como canalizador de suas magias. Existe uma quantidade significativa destes livros, com variados bônus. Todos os livros de acurácia devem ser equipados no lugar da mão principal do personagem, impedindo que este use uma arma em sua mão principal. Magos poderão

apenas usar o livro. Personagens capazes de usar arma + escudo poderão usar apenas o escudo. Personagens aptos a usarem 2 armas poderão usar uma arma secundário. Em todos os casos, nunca será permitido o uso de um segundo livro.

Segue a tabela de bônus:

1d6	Bônus
1	+2 AM +15 PM
2	+2 AM +1 DM
3	+3 AM
4	+2 AM +2 DM
5	+3 AM +1 DM
6	+4 AM +20 PM

### ELMO NEGRO DE LANCONER

**Peso:** 1 Kg                      **Tipo:** Elmo Leve  
**Básico:** 2                        **Forjaria:** Cravejamento

Este elmo foi forjado completamente em Lanconer e encantado para ser indestrutível. O uso deste elmo confere naturalmente 2 de ID invés de apenas 1. Além disso, ao usar este item, todos os equipamentos do usuário tornam-se indestrutíveis. O elmo não pode ser equipado se o usuário possuir equipamentos com marcadores de desgaste. Se o elmo for removido, todos os outros equipamentos do usuário ganham um marcador de desgaste.

### ORBE DE KARMA-CATALIZAR

**Peso:** Desp.                      **Tipo:** Orbe  
**Básico:** 0                        **Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. Esta orbe em particular é capaz de absorver propriedades de equipamentos mágicos. O usuário pode encostar a orbe em um equipamento mágico e absorver suas propriedades. Bônus de IA, ID, AM e DM não podem ser absorvidos, apenas outros efeitos. Uma vez feito isto, a orbe deve ser cravejada em algum equipamento para manter o efeito absorvido para seu equipamento atual.

Exemplo: Uma Espada +2 IA que é capaz de restaurar todo o dano causado. A gema seria capaz de absorver seu efeito e, se craveja em uma arma de ataque, fará com que esta absorva todo o dano causado. Os +2 de IA são ignorados.

Uma vez absorvido algum efeito, a orbe poderá se desfazer deste para abrir espaço a um novo efeito. Se o fizer, este efeito será perdido para sempre. A orbe é capaz de absorver até 2 efeitos de itens nível 2 ou 1 efeito de item nível 3.

### ORBE DOS ESPETÁCULOS

**Peso:** 0,5 Kg                      **Tipo:** Orbe  
**Básico:** 0                        **Forjaria:** Cravejamento  
\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Orbes são globos de grande poder. Enquanto estiver cravejada em um de seus equipamentos o herói acumulará receberá um bônus de 15% em todos os ganhos de "Popularidade\*" e de "VIPs\*".

\*Popularidade e VIP são índices utilizados apenas em arenas, como o Coliseu.

### RED BLADE

**Peso:** 5 Kg                        **Tipo:** Espada Longa  
**Básico:** 1d8                      **Forjaria:** 50%  
\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



A Red Blade é uma lendária espada assassina. Seu portador recebe um bônus de +3 IA+1d12+5 de dano. Ao atacar um oponente pelas costas, mesmo que não seja um Ladrão ou uma de suas variações, o atacante ganha um bônus de +1 no dano de ataque. Sendo assim, se o usuário obtiver um 19 no dado, ainda assim terá acertado um ataque crítico.

### BLOOD BLADE

**Peso:** 5 Kg                        **Tipo:** Espada Longa  
**Básico:** 1d8                      **Forjaria:** 50%  
\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

A Blood Blade é uma lendária espada usada para alcançar o máximo dano ao oponente, mesmo à custa do próprio sangue. Seu portador recebe um bônus de +3 IA+1d20 +1d4 de dano por nível. No entanto, de todo o dano causado pela arma, 20% deste dano é causado ao próprio usuário.

## DARK BLADE

**Peso:** 5 Kg                      **Tipo:** Espada Longa  
**Básico:** 1d8                      **Forjaria:** 50%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



A Dark Blade é uma lendária espada usada por um dos mais importantes generais de Monstrópolis. Sua forma assustadora e sua cor negra caracterizam o tipo de pessoa que a empunha. A espada proporciona +4 de IA +1d20+3 de dano. No entanto, enquanto a estiver empunhando, o usuário não poderá atacar criaturas de Mau Caráter. O item é amaldiçoado e só poderá ser largado com um Remover Maldições 4.

## ÚNICA BLOODLUST

**Peso:** 2 Kg                      **Tipo:** Cota de Malha  
**Básico:** 2                      **Forjaria:** 60%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

As armas conhecidas como Bloodlust são uma linhagem de equipamentos criados por um antigo clã conhecido como Magos Sanguinários. O conceito dos equipamentos é que, uma vez banhados com o sangue das criaturas requisitadas, o item recebe um bônus permanente, que varia de acordo com o equipamento. Cada bônus pode ser adquirido apenas uma vez. Para que o ritual do banho de sangue funcione, é necessário que a criatura tenha morrido nos últimos 10 minutos e que o usuário já esteja equipado há pelo menos 1 hora.

O equipamento em questão é uma Cota de Malha que já confere naturalmente +2 ID +1 DM. Seguem os bônus:

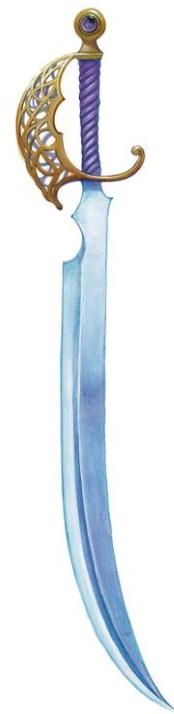
Criaturas	Bônus
1 Monstro Único	+2 AM ou IA
+2 Monstros Únicos	+2 ID ou DM
+2 Monstros Únicos	+50 PF ou PM

+3 Monstros Únicos +15 todos os Atributos  
+5 Monstros Únicos +2 AM e DM ou IA e ID

## RARE BLOODLUST

**Peso:** 3 Kg                      **Tipo:** Espada Curta  
**Básico:** 1d6                      **Forjaria:** 60%

As armas conhecidas como Bloodlust são uma linhagem de equipamentos criados por um antigo clã conhecido como Magos Sanguinários. O conceito dos equipamentos é que, uma vez banhados com o sangue das criaturas requisitadas, o item recebe um bônus permanente, que varia de acordo com o equipamento. Cada bônus pode ser adquirido apenas uma vez. Para que o ritual do banho de sangue funcione, é necessário que a criatura tenha morrido nos últimos 10 minutos e que o usuário já esteja equipado há pelo menos 1 hora.



O equipamento em questão é uma Espada Curta +1 IA +1 AM. Sua evolução depende do banho de sangue de criaturas mais difíceis de serem encontradas. Seguem os bônus:

Criaturas	Bônus
1 Gorgimera	+1 IA ou AM
1 Andro-Esfinge	+5 todos os Atributos B.
1 Slaad Vermelho	+2 PF ou PM por nível
1 Argos	+1d12 dano ou +30 PM
1 Ratori	+1 IA ou AM
1 Kirre	+1 ID ou DM
1 Gigante do Deserto	+1 IA ou DM
1 Demilich	+10% EXP
1 Devor. de Intelecto	+1 IA ou AM

## NECRO-LUST

**Peso:** 3 Kg                      **Tipo:** Boomerang  
**Básico:** 1d12                      **Forjaria:** 60%

As armas conhecidas como Bloodlust são uma linhagem de equipamentos criados por um

antigo clã conhecido como Magos Sanguinários. O conceito dos equipamentos é que, uma vez banhados com o sangue das criaturas requisitadas, o item recebe um bônus permanente, que varia de acordo com o equipamento. Cada bônus pode ser adquirido apenas uma vez. Para que o ritual do banho de sangue funcione, é necessário que a criatura tenha morrido nos últimos 10 minutos e que o usuário já esteja equipado há pelo menos 1 hora.

O equipamento em questão é um Boomerang de aço que não confere nenhum bônus inicial. Seguem os bônus:

Criaturas	Bônus
10 Zumbis	+1 IA
10 Sombras	+1 IA ou AM
5 Guardião da Cripta	+O usuário pode teleportar um alvo de nível igual ou inferior para até 20 m de distância uma vez ao dia
5 Vultos	+1 IA ou AM
1 Dracolich	+1 IA e ID +20 PF
1 Lich	+1 AM
1 Cavaleiro da Morte	+1 IA
1 Revenant	Desmoronamento (Ataques críticos destroem automaticamente o morto-vivo)

### DEATH BLOODLUST

**Peso:** 3 Kg      **Tipo:** Espada Curta  
**Básico:** 1d6      **Forjaria:** 55%



As armas conhecidas como Bloodlust são uma linhagem de equipamentos criados por um antigo clã conhecido como Magos Sanguinários. O conceito dos equipamentos é que, uma vez banhados com o sangue das criaturas requisitadas, o item recebe um bônus

permanente, que varia de acordo com o equipamento. Cada bônus pode ser adquirido apenas uma vez. Para que o ritual do banho de sangue funcione, é necessário que a criatura tenha morrido nos últimos 10 minutos e que o usuário já esteja equipado há pelo menos 1 hora.

O equipamento em questão é uma Espada Curta que já confere naturalmente +2 IA +1d12 de dano. Seguem os bônus:

Criaturas	Bônus
1 Assassino	+1 IA
1 Banshee	+1d12+1 de dano
1 Catoblepas	Criaturas atingidas por um ataque crítico físico morrem direto.
1 Morte Escarlata	+1 IA
1 Dracolich	O usuário torna-se immune a magias que matam a vítima diretamente. (EX: Sentença Fúnebre)

### DUNGEON BLOODSEEKER

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Capa  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

As armas conhecidas como Bloodlust são uma linhagem de equipamentos criados por um antigo clã conhecido como Magos Sanguinários. O conceito dos equipamentos é que, uma vez banhados com o sangue das criaturas requisitadas, o item



recebe um bônus permanente, que varia de acordo com o equipamento. Cada bônus pode ser adquirido apenas uma vez. Para que o ritual do banho de sangue funcione, é necessário que a criatura tenha morrido nos últimos 10 minutos e que o usuário já esteja equipado há pelo menos 1 hora.

O equipamento em questão é uma Capa que não confere quaisquer bônus iniciais. Seguem os bônus:

Criaturas	Bônus
2 Mímico	+Permite que uma vez ao dia, o usuário descubra todos os itens que estejam no perímetro de uma sala.
1 Mantor	+O usuário pode transformar sua capa em um mantor de mesmo nível que usuário que se comportará como aliado por 1d8 minutos.
1 Beholder	+1 AM ou IA
2 Gárgulas	+1 DM
3 Basiliscos	+O usuário torna-se immune a efeitos de petrificação.
1 Dragão Cromático	O Usuário sofre 50% de dano de sopros de dragão.
1 Naga Negra	O usuário ganha 50% de resistência a venenos.
1 Quimera	O usuário ganha +2 PF por nível.
2 Etercap	Uma vez ao dia, o usuário fica immune aos danos de uma aramadhila.

### ANEL EQUI-MÁGICA

**Peso:** Desprezível    **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0    **Forjaria:** Nulo

Este anel permitirá que o usuário faça uso da habilidade **“Equi-mágica”**. Para que a habilidade do anel funcione, é necessário que ele esteja sendo usado há pelo menos 1 dia.

<b>Frequência</b>	<b>Acerto</b>
1x/Combate	60%

**Equi-Mágica:** Esta poderosa habilidade permite que, uma vez que um oponente lance uma magia, o usuário possa lançar adicionalmente esta magia contra este mesmo oponente sem gastar seu turno. A habilidade não gera quaisquer custos de PM, no entanto, é necessário que o usuário conte com esta magia em seu grimório.

### ANEL DO ESTUDO PROFUNDO

**Peso:** Desprezível    **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0    **Forjaria:** Nulo

Este anel permitirá que o usuário faça uso da habilidade **“Estudo Profundo”**:

<b>Frequência</b>	<b>Acerto</b>
1x/Dia	60%

**Estudo Profundo:** Esta habilidade faz com que o usuário analise um oponente com muito mais cautela. O resultado disso é que ele recebe um bônus de +1 IA, AM, ID e DM contra este oponente. Além disso, quando este oponente morrer, o usuário da habilidade receberá adicionalmente 50% do total da EXP que o inimigo forneceria. Sendo assim, este oponente fornecerá 150% do total de EXP que forneceria.

### ANEL DA MAGIA SECRETA

**Peso:** Desprezível    **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0    **Forjaria:** Nulo

Este anel permitirá que o usuário faça uso da habilidade **“Aprender Magia Secreta e Usar Magia Secreta”**:

<b>Frequência</b>	<b>Acerto</b>
2x/dia (cada uma)	70%

**Aprender Magia Secreta:** Uma vez que um oponente use uma magia, o usuário pode instantaneamente usar esta habilidade do anel, para tenta copiar a magia para o anel. A magia copiada ficará no anel até que o usuário se desfça dela. Se o usuário se desfizer de alguma magia, ele terá que esperar evoluir um nível de EXP para aprende outra em seu lugar. Magias com custo X, custos que não envolvem PM ou encantamentos não podem ser aprendidas pelo anel. O usuário pode armazenar 1 magia e 1 magia adicional para cada 15 níveis que possua.

**Usar Magia Secreta:** Uma vez que haja pelo menos uma magia armazenada no anel o usuário poderá usá-la sem pagar seus custos em PM como se fosse essa habilidade. O uso destas habilidades é permitido mesmo a guerreiros, ladrões e outros personagens que não são capazes de usar magias naturalmente.

## BOOMER GANG

**Peso:** 3 Kg **Tipo:** Boomerang

**Básico:** 1d12 **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Este lendário boomerang é capaz de atingir diversos oponentes em um só ataque. A arma já naturalmente +2 IA +1d8 de dano. No entanto, o usuário pode atingir um alvo adicional para cada 8 níveis completos que possua. Para cada alvo adicional o boomerang recebe +1 IA adicional e cumulativo para atingir o alvo seguinte. Ou seja o primeiro alvo não recebe bônus, o segundo +1 IA, o terceiro +2 IA, o quarto +3 IA e assim por diante. O Boomerang pode acertar um máximo de 5 alvos e cada alvo deve estar a até 5 metros de distância do próximo a ser atingido.

## SHOWRIKEN

**Peso:** 0,25 Kg **Tipo:** Shuriken

**Básico:** 2d8 **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Uma das armas lendárias mais procuradas por ninjas e assassinos. Esta Shuriken é considerada um projétil +3 IA. O dano causado pela Shuriken recebe um bônus equivalente a 1d4 de dano para cada um dos níveis do atirador e do alvo somados. Além disso, uma vez ao dia, a Showriken pode ser disparada com um Ataque Mágico ao invés de um ataque físico. A chance de perder esta shuriken após um disparo é de apenas 2%.

## ESTRELAS DA MORTE

**Peso:** 0,25 Kg **Tipo:** Shuriken

**Básico:** 2d8 **Forjaria:** Nulo

Na verdade, trata-se de 3 shurikens com design bastante peculiar. Todas elas são +2 IA +1d8 de dano. A grande vantagem destes prjéteis que podem ser arremessados individualmente ou em conjunto de 2 ou 3, contra apenas um alvo ou contra alvos diferentes. A chance de perder uma destas shuriken após um disparo é de apenas 2%.

## ORBE NECROSADA

**Peso:** 0,25 Kg **Tipo:** Orbe

**Básico:** 0 **Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. Esta, em particular, tem influência direta sobre a criação de Mortos-Vivos. Todos os mortos-vivos gerados pelo possuidor da orbe tem seu nível acrescido em +2d4 níveis. Além disso, o Morto-Vivo recebe um bônus de +2d20% PF e PM(Se for o caso). A Orbe só pode trocar de usuário uma vez ao mês.

## GLORY AND DEATH OF DRAGON

**Peso:** 5 Kg **Tipo:** Esp. Longa

**Básico:** 1d8 **Forjaria:** 60%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Esta lendária espada forjada por míticos membros do Clã dos Dragões. Durante a grande guerra entre os Dragões da Luz e os Dragões Negros, uma forma efetiva das facções se enfrentarem eram usando armas que feriam dragões. A Glory and Death of the Dragon é uma poderosa arma especializada na caça destas poderosas criaturas. O uso da arma confere um bônus natural de +2 IA +1d12 de dano. No entanto se usada para matar dragões, a espada passa a brilhar em uma cor vermelha e começa a pingar sangue. Este efeito confere um adicional de +2 IA +1d12 de dano para causar dano a estas criaturas. Mas o grande efeito da espada é que toda vez que um dragão é morto diante dela, a gema na espada suga parte da essência do dragão. Para cada dragão morto diante dela a espada acumula um marcador. Se o dragão possuir nível superior a 30, a arma ganha dois marcadores. O usuário da arma ganha 5 PF & PM e 1d4 de dano para cada marcador acumulado. Ganha +1 IA para cada 5 marcadores acumulados e +1 Def Mag para cada 10 marcadores acumulados. A arma pode acumular um máximo de 30 marcadores. Se a arma trocar

## ARMADURA DO VIGOR ETERNO

**Peso:** 14 Kg      **Tipo:** Armadura de Ferro  
**Básico:** 5      **Forjaria:** 51%

Talvez esta seja o equipamento mais poderoso dentre os “itens do vigor” conhecidos. O uso desta armadura confere um bônus de +3 ID e um bônus de +4 PF para cada um dos níveis do usuário. Além disso, a Armadura confere +10 de SAÚDE e FORÇA.

## HARDENER

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Este anel mítico anel, torna todas as armas e armaduras de seu usuário indestrutíveis. O uso deste anel não imuniza processos de autodestruição ou de consumo do item. Os equipamentos apenas não acumularão mais marcadores de desgaste, nem poderão ser alvos de mágicas ou habilidades capazes de destruí-los.

## CORSELETE DE NEMEIA

**Peso:** 5 Kg      **Tipo:** Corselete de Couro  
**Básico:** 3 I.D.      **Forjaria:** Nulo

Este corselete foi inspirado na antiga criatura mística, o Leão de Nemeia. Bem como o couro da criatura, o do corselete também é impenetrável por armas comum. Isto torna seu usuário extremamente resistente a ataques físicos comuns, no entanto um pouco mais frágil contra ataques mágicos. O equipamento é tratado como um Corselete +6 ID -2 DM. Se o oponente estiver atacando com uma arma mágica de nível 2 ou maior, este bônus cai para apenas +3 ID.

## RELIGION

**Peso:** 5 Kg      **Tipo:** Esp. Longa  
**Básico:** 1d8      **Forjaria:** 60%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Trata-se de uma espada longa sagrada muito antiga, criada nos primórdios de Terassan. Desde os tempos remotos, a arma sempre foi

motivo de disputas entre anjos e demônios. O motivo? Além de grande poder de combate, a arma tem o poder de perdoar os pecados dos nocauteados por ela. E, acreditem ou não, esta espada pode ser usada mesmo por clérigos e suas variações.

Na verdade, trata-se de uma Espada Longa +4



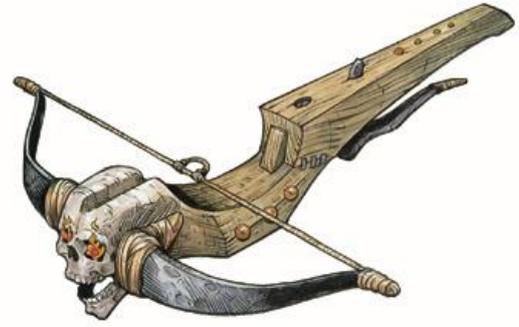
IA +2d12+2 de dano e +2 DM. No entanto a espada não é capaz de matar. Na verdade, ataques da arma nem ao menos produzem cortes. Quando um alvo tem seus PF reduzidos a 0 através de um ataque da espada, este não morrerá e ficará apenas inconsciente. O estado de inconsciência dura por 1 dia, ou até o próprio usuário da arma restaura alguma quantidade de PF da vítima. No entanto, a Religion não foi criada para matar e sim para perdoar. Por isso, uma vez neste estado, o seu atacante terá a responsabilidade de manter sua vítima viva até que esta recobre a consciência. Se a criatura sobreviver e recobrar a consciência, esta terá todos os seus pecados cometidos até então perdoados. Todavia, se a vítima morrer, o usuário da espada que a deixou inconsciente perde 1d8+1 PF permanentemente e 3 pontos de cada atributo básico.

## WEST CROSSBOWS

**Peso:** 2 Kg (Cada)      **Tipo:** Besta Leve  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Trata-se de duas bestas leves idênticas. Estas armas são lendários armamentos que pertenceram a alguns dos mais poderosos atiradores da parte Oeste do Reino de Gerum. Estas armas são consideradas Bestas +2 IA +1d8 de dano. Mas sua grande vantagem é são as únicas armas de projéteis que podem ser usadas em ambas as mãos simultaneamente permitindo realizar dois ataques simultaneamente no mesmo turno. As bestas podem atacar o mesmo oponente ou oponentes diferentes. No entanto, para recarregar as bestas eficazmente, é necessário passar em um teste de FORÇA e AGILIDADE. Em caso de falha, o usuário perderá o turno recarregando as armas.



## ITENS MÁGICOS - NÍVEL 4

Não se assuste! Nesta sessão encontraremos itens que possuem poderes inimagináveis! Os Itens nível 4 são equipamentos e artefatos que estão perdidos no tempo e, se encontrados, podem até mudar o rumo da história. Cruzar um item destes pelo caminho provavelmente é uma oportunidade única, que aparece apenas uma vez na vida. Alguns destes itens são capazes de destruir reinos inteiros e, talvez, fossem melhor não serem encontrados.

Segue a Lista de Itens Nível 4:

### ABSOLUTO 0

**Peso:** 3 Kg

**Básico:** 1d4.

**Tipo:** Espada 2 Mãos

**Forjaria:** Nulo



Absoluto 0 é uma poderosa Espada de Duas Mãos que controla os poderes gélidos do frio. Algumas poucas unidades destas armas foram confeccionadas por Mono-Elementalistas do Ar e da Água. A simples presença da arma fara com que o ambiente fique mais frio chegando a atingir a temperatura de 7° C. A espada possui um bônus de +5 IA, e um ataque executado por ela pode causar um dano adicional de 5d12+3 por frio. Além disso, os alvos de nível inferior a 20 deverão

submeter-se a um teste de ataque mágico ou ficar congelados por 1d6 minutos. Apenas por tocá-la, esta espada consegue transformar grandes quantidades de água em gelo.

### AMPULHETA DE CHRONOS

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Esta ampulheta é a antiga relíquia usada por Chronos, a entidade responsável por controlar o tempo. Esta ampulheta tem exatamente 20 minutos de tempo de escoamento da areia, e quando ativada o tempo para completamente. O portador da ampulheta poderá movimentar-se e fazer o que quiser durante os momentos em que o tempo estiver parado, com exceção de atacar pessoas e destruir objetos.



Isto decorre do fato de que destruir coisas e ferir seres durante o período que tempo estiver parado poderá resultar em um colapso atemporal, causando sérios danos ao espaço/tempo. Devido a isso, a ampulheta possui um dispositivo de segurança que faz com que toda vez que o seu portador tente tomar este tipo de ação, o tempo volta ao normal.

## ANEL DO MORIBUNDO

**Peso:** Desprezível    **Tipo:** Acessório

**Básico:** Nulo    **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Este anel fará com que seu usuário esteja sempre em uma situação de semi-morte. Enquanto estiver com este anel, o personagem permanecerá sempre com 1 PF. Não importa quantas vezes o usuário se restaure, os seus PF sempre se estabilizarão em 1. Isto não impede que seus PF sejam reduzidos a 0 e o personagem morra.

OBS: Itens amaldiçoados são facilmente confundidos com itens mágicos comuns ao serem identificados por magos. (Ver Itens Amaldiçoados).



## ANEL DOS MAGOS LENDÁRIOS

**Peso:** Desprezível    **Tipo:** Acessório

**Básico:** Nulo    **Forjaria:** Nulo

Este poderoso anel é um dos alvos de maior cobiça entre os magos. O uso deste anel concede ao usuário +4 PM/nível e uma magia adicional para cada 3 de seus níveis de experiência. As magias adicionais deverão ser distribuídas entre os níveis possíveis de experiência. Se o anel for tirado e recolocado, as magias não poderão ser trocadas.



## ARMADURA DA ABSORÇÃO ELEMENTAL

**Peso:** 15 Kg    **Tipo:** Armadura

**Básico:** 6 I.D.    **Forjaria:** 51%

Esta armadura possui propriedades elementais realmente impressionantes. O seu usuário, ao receber um ataque elemental de qualquer tipo, ao invés de causar-lhe dano irá restaurá-lo na mesma proporção. Além disso, esta é uma armadura +3 de I.D.

## ARMADURA DO VIGOR ETERNO

**Peso:** 15 Kg    **Tipo:** Armad de Placas

**Básico:** 4 I.D.    **Forjaria:** 51%

Diferente dos outros itens que ampliam o vigor físico, este o clero nega ser responsável por sua criação. Alguns acreditam que eram armaduras utilizadas por seres celestes ao vagarem por Terassan. Estas armaduras também concedem a seu usuário um bônus permanente em seus PF até que seja removida de quem a estiver vestindo. Além disso elas possuem bônus de I.D. que variam de 1 a 4 (sorteados com 1d4). Existem algumas variações deste item que concedem bônus diferentes.

Sorteio (1d6)

1-3    Bônus 30 PF

4-6    Bônus 50 PF

6    Bônus 100 PF

## ARMADURA DE OURO

**Peso:** 4 Kg    **Tipo:** Armadura

**Básico:** 4    **Forjaria:** 51%

Esta armadura é na verdade um corselete e é feita de ouro maciço e é uma Corselete +3 ID. Além disso, o usuário da armadura é capaz de lançar magias, inclusive encantamentos, gastando apenas 50% (arredondados para cima) do custo em PM.

## AURORA

**Peso:** 11 Kg    **Tipo:** Esp. 2 Mãos

**Básico:** 2d8    **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Esta é a lendária espada Aurora. Trata-se de uma espada dourada banhada em ouro que foi forjada nos primórdios do planeta. Como espada em combate, ela se equivale a um item de nível 3, mas a arma possui uma outra propriedade inigualável: Ela é a única arma capaz de destruir o Peitoral Darker. Um único golpe da espada é capaz de estilhaçar o peitoral e tornar vulnerável seu usuário.



Além disso, a arma é uma Espada de Duas Mãos +4 IA e +1d12 de dano. Se o usuário estiver em nível superior a 19, o bônus passa a ser +5 IA e +3d12 de dano

## AVANDRA

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Trata-se uma pequena estatueta que contem parte da essência de Avandra, uma entidade conhecida como a Deusa da sorte. Carregar este artefato fara com seu portador goze de uma absurda sorte. É como: Achar itens raros acidentalmente, ter bônus em sorteios, inimigos errarem ataques fáceis, armadilhas serem detectadas e desramadas facilmente, etc... Além disso, a estatueta concederá um bônus de +65 no atributo SORTE, permitindo que este extrapole os limites de um humano.

## BALMUND

**Peso:** 5 Kg      **Tipo:** Espada Longa  
**Básico:** 1d12      **Forjaria:** 51%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Balmund é a lendária Espada dos Heróis. Empunhada por um antigo mestre dos Dragões Sagrados, a espada contempla os mais bravos. Esta lâmina já cruzou toda Terassan, e hoje aguarda para encontrar um novo escolhido para empunhá-la contra as forças do mal. Trata-se de uma Espada Longa +4 IA. A espada causa 1d4 adicional para cada 4 pontos de CORAGEM que seu usuário possuir. Os dados devem ser simplificados até 1d20. Por exemplo: Invés de jogar 10d4, o jogador deve jogar 2d20. Além disso, toda vez que usuário matar um oponente com um nível superior ao seu, o personagem, ganha 1d4 pontos de coragem.

## BASTÃO NUCLEAR

**Peso:** 4 Kg      **Tipo:** Bastão  
**Básico:** 1d6 Dano      **Forjaria:** 100%

Estes bastões são raros, sabe-se de apenas algumas unidades espalhadas por Terassan. Em combate, a arma é considerada um Bastão Mágico +4 IA +1d12 de dano. Mas, sua verdadeira habilidade está em disparar pequenos globos de energia pela gema da ponta do bastão. Ao tocarem algo sólido, estes globos detonam uma explosão de proporção catastróficas, capaz de atingir uma



área de 2d6 km<sup>2</sup>. O basta pode lançar apenas 1 globo por semana. A arma é muito procurada por grandes vilões e terroristas.

## BHAAL

**Peso:** 7 Kg                   **Tipo:** Espada Longa

**Básico:** 1d12.               **Forjaria:** 51%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Este é nome da espada usada por Bhaalzebu, um dos 6 demônios guardiões do abismo. Esta espada possui uma orbe encrustada em seu cabo que é capaz de drenar a vida de demônios. Todo dano causado em demônios é revertido em vida para seu usuário.

A espada também é capaz controlar até 20 demônios de nível inferior ao do usuário por tempo indeterminado. Os demônios ficarão sob este efeito até que o portador da espada morra ou esta seja destruída. Além disso, esta espada é feita de um metal negro do inferno capaz de conferir um Bônus de +4 I.A. e + 5d8 Dano.

## BRAÇADEIRAS DA VIDA

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Acessório

**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Impossível



Este fantástico item foi criado por um necromante aventureiro extremamente desconfiado. Ele não acreditava que, se um dia fosse abatido, seus

companheiros o levariam a um templo para ser revivido. Embora tenha sido criado por um necromante, este item pode ser usado por qualquer classe de humanoides.

Estas braçadeiras não conferem ao usuário nenhum bônus de combate especial, mas permite que toda vez que o usuário seja morto, este volte à vida no minuto seguinte sem qualquer custo em PM. Ao ser revivido, o herói retorna com 10% de seus PF, que podem ser recuperados normalmente. Este efeito só pode ser usado 2 vezes ao dia e apenas por um personagem no mesmo dia. As penalidades de perda de atributo são aplicadas normalmente.

## BRAÇADEIRAS VAMPÍRICAS

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Acessório

**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Uma vez colocada, estas braçadeiras cravam presas nos pulsos de seu usuário e passam a drenar parte de seu sangue. O personagem que estiver equipado com este item passa a perder 2 PF por minuto. O item só pode ser retirado com um Remover Maldições 4.

OBS: Itens amaldiçoados são facilmente confundidos com itens mágicos comuns ao serem identificados por magos. (Ver Itens Amaldiçoados).

## BRINCOS DA FUSÃO

**Peso:** 0,1 Kg               **Tipo:** Acessório - Único

**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Este raro artefato trata-se de dois brincos de pressão, criados por dois irmãos que gostariam de unir suas forças contra seus oponentes. Se usados pela mesma pessoa, estes brincos não passam de um simples ornamento, mas se usados por dois humanoides diferentes, que possuam inteligência acima de 40, os dois se unem em uma única pessoa.

Este item cria um indivíduo único com força abissal, somando suas potencialidades. A aparência, voz e personalidade é uma mistura dos dois indivíduos. Esta mutação só pode ser feita uma vez por dia. Efeitos de poções mágicas, venenos e magias temporárias perdem sua

funcionalidade. O ser novo ficará com os seguintes atributos:

- A soma dos PF de ambos
- A soma dos PM de ambos
- A soma da AM de ambos -10
- A Soma da DM de ambos -18
- A soma do I.A. de ambos – 10
- A soma do I.D. de ambos – 25
- Todas as magias e habilidades de ambos.
- O Nível de referência é equivalente à soma de 80% dos níveis de ambos
- Os atributos básicos é a soma de ambos, respeitando as regras de poder.
- As armas podem ser utilizadas todas as que qualquer um dos dois saiba usar, respeitando as regras de religião.



Não podem ser aprendidas habilidades, perícias ou magias neste estado. Toda experiência ganha durante a fusão é acumulada e dividida igualmente ao fim do processo.

Os brincos podem ser retirados a qualquer momento, cessando o efeito da fusão. Quando isso ocorrer, os personagens são lançados em direções opostas ficando 1d20 minutos inconscientes. Após 1 hora de fusão, os personagens têm 10%/minuto cumulativos de chance de morrerem e separarem sozinho.

Após o fim de cada fusão, cada personagem deve testar cada um de seus

atributos básicos. Para cada falha, o personagem perderá 1d4 pontos daquele atributo.

## CAIXA DE PANDORA

**Peso:** 10 Kg                      **Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo                      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Esta caixa é um artefato mítico forjado no oitavo círculo do inferno. As lendas dizem que ela foi forjada pelo próprio Mammon, o demônio regente dos 9 círculos do inferno. Os mitos falam de que a Caixa de Pandora guardava todos os valores da humanidade, e foi aberta por uma mulher chamada Pandora, que deixou estes valores escaparem restando somente a esperança.

Na verdade, isto não passa de uma lenda, pois quando aberta ela liberta os 666 demônios do armageddon. Dentre estes estão os 500 demônios inferiores, 100 demônios médios, 20 Demônios maiores, 36 Demônios Errantes, 6 Demônios do Abismo e os 4 cavaleiros do apocalipse: Morte, Peste, Guerra e Fome. Além de libertar algumas hordas de demônios que ficarão sob controle de quem abrir a caixa. Eles são libertados com um único objetivo: A destruição completa de toda a vida de um planeta.

Os Demônios do Abismo são mais poderosos que os próprios Cavaleiros do Apocalipse, e mesmo Demoon, o regente dos planos os teme. A caixa está perdida há muitos anos e é a única forma de selar estes demônios novamente. Para ser aberta, quem a criou estipulou um segredo que precisa ser decifrado.

## CAIXA DE VOSTOK

**Peso:** 2 Kg                      **Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo                      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Esta caixa mística é fantástica. Foi criada há muitos anos por um mago alquimista chamado Vostok com o nobre propósito de curar seus companheiros. Cada vez que o usuário envia a mão na caixa, pode puxar uma poção aleatória. Estas poções não poderão ser vendidas, ou perderão seu efeito, pois Vostok criou a caixa para este fim. Esta habilidade pode ser usada 50 vezes. Após isso a energia da caixa ficará sem energia, sendo necessário 1 ano sem utilização para recuperá-la.

## CAJADO DO ABISMO

**Peso:** 4 Kg                   **Tipo:** Bastão  
**Básico:** 1d6                   **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



O Cajado do Abismo é um item mitológico usado pelos embaixadores entre Terassan e Arkanum/Infernum. O cajado possui duas funções básicas: Abrir portais entre estes mundos e levar almas de um mundo para outro.

Em posse deste cajado, seu usuário pode livremente abrir portais para até o 3º Círculo de Infernum e para qualquer um dos 23 Círculos de Arkanum. O uso do cajado não protege o seu portador de entidades destes planos, mas lhe garante algum respeito. Se o cajado cair nas mãos de um mero mortal, os demônios mais inteligentes poderão

questionar a razão desta situação. Devido a este poder, o cajado é cobiçado por alguns anjos e seres celestes.

O cajado também tem o poder de recolher almas de seres mortos. Toda vez que um ser inteligente é morto próximo ao cajado, mesmo que não seja pelo portador do cajado, o artefato poderá sugar a alma do morto. Para cada alma presa no cajado o usuário recebe um bônus de +1 PF & PM. O cajado pode acumular até 100 almas. No entanto, estas almas deverão ser descarregadas em Arkanum ou Infernum

todo dia 6 do mês, senão demônios guardiões do inferno virão buscar o item e matar seu portador.

Este item causa uma sensação de agonia pela sua simples presença. Os que se aproximarem do cajado poderão até mesmo ouvir os gritos e lamentos das almas ali aprisionadas. Acredita-se que as almas presas sofrem de um profunda dor e desespero enquanto estão dentro do cajado. Além disso, o item é um Cajado +4 IA +3d12 de dano. Se o cajado estiver carregado com mais de 50 almas, este bônus passa a ser +6 IA + 6d20 de dano.

## CANHÃO DE ALMAS

**Peso:** 150 Kg                   **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo                   **Forjaria:** Nulo

Este poderoso canhão deve possuir duas básicas finalidades: Sugar Almas e disparar almas. Para abastecer o canhão, o usuário poderá drenar todas as almas de seres mortos a menos de 1 dia em um raio de 500 m. este processo pode ser feito quantas vezes necessário. A capacidade máxima do canhão é 100 almas.

Uma vez abastecido com qualquer quantidade de almas, o canhão pode dispará-las contra 1 oponente. O alvo do canhão poderá fazer um teste de Defesa Mágica para evitar o dano. Para cada alma a arma causa 1d20 de dano. O canhão pode disparar por ataque de 1 a 30 almas.

## CATACLISMO

**Peso:** 4 Kg                   **Tipo:** Bastão  
**Básico:** 1d6 Dano           **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Alguns dizem que este cetro foi criado por emissários dos céus, a pedido do próprio Abadi, para regular os desastres naturais em Terassan. O fato é que este item é capaz de criar e parar alguns tipos de desastres naturais. O cetro pode gerar em áreas de até 2 km: Terremotos, Enxames de Insetos, Erupções Vulcânicas (Desde que haja um vulcão), Tornados, Criação de charcos e areia movediça, Fortes Tempestades e Ondas Tsunami (Quando perto do mar).

A intensidade dos desastres pode variar de acordo com o nível do usuário do cetro. Este poder pode ser usado somente uma vez por mês. Além disso, o cetro confere um bônus de +4 I.A. e +3d6 de dano. Para que a arma possa realizar estes efeitos, é necessário que ela esteja equipada há pelo menos 1 nível.

## CÉTIC

**Peso:** 2 Kg                      **Tipo:** Escudo Pequeno  
**Básico:** 2                         **Forjaria:** Impossível

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Cético é o lendário Escudo da Anulação. Este é um escudo médio mágico capaz de anular qualquer magia ou efeitos mágicos numa área de 100 ms. O a simples presença do item anula temporariamente efeitos mágicos e armas mágicas de até nível 2 (Nível do item), deixando a critério do portador do escudo quais efeitos poderão ser mantidos e quais não.

O equipamento também é capaz de emitir uma onda de silêncio 2 vezes ao dia. A onda não permite que nenhum feitiço, magia ou ritual seja lançado na área de 100 m por personagens que sejam de nível menor que o dobro do nível do usuário, permitindo apenas uma exceção à escolha do portador do escudo. Além disso, ele é um escudo +2 de D.M.

## CETRO DA CONJURAÇÃO

**Peso:** 4 Kg                      **Tipo:** Bastão  
**Básico:** 1d6 Dano            **Forjaria:** 100%

O Cetro da conjuração foi feito para magos que gostariam de ver os efeitos de suas magias mais rapidamente. Enquanto estiver equipado com o cetro, todas as suas magias terão carregamento reduzido em 2. Se o cetro for largado, só poderá ser equipado novamente no nível seguinte. O cetro é considerado um Cajado +3 IA +2d12 de dano.

## COLOSSUS

**Peso:** Desprezível            **Tipo:** Anel  
**Básico:** Nulo                 **Forjaria:** Nulo

Este anel não possui nenhuma propriedade de combate específica. No entanto, uma vez por semana, o usuário do item pode tomar proporções colossais, ficando com 3d20 m de altura. Ao usar a habilidade, seus equipamentos crescem junto com o usuário. O portador do anel fica com este tamanho por 2d20 minutos.



## CORAÇÃO DA FLORESTA

**Peso:** 12 Kg                    **Tipo:** Tridente  
**Básico:** 2d10                 **Forjaria:** 90%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Esta lança foi criada por Mar Leene, uma líder da antiga comunidade élfica de Poah. O método de sua criação permite sua utilização por Druidas. Suas habilidades com animais são formidáveis.

O possuidor da lança não será atacado por nenhum animal comum e poderá comunicar-se com ele e influenciá-los se obtiver sucesso em um teste de Ataque Mágico. Além disso, esta arma é uma lança +5 I.A. e +10 de dano.

## CORSELETE DO MÁRTIR

**Peso:** 3 Kg                      **Tipo:** Corselete  
**Básico:** Nulo                 **Forjaria:** 51%

Este item é o último recurso dos desesperados. Este Corselete +3 ID +2 DM permite que o usuário se sacrifique para desferir uma última tentativa de derrotar seu oponente. O portador do corselete explodirá sua essência de vida gerando a até 100 ms a sua volta uma onda de restauração ou destruição a todos.

Se optar por gerar uma onda de restauração, uma aura branca envolverá todos os seus companheiros e aliados restaurando uma quantidade de PF igual ao seu total de PF e PM somados. Se optar por gerar uma onda de

destruição, uma aura negra emanará de seu corpo atingindo todos os seus oponentes, causando uma quantidade de dano igual ao seu total de PF e PM somados.

Os alvos poderão submeter-se a um teste de Defesa Mágica para evitar os efeitos, mas o teste terá uma penalidade de +2 na jogada de dados. Após isso, o usuário do item cairá morto ao chão. A falha do ataque não impede a morte de atacante.

## CUBO DA FORTALEZA

**Peso:** 0,5 Kg

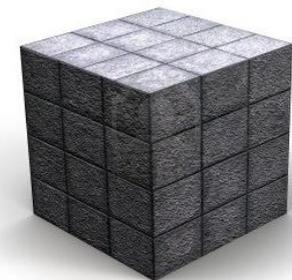
**Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Esta é uma das mais poderosas relíquias de Terassan. Pertenceu à Baluk, o Rei Nômade. Trata-se de um cubo que, ao ser colocado no chão, se tornará uma enorme fortaleza com jardins e até 10 casas em volta.



Para ativá-lo o usuário deverá dizer as palavras de ativação “Baluk at Gloríficus” e o cubo irá se desdobrando até formar o castelo. Esta mesma frase pode ser usada para fechar o cubo, mesmo que o usuário esteja dentro dele. No entanto, as palavras não funcionam de dentro do cubo fechado.

A área total do terreno do cubo é de 5 km<sup>2</sup>, mas o castelo deverá ter no máximo de 1 km<sup>2</sup> de área e cada casa com até 300 m<sup>2</sup> de área, sendo o resto da metragem deverá estar distribuída em campos, jardins ou até uma pequena floresta. A formação das estruturas deverá ser descrita por seu usuário antes do uso. Uma vez determinada pelo usuário, o cubo sempre reproduzirá aquela mesma estrutura que poderás ser mudada com o usuário pagando 3 pontos de SABEDORIA. O cubo só poderá mudar de usuário com a morte de seu dono.

O dono da fortaleza poderá deixar itens, animais, e até mesmo pessoas dentro do cubo. Em quanto estiverem dentro do item, pessoas e animais poderão caminhar livremente como se o cubo estivesse aberto, mas não poderão sair da área do cubo. Além disso, o usuário terá excelentes bônus para combater dentro da fortaleza: +30 PF, +30 PM, +4 I.A., I.D., A.M. &

DM e encantamentos travarão apenas 25% (arredondado para cima) dos PM, se o item ou ser encantado estiver dentro da fortaleza.

Baluk criou um dispositivo de segurança que fica dentro do castelo para abrir o cubo de dentro. Fez isso para caso um dia ele ficasse preso dentro do item. Mas é um artifício muito perigoso, levando em consideração que o cubo irá destruir praticamente tudo que há em volta em uma área de 5 km<sup>2</sup>. Então, Baluk nunca usou deste dispositivo.

## DARK SCYTHE

**Peso:** 8 Kg

**Tipo:** Foices - Único

**Básico:** 1d12+1

**Forjaria:** 60%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Este é a lendária Foices dos Mortos. Forjada da própria essência da necromancia, esta arma é capaz de eventualmente transformar o indivíduo que for morto por ela em um morto-vivo sob controle de seu usuário. Toda vez que o oponente for morto por este foices, o usuário pode optar por transformá-lo em um morto-vivo aleatório. O usuário pode manter até 1 morto-vivo por nível de experiência sob seu controle.

Sorteio (1d20)

1 – 4 Zumbi

5 – 6 Esqueleto

7	Guardião da Cripta
8 – 9	Vulto
10 – 11	Carniçal
12 – 13	Sombra
14	Ghoul
15	Poltergeist ou Assombração
16	Vampiro
17	Lich
18	Cavaleiro da Morte
19	Revenant
20	Morto Vivo Poderoso criado pelo MJ. (EX: Legiões, Demilich etc)

Os atributos de cada morto-vivo dependerão do tipo em que se tornar e da força do alvo em vida. Estes atributos devem ser definidos pelo MJ. Os EXP adquiridos pelos mortos-vivos pertencem ao personagem que os controla, já que não capazes de evoluir níveis.

Esta habilidade da foice funciona contra todas as raças, com exceção e inimigos que já são mortos-vivos ou seres criados magicamente, como golens, elementais, objetos animados, etc.. No entanto, o usuário da foice pode exercer controle sobre quaisquer mortos vivos equivalentes ao seu nível que estiverem em um raio de 50 metros. O alvo poderá fazer um teste de Defesa Mágica para repelir este efeito. Se a arma for destruída, todos os seus efeitos cessam.

Além destes efeitos, a foice emana uma energia negra capaz de ferir os seus oponentes. Isto faz com que a arma seja considerada um Foice +4 IA +2d12 de dano

## DARKER

**Peso:** 10 Kg      **Tipo:** Peitoral  
**Básico:** 5      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Este peitoral foi criado pelos mais antigos usuários de magia de Terassan. O usuário desta armadura se torna quase um Deus, ficando imune a quaisquer danos físicos. Magias são capazes de ferir o usuário, mas apenas causam 20% do dano. Hoje, acredita-se que esta poderosa armadura encontra-se nas mãos do tirano Lord Caos. O equipamento possui um ponto fraco: Apenas um golpe certo com a espada Aurora é capaz de destruir o peitoral.

## DIAMANTE DA RESISTÊNCIA 4

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Gema  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Esta diamante é mais um item formidável para combater usuários de magia. Enquanto o item estiver nas mãos de seu usuário, todos os oponentes do portador da gema terão Defesa Mágica Reduzida em 4. Os oponentes que tiverem defesa mágica igual ou inferior a 4 não sofrerão alterações.

## DIAMANTE DOS SOBERANOS

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Gema  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Esta gema age direto na evolução de seu usuário. Enquanto estiver portando o diamante, o usuário evoluirá o dobro de PF, PM e dano que evoluiria normalmente. Além disso, ele pode optar por ganhar um IA, ID, AM ou DM adicional no momento de sua evolução. No entanto, o personagem ganhará apenas 70% que deveria receber da EXP em todas as situações. Para que o artefato funcione, é necessário que o usuário o esteja portando desde quando possuía 50% da experiência necessária para passar para o próximo nível.

## DRAGON HEART

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Orbe  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Orbes são globos de grande poder. Pendragon é uma orbe que permite ao usuário influenciar ou controlar todos os tipos de dragões desde que o alvo possua um nível de até o 3 níveis acima dos níveis do usuário. A orbe também surte efeito contra mestiços de dragão e membros do clã dos dragões.

Cor: Dourado

## DRAGON RAIN

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Orbe  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Orbes são globos de grande poder. Diferente das demais orbes, esta pode ser usada apenas uma vez. Ao ser arremessada ao chão e

estilhaçada, uma chuva de 3d20 dragões de todos os tipos cairá dos céus. Os dragões têm os mais diversos poderes, caracteres e força, mas todos ficarão sob controle do usuário por 2d20 minutos. Este é um item muito perigoso, pois após este período, os dragões não irão embora. Devido a diversidade de caracteres e personalidades, um caos total poderá tomar conta do local e, talvez, do reino inteiro.

Cor: Azul



### ESPADA LENDÁRIA DO CONHECIMENTO

**Peso:** 5 Kg      **Tipo:** Espada Longa  
**Básico:** 1d8 Dano      **Forjaria:** 50%

Esta leve espada é feita de uma liga metálica bastante peculiar esculpidas por druidas da floresta. O objetivo de sua criação é acumular mais conhecimento com a derrota de seus inimigos. Esta foi a criação máxima deste grupo druidas e seus efeitos. Todos os inimigos mortos ou derrotados com esta maça proporcionam 50% a mais de pontos de experiência. Além de seu efeito principal, esta espada possui um bônus de +2 IA e +3d12 de dano.

### ESPELHO DA DANAÇÃO

**Peso:** 10 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



qualquer um que veja seu reflexo através dele.

Este poderoso espelho foi criado com a finalidade de gerar uma maldição. Todos os que olhem diretamente para ele virão seus piores medos através do espelho. Além disso, o espelho causa um dano psíquico de 3d100 a

### ESPELHO DA LOCALIZAÇÃO

**Peso:** 10 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Existem poucas unidades deste espelho em Terassan e seu poder é fantástico. Este espelho é capaz de localizar qualquer item ou ser que o usuário já tenha visto no último ano. Seres que tiveram sua natureza alterada depois de ter contato com o usuário não poderão ser localizados.

### ESTANDARTE DOS MORTOS

**Peso:** 5 Kg      **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Outro item criado pelo necromante Kimio, o usuário de necromancia conhecido mais poderoso do reino. Este estandarte trata-se de uma bandeira necromântica com um símbolo de um crânio desenhado em seu corpo. Este item tem utilização em grandes batalhas e foi símbolo do levante dos mortos na Guerra de \*\*\*.

O estandarte deve ser fixado no chão em uma região de combate. Todos os indivíduos que morrerem em um raio de 500 ms do estandarte se levantarão no minuto seguinte para combater a favor do dono do estandarte. O morto-vivo em que cada combatente irá se transformar dependerá do poder e nível que possuíam enquanto vivos, ficando a critério do mestre.

Os mortos ficaram em pé até serem derrotados ou término do combate ou guerra, caindo mortos novamente após isso. O estandarte só pode ser fixado 1 vez ao dia.

### ESTATUETA DE CÉRBERUS

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Artefatos  
**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo



Esta pequena estatueta de um cão de três cabeças é Cérberus, o Cão do Inferno. Ao ser colocada no chão e acionada, a estatueta cresce e se torna a própria besta. A fera ficará sob controle do dono da estatueta por 2d6 minutos e

depois voltará a sua forma de objeto. Cérberus é um cão de 3 cabeças que ataca parecido com uma Quimera. O nível de Cérberus é 34 e os atributos deverão ser atribuídos pelo mestre.

### ESTATUETA DO COLOSSO

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Artefatos

**Básico:** 0      **Forjaria:** Nulo

Esta estatueta é uma pequeno artefato que parece um réptil. Se colocada ao chão e ativada com as palavras, “Collossum Abstract”, a estatueta crescerá até 60 m de altura e se tornará um réptil colossal nível 31. O colosso ficará sob total controle do usuário da estatueta por até 8 horas, voltando a sua forma original após isso ou quando o seu controlador assim desejar. A estatueta só pode ser utilizada uma vez por mês.

### ESTATUA DOS SOBERANOS

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo



Este item trata-se de uma pequena estatueta disforme. Uma vez colocada no chão, com as palavras de ativação, “Istatntum Statatu”, a estatueta cresce e toma a forma que o usuário quiser. O material da estatueta pode ser pedra, ferro ou cobre e pode ter até 100 m de altura. Uma vez ativada, a estatueta não pode mais ser desativada. O objetivo deste item era homenagear reis poderosos da época.

### ESTRELA GUIA

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Gema

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Estrela-Guia é, na verdade, uma gema encantada que pode ser de diversos tipos. A gema possui uma propriedade mágica muito peculiar. Uma vez arremessada aos céus, a gema sobe até o infinito e torna-se uma estrela

brilhante e chamativa. A estrela pode ter a cor e o tipo de brilho que seu lançador quiser. A estrela aparecerá todas as noites sempre sobre o local de onde foi lançada. Os magos poderosos utilizam esta gema para marcar locais e orientá-los a chegar lá novamente. Ou em homenagem a alguma celebridade ou Rei.



### FALLEN SWORD

**Peso:** 5 Kg      **Tipo:** Espada Longa

**Básico:** 1d8      **Forjaria:** Nulo

Esta é a lendária espada dos amaldiçoados e dos caídos. Existem alguns indivíduos que se transformaram ou foram transformados nesta espada, e em alguns casos por opção própria. A espada é realmente poderosa, mas só pode ser usada por algum personagem que era companheiro do amaldiçoado ou ela rejeitará seu usuário.



Esta arma conferirá ao seu usuário um bônus de I.A. igual a 50% do I.A. original do transformado e um bônus de dados de dano igual 50% do total de dano desarmado do transformado +3d12. A maioria dos indivíduos que foram transformados nesta arma possui um dispositivo para quebrar a maldição que dependerão de algum evento. Se isso não existir, o critério deverá ser definido pelo mestre.

## FLECHAS WINCHESTER

**Peso:** 0,10 Kg      **Tipo:** Projétil  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Estas flechas são os projéteis mais poderosos já criados. Alguns acreditam que eram armas que pertenciam as mais poderosas entidades de Infernum. Qualquer ser, deste plano ou de outro, que for atingido por uma destas flechas morrerá instantaneamente. Não importa os níveis dos envolvidos no combate, a criatura atingida morrerá. Sabe-se da existência de apenas 3 unidades destas flechas. A flecha não pode ser disparada através da habilidade de “Flecha Certeira” de um arqueiro.

## FLORETE DOS MORTOS

**Peso:** 5 Kg      **Tipo:** Espada Longa  
**Básico:** 1d12 Dano      **Forjaria:** 50%



Este florete foi criado pelos mais antigos necromantes que existiram em Gerum. Acredita-se que uma destas unidades está em posse de Reaper, o Capitão do Névoa Negra. O florete é capaz de controlar todos os mortos vivos que possuam nível inferior ao do usuário. Não há limite para quantos mortos podem ser controlados desta forma, nem limite de tempo que o controle irá perdurar. Mas, se o florete se afastar mais de 30 km dos mortos, for desequipado ou for destruído, o controle sobre eles se perde. Se o florete mudar de usuário, o controle sob os mortos também se extingue e não poderá ser reestabelecido no mesmo dia.

Além disso, trata-se de uma Espada Longa +4 IA +3d12 de dano.

## GAITA DOURADA

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Instrum. Musical  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Esta gaita foi confeccionada por antigos elfos magos da Vila Élfica de Flint. A Gaita produz um sol agradável e melodioso, e tem a prioridade de disseminar a paz. Enquanto estiver sendo tocada, nenhum ataque ou sangue pode ser derramado. Não há limite de quanto tempo a gaita pode ser tocada. Para usar este item é necessário que o personagem possua conhecimentos musicais ou fica cerca de 200 horas treinando para usá-lo.

## GENESIS

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Colar - Único  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Genesis talvez seja o acessório mais poderoso de toda Terassan. Seus poderes são praticamente infinitos e seu funcionamento vai além da compreensão. Alguns dizem que foi criado por um Deus e posteriormente roubado dos Elísios por Mammon. A poder deste amuleto pode criar ser vivo.

O usuário deste amuleto deve esculpir uma forma em barro. O portador do medalhão assopra a escultura e esta ganha vida com as características que o seu criador quiser. O criador

pode gerar uma criatura já existente ou criar um ser novo e único.

O poder deste item é algo inimaginável, mas não ilimitado. Existem algumas regras para a criação de seres desta forma:

-O ser deve possuir um nível máximo de 80% dos níveis de seu criador.

-O criador pode esculpir esculturas de raças e animais já existentes e dar-lhes vida, como orcs, humanos, dragões, Trolls, etc... Se o fizer, o ser deverá possuir as mesmas características da biologia de sua raça.

-O criador pode criar raças novas de animais, plantas, monstros, humanoides etc... Se o fizer, os poderes e força deste novo ser não poderão ser superiores a sua própria. Este deve ser um critério subjetivo que será administrado pelo Mestre.

-O ser criado terá a inteligência que o criador quiser desde que não ultrapasse a sua. E poderá possuir os conhecimentos que o criador quiser desde que também os possua.

-Não há limite para suas criações, mas cada vez que o fizer, o mago perderá para sempre 1d20 pontos que poderão ser distribuídos entre seus PF, PM e atributos básicos. Deixando assim parte de sua essência vital no novo ser.

-Se inteligente, o ser deverá possuir livre arbítrio. No entanto, a criação respeitará o usuário como seu criador, mas não necessariamente o obedecerá.

Este é um item realmente fabuloso. Há muito tempo este amuleto está perdido, mas alguns acreditam que ele está em posse de uma entidade do 8º Círculo do Inferno. Alguns acreditam que a própria vida tenha surgido deste objeto, e que os primeiros seres a viver em Terassan possam ter sido criados por Genesis.

## GENÓCITOS

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Orbe

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Cravejamento

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Esta poderosa orbe foi desenvolvida com o objetivo de calar raças específicas. Aldeias e Clãs de toda Terassan procuram este item para combater inimigos raciais

de seu povo. Uma vez nas mãos de seu usuário, este escolhe uma raça de oponentes que pretende enfrentar. A orbe confere ao seu portador um bônus de +2 IA, ID, AM & DM e +2d20 de dano contra o tipo de inimigo escolhido. Os bônus não têm duração, mas o usuário só pode trocar a raça da orbe uma vez a cada 3 dias.

## GRAVITY

**Peso:** 5 Kg

**Tipo:** Maça

**Básico:** Especial

**Forjaria:** Especial

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Este mangual é feito de um cabo com uma corrente ligado a uma grande esfera. No entanto, a esfera trata-se de uma grande gema de cerca de 2 Kg. Esta gema é amaldiçoada e possui



propriedades mágicas muito poderosas. Toda vez que toca algum ser, inclusive o próprio usuário, reduz os PF do alvo pela metade. Ou seja, ela não causa dano especificamente, mas pode enfraquecer qualquer ser independente de seu nível. O Gravity não é

capaz de matar, mas pode ser extremamente funcional contra seres poderosos. A arma possui um bônus de +3 IA +2 AM.

## IMPÁVIDA

**Peso:** 3 Kg

**Tipo:** Espada Curta

**Básico:** 1d12

**Forjaria:** 51%

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Embora seja amaldiçoada, esta é considerada uma espada lendária. Uma vez equipada, a espada se trava na mão do usuário e só pode ser removida com um Remove Maldições 3. A arma é uma Espada Curta+4 IA +3d12 de dano. No entanto, enquanto estiver usando esta espada, o usuário ficará proibido de fugir de qualquer combate. Esse fator acrescenta 30 a sua CORAGEM, mesmo que ultrapasse o limite de Poder. Esta característica fará como que o portador da espada lute com inimigos imbatíveis, por menor que seja sua chance de vitória, até sua morte.



OBS: Itens amaldiçoados são facilmente confundidos com itens mágicos comuns ao serem identificados por magos. (Ver Itens Amaldiçoados).

### LANÇA DO SOFRIMENTO

**Peso:** 9 Kg                   **Tipo:** Lança Longa  
**Básico:** 2d10               **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Esta poderosa lança representa todo o clamor de justiça pelo sangue derramado de inocentes. Esta poderosa lança surgiu das águas pantanosas do Charco dos Caídos durante a Guerra dos Monstros. Alguns acreditam que a fantástica lança carrega as almas de inocentes mortos na guerra. Após a guerra, a lança foi dividida em 3 partes.

A lenda diz que apenas o Ferreiro Rubem ou um de seus descendentes seriam capazes de unir as partes da lança novamente. Se a lança for reconstruída, torna-se uma Lança Longa +4 IA e +3d20 de dano. Além disso, a lança causa +2d20 de dano e

recebe um bônus de +2 IA contra monstros malignos em geral.

### LIVRO DA MAGIA ANTIGA

**Peso:** 0,5 Kg               **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Nulo

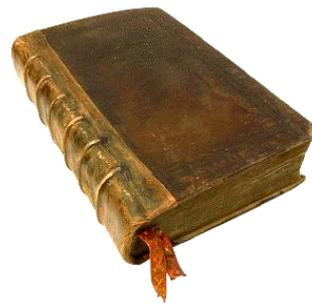
Este livro deve ser usado na mão que o usuário carregaria uma arma, impedindo que o portador carregue um equipamento de ataque. O usuário do livro deve conhecer Kiramaico e saber usar magia arcana. Enquanto estiver com o livro em mãos, receberá um bônus de +20 PM, +4 AM e DM.

### LIVRO DOS CAMINHOS

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Este talvez seja o Livro Mágico mais poderoso de toda Terassan. Em posse deste livro, o usuário pode criar um novo caminho de magia que pode ser nomeado como quiser. Este novo caminho da magia deve possuir no máximo 10 Círculos com no máximo 10 Magias por círculos. Estas magias podem ser extraídas de quaisquer outros caminhos já existentes. Para cada um dos círculos, o portador do livro pode criar uma magia nova.



Uma vez criado o caminho, o usuário poderá seguir o caminho e aprender suas magias como um

Híbrido. O aprendizado deste novo caminho não interfere na quantidade de magias aprendidas pelos caminhos naturais da classe. A cada 10 níveis de experiência, o criador do caminho pode escolher outro personagem para aprender o caminho também. Os únicos que podem usar o livro, tanto para criar quanto para seguir o caminho, são os Magos Elementais, Arcanos, Híbridos e Necromantes, ficando vetado o uso para Clérigos e personagens não usuários de magia. Se todos os que estiverem aprendendo o caminho morrerem permanentemente ou perderem contato com o livro, o caminho desaparecerá.

### LUNAR

**Peso:** 2 T                   **Tipo:** Artefato  
**Básico:** Lunar             **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Lunar é uma espaçonave que caiu sobre Terassan há muitos anos. Na época, o veículo foi estudado e consertado por Urza, O Magi-Engenheiro do Reino de Gerum. Na época, Rei George escondeu a nave e informou que sua criação foi de autoria de Urza. Esta postura visava não alarmar a população da existência de uma possível raça hostil com tecnologia muito mais avançada. Sua localização é desconhecida.

O fato é que o artefato está muito a frente do conhecimento de Terassan e seu funcionamento ainda não é compreensível aos Terassanianos. Urza reformou Lunar para que possa ser facilmente dirigida. A alimentação da nave é feita através de energia solar de pelo menos 1 hora ao dia.

A nave é feita de uma liga metálica praticamente indestrutível e conta com diversas outras características. É capaz de voar a uma velocidade de 1d100 Km por hora. Está preparada para submergir no oceano e se locomover a uma velocidade 2d20 Km por hora. Conta com dois Canhões de Plasma que podem disparar 2 vezes ao dia separadamente ou simultaneamente. Cada disparo é capaz de causar 3d100 de dano a um oponente de grande porte ou veículo. Se o oponente for uma criatura viva, ele poderá se submeter a um teste de Ataque Mágico para evitar o dano.

Lunar pode carregar até 2 T de peso, mas possui acomodações para apenas 4 pessoas. A nave também conta com uma espécie de controle de segurança que fecha o veículo. O dispositivo pode ser acionado tanto por dentro como por fora e enquanto está ativo, qualquer um que toque o casco da nave sofre 4d100 de dano. Enquanto estiver em modo de segurança, a nave não poderá se locomover.

### **LUVAS DO CEIFEIRO**

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Acessório  
**Básico:** Nulo               **Forjaria:** Impossível

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*



Estas luvas possui um terrível poder. Elas são capazes de matar qualquer pessoa que o personagem tocar independente dos níveis envolvidos. Mas o mais curioso é que as luvas só matam as pessoas que o usuário não tem a intenção de matar. Se o usuário da luva tocar algum oponente ou inimigo, nada acontecerá a ele. As luvas só podem ser removidos com um Remover Maldições 4.

OBS: Itens amaldiçoados são facilmente confundidos com itens mágicos comuns ao serem identificados por magos. (Ver Itens Amaldiçoados).

### **MACHADO DE BUY**

**Peso:** 30 Kg                   **Tipo:** Machado Pesado  
**Básico:** 3d20               **Forjaria:** Nulo

Buy foi um lendário minotauro bárbaro que cruzou as terras de Terassan. Este machado +5 IA possui um tamanho e um peso desproporcional para uso de um humano comum. Além do dano básico, o machado é capaz de causar um dano adicional de 4d20+15. Ele pode ser usado tanto para o combate corpo a corpo como para arremesso, voltando no turno seguinte para a mão de seu lançador. Ele só pode ser usado por criaturas que tenham mais de 95 de FORÇA.

### **MACHADO DEMONÍACO**

**Peso:** 13 Kg                   **Tipo:** Machado Pesado  
**Básico:** 2d12.               **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Este bruto machado foi usado diversas vezes para adentrar aos portões de Arkanum e do Inferno. Além de ser um Machado + 5 I.A. e +3d20 de dano, as suas propriedades afastam demônios com nível de até o dobro do usuário da arma. Este item também é capaz de controlar demônios menores e diabretes por 1 hora, desde que possuam um nível igual ao nível do usuário do machado e este obtenha sucesso em teste de Ataque Mágico.

### MACHADO DO DANO ABSOLUTO

**Peso:** 13 Kg      **Tipo:** Machado Pesado  
**Básico:** 1d20.      **Forjaria:** 80%

Este brutal equipamento foi criado com uma única finalidade: Maximizar o dano causado por uma arma. Trata-se de um Machado Grande +5 IA +1d100+15 de dano. O machado não possui outras habilidades além das citadas.

### MAGNETO

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel  
**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



O anel lendário do magnetismo permite ao usuário manipular o metal livremente. Ele pode derreter metais, reformular, flutuar e fazer quaisquer outras ações. O anel não permite: Transformar um

material em outro ou manipular metais encantados. O anel pode ser ativado 1 vez ao dia e ficará ativo por 2d20 minutos. Durante este período, os metais serão manipulados livremente pelo usuário.

### MANGUAL DA PESTE

**Peso:** 8 Kg      **Tipo:** Mangual Pesado  
**Básico:** 1d12      **Forjaria:** Nulo

É uma antiga arma usada pelos súditos do Peste, um dos Cavaleiros do Apocalipse. Uma vez ferido por esta lança o alvo se torna infectado com uma pestilência horrível e começa a perder uma quantidade de PF por turno. Inicialmente a vítima perderá 2 PF e esta quantidade irá dobrando por turno, perdendo 4, 8, 16 PF...



O mais terrível desta arma é que o alvo passa a infectar os demais nos metros adjacentes com a mesma praga. Ao fim do turno, todos os que estiverem no quadrado ao lado do infectado passam a sofrer a mesma penalidade, com exceção do portador da lança. A única forma de curar a peste é um Curar Doenças de um personagem de nível 15 ou superior. Além disso, a arma é +3 IA +2 AM.

### MARRETA SÍSMICA

**Peso:** 12 Kg      **Tipo:** Martelo de Guerra  
**Básico:** 2d10      **Forjaria:** 90%

Este brutal martelo de guerra é capaz de causar abalos sísmicos na estrutura do mundo. A arma é considerada um Martelo de Guerra +4 IA +4d12. No entanto, o martelo possui uma habilidade especial. O seu usuário pode bater com a arma no chão gerando intensos tremores que podem durar de 10 segundos a 3 minutos. A intensidade e a duração dos tremores irão variar de acordo com o nível de experiência e a FORÇA do possuidor do martelo.



## MARTELO ABSISTA

**Peso:** 7 Kg                   **Tipo:** Martelo

**Básico:** 1d8                   **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Este martelo já esteve por muito tempo em posse do Clero de Terassan. Agora, roubado pelo anão, o item está nas mãos de Axelrock. O usuário deste martelo recebe um bônus de +50 PM que devem ser gastos no uso de Magias Divinas de qualquer escola. Se o usuário largar o Martelo, ele perde os bônus concedidos pelo item. O martelo não pode ser usado por dois usuários diferentes no mesmo dia. Além disso, trata-se de um Martelo de Guerra +3 IA +2 AM +2d12 de dano.

## MARTELO DA BOA FÉ

**Peso:** 7 Kg                   **Tipo:** Martelo

**Básico:** 1d8                   **Forjaria:** 60%

Este poderoso martelo é capaz de causar estrondosos danos em nome da fé. Trata-se de um Martelo +4 IA +4d20. No entanto, a arma foi confeccionada para atingir apenas inimigos malignos. O martelo irá se recusar a atingir um oponente de caráter benigno.

## MASSA MUTÁVEL MAIOR

**Peso:** 3 Kg                   **Tipo:** Artefato

**Básico:** 0                   **Forjaria:** Nulo

A massa mutável é, na verdade, um bloco de metal que possui a capacidade de se

transformar em vários tipos de itens. Uma vez ativada, a massa pode tornar-se qualquer item de nível 1 2 ou 3. No entanto, esta transformação não é gratuita. Toda vez que o usuário transformar a massa, isso irá lhe custar pontos de todos os atributos básicos, de acordo com o nível do item escolhido. Na primeira transformação a massa drenará 1 ponto (se nível 1), 3 pontos (se nível 2) e 5 pontos (se nível 3) de todos os atributos básicos. Para cada outra vez que o item for modificado, o custo de transformação será dobrado. Uma vez transformado por um usuário, a massa nunca mais poderá ser transformada por outro. Não há limite de tempo para que a massa fique na forma de um item. Se transformada em equipamentos, a massa pode ser forjada normalmente. A massa não pode se transformar em itens únicos.

## MÁSCARA DE LOCKE

**Peso:** 1 Kg                   **Tipo:** Acessório

**Básico:** Nulo                   **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*



Esta é uma das criações do qual Locke, a entidade do caos e da zombaria, mais se orgulha. Ao colocar esta máscara, o personagem muda a tonalidade da cor de sua pele para verde e passa a ter um comportamento e temperamento bem distintos. O usuário passará a fazer brincadeiras de mau gosto, piadas impróprias e flertes inoportunos. Brincadeiras típicas: Puxar a cueca de outras pessoas, chacotas raciais ou físicas, cantadas vulgares. Não haverá pudor ou bom senso para o portador da máscara. Muitas vezes, o usuário se negará a atacar ou a ajudar o grupo para fazer brincadeiras e piadas.

O personagem também deverá se comunicar sempre com uma tiradinha ou piada, ou receberá 1d20 de dano toda vez que não o fizer. Além disso, o usuário receberá +2 ID & DM por se desviar facilmente de ataques. A máscara só poderá ser retirada com Remover Maldições 4.

OBS: Itens amaldiçoados são facilmente confundidos com itens mágicos comuns ao

serem identificados por magos. (Ver Itens Amaldiçoados).

## MÁSCARA DEMONÍACA

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Acessório

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Esta máscara foi criada a base do crânio de um demônio poderoso de Infernum. O usuário desta máscara tem seu caráter imediatamente mudado para caótico. O uso da máscara concede ao usuário +30 PF e PM e a capacidade de influenciar a maioria dos demônios.

## MEGÓRBE

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Orbe

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Cravejamento

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Orbes são globos de grande poder. A Megórbe é capaz de decidir uma Guerra. Enquanto estiver nas mãos de seu usuário ou cravejada em uma de suas armas, a orbe confere um bônus de +1 IA, ID, AM & DM para si e para todos os seus aliados em um raio de 160 km. Acredita-se que a Megórbe, na verdade, não é apenas uma orbe, mas sim um ser vivo. Há muitos anos não se vê esta orbe em Terrasan.

Cor: Branca

## MIJOLNIR

**Peso:** 7 Kg      **Tipo:** Martelo

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Mjolnir é o lendário martelo do Rei dos Guerreiros do Trovão. O equipamento é feito de um material quase indestrutível. Junto com os

ataques bem sucedidos, Mijolnir dispara uma carga elétrica capaz de causar 1d100 de dano adicional. Além disso, Mijonir é +4 IA +1 AM.

## MÍTICA ARMADURA DOS PALADINOS

**Peso:** 20 Kg      **Tipo:** Armadura

**Básico:** 6      **Forjaria:** 70%

Esta armadura é forjada para o uso dos mais benévolos paladinos. O equipamento é uma Armadura Pesada +2 ID. Mas, toda vez que o usuário é alvo de uma magia de cura a armadura ganha um bônus de +1 ID & DM até o fim do combate. O bônus do equipamento é limitado a +6 de ID e DM.

## NECRONOMICON

**Peso:** 0,5 Kg      **Tipo:** Livro - Único

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Impossível

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Este é o mitológico Livro dos Mortos! É um livro de capa preta com algumas runas marcadas, trata-se do conceito máximo em necromancia. Ele foi escrito por Kimio, um antigo necromante que dedicou sua vida a arte de estudar a vida e a morte. Kimio foi o necromante mais poderoso já conhecido e dizem que ele foi enterrado em um lugar escondido com sua criação.

Este livro não deve ser lido e sim usado como uma arma de ataque e pode ser usado por qualquer usuário de magia divina, com exceção de Paladinos. O usuário equipa o livro e este se fixará em seu punho e não poderá ser removido sem um Remover Maldições 4. Enquanto estiver com o livro em mãos, o usuário poderá lançar quaisquer magias de necromancia do círculo a que pertence ou inferiores.

## NIRVANA ARCANA

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Orbe

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Cravejamento

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Orbes são globos de grande poder. O Nirvana Arcana é um dos itens mais poderosos da Escola de Magia Arcana de Gerum.

Recentemente, a orbe foi roubada por Zorak, O Mago Vermelho.

Toda vez que derrota um inimigo capaz de usar magia, a orbe permite que o mago seja capaz de entrar dentro do cérebro do alvo e entender o funcionamento daquela magia. Apesar do nome, a orbe permita que o usuário



aprenda qualquer magia que o alvo possua, de qualquer um dos caminhos da magia. A única restrição que a magia deve pertencer a um círculo esteja dentro do permitido para o nível do portador da orbe. Para usar esta orbe, é necessário que o portador conheça Kiramaico e possa usar magia.

## NO MEMORY

**Peso:** Desprezível      **Tipo:** Anel

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Cravejamento

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Ao colocar este anel, o usuário simplesmente não se lembrará de mais nada, a não ser de falar, comer, beber, lutar, etc... O usuário do anel não se lembrará de quem é, de quem são seus aliados, seus objetivos, sua vida anterior e nem das magias e habilidades. O anel só poderá ser removido com um Remover Maldições 3.

OBS: Itens amaldiçoados são facilmente confundidos com itens mágicos comuns ao serem identificados por magos. (Ver Itens Amaldiçoados).

## OLHO DO CASBA

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Orbe

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Cravejamento

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Orbes são globos de grande poder. A gema que aparece no peito do Dragão do Casba, na verdade é uma poderosa orbe, talvez uma das mais poderosas do planeta. O item possui diversas habilidades e é cobiçado por todos os seres de Terassan, mesmo os mais poderosos.

A primeira das habilidades é a capacidade influenciar multidões. Em posse da orbe, o personagem é capaz de falar, ser ouvido, ser compreendido e, muitas vezes, influenciar diretamente, multidões ilimitadas.

O portador da orbe também recebe um incremento em sua força vital Fazendo com que seu PF e PM tenham um incremento de 150 pontos cada. Se a orbe for largada, e os PF reduzirem abaixo de 0, o personagem morrerá.

A terceira e talvez mais poderosa habilidade é que toda vez que o personagem derrotar alguém com um nível superior a ele, este



podrá aprender até três habilidades ou magias de seu oponente derrotado. O aprendizado pode ser de magias de quaisquer círculos e caminhos, independente de o personagem ter conhecimentos sobre este tipo de magia. Ou

habilidades biológicas ou de perícia de seu oponente.

E por fim, uma vez que a orbe é perdida ou roubada, ela sempre voltará para as mãos de quem derrotou o Dragão do Casba. Isto ocorre pois parte do espírito do dragão vive na gema, e ele honra aquele que o derrotou. Se a orbe voluntariamente for dada a outro usuário, todas as magias e habilidades serão esquecidas.

## ORBE DA FUTILIDADE

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Orbe

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Amaldiçoado\*\*\*\*\*

Orbes são globos de grande poder. Mas esta orbe em particular é amaldiçoada e só pode ser largada com um Remover Maldições 4. Enquanto estiver segurando esta orbe, o usuário ficará impossibilidade de aprender magias ou ganhar experiência. A orbe realmente torna a pessoa fútil e incapaz de aprender.

OBS: Itens amaldiçoados são facilmente confundidos com itens mágicos comuns ao serem identificados por magos. (Ver Itens Amaldiçoados).

Cor: Vermelha

## ORBE DAS TEMPESTADES

**Peso:** 0,5 Kg

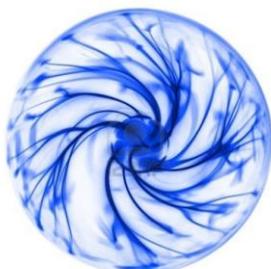
**Tipo:** Orbe

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Cravejamento

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Orbes são globos de grande poder. A Orbe das Tempestades tem o incrível poder de controlar o clima. Com esta orbe em mãos, seu portador pode invocar de pequenas garoas a terríveis e intermináveis tempestades. A orbe também consegue fazer ventar, nevar, chover granizo e alterar a temperatura ambiente para alguma entre -2° C e 43° C.



As alterações de clima podem ser feitas e revertidas apenas uma vez ao dia, embora não tenha tempo de duração para o término dos efeitos. Enquanto houver nuvens e chuva, o usuário também pode controlar alguns relâmpagos. Ao fazer um relâmpago cair sobre um alvo, este sofrerá 4d20 de dano. O alvo poderá fazer um teste de Defesa Mágica para evitar o dano.

## ORBE DO ATAQUE PSÍQUICO

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Orbe

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. Com esta orbe, o usuário poderá atacar normalmente um oponente que esteja a uma distância de até 30 m. O ataque terá as mesmas proporções de um ataque comum corpo a corpo. Todos os efeitos que afetariam um ataque físico comum também afetarão seu ataque.

Cor: Cinza

## ORBE DO DESMORONAMENTO

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Orbe

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

Orbes são globos de grande poder. Esta orbe é a última palavra em máxima eficiência em destruir mortos vivos. Com a orbe em mãos, 1 vez ao dia o usuário pode emanar uma onda de energia capaz de erradicar todos os mortos vivos

de um área. A onda destruirá todos os mortos vivos de nível inferior ao de seu portador em um raio de 40 km. O poder da orbe é capaz de atravessar pedra, madeira e materiais orgânicos mas esbarra em paredes de metal.

Cor: Preta

## ORBE DO ENCANTADOR

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Orbe

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

Orbes são globos de grande poder. Esta orbe permite que um híbrido ou mago possa usar os Caminhos dos Encantamentos puros. A distribuição das magias é equivalente ao de um híbrido padrão.

Cor: Azul

## ORBE DO INVOCADOR

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Orbe

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

Orbes são globos de grande poder. Esta orbe permite que um híbrido ou mago possa usar os Caminhos das Invocações puras. A distribuição das magias é equivalente ao de um híbrido padrão.

Cor: Azul

## ORBE DO LAPSO DE TEMPO

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Orbe

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

Orbes são globos de grande poder. Esta orbe consegue gerar pequenos desdobramentos no espaço e no tempo. Ao ativar a orbe, o tempo retrocede exatamente um minuto.

Com isto, ataques poderão voltar, testes de atributos, ações rápidas e outras coisas que possam ter acontecido em um espaço de tempo de um minuto. Sorteios não poderão ser refeitos. A habilidade da orbe pode ser usada 3 vezes ao dia.

Cor: Transparente



## ORBE DOS DEUSES

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Orbe

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo



Orbes são globos de grande poder. Esta é uma das orbes mais poderosas conhecidas. Esta orbe fará com que o alvo amplie em 15 todos os seus atributos básicos. Além disso, não haverá limites para o máximo de atributos. Se ao largar a orbe, os atributos ficarem abaixo do permitido, o personagem morrerá permanentemente. A orbe não pode ter dois usuários no mesmo dia.

## ORBE DOS PORTAIS

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Orbe

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

Orbes são globos de grande poder. A orbe dos portais permite que o seu portador determine um ponto de referência para cada um de seus níveis de experiência. A orbe permite que 3 vezes ao dia, o seu portador abra um portal em que até 10 pessoas circulem livremente entre os pontos de referência. As pessoas podem estar carregando até 80 Kg de carga cada uma ou até 1 T no total. Para determinar os pontos de referência o usuário fará uma marca no local com seu próprio sangue. Se a orbe mudar de portador, todos os pontos de referência se perderão.



## ORGANIC

**Peso:** 11 Kg

**Tipo:** Tridente

**Básico:** 2d12

**Forjaria:** 80%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Esta poderosa lança é capaz de separar o que é orgânico do que é inorgânico. Toda vez que ela tocar um ser ou objeto, o usuário pode terminar o que irá derreter. Ao tocar ou atacar oponentes, se este possuírem um nível inferior ao usuário da lança, estes serão imediatamente liquidificados. Ao tocar objetos, mesmo mágicos,

também se tornarão líquido, se esta for a vontade do portador da Organic. Ataques críticos irá liquidificar qualquer oponente. Além disso, Trata-se de um Tridente +5 IA +2d12 de dano.



## OVERLORD

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Orbe

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Orbes são globos de grande poder. Overlord é uma poderosa orbe única que tem a habilidade de transformar pessoas em poderosos e leais aliados. Uma vez derrotado, o oponente pode ser tocado pelo bastão, sendo restaurado completamente e ficando sob as ordens de quem o restaurou. Para que o efeito da orbe funcione é necessário que o alvo possua um nível inferior ao do lançador. O ritual para executar a funcionalidade da orbe exige que o usuário conheça Kiramaico e conheça o uso da magia. O ser não perde sua consciência, mas se torna leal ao usuário da orbe. Os seres reanimados desta forma mudam levemente a coloração de suas peles de acordo com o caráter de quem os criou:



Bondoso e Caridoso

Azul

Justo

Branco

Honrado

Dourado

Indiferente

Verde

Ambicioso

Cinza

Ganancioso e Caótico

Negro

Cruel

Vermelho

Não há limites para a quantidade de seres que podem ser encantados desta forma. Se a orbe trocar de controlador, os antigos encantados não perdem sua lealdade, mas se a orbe for quebrada, todos os encantamentos são perdidos. Acredita-se que esta orbe está sob posse do Mago do Caos, Omicron.

### PEDRA DA PROTEÇÃO SUPREMA

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Gema

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo



Esta pedra mágica é capaz de gerar um campo de força impenetrável e intransponível.

Nenhum ataque, magia, ser ou objeto podem atravessar as paredes mágicas do campo de fora para dentro, nem de dentro para fora. Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia. O raio do

campo começa com 20 ms e dobra 1x para cada nível do usuário, sendo assim um usuário de nível 5 pode fazer, por exemplo, um campo de 320 ms.

### PEITORAL DO VIGOR ETERNO

**Peso:** 6 Kg

**Tipo:** Armadura

**Básico:** 4

**Forjaria:** 51%

Assim como outros equipamentos semelhantes, o Peitoral do Vigor Eterno age diretamente nos PF de seu usuário. O usuário deste peitoral receberá um bônus de +20 PF + 1 PF para cada ponto de SAÚDE que o personagem possuir enquanto estiver equipado com ele. Além disso, ele é um peitoral +2 IA +2 DM. Se removido, o peitoral não surtirá mais efeito no mesmo dia.

### PENDRAGON

**Peso:** 7 Kg

**Tipo:** Peitoral

**Básico:** 4

**Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Pendragon é um mítico peitoral de aço forjado no coração do clã dos dragões. A história conta que a armadura foi destruída e se perdeu na guerra dos dragões. Mas na verdade, os pedaços nas quais ela foi dividida ainda estão espalhadas por Gerum. A lenda diz que, se um guerreiro for capaz de juntar os 6 pedaços e levar ao ferreiro do clã dos dragões, este conseguirá reconstituir a armadura.

O equipamento é um Peitoral +3 ID & DM e + 20 PF e PM que foi forjado especialmente para derrotar dragões. Contra dragões, o usuário tem um bônus adicional de +2 ID & DM e fica imune a todos os tipos de sopro de dragão.

### PERGAMINHO DO CRIADOR

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Pergaminho

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

Este pergaminho rege os fundamentos de quem criou a magia. O uso deste pergaminho permite ao mago criar e aprender uma nova magia, com efeitos, custo, alcance, carregamento e duração próprios. A magia poderá ser de qualquer um dos Caminhos da Magia: Magia Arcana, Divina ou Elemental.

O mago só poderá criar uma magia para um círculo que possua acesso, ficando vetada a criação de magias de círculos que ainda não conhece. O poder dos efeitos da magia e seus custos deverão ser um consenso entre jogador e mestre para criar algo proporcional ao círculo escolhido. O mago pode escrever este pergaminho para si próprio aprender a magia ou para outros que sejam capazes fazê-lo. Uma vez aprendido, este pergaminho se desfaz assim como os outros.

### PERGAMINHO ETERNO

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Pergaminho

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Nulo

Este poderoso pergaminho permite que o mago escreva nele uma das magias que já conhece para qualquer um possa recitá-lo quantas vezes quiser sem consumi-lo. O uso deste pergaminho custará ao seu usuário 50% do custo magia armazenada, diferente de outros que são isentos. Enquanto este pergaminho for apenas usado, ele será infinito. Mas ele poderá ser aprendido também, desaparecendo após o terceiro aprendizado. O pergaminho não poderá ser usado por indivíduos que não conheçam aquele caminho da magia e nem aprendidos por quem não domine o círculo da magia do pergaminho.

### PÉROLA DA VONTADE

**Peso:** 0,25 Kg      **Tipo:** Gema

**Básico:** Nulo      **Forjaria:** Cravejamento

Esta gema possui poderes adaptáveis a vontade de seu usuário. Uma vez empunhada a gema, o usuário pode determinar o efeito que desejaria que a gema tivesse, e o mestre dirá se isso é possível ou não. Os poderes da gema devem ser equivalentes a um item mágico de nível 3. A gema precisa ficar 10 dias inativa para trocar de usuário ou de efeito.

### PUNHAL DE GAIA

**Peso:** 1 Kg      **Tipo:** Adaga

**Básico:** 1d4 Dano      **Forjaria:** 51%

Esta adaga é o ápice da criação e do desejo dos Mono-Elementalistas. A Adaga de Gaia é capaz de controlar livremente um dos elementos primários. Sendo capaz de mudar sua

forma, temperatura, movimentação, e qualquer outra ação que o usuário quiser. Por exemplo, pode-se arremessar e moldar pedras, criar barreiras de fogo, congelar a água e até mesmo voar através do controle do ar. Além disso, ela é uma Adaga +1 IA +3 AM.

Os danos e a intensidade que o controlador é capaz na manipulação dos elementos podem variar de acordo com seu nível. Existe uma variação deste item para cada um dos elementos, e não pode haver dois deste punhal com o mesmo elemento em jogo:



Sorteio (1d4):

- |   |       |
|---|-------|
| 1 | Terra |
| 2 | Fogo  |
| 3 | Água  |
| 4 | Ar    |

### RAGNAROK

**Peso:** 0

**Tipo:** Espada ou não

**Básico:** 0

**Forjaria:** 0%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Ragnarok na verdade não é uma espada e sim a essência do espírito do guerreiro lendário, Ragnar. Ragnar foi o antigo mestre de Aramir, um dos dragões sagrados. Após sua morte, Ragnar manteve seu espírito aceso, aguardando um herói digno de contar com sua ajuda.

A lenda diz que após superar os desafios da Torre da Ragnar, o próprio herói surgirá dando a opção de incorporar seu espírito a espada de um herói ou ao grimório de um usuário de magia. A arma ou a magia são extremamente poderosas e possui efeitos de combate e outros poderes relacionados a itens mágicos.

### RÉDEAS CELESTES SAGRADAS

**Peso:** 0,5 Kg

**Tipo:** Acessório

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

Este item pode ser equipado em qualquer tipo de montaria celeste e viva. Enquanto estiver usando estas rédeas, a montaria se movimentará com o dobro de sua velocidade e ficará

completamente imune a danos físicos, sendo somente afetada por magias.

## ROBE DO MESTRE ARCANO

**Peso:** 2 Kg

**Tipo:** Robe

**Básico:** 1

**Forjaria:** Impossível



Este foi um poderosíssimo robe criado por Zorak, o Mago Vermelho. Este item permite a quem estiver vestindo usar todas as magias de até 3 círculos de magia arcana, respeitando seus custos de uso. Os personagens equipados com ele não poderão usar magias de círculos superiores aos seus atuais. Além disso, ele concede um bônus de +2 I.D. e +2 DM. Existem algumas variações deste robe desde a sua criação original por Zorak. Os círculos de

magia contidos no Robe deveram ser sorteados 3 vezes para determinar os 3 círculos.

Sorteio (1d20)

1-3	1º Círculo
4-6	2º Círculo
7-9	3º Círculo
10-12	4º Círculo
13-14	5º Círculo
15-16	6º Círculo
17-18	7º Círculo
19	8º Círculo
20	9º Círculo

## ROSA DEMONÍACA

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** 1d12

**Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

A Rosa Demoníaca foi um presente de Demoon para Lillith por alguns “favores” a entidade demoníaca havia prestado a ele. Trata-se

de um rosa negra que, ao ser sacudida, se torna um poderoso chicote.



O chicote tem poderes de dreno de energia. Toda vez que realiza um ataque bem sucedido, 20%, arredondado para cima, do dano causado é usado para restaurar PF & PM de seu usuário. O quanto restaurará de cada atributo ficará a critério do usuário. No caso de um acerto

crítico, 100% do dano causado poderá ser usado para restauração.

Além disso, toda vez que algum oponente for morto pelo chicote, este ganha um marcador. O usuário poderá remover qualquer quantidade de marcadores e elevar 1 PF ou PM permanentemente para cada 7 marcadores removidos desta maneira. Transformada em arma, a rosa pesará 4 Kg e é um Chicote +3 IA +2 AM +2d20 de dano.

## SAFIRA DA MAGIA INDEFENSÁVEL

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Gema

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Cravejamento

Esta gema garantirá uma eficácia no uso da magia. A safira age diretamente na capacidade dos oponentes do usuário em resistir a seus ataques mágicos. Toda vez que o portador da gema lançar uma magia, o alvo deverá ser bem sucedido em 2 testes de defesa mágica para evitar o efeito ou o dano.

## SAGRADA ARMADURA DE ABADI

**Peso:** 20 Kg

**Tipo:** Armadura

**Básico:** 6

**Forjaria:** 70%

Esta armadura é concessão máxima do Deus Abadi aos seus mais leais clérigos e paladinos. Trajando a armadura, o usuário receberá um bônus de +2 ID +2 DM e +40 PF. Além disso, suas habilidades de Afastar Mortos-Vivos e Expulsar Demônios recebem um bônus de +20% em chances de acerto.

## SANCTUM

**Peso:** 10 Kg

**Tipo:** Esp. 2 Mãos

**Básico:** 1d20

**Forjaria:** 90%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



A Sanctum só pode ser usada por Oradores e Paladinos. Esta espada foi uma concessão divina que permite ao seu usuário perdoar. Dotado desta espada, o usuário pode fazer julgo de um ser maligno ou demônio e perdoa-lo se achar justo. Com isto, o indivíduo ficará livre para entrar no reino dos céus se não cometerem mais pecados. Muitos procuram o portador desta espada para se redimir de seus pecados. Além disso, a arma é uma Espada de Duas Mãos +5 IA e +4d12 de dano. Para que a arma surta efeito de perdoar, é necessário que ele esteja com ela equipado há pelo menos 1 dia.

## SEMENTE DA ÁRVORE DE ITENS

**Peso:** Desprezível

**Tipo:** Vegetal

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

Esta pequena semente em forma de adaga é capaz de gerar uma árvore que produz itens mágicos aleatórios. A árvore demora 2 anos

até chegar a sua fase de maturação tomando um tamanho de 3 m de altura. Todas as primaveras a árvore produz 1d8 itens nível 1, 1d4 itens nível 2, 1 a 2 itens nível 3 e existe 40% de chance gerar um item de nível 4.

## SENHORA DAS MARÉS

**Peso:** 11 Kg

**Tipo:** Tridente

**Básico:** 2d12

**Forjaria:** 80%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



Este poderoso tridente represente o poder máximo de quem navega nos oceanos. Alguns acreditam que esta arma foi criada pela mesma entidade que criou o Leviatan. Trata-se de um Tridente +5 IA +3d20 de dano que possui a capacidade de controlar seres aquáticos. Com a lança em mãos, o usuário poderá controlar qualquer ser dos mares e lagos que possua um nível inferior a 3 níveis acima do seu. O usuário poderá controlar simultaneamente uma quantidade de alvos igual ao seu nível de experiência. Não há duração para o efeito, mas se largar a lança, os controlados ficarão livres.

## SHARPSHOOTER

**Peso:** 4 Kg

**Tipo:** Arco Composto

**Básico:** +1d4

**Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Esta poderoso arco garante uma precisão digna dos melhores atiradores de elite. O equipamento já é naturalmente um Arco

Composto +5 IA +2d20 de dano. No entanto, uma vez por dia o usuário poderá desencadear sua habilidade que aumentará significativamente sua precisão. Uma vez ao dia, o arco pode fazer um disparo com bônus de +10 IA e +3d20 de dano.



## SINNERS REST

**Peso:** 6 Kg **Tipo:** Espada Longa

**Básico:** 1d12 **Forjaria:** 60%

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*



A lendária espada dos Anjos, conhecida como “O descanso dos pecadores”. Esta fabulosa arma está em posse da anja Ariel, e ela a usa para punir os pecadores do Reino de Gerum. A espada possui diversas habilidades:

-Pode curar 1d20 PF/nv de um alvo uma vez ao dia.

-O usuário da espada pode voar livremente enquanto a estiver empunhando a arma.

-Pode comunicar-se com anjos que esteja em um raio de 100 km.

-Pode comunicar-se com seres que tenham afinidade superior a 70 em qualquer distância.

-Causa um dano adicional de 2d20 contra demônios, mestiços e seres malignos.

-Pode afastar mortos-vivos de qualquer nível 1 vez ao dia.

-A espada retornará sempre coando a mão de seu dono, se este ainda estiver vivo e em um raio de 200 km.

Além disso, trata-se de uma Espada Longa +3 IA +1 AM +2d20 de dano.

## TUNDEBOLT

**Peso:** 0,25 Kg **Tipo:** Colar

**Básico:** Nulo **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Thunderbolt é um antigo medalhão que concede uma velocidade sobre-normal ao usuário. O portador do medalhão receberá um bônus de +30 em sua AGILIDADE sem limites de poder. Se esta ultrapassar a marca de 100, o usuário poderá movimentar-se e atacar 2 vezes por turno.

## TROMBETA DO APOCALIPSE

**Peso:** 0,5 Kg **Tipo:** Artefatos

**Básico:** 0 **Forjaria:** Nulo

Ao ser soada, esta trombeta libertará 10 demônios aleatórios de Infernum e/ou Arkanum. Os demônios ficarão sob total controle do tocador da trombeta por 2d12 minutos. Após este período, os demônios ficarão livres para fazer o que quiserem.

## YGDRAZIL

**Peso:** 200 Kg **Tipo:** Vegetal

**Básico:** Nulo **Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

Esta é a lendária Árvore Sagrada dos Deuses. Existe apenas uma destas plantas e sua localização é desconhecida. A árvore é imortal, o que fez com que em algumas épocas, pessoas tenham a mudado de localização. A árvore é linda e possui 2,5 m de altura e é capaz de produzir poderosos frutos. A árvore floresce e frutifica todos os invernos. A planta é capaz de produzir 3d6 frutos por ano.

## CAPA DA AUTO-COMBINAMÁGICA

**Peso:** 1 Kg **Tipo:** Capa

**Básico:** 0 **Forjaria:** 60%

Esta poderosa capa permite que o personagem seja capaz de lançar combina-mágicas como sem a necessitar de outro personagem para fazê-lo. Para tanto, o personagem deve conhecer as duas magias necessárias para fazer a combina-mágica. Além

disso, é necessário que o usuário pague o custo de ambas as magias envolvidas com um custo adicional de 20%. Para que a capa surta efeito, é necessário que o usuário esteja com ela equipada há pelo menos 1 nível.

## NICE SHOT

**Peso:** 1 Kg

**Tipo:** Luvas

**Básico:** 0

**Forjaria:** 60%

Estas incríveis luvas são capazes de aumentar a chance de acerto crítico de um personagem tanto em ataques físicos como mágicos. Através de ataques feitos pelo portador da luva, o acerto crítico passa a ser resultados de 18,19 ou 20 no dado. No entanto, os números 1, 2 e 3 são consideradas falhas críticas.

## ROMERO'S PRIDE

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Orbe

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Cravejamento

\*\*\*\*\* Item Único \*\*\*\*\*



Orbes são globos de grande poder. Trata-se de uma poderosa orbe, confeccionada por Romero, um dos necromantes mais poderosos que já existiram no Reino de Gerum. Em posse dessa orbe, todos os mortos-vivos sob controle do usuário ganham +3 IA, ID, AM & DM +30 PF & PM. A orbe também reduz o custo de manutenção dos mortos-vivos em 50%. Além disso, todas as EXP ganhas pelo portador através das criaturas ou ganha pelas próprias criaturas são acrescidas em 100%.

## LIVRO DA NOVA DOUTRINA

**Peso:** 2 Kg

**Tipo:** Artefato

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Nulo

Este livro permite que seu usuário crie uma nova doutrina, um Caminho Secundário de Magia. A Escola deve possuir até 10 círculos. Sendo 8 a 12 magias nos 4 primeiros círculos, 6 a 10 magias entre o 5° e 7° círculos e 4 a 8 magias entre o 8° e 10° círculo. O usuário pode utilizar magias já existentes de qualquer caminho e/ou pode criar suas próprias magias. Para tal, é necessário que, tanto as magias escolhidas quanto as criadas, estejam em um círculo equivalente a seu poder. O usuário do livro deve obrigatoriamente ser usuário de magia. Clérigos e equivalentes não poderão usar magia Arcana. O usuário do livro terá um limite de acesso aos círculos equivalente a um mago/clérigo. Ele começará com 5 magias de círculos aleatório limitados ao seu círculo de acesso. Toda vez que o usuário fosse ler um pergaminho ou aprender uma magia através de um nível, ele poderá aprender uma magia de seu novo caminho de círculo equivalente. Com autorização do usuário do livro, outros personagens poderão fazer isso também. Neste processo, o usuário deverá doar 3 PM permanentemente ao usuário do livro. Isso pode acontecer até 1 vez para cada nível.

## ORBE DE SUBJUGAÇÃO SAGRADA

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Orbe

**Básico:** Nulo

**Forjaria:** Cravejamento

Orbes são globos de grande poder. Esta orbe foi criada há muitos anos para fortalecer o imperador de um dos reinos vizinhos de Gerum. Em alguma época desconhecida, esta orbe foi roubada e encontrada em Gerum. A orbe possui um poder infinito de subjugação e abjuração. Uma vez em posse da orbe, o usuário poderá pedir pela lealdade de alguma criatura racional. Diante disto, a criatura poderá jurar lealdade ao seu soberano/mestre/aliado/etc... Ao fazer o juramento, o aliado automaticamente ficará com 100% de ☺ (Afinidade) com o portador da orbe. Tanto o portador da orbe quanto o autor da jura recebem +4 PF ou PM. O portador da orbe pode manter jurados até 5 criaturas inteligentes para cada um de seus níveis, gerando seu exército pessoal. As criaturas não perdem seu livre arbítrio, apenas passam a ver o usuário da orbe como seu líder absoluto. A orbe não pode ser usada para angariar a lealdade de PG.

## BOTAS DO ESPAÇO/TEMPO

**Peso:** 0,25 Kg

**Tipo:** Orbe

**Básico:** 0

**Forjaria:** Cravejamento

Estas botas permitem que o seu usuário curve os espaço e o tempo que consiga se locomover através dele. A bota permite que o usuário teletransporte-se instantaneamente a até 10 vezes ao dia a distâncias de até 30 km. Se transportado em resposta a um ataque do inimigo, este tem 30% de chance de ser evitado.

## BLOODER

**Peso:** Desprezível

**Tipo:** Anel

**Básico:** 0

**Forjaria:** Nulo

\*\*\*\*\* Item Único\*\*\*\*\*

As armas conhecidas como Bloodlust são uma linhagem de equipamentos criados por um antigo clã conhecido como Magos Sanguinários. O conceito dos equipamentos é que, uma vez

banhados com o sangue das criaturas requisitadas, o item recebe um bônus permanente, que varia de acordo com o equipamento. Cada bônus pode ser adquirido apenas uma vez. Para que o ritual do banho de sangue funcione, é necessário que a criatura tenha morrido nos últimos 10 minutos e que o usuário já esteja equipado há pelo menos 1 hora.

O equipamento em questão é um anel, que não confere quaisquer bônus iniciais. Seguem os bônus:

Criaturas	Bônus
1 Gigante	+10 PF
1 Dragão Cromático	+15 PF
1 Troll	+10 PF
10 Bugbears	+8 PF
1 Behir	+15 PF
1 Hidra	+10 PF
1 Estrangulador	+15 PF

# TABELAS DE SORTEIO

Nesta última sessão deste guia, disponibilizaremos tabelas para a geração de Itens Aleatoriamente. Este procedimento facilita muito a vida do Mestre do Jogo. Os itens aleatórios poderão servir como alguma recompensa para os personagens da aventura ou até mesmo como auxílio ao mestre na criação das buscas. Enfim, existe uma infinidade de utilidades para se criar um item, e as tabelas poderão dar uma pitada de emoção e sorte na seleção do item mágico.

## ITENS TOTALMENTE ALEATÓRIOS:

Para gerar itens totalmente aleatórios, sugere-se que se jogue 1d100 e determine primeiramente a raridade do item. Existem 4 tipos de raridades:

-Itens Comuns (Resultado em 1d100 = 1-42)

-Itens Incomuns (Resultado em 1d100 = 43-78)

-Itens Raros (Resultado em 1d100 = 79-93)

-Itens Lendários (Resultado em 1d100 = 94-00)

O mestre também pode atribuir um sorteio diretamente em alguma das tabelas. Por exemplo, o MJ pode definir que o tesouro encontrado pelo personagem, devido a dificuldade da missão, é considerado raro, sorteando diretamente nesta tabela. Ou então, pode determinar que os personagens encontrassem uma gema ou poção e sortear direto nas respectivas tabelas. A única regra que exige atenção no sorteio de itens é o fato de que dois itens únicos iguais não podem coexistir. Assim, se na tabela de sorteio ocasionar do personagem ganhar um Item Único que já está em jogo, o sorteio deve ser feito novamente.

ITENS TOTALMENTE ALEATÓRIOS (1d100)								
1d100	1 - 42		43 - 78		79 - 93		94 - 00	
1d100	Itens Comuns	MD*	Itens Incomuns	MD*	Itens Raros	MD*	Itens Lendários	MD*
1 - 3	Itens Amaldiçoados		Poções		Itens Mágicos 1		Poções	
4 - 6	Equipamentos Comuns		Itens Mágicos 3		Poções		Equip. Material Dif	
7 - 9	Pergaminhos		Itens Mágicos 5		Itens Mágicos 4		Itens Mágicos 5	
10 - 12	Itens Mágicos 3		Pergaminhos		Itens Mágicos 5		Itens Mágicos 3	
13 - 15	Itens Mágicos 2		Itens Amaldiçoados		Itens Mágicos 8		Itens Mágicos 6	
16 - 18	Poções		Itens Mágicos 1		Poções	+5	Equip. Material Dif	+5
19 - 21	Itens Mágicos 1		Equip. Material Dif		Itens Mágicos 6		Poções	+5
22 - 24	Itens Mágicos 2		Itens Mágicos 3		Itens Mágicos 5		Itens Mágicos 7	
25 - 27	Poções		Poções	+5	Pergaminhos		Itens Mágicos 3	
28 - 30	Equipamentos Comuns		Itens Mágicos 1		Itens Mágicos 3		Itens Mágicos 6	
31 - 33	Itens Mágicos 1		Pergaminhos		Poções	+10	Poções	+10
34 - 37	Itens Mágicos 1		Itens Mágicos 4		Itens Mágicos 6		Gemas	+10
38 - 40	Equipamentos Comuns		Itens Mágicos 4		Itens Mágicos 6		Itens Mágicos 4	
41 - 43	Poções		Poções	+5	Itens Mágicos 7		Itens Mágicos 6	
44 - 46	Itens Mágicos 2		Itens Mágicos 2		Itens Mágicos 6		Itens Mágicos 7	
47 - 49	Equipamentos Comuns		Itens Mágicos 8		Gemas	+10	Itens Mágicos 8	
50 - 52	Itens Mágicos 5		Itens Mágicos 6		Pergaminhos	+15	Itens Mágicos 6	
53 - 55	Itens Mágicos 4		Itens Mágicos 2		Equip. Material Dif		Itens Mágicos 9	
56 - 59	Poções		Poções	+10	Itens Mágicos 6		Itens Mágicos 7	
60 - 61	Itens Mágicos 4		Gemas	+5	Itens Mágicos 7		Itens Mágicos 8	
62 - 63	Itens Mágicos 2		Itens Mágicos 5		Itens Mágicos 4		Itens Amaldiçoados	
64 - 65	Equip. Material Dif		Itens Amaldiçoados		Itens Mágicos 5		Itens Mágicos 2	
66 - 67	Pergaminhos		Pergaminhos		Itens Mágicos 9		Pergaminhos	+15
68 - 69	Pergaminhos		Itens Mágicos 3		Pergaminhos	+10	Itens Mágicos 10	
70 - 71	Itens Amaldiçoados		Itens Mágicos 5		Itens Amaldiçoados		Itens Mágicos 7	
72 - 73	Poções		Equipamentos Comuns		Itens Mágicos 5		Poções	+15
74 - 75	Itens Mágicos 1		Gemas	+10	Itens Mágicos 4		Gemas	+15
76 - 77	Pergaminhos	+5	Itens Mágicos 3		Itens Mágicos 8		Itens Mágicos 6	
78 - 79	Itens Mágicos 5		Equip. Material Dif		Itens Mágicos 5		Itens Mágicos 1	
80 - 81	Gemas		Itens Mágicos 5		Itens Mágicos 2		Itens Mágicos 8	
82 - 83	Itens Mágicos 1		Itens Mágicos 7		Gemas	+15	Poções	+20
84 - 85	Itens Mágicos 3		Gemas		Itens Amaldiçoados		Gemas	+20
86 - 87	Gemas		Itens Mágicos 3		Itens Mágicos 5		Itens Mágicos 8	
88 - 89	Itens Mágicos 7		Itens Mágicos 5		Pergaminhos	+15	Equip. Material Dif	+15
90 - 91	Itens Mágicos 1		Itens Mágicos 3		Itens Amaldiçoados		Pergaminhos	+20
92 - 93	Gemas	+5	Equip. Material Dif	+10	Itens Mágicos 7		Itens Mágicos 7	
94 - 95	Itens Mágicos 6		Gemas	+15	Itens Mágicos 7		Pergaminhos	+20
96 - 97	Equip. Material Dif		Poções	+15	Poções	+20	Itens Amaldiçoados	
98	Poções	+10	Itens Mágicos 6		Itens Mágicos 6		Itens Mágicos 9	
99	Equip. Material Dif		Itens Mágicos 7		Itens Mágicos 7		Itens Mágicos 5	
00	Equip. Material Dif	+10	Itens Mágicos 8		Itens Mágicos 9		Itens Mágicos 10	

- O campo marcado como “MD” indica Modificador do Dado. Ou seja, se o jogador obtiver um resultado que tem o campo MD com algum valor, indica que na sua jogada na próxima lista, o resultado deverá ser acrescido daquele valor.

**EXEMPLO:** Se o jogador obtiver um sorteio de Gemas com um MD +15, este deverá somar 15 ao resultado do dado ao sortear a gema que irá ganhar.

<b>POÇÕES ALEATÓRIAS</b>					
<b>1d100</b>	<b>Poções</b>	<b>1d100</b>	<b>Poções</b>	<b>1d100</b>	<b>Poções</b>
1	Poção do Homem Peixe	51-52	Fruta dos Élfos	78-79	Bomba da Viagem Segura
2-4	Tônico da Saúde	53	Poção da Eficiência	80	Concentrador de Forjaria
5-8	Poção Restauradora	54-55	Néctar de Titã	81	Poção da Vingança
9-10	Tônico Concentrado	62	Poção da Falsa Morte	82	Elixir da Vida
11-15	Antídoto Universal	56-57	Poção da Invisibilidade	83	Loção das Arenas
16-20	Éter Mágico	58-59	Poção da Resistência Elemental	84	Alimote
21-23	Fruta da Restauração	60-61	Poção do Voo	85	Fruta da Vida
24-25	Poção Percentual	62-63	Tônico da Pele de Pedra	86	Fruta de Éter
26	Éter Concentrado	64	Tubo de Transformação Animal	87	Bomba Checkpoint
26-27	Poção da Proteção Racial	65-66	Água de Perseus	88-89	Néctar do Herói
28 - 31	Limo de Reparo	67	Pó dos Mortos	90	Poção da Fusão
32-34	Poção da Recuperação	68	Fruta da Resistência	91	Poção da Inteligência Animal
35-36	Poção do Combatente Perito	69	Néctar de Valerian	92	Poção de Mudança de Forma
37-38	Tônico do Heroísmo	70	Óleo da Abertura de Portas	93	Sangue de Demônio
39-40	Bomba Teleportadora	71	Poção da Licantropia	94	Néctar do Semi-Deus
41-42	Frasco de Karma	72	Poção da Integridade	95	Frasco de Néctar Livre
43	Areias de Morfeus	73	Poção Explosiva	96	Promote
44	Ácido de Korroy	74	Tinta do Aprisionamento	97	Tônico da Mutação
45	Cola Mágica	75	Tônico da Força Sobrenatural	98	Megalixir
46-47	Elixir do Vigor Temporário	76	Tônico da Mente Sobrenatural	99	Néctar dos Deuses
48-50	Extrato de Vida Verde	77	Veneno de Rajah	00	Poção do Bom Alinhamento

<b>Equipamentos Padrão</b>					
<b>1-50 - Armas</b>			<b>51-00 - Armaduras</b>		
<b>1d100</b>	<b>Armas Aleatórias</b>		<b>1d100</b>	<b>Armaduras Aleatórias</b>	
1-6	Adaga	57-59	Machado Médio	1-10	Manto
7-9	Bastão	60-61	Machado Grande	11-17	Cota de Malha
10-11	Cajado	62-66	Martelo	18-32	Corselete de Couro
12-17	Espada Curta	67-68	Martelo de Guerra	32-40	Armad. De Couro
18-21	Flechas	69-70	Chicote	41-45	Peitoral de Aço
22-27	Espada Longa	70-71	Foice	46-55	Armad. De Aço
28-30	Espada Bastarda	72-76	Lança Curta	56-60	Armad. Pesada
31-33	Espada de 2 Mãos	77-79	Lança Longa	61-66	Broquel
34-35	Espada Bárbara	80	Tridente	67-72	Escudo Pequeno
36-40	Maça	82-84	Besta Leve	73-76	Escudo Médio
41-44	Pedras ou Outros Projéteis	85-89	Besta Pesada	77-80	Escudo Grande
45-48	Mangual	90-92	Funda	81-86	Coroa ou Tiara
49-50	Mangual Pesado	93-95	Arco Curto	87-91	Elmo Simples
51-53	Clava de Madeira	96-98	Arco Longo	92-96	Elmo Cavaleiro
54-56	Machado Peq.	99-00	Arco Composto	97-00	Elmo Paladino

<b>Materiais Diferenciados</b>	
<b>1d100</b>	<b>Material para Equipamentos</b>
1-9	Madeira
9-29	Cobre
30-38	Chumbo
39-52	Bronze
53-74	Prata
75-82	Alumínio
83-91	Titânio
92-93	Platina
94-95	Serintel
96	Lanconer
97-98	Ouro
99	Diamante
00	Outro material desconhecido

<b>Gema Aleatória (0,25 kg)</b>		
<b>1d100</b>	<b>Gema</b>	<b>Valor</b>
1-20	Ágata	150
21-35	Quartzo	300
36-50	Topázio	500
51-63	Pérola	800
64-73	Ametista	1200
74-83	Safira	2000
84-89	Rubi	3000
90-94	Esmeralda	5000
95-98	Diamante	10000
99-00	Rubi Negro	15000

<b>ITENS MÁGICOS - LISTA 1</b>					
<b>1d100</b>	<b>Item</b>	<b>1d100</b>	<b>Item</b>	<b>1d100</b>	<b>Item</b>
1-7	Arma Mágica Padrão 1	49	Selo da Laqueadura	75	Botas da Velocidade Repentina
8-13	Armadura Mágica Padrão 1	50	Baralho de Truques	76	Botas do Anão
14-16	Acessório Mágico Padrão 1	51	Objetos Vivos	77	Botas do Posicionamento
17-20	Livro da Acurácia Menor	52	Olho de Pedra	78	Manoplas Vampíricas
21-23	Arma Arcana Simples	53	Dado da Cura	79	Capa Polivalente
24-28	Arma Crítica 1	54	Dados Loucos da Restauração	80	Capa K
29	Anel da Luta Justa	55	Jarro Replicador de Vegetais	81	Botas Furtivas
30	Anel Arsenal	56	Colar da Adaptação	82	Capa das Raposas
31	Anel da Visão Apurada	57	Terríveis Azeitonas	83	Ventriloquo de Correntes
32	Anel do Equilibrista	58	Pergaminho Funfador	84	Broche da Pechincha
33	Arma Viva	59	Tiara das Montarias	85	Capa Furtiva
34	Lança de Locke	60	Ametista das Notas	86	Botas do Quase Lá
35	Adaga Caçadora de Errantes	61	Gema de Identificar Seres	87	Luvas de Afastar Mortos-Vivos
36	Machado de Matar Licantropos	62	Ametista Anti-Putrefadora	88	Braçadeiras Élficas
37	Mangual de Afastar Errantes	63	Orbe da Fertilidade	89	Manoplas dos Anões
38	Cota dos Nômades	64	Orbe do Turista	90	Símbolo do Viajante
39	Âncora do Marinheiro	65	Homem sem Rosto	91	Anel da Reabilitação
40	Cantil Infinito	66	Botas Anti-Rastro	92	Anel do Bravo Herói
41	Chifre de Imitar Sons	67	Botas de Waterwalking	93	Anel Multilingue
42	Corda Viva	68	Máscara da Apnéia	94	Anel da Aptidão
43	Panela da Comida Predileta	69	Varas e Anéis Mágicos	95	Anel da Velocidade
44	Pena do Ditado	70	Arma Elemental	96	Anel de Éter
45	Pena e Papel Eternos	71	Arco do Impacto	97	Anel de Néctar
46	Tocha Eterna	72	Braçadeiras de Alandriel	98	Anel dos Bardos
47	Vara da Iluminação	73	Luvões do Gladiador	99	Anel Destemido
48	Esfregão de Fantasya	74	Botas da Livre Movimentação	<b>00</b>	<b>Sorteie na Lista 3</b>

<b>ITENS MÁGICOS - LISTA 2</b>					
<b>1d100</b>	<b>Item</b>	<b>1d100</b>	<b>Item</b>	<b>1d100</b>	<b>Item</b>
1	Anel do Vigor Físico	34	Chicote da Sangria	67	Armadilha Etérea
2	Anel do Galanteador	35	Punhal dos Assassinos	68	Bolsa do Vácuo
3	Anel do Conhecimento por Morte	36	Chicote Retaliador	69	Caixão da Integridade
4	Anel das Boas Idéias	37	Adaga da Redução Mental	70	Cubo dos Desejos
5	Anel da Liderança	38	Adaga dos Tolos	71	Linha Mágica de Eliot
6	Anéis da Amizade em Dano	39	Adaga Defensora	72	Sacola Du Chef
7	Anel Articulador	40	Mangual de Detecção dos Mortos	73	Territorial Estandarte
8	Anel do Golpe de Misericórdia	41	Mangual Detector	74	Óculos de Ler Rituais
9	Anel da Identificação	42	Bastões de Magia Simples	75	Apito de Controlar Caninos
10	Anel do Feitiço Emergencial	43	Cajado Serpente	76	Ferradura dos Terrenos
11	Aliança dos Apaixonados	44	Arpão dos Mares	77	Ferradura Mágica
12	Anel Leal	45	Espadas Gêmeas	78	Escudo do Ricochete
13	Anel de Karma Leal	46	Florete de Desmantelar	79	Lenço da Consciência
14	Anel Pentagramal	47	Heterossexu-Axe	80	Invólucro Alquímico
15	Anel da Ordem do Unicórnio	48	Adaga da Naturalidade	81	Coleira do Vigor
16	Anel Racial	49	Funda de Davi	82	Coleira Voraz
17	Anel Regenerativo	50	Armadura Abençoada	83	Sela da Montaria
18	Regen	51	Armadura do Ceticismo	84	Coleiras Padrão
19	Chicote de Vinha	52	Corselete dos Ladrões	85	Símbolo do Vínculo por Vigor
20	Clava dos Temores	53	Cota dos Olhos	86	Garras da Besta de Gelo
21	Espada Curta dos Assassino	54	Robe Ofuscante	87	Garras da Defensiva
22	Faca de Slynker	55	Armadura Rochosa	88	Garras Padrão
23	Lâmina Solar	56	Armadura Anti-Gravitacional	89	Amuleto dos Belos
24	Lança do Longo Alcance	57	Figurino Mutável	90	Amuleto do Elementalista
25	Maça de Locke	58	Manto Fabuloso	91	Colar da Cura Putrefada
26	Maça Iluminada	59	Manto Vital	92	Amuleto de Caçar Bestas
27	Maça do Penitente	60	Manto Branco	93	Pluma de Fênix
28	Machado de Arremesso	61	Manto Cinza	94	Bandana da Intuição
29	Marreta da Concentração	62	Manto Negro	95	Bandana da Saúde
30	Martelo da Superação	63	Corselete de Volta a Vida	96	Tiara das Beldades
31	Funda do Mago	64	Arma de Liga	97	Toca da Sorte
32	Funda do Sangue Quente	65	Rede Paralizante	98	Elmo Parabólico
33	Adaga da Morte	66	Granada de Energia	99	Elmo dos Caráteres
<b>00</b>	<b>Sortear a na Lista 4</b>				

<b>ITENS MÁGICOS - LISTA 3</b>					
<b>1d100</b>	<b>Item</b>	<b>1d100</b>	<b>Item</b>	<b>1d100</b>	<b>Item</b>
1	Escudo dos Minotauros	34	Capa da Habilidade Favorita	67	Garras da Besta Elemental
2	Broquel dos Bárbaros	35	Cinto da Persistência Mágica	68	Doublérang
3	Broquel dos Magos	36	Anel de Prevenir Falhas	69	Amuleto Habilidoso
4	Ágata da Posição Estratégica	37	Anel dos Fortes	70	Pergaminho Fabuloso
5	Ágata do Socorro	38	Anel dos Peritos	71	Bloodlust dos Mortos
6	Formiga Leão	39	Anel da Resitência Armorial	72	Bloodlust de Katabrok
7	Rubi das Fogueiras	40	Anel da Fuga	73	Protetor da Mente
8	Ágata do Vigor	41	Anel de Confabular a Morte	74	Tiara da Inteligência
9	Ametista de Invocar Elementais	42	Anel Menor do Conhecimento	75	Elmo da Arte da Guerra
10	Livro da Acurácia Menor	43	Anel de Karma em Variedade	76	Escudo de Hélios
11	Orbe da Proteção Elemental	44	Ray Ring	77	Broquel de Locke

12	Pequena Orbe do Conjurador	45	Adaga do Longo Alcance	78	Grande Escudo dos Absistas
13	Projéteis Mágicos Padrão	46	Cajado da Petrificação	79	Flauta de Orfeu
14	Setas da Fraqueza	47	Espada Defensora	80	Bloodlust Licantrópico
15	Setas da Fúria	48	Machado da Matança	81	Orbe Dimensional
16	Setas da Felicidade	49	Machado Vingativo	82	Orbe da Absorção Crítica
17	Algibeira dos Magos	50	Espada Elástica	83	Orbe da Vitalidade
18	Aljava Mágica de Flechas	51	Adaga da Criticidade	84	Orbe do Treinador Experiente
19	Aljava Mágica de Setas	52	Chicote de Alçaçuz	85	Bloodlust dos Répteis
20	Flechas Teleportadoras	53	Lança Confabuladora	86	Bloodlust Classic
21	Funda de Ninar	54	Espada Sagrada	87	Arco de Caçar Trolls
22	Flechas do Conhecimento	55	Cota do Primeiro Erro	88	Flechas Fecais
23	Besta de Caçar Animais	56	Manto do Morto Frequente	89	Aljava Protetora
24	Semente da Restauração	57	Cota de Malha do Fracasso	90	Arco da Flecha Certeira
25	Semente da Fruta dos Elfos	58	Peitoral do Equilíbrio	91	Funda Abatedora
26	Botas da Explosão	59	Manto do Equilíbrio	92	Bloodlust de Muitos
27	Luvas da Perícia em 2 Armas	60	Canhão de Essência	93	Bloodlust Venenoso
28	Capa Criteriosa	61	Coin Cannon	94	Anel de Argila
29	Capa da Invisibilidade	62	Pedra de Estimação	95	Espada Sangue-Suga
30	Cinturão Voador	63	Lente de Ler Pergaminhos	96	Lança Absoluta
31	Cinturão do Treino Mental	64	Oso Zumbi	97	Espada da Anistia
32	Cinturão do Treino Físico	65	Símbolo da Resistência Animal	98	Ágata Menor de Catalizar
33	Luvas do Assassino Cauteloso	66	Cela do Pégasus	99	Bloodlust da Magia
<b>00</b>	<b>Sortear a na Lista 5</b>				

<b>ITENS MÁGICOS - LISTA 4</b>					
<b>1d100</b>	<b>Item</b>	<b>1d100</b>	<b>Item</b>	<b>1d100</b>	<b>Item</b>
1-8	Arma Mágica Padrão 2	51	Luvões da Invisibilidade	76	Adaga Fabulosa
9-16	Armadura Mágica Padrão 2	52	Manoplas das Marionetes	77	Punhal Sorrateiro
17-21	Acessório Mágico Padrão 2	53	Mascara de Hannya	78	Adaga Catalizadora
22-28	Armas Críticas 2	54	Botas Cautelosas	79	Adaga Leal
29-30	Itens de Detecção de Magia	55	Brincos de Atributos Mistos	80	Adaga do Exterminio
31	Capa dos Assassinos	56	Broche da Velocidade	81	Anel do Combatente Perito
32	Luvas do Arremesso de Anões	57	Luvas do Vigor	82	Anel dos Experientes
33	Luvas do Brigão	58	Capas da Amizade	83	Anel da Essência da Morte
34	Luvas do Mártir	59	Máscara de Detectar Magia	84	Demi-Ring
35	Manoplas do Contra-Golpe	60	Telepáticos	85	Anel da Barreira Mágica
36	Manoplas do Arqueiro	61	Cinto da Persistência Mágica	86	Anel da Quase Morte
37	Luvas da Flecha Curvada	62	Capa da Absorção de Karma	87	Anel da Sanidade
38	Braçadeiras da Ambidestria	63	Símbolo da Montaria	88	Anel da Transformação Animal
39	Manoplas da Ordem da Fênix	64	Símbolo de Amizade	89	Anel de Prevenir Errantes
40	Braçadeiras dos Arqueiros	65	Símbolo do Bom Garoto	90	Anel de Não me toque
41	Capa do Atirador	66	Símbolo da Fraternidade	91	Anel de Instantanizar
42	Capa da Esquiva	67	Cinto da Detecção Racial	92	Anel do Metagolpe
43	Cinto da Resistência Menor	68	Cinturão dos Paladinos	93	Anel do Dano Elemental
44	Botas de Folhas	69	Luvas Justas de Abadi	94	Luvas do Atirador de Funda
45	Braçadeiras do Náufrago	70	Capa de Pegasus	95	Manoplas de Arremesso
46	Brincos de Atlantis	71	Faca de Arremesso Perseguidora	96	Manoplas do Espadachim
47	Cinturão dos Covardes	72	Adaga da Ressurgência	97	Manoplas do Lanceiro
48	Luvas dos Tolos	73	Adaga da Explosão de Karma	98	Anel Fabuloso
49	Luvões da Permuta de Vida	74	Adaga de Ataque à Mente	99	Anel Espetacular
50	Máscara Ofuscante	75	Adaga da Avareza	00	<b>Sortear na Lista 7</b>

### ITENS MÁGICOS - LISTA 5

1d100	Item	1d100	Item	1d100	Item
1	Varinha da Confusão	34	Safira do Carregador	67	Anel do Dano a Seres Alados
2	Varinha do Medo	35	Topázio do Auto-Consumismo	68	Anel da Caça
3	Armadilha dos Elfos	36	Cristal da Desfiguração	69	Anel Lendário Pentagramal
4	Baralho de Itens	37	Gema da Palavra Proibida	70	Anel de Abadi
5	Barraca Camuflável	38	Concha do Oceano	71	Anéis da Marcha Ligeira
6	Cadeado Mágico	39	Trombeta dos Mortos	72	Arco do Ricochete
7	Cama de Áthia	40	Cobertor do Sono Tranquilo	73	Arco do Tiro Longínquo
8	Diapasão da Terra	41	Orbe dos Seres Marinhos	74	Arco do Último Disparo
9	Gancho da Escalada	42	Arco das Tentativas	75	Arco de Karma
10	Grande Pedra de Amolar	43	Arco Elemental	76	Arco do Acerto Contínuo
11	Lanterna da Total Iluminação	44	Semente Guardiã	77	Arco Elementalista
12	Lápis da Transição	45	Jangada dos Desertos	78	Armadura da Perseverança
13	Mapa da Cidade	46	Montaria Fiel	79	Peitoral da Polaridade
14	Marmitron	47	Cavalo Mecânico	80	Traje dos Diplomatas
15	Estojo de Estética	48	Fire Planet Ring	81	Armadura Fabulosa
16	Baralho da Jogatina	49	Water Planet Ring	82	Armadura da Integridade
17	Varinha Magi-Mecânica	50	Wind Planet Ring	83	Armadura Leal
18	Batina das Multidões	51	Earth Planet Ring	84	Armadura de Urza
19	Lanterna da Detecção do Mal	52	Heart Planet Ring	85	Vara da Fertilização
20	Ossos da Advinhação	53	Anel Mutável de Atributos	86	Varinha do Arquiteto
21	Pã Dourada	54	Anel de Berserker	87	Rede Flamejante
22	Lente de Análise	55	Anel da Ampla Vida	88	Aljava de Munições
23	Cama do Sono Restaurador	56	Anel do Fogo Amigo	89	Chocalho da Morte
24	Pombo Mensageiro	57	Anel Fireball	90	Berrante da Dor
25	Rédeas do Chamado	58	Anel do Karma Vital	91	Bússula de Inimigos
26	Caixão Identificador	59	Anel da Vida Kármica	92	Cubo do Acampamento
27	Bloodlust do Lago	60	Anel do Aperfeiçoamento	93	Espelho da Vidência
28	Amuleto da Imunidade	61	Anéis da Amizade em Mente	94	Bacia de Projéteis
29	Amuleto do Chamariz	62	Anéis da Permuta de Energia	95	Chave do Mercado
30	Colar do Alazão	63	Anéis da Permuta de Vigor	96	Jarro de Stings
31	Vela da Cura	64	Anéis da Permuta Mágica	97	Livro Mágico das Profissões
32	Vela da Proteção	65	Anel Leal de Compartilhar	98	Bandeira do General
33	Safira Aquosa	66	Anel da Força dos Povos	99	Bloodlust Regenerador
<b>00</b>	<b>Sortear a na Lista 8</b>				

### ITENS MÁGICOS - LISTA 6

1d100	Item	1d100	Item	1d100	Item
1	Lente dos Cautelosos	34	Amuleto do Familiar	67	Ametista Popular
2	Kit Mágico de Desarme	35	Colar da Efetiva Restauração	68	Pedra Pedagoga
3	Armadilha Elemental	36	Pergaminho Conjugado	69	Pérola da Evolução Física
4	Armadura do Terror	37	Corselete Noturno	70	Safira da Evolução Mental
5	Estátua de Gargula	38	Corselete de Escamas de Troll	71	Topázio de Conjurar Elementais
6	Estatua Errante	39	Cota da Imperícia	72	Topázio das Aranhas
7	Saco de Ossos	40	Semente Ritualística	73	Ágata de Resistência aos Mortos
8	Correntes de Abadi	41	Cota do Magistrado	74	Lira da Destruição
9	Bastão Protetor	42	Tiara da Apatia	75	Lança de Odin
10	Cajado Anti-Fracasso	43	Coroa da Salvação	76	Lança do Rival
11	Bastão de Éter	44	Coroa 157	77	Lança Sanguinária
12	Grandes Bastões de Magia	45	Elmo da Clarevidência	78	Cajado da Explosão do Saber
13	Cajado dos Mortos	46	Elmo da Intimidação	79	Adaga Leal de Conhecimento
14	Atiradeira de Urza	47	Elmo da Clarevidência	80	Adaga da Chacina
15	Garras da Destruição	48	Escudo Defletor	81	Livro de Karma

16	Garra do Animal Perito	49	Escudo Caçador de Projéteis	82	Livro do Feitiço Extra
17	Pendant de Pirlipimpim	50	Broquel Elemental da Água	83	Livro do Aperfeiçoamento
18	Coleira do Conhecimento	51	Broquel Elemental da Terra	84	Maça do Desmoroamento
19	Coleira dos Gigantes	52	Broquel Elemental do Ar	85	Maça do Aliado Morto
20	Ferraduras da Imunidade	53	Broquel Elemental do Fogo	86	Machado Sanguinário
21	Rédeas da Velocidade	54	Moon Shield	87	Homessexu-Axe
22	Sela Aquática	55	Espada Sensual	88	Mangual Abrasador
23	Unstoppable Horseshoes	56	Espada Curta Leal	89	Manto do Fedor
24	Bloodlust Defensora	57	Espada Mata-Dragões	90	Martelo Demolidor
25	Bloodlust Ogre	58	Foice do Torpor	91	Orbe das Gemas
26	Bloodlust Bestial	59	Foice dos Mortos	92	Orbe da Retirada
27	Bloodlust Genial	60	Funda da Demolição	93	Orbe da Visão Verdadeira
28	Bloodlust Caótico	61	Funda Avançada dos Magos	94	Orbe de Evitar Encontros
29	Bloodlust Elemental	62	Funda dos Peritos	95	Orbe do Transporte
30	Boomerang dos Ladrões	63	Turmalina do Combatente	96	Orbes Leais
31	Chicote do Domador	64	Coral do Teletransporte	97	Orbe Pentagramal
32	Amuleto do Metamorfo	65	Gema de Ttransport Paredes	98	Orbe da Luz de Abadi
33	Amuleto de Éter	66	Topázio de Lanconer	99	Orbe da Onda Clerical
<b>00</b>	<b>Sortear a na Lista 9</b>				

<b>ITENS MÁGICOS - LISTA 7</b>					
<b>1d100</b>	<b>Item</b>	<b>1d100</b>	<b>Item</b>	<b>1d100</b>	<b>Item</b>
1	Peitoral de Fabular	34	Porto Seguro	67	Gema do Altruista
2	Boomerang Racial de Locke	35	Cajado do Controle	68	Maça do Conhecimento
3	Arco do Tiro Certo	36	Cajado Reposicionador	69	Machado Resoluto
4	Globos Perseguidores	37	Besta Ígnea	70	Grande Machado de Arremesso
5	Setas da Paz	38	Coleira do Bom Dono	71	Machado do Ruby de Sangue
6	Besta de Arco Elétrico	39	Sela do Animal Alado	72	Manto Companheiro
7	Besta Dupla	40	Bloodlust Híbrida	73	Orbe Chaveirizadora
8	Flechas Mortais	41	Bloodlust Evolution	74	Orbe Abrasadora
9	Arco de Energia	42	Bloodlust das Carapaças	75	Lágrima do Coliseu
10	Bastão Demoníaco	43	Statue Bloodlust	76	Orbe da Evolução
11	Moeda Semente	44	Bloodlust Daemon	77	Orbe da Morte Solene
12	Sementes da Resistência	45	Bloodlust Místico	78	Orbe da Concentração
13	Semente de Prata	46	Bloodlust da Extinção	79	Orbe Média do Conjurador
14	Charrete Fantasma	47	Magic Boomerang	80	Orbe da Boa Invocação
15	Charrete Veloz	48	Amuleto do Invocador	81	Orbe da Montaria
16	Vassoura Voadora	49	Amuleto do Encantador	82	Necrorb
17	Carruagem Espiritual	50	Amuleto Celestial	83	Orbe do General
18	Anel Mental	51	Pendant Necrofilico	84	Orbe Caçadora de Únicos
19	Anel do Equilíbrio	52	Corselete da Oportunidade	85	Globos do Controle
20	Anel do Conhec de Combate	53	Armadura do Ônus Mágico	86	Crystal Ring
21	Anel da Habilidade Treinada	54	Cota Divina	87	Anel da Magia Potente
22	Anel Observador	55	Elmo da Criticidade	88	Armadura Esquelética
23	Anel da Magia Treinada	56	Coroa da Retribuição	89	Fusor de Poções
24	Anel da Magia Eficaz	57	Elmo da Resiliência	90	Diário Mágico do Herói
25	Anéis da Melhoria da Amizade	58	Bandana da Percepção	91	Fita da Maestria
26	Anel Leal de Magias	59	Coroa Aquática	92	Bloodlust Dracônica
27	Armadura de Hélios	60	Elmo Leal dos Magos	93	Bloodlust Goldgem
28	Armadura de Cristal	61	Espada da Verdade	94	Stone Bloodlust
29	Cota da Resiliência	62	Estaca Alarmante	95	Flying Bloodlust
30	Bússola Visual	63	Katana dos Demônios	96	Pergaminho de Magia Plena
31	Bomba de Karma	64	Funda Certa	97	Safira de Karma-Catalizar
32	Golem de Essência	65	Ágata da Força dos Magos	98	Mangual Invernal
33	Zumbinator	66	Ágata do Montante	99	Orbe da Bravura Infinita
<b>00</b>	<b>Sortear a na Lista 9</b>				

### ITENS MÁGICOS - LISTA 8

1d100	Item	1d100	Item	1d100	Item
1-7	Arma Mágica Padrão 3	49	Adaga da Fortuna	75	Anel do Sexto Sentido
8-13	Armadura Mágica Padrão 3	50	Agulha do Rancor	76	Armadura do Sol
14-16	Acessório Mágico Padrão 3	51	Orbe dos Ventos	77	Armadura dos Cavaleiros
17-20	Arma Arcana Complexa	52	Orbe da Magia Demoníaca	78	Maleta de Fichas Demoníacas
21-23	Armas Críticas 3	53	Mangual do Sacrifício	79	Pia da Remoção de Maldições
24-28	Livro da Ampla Acurácia	54	Maça de Fênix	80	Sacra
29	Luvas do Jogador	55	Estrelas da Morte	81	Varinha do Amadurecimento
30	Máscara do Doppelganger	56	Esferas Elementais	82	Cursed Book of Shadows
31	Botas de Saltar	57	Luvas do Dano Elemental	83	Ampulheta Explosiva
32	Anéis da Sentinela	58	Máscara do Sopro de Dragão	84	Baralho de Criaturas
33	Arco do Caçador	59	Swordsmith	85	Bons Ventos
34	Sino de Morfeu	60	Cinto da Resitência Maior	86	Chave da Porta Mágica
35	Altar da Cura	61	Botas de Hermes	87	Estaca do Acampamento Seguro
36	Altar de Ler Pergaminhos	62	Braçadeiras de Éter	88	Forja de Criar Ferramentas
37	Angry Birds	63	Broche Draconiano	89	Garras da Fera Perita
38	Balança da Justiça	64	Anel de Karma e Vida	90	Coleira do Controle
39	Balestra do Capitão	65	Cursed Ring	91	Ferradura de Pegasus
40	Candelabro das Trevas	66	Anel da Investida	92	Necro-Lust
41	Espelho da Clarividencia	67	Anel Equi-Mágica	93	Death Bloodlust
42	Estandarte da Cura	68	Anel do Estudo Profundo	94	Crânio do Conhecimento
43	Estandarte dos Errantes	69	Anel da Magia Secreta	95	Incenso do Sono Tranquilo
44	Livro Mágico dos Monstros	70	Anéis de Magia Combinada	96	Corsele de Neméia
45	Rubi da Afinidade	71	Anel Anti-Armadilhas	97	Cicatrizes
46	Ametista Seguro da Alma	72	Anel da Meduza	98	Corselete dos Místicos
47	Safira Leal Suprema	73	Anel da Mutação	99	Corselete do Contra-Ataque
48	Ametista Fireworks	74	Anel de Armazenar Magias	00	<b>Sortear na Lista 9</b>

### ITENS MÁGICOS - LISTA 9

1d100	Item	1d100	Item	1d100	Item
1	Robe Astral	34	Chicote Sagrado	67	Chave do Cosmo
2	Robe do Colegiado	35	Cimitarra do Tanar'ri	68	Coleira da Inteligência
3	Cota de Sugar Magia	36	Florete do Capitão	69	Cota de Malha Prateada
4	Coroa do Amplo Vigor	37	Setas Resolutas	70	Cota Dourada
5	Escudo Invisível	38	Setas Penetrantes	71	Coroa Fabulosa Criteriosa
6	Força Sólida	39	Showriken	72	Elmo Negro de Lanconer
7	Funda Suprema dos Magos	40	Globo da Mente Longínqua	73	Coroa Aquática
8	Funda de Bolas de Energia	41	Martelo da Justiça	74	Broquel Flamejante
9	Safira dos Soberanos	42	Bastões Sublimes de Magia	75	Escudo da Retribuição
10	Safira dos Gatos	43	Cetro dos Ritos	76	Escudo do Contragolpe
11	Rubi da Habilidade	44	Lança do Julgamento	77	Lâmpada dos Desejos
12	Ametista da Anulação	45	Muda Eureka	78	Funda Magistral de Karma
13	Punhal de Brutos	46	Pergaminho Germinante	79	Safira do Caminhar Ligeiro
14	Punhal dos Experientes	47	Semente da Fruta da Vida	80	Gema Divina
15	Cajado do Desmoronamento	48	Semente da Fruta do Éter	81	Adagas do Pacto
16	Adaga do Ataque Duplo	49	Tabete Voador	82	Orbe das Almas
17	Caça-Necromantes	50	Cinturão dos Desfavorecidos	83	Orbe do Lapso da Sorte
18	Tempest	51	Manoplas Bárbaras	84	Orbe dos Espíritos Vingadores
19	Orbe da Sobrevida	52	Braçadeiras da Terra	85	Escraviza-Mentes
20	Orbe do Aprisionamento	53	Broche do Encontro Perfeito	86	Orbe do Caminhante Planar
21	Orbe do Estrategista	54	Capa das Sombras	87	Anti-Proto Parasita
22	Orbe do Néctar da Amizade	55	Cinturão do Ar	88	Mangual dos Resolutos
23	Orbe de Descontrolar	56	Draconarium	89	Espada Fabulosa
24	Grande Orbe do Conjurador	57	Anel da Equidade Mágica	90	Flecha do Cupido
25	Orbe da Lealdade Suprema	58	Alianças de Compartilhar	91	Bastão Canalizador

26	Orbe dos Povos Unidos	59	Anel do Amplo Conhecimento	92	Pomo de Ouro
27	Orbe dos Espetáculos	60	Anel da Variedade Absoluta	93	Botas do Passo a Mais
28	Orbe Necrosada	61	Anel da Invulnerabilidade	94	Braçadeiras da Contensão
29	Humanodraco	62	Anel do Carregamento	95	Colar do Caçador de Tesouros
30	Orbe dos Vivos	63	Armadura do Demon Hunter	96	Broquel dos Elementais
31	Peitoral de Dor em Karma	64	Armadura do Vigor Eterno	97	Massa Mutável
32	Nighcrawler	65	Armadura Atemporal	98	Orbe de Karma-Catalizar
33	Machado do Carrasco	66	Baralho do Aprisionamento	99	Adaga do Ataque Duplo
<b>00</b>	<b>Sortear a na Lista 10</b>				

<b>ITENS MÁGICOS - LISTA 10</b>					
<b>1d100</b>	<b>Item</b>	<b>1d100</b>	<b>Item</b>	<b>1d100</b>	<b>Item</b>
1-2	Braçadeiras da Vida	35-36	Blooder	69-70	Orbe das Tempestades
3-4	Capa da Auto-Combinamágica	37-38	Pergaminho do Criador	71-72	Orbe do Ataque Psíquico
5-6	Botas do Espaço/Tempo	39-40	Corselete do Martir	73-74	Orbe do Desmoronamento
7-8	Anel do Moribundo	41-42	Robe do Mestre Arcano	75-76	Orbe do Encantador
9-10	Anel dos Magos Lendários	43-44	Marreta Sísmica	77-78	Orbe do Invocador
11-12	Colossus	45-46	Pergaminho Eterno	79-80	Orbe do Lapso de Tempo
13-14	Armadura da Absorção Elemental	47-48	Livro da Nova Doutrina	81-82	Orbe dos Deuses
15-16	Armadura do Vigor Eterno	49-50	Diamante da Resistencia 4	83-84	Orbe dos Portais
17-18	Armadura de Ouro	51-52	Diamante dos Soberanos	85-86	Orbe da Subugação Sagrada
19-20	Mítica Armadura dos Paladinos	53-54	Pedra da Proteção Suprema	87-88	Peitoral do Vigor Eterno
21-22	Sagrada Armadura de Abadi	55-56	Pérola da Vontade	89-90	Espada Lendária do Conhecimento
23-24	Estatueta de Cérberus	57-58	Safira da Magia Indefensável	91-92	Martelo da Boa Fé
25-26	Estatueta do Colosso	59-60	Trombeta do Apocalipse	93-94	Absoluto 0
27-28	Estátua dos Soberanos	61-62	Punhal de Gaia	95-96	Bastão Nuclear
29-30	Estrela Guia	63-64	Florete dos Mortos	97-98	Cetro da Conjuração
31-32	Livro da Magia Antiga	65-66	Dragon Heart	99	Machado do Dano Absoluto
33-34	Rédeas Celestiais Sagrados	67-68	Dragon Rain	00	Massa Mutável Maior

<b>ITENS AMALDIÇOADOS</b>					
<b>1d100</b>	<b>Item</b>	<b>1d100</b>	<b>Item</b>	<b>1d100</b>	<b>Item</b>
1-20	Itens Amaldiçoados Padrão	55	Gema do Cansaço	78	Máscara do Sufoco
21-22	Cinto da Magia Indefensável	56	Coroa do Controle da Mente	79	Elmo da Mudez
23-24	Anel da Flatulência	57	Elmo da Timidez	80	Lâmpada da Desgraça
25-26	Luvras do Ceifeiro	58	Espada da Fúria	81	Livro das Cantigas
27-28	Medalhão das Más Surpresas	59	Gema da Hostilidade Racial	82	Anel da Lentidão
29-30	Medalhão do Cantor	60	Gema da Paz	83	No Memory
31-32	Cinto da Troca de Sexo	61	Lâmpada Amaldiçoada	84	Orbe da Futilidade
33-34	Luvras do Desrespeito	62	Lâmpada da Perdição	85	Anel do Azar
35-36	Capa do Teleporte Randômico	63	Livro Mortal	86	Máscara de Locke
37-38	Simbionte	64	Medalhão de Cinderela	87	Cursed Dagger
39-40	Cinto Flutuante	65	Cota da Ira	88	Cursed Mail
41-42	Cota do Descontrole Biológico	66	Medalhão da Falsa Cura	89	Wild-Magi Parasita
43-44	Pergaminho Conjugado do M	67	Armadura Inútil	90	Warrior Parasita
45	Máscara da Maldade	68	Pergaminho do Esquecimento	91	Cursed Lance
46	Ametista do Esquecimento	69	Símbolo da Montaria Inimiga	92	Cursed Shield
47	Amuleto da Isca	70	Tiara da Pederastia	93	Botas de Mercúrio
48	Amuleto de Ler Mentes	71	Tigelix	94	Desesperar das Trevas
49	Anel Chamariz de Errantes	72	Colar do Desmaio	95	Declínio das Trevas
50	Anel do Trovador	73	Adaga da Retribuição	96	Magi-Orb Parasita Evolutiva
51	Arco Ingrato	74	Anel do Dano Eterno	97	Beast Magi-Parasita
52	Botas dos Cadarços Amarradas	75	Botas de Cimento	98	U cant Toch This
53	Capa da Perseguição	76	Botas do Caminhar Sinuoso	99	Magi-Ring Parasita
54	Luvras Nuas	77	Cinto de Chumbo	00	Ultra-Orb Parasita Evolutiva

## ÍNDICE

### POÇÕES E CONSUMÍVEIS

Ácido de Korróy	6	Poção da Erva Regenerativa	12
Água de Perseus	6	Poção da Falsa Morte	12
Água do Controle da Mente	21	Poção da Fusão	13
Alimote	6	Poção da Fusão Temporária	18
Antídoto Universal	6	Poção da Integridade	19
Areias de Morfeus	6	Poção da Inteligência Animal	13
Bomba Checkpoint	21	Poção da Invisibilidade	13
Bomba da Invisibilidade	19	Poção da Licantropia	13
Bomba da Viagem Segura	19	Poção da Mudança de Forma	14
Bomba de Fumaça	7	Poção da Perícia Leal	22
Bomba do Turista	7	Poção da Proteção Racial	13
Bomba Teleportadora	7	Poção da Reabilitação	20
Cola Mágica	7	Poção da Recuperação	20
Concentrador de Forjaria	7	Poção da Resistência Elemental	14
Dragão Engarrafado	7	Poção da Resistência Térmica	14
Elixir da Vida	7	Poção da Restauração Completa	14
Elixir do Vigor Temporário	8	Poção da Vingança	22
Essência de Auto-Explosão	8	Poção do Bom Alinhamento	14
Éter Mágico	8	Poção do Combatente Perito	15
Éter Mágico Concentrado	8	Poção do Homem Peixe	15
Extrato de Vida Verde	8	Poção do Mago Perito	21
Frasco de Água Benta	8	Poção do Voo	15
Frasco de Karma	20	Poção Explosiva	15
Frasco de Magia	19	Poção Percentual	20
Frasco de Néctar Livre	21	Poção Restauradora	15
Frasco do Conhecimento	20	Poção Tardia dos Goblins	15
Fruta da Resistência	9	Promote	15
Fruta da Restauração	9	Sangue de Demônio	16
Fruta da Vida	9	Tinta do Aprisionamento	16
Fruta de Yggdrazil	9	Tônico Concentrado	20
Fruta do Éter	9	Tônico da Força Sobrenatural	16
Fruta dos Elfos	10	Tônico da Mente Sobrenatural	17
Granada Mágica	21	Tônico da Mutação	17
Hidromel	10	Tônico da Pele de Pedra	17
Limo de Reparo	22	Tônico da Saúde	18
Loção Cadavérica	11	Tônico do Heroísmo	18
Loção da Ampla Resistência	21	Tubo da Transformação Animal	18
Loção das Arenas	22	Veneno Rajah	18
Loção do Ataque Crítico	19		
Loção do Bardo	11		
Maquiagem Mágica	21		
Megalixir	22		
Mina Mágica	21		
Néctar de Titan	11		
Néctar de Valerian	11		
Néctar do Herói	11		
Néctar do Semi-Deus	12		
Néctar dos Deuses	12		
Óleo da Abertura de Portas	12		
Pó dos Mortos	12		
Poção Anti-Morte	19		
Poção da Acurácia	22		
Poção da Ampla Vitalidade	20		
Poção da Eficiência	12		

### NÍVEL 1

Acessório Mágico Padrão 1	23
Adaga Caçadora de Errantes	27
Adaga da Criticidade	27
Adaga da Morte	27
Adaga da Naturalidade	63
Adaga da Redução Mental	27
Adaga Defensora	27
Adaga do Longo Alcance	27
Adaga dos Tolos	28
Adaga Inútil	28
Ágata da Posição Estratégica	28
Ágata do Socorro	28
Ágata do Vigor	28
Ágata Menor de Catalizar	70

Algibeira dos Magos	57	Arma Arcana Simples	24
Aliança dos Apaixonados	63	Arma de Liga	32
Aljava Mágica de Flechas	57	Arma Elemental	25
Aljava Mágica de Setas	57	Arma Mágica Padrão 1	23
Aljava Protetora	61	Arma Viva	32
Ametista Anti-Putrefadora	57	Arma vs X	26
Ametista das Notas	28	Armadilha Etérea	32
Ametista de Invocar Elementais	59	Armadura Abençoada	32
Amuleto de Caçar Bestas	63	Armadura Anti-Gravitacional	32
Amuleto do Elementalista	58	Armadura do Ceticismo	32
Amuleto dos Belos	28	Armadura Inútil	33
Amuleto Habilidoso	29	Armadura Mágica Padrão 1	23
Âncora do Marinheiro	29	Armadura Rochosa	64
Anéis da Amizade em Dano	29	Armas Críticas	26
Anel Arsenal	29	Arpão dos Mares	33
Anel Articulador	60	Árvore de Itens	33
Anel da Aptidão	70	Bandana da Intuição	33
Anel da Flatulência	29	Bandana da Saúde	33
Anel da Fuga	73	Baralho de Truques	68
Anel da Identificação	58	Bastões de Magia Simples	61
Anel da Lentidão	29	Besta de Caçar Animais	33
Anel da Liderança	68	Bloodlust Classic	72
Anel da Luta Justa	29	Bloodlust da Magia	71
Anel da Ordem do Unicórnio	67	Bloodlust de Katabrok	73
Anel da Reabilitação	57	Bloodlust de Muitos	72
Anel da Resitência Armorial	70	Bloodlust dos Mortos	71
Anel da Velocidade	30	Bloodlust dos Répteis	72
Anel da Visão Apurada	30	Bloodlust Licantrópico	72
Anel das Boas Idéias	67	Bloodlust Venenoso	73
Anel de Argila	30	Bolsa do Vácuo	33
Anel de Confabular a Morte	62	Bomber	33
Anel de Éter	30	Botas Anti-Rastro	34
Anel de Firion	67	Botas da Explosão	34
Anel de Karma em Variedade	67	Botas da Livre Movimentação	34
Anel de Karma Leal	68	Botas da Velocidade Repentina	34
Anel de Néctar	30	Botas de Waterwalking	34
Anel de Prevenir Falhas	70	Botas do Anão	34
Anel Destemido	64	Botas do Posicionamento	35
Anel do Bravo Herói	70	Botas do Quase Lá	66
Anel do Conhecimento por Morte	67	Botas Furtivas	35
Anel do Dano Eterno	30	Braçadeiras da Iniciativa	61
Anel do Equilibrista	31	Braçadeiras Élficas	35
Anel do Feitiço Emergencial	64	Broche da Pechincha	58
Anel do Galanteador	65	Broquel de Locke	55
Anel do Golpe de Misericórdia	71	Broquel dos Bárbaros	56
Anel do Vigor Físico	64	Broquel dos Magos	57
Anel dos Bardos	31	Caixão da Integridade	35
Anel dos Fortes	71	Cajado da Petrificação	35
Anel dos Peritos	59	Cajado Serpente	35
Anel Leal	68	Canhão de Essência	35
Anel Menor do Conhecimento	67	Cantil Infinito	36
Anel Multilingue	31	Capa Criteriosa	61
Anel Pentagramal	67	Capa da Habilidade Favorita	60
Anel Racial	69	Capa da Invisibilidade	36
Anel Regenerativo	31	Capa das Raposas	36
Apito de Controlar Caninos	31	Capa Furtiva	55
Arco da Flecha Certeira	59	Capa K	68
Arco de Caçar Trolls	31	Capa Polivalente	60
Arco do Impacto	31	Cela do Pégasus	66

Chicote da Sangria	36	Funda de Ninar	43
Chicote de Alçaçuz	36	Funda do Mago	68
Chicote de Vinha	36	Funda do Sangue Quente	69
Chicote Retaliador	58	Garras da Besta de Gelo	66
Chifre de Imitar Sons	37	Garras da Besta Elemental	66
Cinto da Magia Indefensável	37	Garras da Defensiva	66
Cinto da Persistência Mágica	37	Garras Padrão	66
Cinto da Troca de Sexo	37	Gema de Identificar Seres	43
Cinturão do Treino Físico	37	Gema do Cansaço	43
Cinturão do Treino Mental	37	Granada de Energia	63
Cinturão Voador	37	Grande Escudo dos Absistas	56
Clava dos Temores	38	Heterossexu-Axe	62
Coin Cannon	56	Homem sem Rosto	44
Colar da Adaptação	38	Invólucro Alquímico	65
Colar da Cura Putrefada	38	Itens Amaldiçoados Padrão 1	24
Coleira do Vigor	38	Jarro Replicador de Vegetais	65
Coleira Voraz	38	Laço da Montaria	61
Coleiras Padrão	59	Lâmina Solar	44
Corda Viva	38	Lança Absoluta	44
Corselete de Volta a Vida	64	Lança Confabuladora	63
Corselete dos Ladrões	38	Lança de Locke	44
Cota da Ira	38	Lança do Longo Alcance	44
Cota de Malha do Fracasso	39	Lenço da Consciência	44
Cota do Primeiro Erro	63	Lente de Ler Pergaminhos	45
Cota dos Nômades	39	Linha Mágica de Eliot	45
Cota dos Olhos	39	Livro da Acurácia Menor	69
Cubo dos Desejos	39	Luvras da Perícia em 2 Armas	60
Cursed Dagger	62	Luvras de Afastar Mortos-Vivos	58
Cursed Mail	62	Luvras de Gilbert	60
Dado da Cura	39	Luvras do Assassino Cauteloso	60
Dados Loucos da Restauração	64	Luvras do Desrespeito	45
Doublerang	74	Luvras Nuas	45
Elmo da Arte da Guerra	39	Luvões do Gladiador	45
Elmo dos Caráteres	64	Maça de Locke	45
Elmo Parabólico	40	Maça do Penitente	46
Escudo de Hélios	40	Maça Iluminada	46
Escudo do Ricochete	40	Machado da Matança	46
Escudo dos Minotauros	40	Machado de Arremesso	46
Esfregão de Fantasya	56	Machado de Matar Licantropos	46
Espada Curta dos Assassino	40	Machado Vingativo	56
Espada da Anistia	40	Mage Slayer	47
Espada Defensora	41	Mangual de Afastar Errantes	47
Espada Elástica	56	Mangual de Detecção dos Mortos	47
Espada Sagrada	41	Mangual Detector	55
Espada Sangue-Suga	41	Manoplas dos Anões	47
Espadas Gêmeas	41	Manoplas Vampíricas	47
Espelho Cartográfico	41	Manto Branco	47
Faca de Slynker	41	Manto Cinza	47
Ferradura dos Terrenos	42	Manto do Equilíbrio	55
Ferradura Mágica	42	Manto do Morto Frequente	64
Figurino Mutável	42	Manto Fabuloso	47
Flauta de Orfeu	42	Manto Negro	48
Flechas do Conhecimento	42	Manto Vital	48
Flechas Fecais	42	Marreta da Concentração	48
Flechas Teleportadoras	43	Martelo da Superação	48
Florete de Desmantelar	43	Máscara da Apnéia	48
Formiga Leão	43	Máscara da Maldade	48
Funda Abatedora	43	Máscara do Sufoco	48
Funda de Davi	65	Medalhão do Cantor	49



Anel de Abadi	148	Baralho da Jogatina	145
Anel de Berserker	159	Baralho de Itens	86
Anel de Instantanizar	142	Barraca Camuflável	86
Anel de Não me toque	128	Bastão de Éter	125
Anel de Prevenir Errantes	82	Bastão Demoníaco	148
Anel de Strago	141	Bastão Protetor	86
Anel do Aperfeiçoamento	150	Batina das Multidões	87
Anel do Combatente Perito	159	Beast Magi-Parasita	147
Anel do Conhecimento de Combate	140	Berrante da Dor	132
Anel do Dano a Seres Alados	82	Besta de Arco Elétrico	87
Anel do Dano Elemental	143	Besta Dupla	87
Anel do Equilíbrio	129	Besta Ígnea	133
Anel do Fogo Amigo	159	Black Blade	148
Anel do Karma Vital	138	Bloodlust Bestial	154
Anel do Metagolpe	143	Bloodlust Caótico	157
Anel do Trovador	82	Bloodlust da Extinção	157
Anel dos Experientes	125	Bloodlust Daemon	156
Anel Espetacular	152	Bloodlust das Carapaças	155
Anel Fabuloso	82	Bloodlust Defensora	153
Anel Fireball	83	Bloodlust do Lago	156
Anel Leal de Compartilhar	144	Bloodlust Dracônica	153
Anel Leal de Magias	82	Bloodlust Elemental	158
Anel Lendário Pentagramal	149	Bloodlust Evolution	154
Anel Mental	83	Bloodlust Genial	155
Anel Mutável de Atributos	83	Bloodlust Goldgem	153
Anel Observador	158	Bloodlust Híbrida	152
Anel Yoshi	83	Bloodlust Místico	156
Arco das Tentativas	83	Bloodlust Ogre	153
Arco de Energia	83	Bloodlust Regenerador	154
Arco de Karma	135	Bloody Shield	87
Arco do Acerto Contínuo	143	Bomba de Karma	137
Arco do Ricochete	128	Boomerang dos Ladrões	87
Arco do Tiro Certo	83	Boomerang Racial de Locke	141
Arco do Tiro Longínquo	133	Botas Cautelosas	150
Arco do Último Disparo	135	Botas de Folhas	88
Arco Elemental	84	Botas de Mercúrio	139
Arco Elementalista	135	Botas dos Cadarços Amarrados	88
Arco Ingrato	84	Braçadeiras da Ambidestria	134
Arma Mágica Padrão 2	74	Braçadeiras de Zal-Abard	88
Armadilha dos Elfos	84	Braçadeiras do Naufrago	88
Armadilha Elemental	137	Braçadeiras dos Arqueiros	88
Armadura da Integridade	137	Brincos da Cooperação	88
Armadura da Perseverança	84	Brincos de Atlantis	89
Armadura de Cristal	150	Brincos de Atributos Mistos	89
Armadura de Hélios	84	Broche da Velocidade	89
Armadura de Urza	85	Broche de Anular Magia	89
Armadura do Ônus Mágico	137	Broquel Elemental da Água	89
Armadura do Terror	85	Broquel Elemental da Terra	89
Armadura Esquelética	85	Broquel Elemental do Ar	89
Armadura Fabulosa	85	Broquel Elemental do Fogo	90
Armadura Leal	85	Bússola Visual	160
Armadura Mágica Padrão 2	74	Bússola de Inimigos	90
Armas Críticas 2	75	Cadeado Mágico	90
Assassin	149	Caixão Identificador	90
Atiradeira de Urza	135	Cajado Anti-Fracasso	129
Bacia de Projéteis	141	Cajado da Explosão do Saber	142
Bandana da Percepção	86	Cajado de Rúnica	138
Bandeira do General	86	Cajado do Controle	91
		Cajado dos Mortos	90

Cajado Reposicionador	130	Diapasão da Terra	97
Cama de Áthia	91	Diário Mágico do Herói	97
Cama do Sono Restaurador	91	Earth Planet Ring	127
Cama dos Sonhos de Guerra	91	Elmo da Clarevidência	97
Capa da Absorção de Karma	138	Elmo da Clarevidência	132
Capa da Esquiva	91	Elmo da Criticidade	143
Capa da Perseguição	91	Elmo da Intimidação	160
Capa de Pegasus	92	Elmo da Resiliência	97
Capa do Atirador	133	Elmo da Timidez	97
Capa do Teleporte Randômico	92	Elmo Leal dos Magos	140
Capa dos Assassinos	133	Escudo Caçador de Projéteis	98
Capas da Amizade	131	Escudo Defletor	98
Carruagem Espiritual	129	Espada Curta Leal	98
Cavalo Mecânico	134	Espada da Fúria	98
Charrete Fantasma	92	Espada da Verdade	98
Charrete Veloz	92	Espada dos Brutamontes	98
Chave do Mercado	92	Espada Mata-Dragões	99
Chicote do Domador	134	Espada Sensual	99
Chocalho da Morte	93	Espelho Conselheiro	137
Cinto da Detecção Racial	93	Espelho da Vidência	136
Cinto da Persistência Mágica	93	Estaca Alarmante	99
Cinto da Resistência Menor	142	Estátua de Gargula	99
Cinto do Incansável	93	Estatua Errante	99
Cinto Flutuante	93	Estojo de Estética	135
Cinturão dos Covardes	93	Exp Berrie	147
Cinturão dos Paladinos	132	Faca de Arremesso Perseguidora	99
Cobertor do Sono Tranquilo	93	Ferraduras da Imunidade	100
Colar da Efetiva Restauração	94	Fire Planet Ring	126
Colar do Alazão	125	Fita da Maestria	100
Colar do Desmaio	160	Flauta Shooting	100
Coleira do Bom Dono	94	Flechas Mortais	100
Coleira do Conhecimento	132	Flying Bloodlust	157
Coleira dos Gigantes	94	Foice do Torpor	100
Concha do Oceano	160	Foice dos Mortos	130
Coral do Teletransporte	94	Funda Avançada dos Magos	145
Coroa 157	145	Funda Certeira	135
Coroa Aquática	94	Funda da Demolição	143
Coroa da Retribuição	126	Funda dos Peritos	135
Coroa da Salvação	94	Furtiva	149
Coroa do Controle da Mente	95	Fusor de Poções	142
Correntes de Abadi	95	Gancho da Escalada	101
Corselete da Oportunidade	95	Garra do Animal Perito	140
Corselete de Escamas de Troll	95	Garras da Destruição	140
Corselete Noturno	95	Gema da Hostilidade Racial	101
Cota da Imperícia	95	Gema da Palavra Proibida	137
Cota da Resiliência	128	Gema da Paz	101
Cota de Katabrok	96	Gema de Ttransport Paredes	101
Cota de Zal-Abard	96	Gema do Altruista	101
Cota Divina	96	Gemas da Cooperação Arcana	101
Cota do Margistrado	96	Geringonça de Urza	102
Crina de Fênix	96	Globos do Controle	102
Cristal da Desfiguração	159	Globos Perseguidores	102
Crystal Ring	152	Golem de Essência	102
Cubo do Acampamento	96	Grande Machado de Arremesso	133
Cursed Lance	136	Grande Pedra de Amolar	102
Cursed Shield	136	Grandes Bastões de Magia	136
Declínio das Trevas	146	Heart Planet Ring	127
Demi-Ring	126	Homessexu-Axe	136
Desesperar das Trevas	145	Illusium	103

Inquisidor	103	Máscara de Detectar Magia	110
Itens de Detecção de Magia	76	Mascara de Hannya	144
Jangada dos Desertos	103	Máscara Ofuscante	110
Jarro de Stings	103	Medalhão da Falsa Cura	111
Karnag	104	Medalhão das Más Surpresas	111
Katana dos Demônios	104	Medalhão de Cinderela	110
Kinder	104	Melodead	161
Kit Mágico de Desarme	125	Moeda Semente	111
Lágrima do Coliseu	149	Montaria Fiel	111
Lâmpada Amaldiçoada	105	Moon Shield	160
Lâmpada da Perdição	105	Necrorb	147
Lança de Odin	105	Ogre Battle Axe	111
Lança do Rival	105	Orbe Abrasadora	148
Lança Sanguinária	138	Orbe Caçadora de Únicos	112
Lanterna da Detecção do Mal	106	Orbe Chaveirizadora	130
Lanterna da Total Iluminação	105	Orbe da Boa Invocação	144
Lápis da Transição	106	Orbe da Bravura Infinita	151
Lente de Análise	126	Orbe da Concentração	139
Lente dos Cautelosos	124	Orbe da Evolução	112
Lira da Destruição	106	Orbe da Luz de Abadi	141
Livro de Karma	150	Orbe da Montaria	112
Livro do Aperfeiçoamento	150	Orbe da Morte Solene	112
Livro do Feitiço Extra	150	Orbe da Onda Clerical	134
Livro Mágico das Profissões	106	Orbe da Retirada	112
Livro Mortal	107	Orbe da Visão Verdadeira	113
Luvas da Flecha Curvada	134	Orbe das Gemas	113
Luvas do Arremesso de Anões	107	Orbe de Evitar Encontros	113
Luvas do Atirador de Funda	107	Orbe de Rúnica	138
Luvas do Brigão	107	Orbe do General	148
Luvas do Mártir	107	Orbe do Reservatório	113
Luvas do Vigor	108	Orbe do Transporte	113
Luvas dos Tolos	108	Orbe dos Seres Marinhos	149
Luvas Justas de Abadi	133	Orbe Média do Conjurador	144
Luvões da Invisibilidade	129	Orbe Pentagramal	139
Luvões da Permuta de Vida	108	Orbe Silvestre	142
Maça do Aliado Morto	128	Orbes Leais	139
Maça do Conhecimento	108	Orboêmia	114
Maça do Desmoronamento	108	Ossos da Advinhação	114
Machado do Ruby de Sangue	137	Pá Dourada	114
Machado Resoluto	109	Pedra Pedagoga	114
Machado Sanguinário	108	Peitoral da Polaridade	114
Magic Boomerang	159	Peitoral de Fabular	150
Magi-Orb Parasita Evolutiva	147	Pendant de Pirlipimpim	140
Mangual Abrasador	109	Pendente Necrofílico	141
Mangual Invernal	144	Pergaminho Conjugado	115
Manoplas da Ordem da Fênix	134	Pergaminho Conjugado do Mal	115
Manoplas das Marionetes	130	Pergaminho de Magia Plena	130
Manoplas de Arremesso	109	Pergaminho do Esquecimento	115
Manoplas do Arqueiro	133	Pérola da Evolução Física	115
Manoplas do Contra-Golpe	109	Pombo Mensageiro	115
Manoplas do Espadachim	109	Porto Seguro	132
Manoplas do Lanceiro	109	Presto	116
Manoplas dos Anões	109	Punhal Sorrateiro	130
Manto Companheiro	109	Rede Flamejante	117
Manto do Fedor	110	Rédeas da Velocidade	117
Mapa da Cidade	110	Rédeas do Chamado	117
Mapa de Urza	143	Rockporter	117
Marmitron	130	Saco de Ossos	118
Martelo Demolidor	110	Safira Aquosa	118

Safira da Evolução Mental	118	Adaga das Chamas Negras	165
Safira de Karma-Catalizar	151	Adaga do Ataque Duplo	165
Safira do Carregador	118	Adagas do Pacto	166
Sapatilhas Dançarinas	118	Agulha do Rancor	166
Sátira	118	Alianças de Compartilhar	203
Sela Aquática	119	Altar da Cura	166
Sela do Animal Alado	119	Altar de Ler Pergaminhos	166
Semente de Prata	120	Ametista da Anulação	166
Semente do Mal	120	Ametista Fireworks	167
Semente Guardiã	120	Ametista Seguro da Alma	206
Semente Ritualística	120	Ampulheta Explosiva	167
Sementes da Força Temporária	119	Anéis da Sentinela	206
Sementes da Resistência	119	Anéis de Magia Combinada	167
Setas da Paz	120	Anel Anti-Armadilhas	167
Símbolo da Fraternidade	121	Anel da Equidade Mágica	200
Símbolo da Montaria	120	Anel da Investida	208
Símbolo da Montaria Inimiga	121	Anel da Invulnerabilidade	167
Símbolo de Amizade	121	Anel da Magia Secreta	216
Símbolo de Rubem	121	Anel da Meduza	167
Símbolo do Bom Garoto	121	Anel da Mutação	167
Statue Bloodlust	156	Anel da Variedade Absoluta	209
Stone Bloodlust	155	Anel de Armazenar Magias	167
Stronda	139	Anel de Karma e Vida	204
Stronghold	160	Anel do Amplo Conhecimento	208
Telepáticos	121	Anel do Azar	168
Teleportic	126	Anel do Carregamento	168
Tiara da Apatia	122	Anel do Estudo Profundo	216
Tiara da Pederastia	122	Anel do Sexto Sentido	168
Tigelix	122	Anel Equi-Mágica	216
Topázio das Aranhas	122	Angels Crown	211
Topázio de Conjurar Elementais	131	Angry Birds	168
Topázio de Lanconer	151	Anti-Proto Parasita	210
Topázio do Auto-Consumismo	122	Arco de Doomahein	168
Traje dos Diplomatas	123	Arco do Caçador	169
Trombeta dos Mortos	123	Arma Arcana Complexa	163
Turmalina do Combatente	123	Arma Mágica Padrão 3	161
Unstoppable Horseshoes	123	Armadura Atemporal	169
Vara da Fertilização	123	Armadura do Demon Hunter	210
Varinha da Confusão	123	Armadura do Sol	169
Varinha do Arquiteto	123	Armadura do Vigor Eterno	218
Varinha do Medo	124	Armadura dos Cavaleiros	169
Varinha Magi-Mecânica	145	Armadura Mágica Padrão 3	162
Vassoura Voadora	124	Armas Críticas 3	163
Vela da Cura	124	Arpão do Leviatan	169
Vela da Proteção	124	Balança da Justiça	169
Water Planet Ring	127	Balestra do Capitão	170
Wind Planet Ring	127	Baralho de Criaturas	170
Zumbinator	124	Baralho do Aprisionamento	212

### NÍVEL 3

A Caixa de Setzer	205	Bastão Canalizador	170
A Ceifadora	164	Bastões Sublimes de Magia	203
A Flanqueadora	164	Blood Blade	213
A Viúva-Negra	164	Bolt	171
Abdos	165	Bons Ventos	171
Acessório Mágico Padrão 3	162	Boomer Gang	217
Adaga da Fortuna	165	Botas de Cimento	171
Adaga da Retribuição	165	Botas de Hermes	171
		Botas de Saltar	172
		Botas do Caminhar Sinuoso	172
		Botas do Passo a Mais	172

Braçadeiras da Contensão	172	Espada de Zal-Abard	181
Braçadeiras da Terra	172	Espada Fabulosa	181
Braçadeiras de Éter	173	Espada Justiceira	181
Broche do Encontro Perfeito	173	Espelho da Clarividencia	182
Broche Draconiano	173	Estaca do Acampamento Seguro	182
Broquel dos Elementais	173	Estandarte da Cura	182
Broquel Flamejante	173	Estandarte dos Errantes	182
Bully	174	Estrelas da Morte	217
Caça-Necromantes	174	Exp Egg	210
Cajado de Warren	208	Ferradura de Pegasus	182
Cajado do Desmoronamento	208	Final Crítica	211
Candelabro das Trevas	174	Firefly	202
Canhão de Gemas	174	Flauta de Thanatos	183
Capa das Sombras	174	Flecha do Cupido	183
Cetro dos Ritos	175	Flechas Shotokun	183
Chave da Porta Mágica	175	Florete do Capitão	183
Chave do Cosmo	175	Foice do Ceifeiro	183
Chave Mestra	175	Força Sólida	184
Chicote Sagrado	176	Forja de Criar Ferramentas	184
Cicatrizes	176	Forja de Rubem	184
Cimitarra do Tanar'ri	176	Funda de Bolas de Energia	184
Cinto da Resitência Maior	208	Funda Magistral de Karma	203
Cinto de Chumbo	176	Funda Suprema do Conhecimento	184
Cinturão do Ar	176	Funda Suprema dos Magos	203
Cinturão dos Desfavorecidos	202	Garras da Fera Perita	207
Clock	176	Gema Divina	184
Colar do Caçador de Tesouros	176	Globo da Mente Longínqua	185
Coleira da Inteligência	177	Glory ande Death of Dragon	217
Coleira do Controle	177	Grande Orbe do Conjurador	209
Coroa Aquática	177	Hardener	218
Coroa do Amplo Vigor	177	Hovercraft	185
Coroa Fabulosa Criteriosa	203	Humanodraco	185
Corsele de Neméia	218	Incenso do Sono Tranquilo	185
Corselete do Contra-Ataque	178	Junglobo	206
Corselete dos Místicos	177	Kukuru	185
Cota de Malha Prateada	178	Kwan	186
Cota de Sugar Magia	204	Lâmpada da Desgraça	187
Cota do Descontrole Biológico	178	Lâmpada de Homajinn	186
Cota Dourada	178	Lâmpada dos Desejos	187
Crânio do Conhecimento	178	Lança do Julgamento	188
Cursed Book of Shadows	204	Landrover	188
Cursed Ring	204	Livro da Ampla Acurácia	212
Dado de Locke	178	Livro das Cantigas	188
Dark Blade	214	Livro Mágico dos Monstros	188
Death Bloodlust	215	Lollypop Scythe	212
Demon Hunter	179	Luvas do Dano Elemental	188
Draconarium	179	Luvas do Jogador	189
Dungeon Bloodseeker	215	Maça de Fênix	201
Eagle	179	Machado do Carrasco	209
El Tiamat	210	Machado Lendário dos Bárbaros	189
Elmo da Mudez	180	Magical Axe	207
Elmo Negro de Lanconer	213	Magi-Ring Parasita	209
Escraviza-Mentes	201	Maleta de Fichas Demoníacas	189
Escudo da Retribuição	180	Manfred Sword	207
Escudo do Contragolpe	180	Mangual de Nisroch	189
Escudo Espelho	180	Mangual do Sacrifício	189
Escudo Invisível	181	Mangual dos Resolutos	190
Esferas Elementais	181	Manoplas Bárbaras	202
Espada de Doomahain	181	Martelo da Justiça	190



Gaita Dourada	230	Orbe do Lapso de Tempo	238
Gênesis	230	Orbe dos Deuses	239
Genófitos	231	Orbe dos Portais	239
Gravity	231	Organic	239
Impávida	231	Overlord	239
Lança do Sofrimento	232	Pedra da Proteção Suprema	240
Livro da Magia Antiga	232	Peitoral do Vigor Eterno	240
Livro dos Caminhos	232	Pendragon	240
Lunar	232	Pergaminho do Criador	240
Luvras do Ceifeiro	233	Pergaminho Eterno	241
Machado de Buy	233	Pérola da Vontade	241
Machado Demoníaco	233	Punhal de Gaia	241
Machado do Dano Absoluto	234	Ragnarok	241
Magneto	234	Rédeas Celestiais Sagrados	241
Mangual da Peste	234	Robe do Mestre Arcano	242
Marreta Sísmica	234	Rosa Demoníaca	242
Martelo Absista	235	Safira da Magia Indefensável	242
Martelo da Boa Fé	235	Sagrada Armadura de Abadi	242
Massa Mutável Maior	235	Sanctum	243
Máscara de Locke	235	Semente da Árvore de Itens	243
Máscara Demoníaca	236	Senhora das Marés	243
Megorbe	236	Sharpshooter	243
Mijonir	236	Sinners Rest	244
Mítica Armadura dos Paladinos	236	Thunderbolt	244
Necronomicon	236	Trombeta do Apocalipse	244
Nirvana Arcana	236	Yggdrazil	244
No Memory	237	Capa da Auto-Combinamágica	244
Olho do Casba	237	Nice Shot	245
Orbe da Futilidade	237	Romero's Pride	245
Orbe das Tempestades	238	Livro da Nova Doutrina	245
Orbe do Ataque Psíquico	238	Orbe da Subbugação Sagrada	245
Orbe do Desmoroamento	238	Botas do Espaço/Tempo	246
Orbe do Encantador	238	Blooder	246
Orbe do Invocador	238		

***“DEVO MINHAS GLÓRIAS À MINHA ESPADA,  
MAS DEVO MINHA VIDA À MEU ESCUDO...”***

-Sun, Líder da Ordem do Unicórnio

