Guia de Itens Mágicos

d20 system

Sistema Daemon

Guia de Itens Mágicos

Norson Botrel
Marcelo Del Debbio



Daemon Editora LTDA

Av. Horácio Láfer, 160 sala 3

Fone/Fax: (11) 3675-1860

http://www.daemon.com.br

e-mail: daemon@daemon.com.br

Guia de Itens Mágicos

Criação: Marcelo Del Debbio & Norson Botrel
Revisão: Caroline D'Ávila
Capa Edição de Luxo: Luciana Bacci
Arte: Todas as ilustrações por Evandro Gregorio (House of Arts), à exceção do Tarot (Athanasius Kircher, Oedipus Aegyptiacus, Roma, 1652).
Programação Visual: Norson Botrel e Marcelo Del Debbio
Diagramação: Daemon Editora
Fotolitos: Daemon Editora e Paper Express
Impresso por: Gráfica Quebecor

A ⊓O88O8 PAi8

- À Luciana Bacci, por toda a ajuda durante a realização deste livro.
- À Luciana de Lacerda, por não atrapalhar nos momentos críticos.
- À Caroline, por acreditar no nosso trabalho e liberar a verba para esta pequena insanidade.
- A Guttemberg por ter inventado a imprensa. Sem ele a gente ia ter que escrever e desenhar os livros um a um.
- Ao pessoal da Adobe por inventar o Page Maker. Sem ele a gente ia ter que escrever tudo a máquina.
- Ao pessoal da Wizard's por liberar a licensa do d20.
- Ao Marcelo Cassaro por toda a ajuda e apoio e por ter deixado a gente usar o Background de Tormenta.
- JM Trevisan, Katabrok e o pessoal da Dragão Brasil.
- A Douglas, Mauro, Iano e Débora da Devir.
- Klink, Silvana e pessoal da Gibiteca Municipal Henfil.
- A todos aqueles que mandaram sugestões, idéias, personagens e situações. Vocês são muitos para serem citados neste espaço minúsculo, mas cada um encontrará neste livro a certeza de que foi lembrado.

Desaconselhável para pessoas com QI menor que 80.

Se você tem qualquer dúvida, comentário ou sugestão:
Email do Autor: mxyzplk@daemon.com.br
Email da Editora: daemon@daemon.com.br

ISBN: 85-87013-09-2

visite nosso site: http://www.daemon.com.br

(c) 1999, 2001, 2002 Daemon Editora. Todos os direitos reservados. A reprodução sem permissão por escrito dos autores é proibida, exceto com o propósito de resenha. ARKANUN, TREVAS, ANJOS: A CIDADE DE PRATA; VAMPIROS MITOLÓGICOS; DEMÔNIOS: A DIVINA COMÉDIA; GUIA DE ARMAS; GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS; GUIA DE ITENS MÁGICOS; INVASÃO; INIMIGO NATURAL; TEMPLÁRIOS; INQUISIÇÃO; TORMENTA; GUIA DE MONSTROS; SPIRITUM: O REINO DOS MORTOS são marcas registradas da Deamon Editora. Todos os direitos reservados.

Esta é uma obra de ficção. Apesar dos objetos citados neste livro terem sido extraídos de lendas e histórias reais de diversos povos, a Magia e os Rituais como são aqui descritos não devem ser utilizados fora do jogo, pois poderiam ferir os participantes. Mesmo os eventos, agências, sociedades secretas e personagens verdadeiros citados aqui são tratados de forma ficcional. Quaisquer semelhanças com pessoas vivas oumortas é mera coincidência. Este é apenas um jogo. A realidade é muito pior.

Introdução

Itens Mágicos ! A mera menção destes nomes faz com que os olhos dos jogadores brilhem de entusiasmo. O que são universos de fantasia e horror sem objetos encantados por forças sobrenaturais? Sem Artefatos amaldiçoados, locais enfeitiçados ou armas capazes de gelar a alma do mais valoroso guerreiro?

Pensando nisto, a Daemon Editora tem o prazer de anunciar o GUIA DE ITENS MÁGICOS, o primeiro livro do gênero em português, cuja produção demorou mais de seis meses para ser finalizada. Contendo um total de mais de 5.000 itens mágicos diferentes, divididos em centenas de subgrupos que incluem desde armas, anéis, armaduras, poções, cajados, robes, braceletes, brincos, pulseiras, barcos, amuletos, óleos, elixires, varinhas, livros, capas e uma infinidade de outros objetos e artefatos.

Todos os Itens Mágicos possuem a descrição completa, lendas a respeito de sua criação, histórias sobre o feiticeiro que o criou, locais por onde os itens passaram, povos que o usaram, idéias para aventuras e situações onde estes itens poderiam ser utilizados, para que os Mestres tenham sempre novas idéias cada vez que folhearem este GUIA.

Além disto, trazemos mais de 400 desenhos e diagramas ilustrando os principais e mais importantes itens mágicos, para que os Jogadores saibam sempre que itens seus Personagens estão carregando.

Como existem dezenas de mundos de fantasia diferentes, procuramos ambientar todo este livro na Terra, durante a Idade Média. Desta maneira, os Mestres não terão problemas em adaptar as histórias aqui apresentadas para suas próprias Campanhas. Os Artefatos contidos neste livro estão rigorosamente de acordo com as Mitologias das quais foram extraídos, para facilitar ao Mestre sua adaptação em qualquer tipo de cenário de fantasia.

Tantos itens diferentes resultaram em um livro composto de dois volumes, divididos alfabeticamente para facilitar a consulta. O Volume 1 contém objetos de A a G e o Volume 2, itens mágicos de H a Z.

Esperamos que vocês apreciem este livro, e que ele possa tornar suas campanhas ainda mais emocionantes.

Abraços

Os Autores



Sumário

Volume 1

A

Ábaco de Cálculos 1
Abóbora em Carruagem 1
Absinto 1
Adagas, Facas e Punhais 2
Adaga Diamante 2
Adaga do Troll 2
Adaga Homsi 2
Ágata das Névoas 2
Ágata de Bruman 2
Ágata Musgosa 2
Alianças Mágicas 3
Ametista Arcana 3
Ametista de Localização 3
Ametista de Ventriloquismo 3
Ametistas de Comunicação 3
Ametista Infernal 4
Ampulheta do Alquimista 4
Ampulheta de Stasis 4
Ampulheta Explosiva 5
Ampulheta Romana 6
Amuleto contra Detecção 6
Amuleto da Juventude Eterna 7
Amuleto de Combate 7
Amuleto de Controle de Humanos 7
Amuleto de Criaturas 8
Amuleto de Falsificidade 8
Amuleto de Fraternidade 8
Amuleto de Jade 8
Amuleto de Montaria 8
Amuleto de Preservação 8
Amuleto de Proteção 9
Amuleto de Pyros 9
Amuleto de Resistência Mágica 9
Amuleto de Saúde 9
Amuleto de Sono Calmo 10
Amuleto do Herói 10
Amuleto do Inferno 10
Amuleto dos Climas Amenos 11
Amuleto dos Padres 11
Amuleto dos Projéteis 11
Amuleto Elemental do Fogo 11
Amuleto Elemental da Água 11
Amuleto Elemental do Ar 12
Amuleto Elemental da Terra 12
Amuleto Elemental da Luz 13
Amuleto Elemental das Trevas 13
Amuleto Refletor de Magias 13
Amuleto Três Vezes Abençoado 13
Amuletos de Comunicação 13
Amuletos Metálicos 14
Âncora do Velho Marinheiro 15
Anel Congelante 15
Anel das Línguas Antigas 15
Anel de Aceleração 16
Anel de Alerta 16
Anel de Anansi 16
Anel de Arcádia 17
Anel de Arkanun 17
Anel de Armas Mágicas 17
Anel de Átila 18
Anel de Aumento de Atributo 18
Anel de Controle de Animais 18
Anel de Demeter 18
Anel de Disfarces 18
Anel de Eletricidade 19
Anel de Infravisão 19
Anel de Invisibilidade 19
Anel de Invisibilidade Coletiva 20
Anel de Invulnerabilidade 20
Anel de Ishtar 20
Anel de Khnemu 20
Anel de Leviathan 20
Anel de Levitação 20
Anel de Localização 21
Anel de Luz 21
Anel de Projeção de Vontade 21
Anel de Proteção 21
Anel de Reflexão de Magias 22
Anel de Regeneração 22
Anel de Resistência Mágica 22
Anel de Saukas 22
Anel de Shamrock 23
Anel de Sombras 23
Anel de Spiritum 23
Anel de Tanatos 23
Anel de Telecinésia 24
Anel de Teleporte 24
Anel de Tolian 24
Anel de Transf. em Animais 25
Anel de Transf. Humana 25
Anel do Gafanhoto 26
Anel Felino 26
Anel de Vôo 26
Anel de Waterwalkin 26
Anel do Licantropo 26
Anel do Necromântico 27
Anel dos Gárgulas 27
Anel dos Gênios 27
Al-Sheddir 27
Ankh da Vida Eterna 28
Antídoto Universal 28
Apito de Controlar Caninos 28
Aranhas de Metal 29
Arca da Aliança 29
Arca de Deucalion 29
Arca de Noé 29
Arco Mágico 30
Arco de Dano +X 30
Arco de Distância 30
Arco de Precisão +X 30
Arma Mágica 30
Arma +X 31
Arma +X/+Y vs. Criatura 31
Arma +X/ +Y/ +Z 31
Arma Congelante 31
Arma das 1001 formas 31
Arma das Trevas 32
Arma de Absorção 32
Arma de Luz 32
Arma de Velocidade +X 32
Arma Elétrica 32
Arma Hadjar 33
Arma Iluminada 33
Arma Incandescente 33
Arma Troll 33
Arma Voadora 33
Arma Voadora de Arremesso 33
Arma Voadora de Ricochete 33
Armadilha das Fadas 34
Armadilha de Bacci 34
Armadilhas de Voolstag 34
Armadura Mágica 35
Armadura +X 35
Armadura +X/+Y vs. Criatura 35
Armadura de Disfarce 35
Armadura de Imolação +N 35
Armadura de Invisibilidade 36
Armadura de Levitação 36
Armadura de Silêncio 36
Armadura de Vôo 36
Armadura do Besouro 36
Armadura do Terror 36
Armadura do Viajante 37
Armadura Espartana 37
Armadura Flutuante +X 37
Armadura Regenerativa 37
Armadura Sem Peso 37
Armaduras da Luxúria 37
Aromas Mágicos 37
Arpão de Loviator 38
Arpão de Njord 38

Asas Mágicas 38
Asas da Calmaria 38
Asas das Fadas 39
Asas de Insetos 39
Asas Protetoras 39
Astrolábio de Spiritum 39

B

Bacia de Purificação 40
Balança da Justiça 40
Balança da Verdade 40
Balança de Anúbis 40
Balão de Voar 40
Balas de Prata 40
Bálsamo de Curas 41
Bálsamo de Desencantamento 41
Bálsamo de Bacchus 41
Bálsamo para Queimaduras 41
Bandeira de Com. Mortos Vivos 41
Bandeira de Proteção de Tropas 42
Bandeira do Terror 42
Banheira de Animar Zumbis 42
Banheira de Curas 42
Banheira Ufurô 43
Baralho de Criaturas 43
Baralho de Objetos Úteis 43
Baralho de Poker 44
Barco de Caronte 44
Barco do Deserto 44
Barco Viking 44
Barril de Macacos 45
Barril de Preservação 45
Barril Eterno de Grog 45
Bastão Mágico 45
Bastão de Cegos 45
Bastão de Dagon 46
Bastão de Desencantamento 46
Bastão de Tentáculos 47
Bastão do Necromântico 47
Bastão dos Rituais 47
Bastão Portátil 47
Bastão Rakshasa 48
Batina de Influenciar Multidões 48
Batina de Proteção 49
Batina de Proteção Mundana 49
Batina do Exorcista 49
Baú dos Espíritos 50
Baú Mágico 50
Besta Mágica 50
Besta de Velocidade 50
Bigorna dos Anões 50
Bola de Boliche Mágica 51
Bola de Cristal 51
Bola de Cristal de Perguntas 52
Bola de Cristal de Previsão 52
Bola de Cristal Conselheira 52
Bolsa de Ossos 53
Bolsa de Propriedade 53
Bolsa de Proteção 53
Bolsa de Truques 53
Bolsa Mágica de Dinheiro 53
Botas com Asas 54
Botas de Aterrissagem 54
Botas de Equilíbrio 54
Botas de Levitação 54
Botas de Pegadas Variáveis 54
Botas de Pular 55
Botas de Resistência 55
Botas de Sete Léguas 55
Botas de Velocidade 55
Botas de Windwalk 55
Botas do Valentão 55
Braceletes de Ancoragem 56
Braceletes de Defesa 56
Braceletes de Invulnerabilidade 56
Braceletes do Arqueiro 56
Braceletes do Vampiro Astral 56
Braseiro de Fogo Eterno 56
Braseiro do Sono Tranqüilo 57
Brincos de Atlântida 57
Brincos de Cristal 57
Brincos do Doppelganger 58
Brincos do Equilíbrio 58
Brinco dos Daiphires 58
Broche Artífice 58
Broche da Sabedoria 58
Broche de Proteção 58
Broche de Anul. de Sentimentos 59
Broche de Avalon 59
Broche de Efeitos 59
Broche de Elfos 59
Broche de Gremlins 60
Broche do Camaleão 60
Broche do Cavaleiro 60
Broche Prateado 60
Broche Salvador 60
Bule do Chá 60
Bule dos Elfos Negros 61
Buraco Portátil 61
Búzios 61
Bússola Mágica 61

C

Cabeça da Medusa 62
Cachecol Mágico 62
Cadeado Mágico 62
Caixa das Poções 63
Caixa de Pandora 63
Caixa dos Planos 63
Caixa Identificadora 63
Cajado Mágico 63
Cajado de Comando 64
Cajado de Concentração 64
Cajado de Odin 64
Cajado de Ressurreição 64
Cajado do Abismo 65
Cajado do Sacerdote 65
Cajado dos Druidas 66
Cajado Elemental 66
Cajado Pethö 66
Caldabog 66
Caldeirão 66
Candelabro Clarabóia 66
Candelabro de Escuridão 67
Candelabro de Hospitalidade 67
Candelabro de Pirotecnia 67
Caneca do Café da Manhã 67
Cantil de Água Infinita 67
Cantil Purificador 67
Capa das Sombras 68
Capa de Disfarces 68
Capa de Espinhos 68
Capa de Proteção 68
Capa do Morcego 68
Capote de Conforto 69
Cartas de Adivinhação 69
Capuz de Invisibilidade 69
Cesta do Bebê 69
Cesta Mágica de Carregar 69
Cetro da Prosperidade 69
Cetro das Catástrofes 70
Cetro de Marte 70
Cetro do Inferno 70
Chapéu de Disfarces 71
Chapéu de Teleportação 71
Chapéu do Conhecimento 71
Chapéu dos Sonhos 71
Chave Mágica 71
Chave Prateada de Questor 71
Chicote Mágico 72
Chicote de Escalada 72
Chicote Sagrado de Aifrahem 72
Chifre de Animar os Mortos 72
Chifre de Anulação Mística 72
Chifre de Chamar Anim. Selv. 72
Chifre do Rinoceronte 73
Cinto da Serpente 73
Cinto de Castidade Mágico 73
Cinto dos Piratas 73
Cinturão de Força de Gigantes 73
Cinturão de Hipólita 74
Cinturão de Muitos Bolsos 74
Cinturão do Troll 74
Cogumelos de Viagem Astral 74
Cola Mágica 74
Colar de Disfarces 75
Colar de Idiomas 75
Colar de Proteção 75
Colar de Pura Respiração 75
Colar de Resistência 75
Colar de Saphix 75

Colares de Aterrissagens Seguras 76
Contrato Mágico 76
Cordão de Amarrar Demônios 76
Cordas Místicas 76
Cornucópia 77
Coroa de Espinhos 77
Correntes de Controlar Animais 77
Correntes de São Pedro 77
Correntes Mágicas 77
Crânios do Conhecimento 78
Crânios 78
Criaturas de Ramangor 78
Cristais de Aprisionamento 78
Cristais Mágicos 79
Cristais Mágicos de Perícia 79
Cristais Mágicos dos Caminhos 79
Cristais Mágicos dos Druidas 80
Cubo de Imitar Sons 80
Cubo de Radiação 80
Cubo de Rubick 80
Cubo de Visibilidade 80
Cucko 81
Cutlass do Capitão 81
Cutlass Flutuadora 81
Cutlass Tripla 81

D

Dados Mágicos 82
Dardos Mágicos 82
Dardos de Luz 82
Dardos Elétricos 82
Dedos de Ladrão 82
Dedos do Assassino 82
Dedos do Alquimista 82
Dente de Sabre 83
Diapasão de Abertura 83
Diapasão de Ataque 83
Diamante de Afastar Espíritos 83
Diamante de Aniquilação 84
Diamante de Resistência 84
Diamante do Fugitivo 84
Diamante Dragão 84
Diário de um Mago 85
Diário Indestrutível 85
Disco Assassino 85
Disco de Arremesso 85
Disco Vorpal 86
Doomanheim 86
Drachenzahn Mística 87
Durandal 87
Dwarfsbane 87

E

Elixir da Cura Total 88
Elixir da Juventude 88
Elixir da Verdade 88
Elixir da Vitalidade 88
Elixir de Aquiles 88
Elixir de Hermes 88
Elixir de Saúde Mágica 89
Elixir de Saúde Perfeita 89
Elixir do Amor 89
Elixir Metálico 89
Escorpião Dourado de Mudrah 89
Escaravelho Dourado 90
Escada de Zupanni 90
Escudo Mágico 90
Escudo +X 91
Escudo +X/+Y vs. Criatura 91
Escudo Arremessável +1 91
Escudo contra Paredes 91
Escudo da Floresta 91
Escudo das 1001 Formas 91
Escudo das Neves 91
Escudo das Trevas 91
Escudo de Aterrissagem 92
Escudo de Infravisão 92
Escudo de Separação 92
Escudo dos Brasões +X 92
Escudo Espelho 92
Escudo Hadjar 92
Escudo Invisível 92
Escudo Luminoso 92
Esfera Negra 93
Esmeralda de Prot. contra Frio 93
Esmeralda do Ermitão 93
Espada Mágica 93
Espada Bastarda 93
Espada de Greyskull 93
Espada de Odin 94
Espada do Caçador 94
Espada do Cavaleiro 94
Espada do Centauro 94
Espada do Ladrão 94
Espada dos Anões 95
Espada dos Elfos 95
Espada dos Gigantes 95
Espada Escocesa 95
Espada Espectral 95
Espada Grega 95
Espada Inteligente 96
Espada Matadora de Goblins 98
Espada Mat. de Insetos Gigantes 99
Espada Múltipla 99
Espada OrcSlayer 99
Espada Paralisante 99
Espada Penetrante 100
Espada Petrificante 100
Espada Rápida 100
Espada Silenciosa 100
Espada TrollSlayer 100
Espada Vampírica 100
Espada vs. Anjos 101
Espada vs. Anjos de Edhen 101
Espada vs. Demônios 101
Espada vs. Dem. de Infernun 101
Espada vs. Vampiros 102
Espada Vigorosa 102
Espada Vorpal (Mutiladora) 102
Espadas de Ébano 102
Espelho da Verdade 103
Espelho de Absorção 103
Espelho de Aprisionamento 103
Espelho de Detecção 103
Espelho de Yabal 103
Espelho do Imperador 103
Espelho dos Planos 104
Espelho Duplicador 104
Espelho Portal 104
Espelhos que Tudo Vêem 104
Espelho Revelador 104
Espinho do Sono 104
Estátuas Animadas 105
Estatueta dos Macacos 108
Excalibur 108

F

Faca AGNI 110
Faca Conselheira 110
Faca de Dalila 110
Faca de Enc.Passagens Secretas 111
Faca do Inquisidor 111
Faca do Ranger 111
Facas Jin-Su 111
Faca Satanista 111
Familiares 112
Feijões Mágicos 113
Ferraduras da Velocidade 113
Ferraduras de Força 113
Ferraduras de Resistência 113
Ferraduras do Zephyr 113
Ferramentas Mágicas 113
Ferramentas do Artífice 114
Ferrugem Mágica 114
Figurino Mutável 114
Fivela Italiana 115
Flauta das Fadas 115
Flauta das Serpentes 115
Flauta de Hammelin 115
Flauta de Inacius 115
Flauta de Orpheus 116
Flauta de Ossos 116
Flecha Mágica 116
Flecha Anti-Mágica 116
Flecha de Afundar Navios 116
Flecha de Aniquilação 116
Flecha de Encantar 117
Flecha de Gancho e Fio 117
Flecha do Cupido 117
Flecha Mensageira 117
Flecha Notável 117

Flecha Voadora 117
Flechas da Hidra 117
Flechas de Diana 118
Flechas de Potência 118
Floco de Neve Permanente 118
Fogo de Vaihiha 118
Fogo Negro 118
Forca da Justiça 119
Forja de Daglir 120
Fortaleza Instantânea de Papus 120
Frasco das Tormentas 121
Frasco de Água Benta 121
Frasco de Água Morta 121
Frasco de Veneno Infinito 121
Frasco Espectral 122
Frasco Identificador 122
Frutinhas de Arcádia 122
Funda Mágica 122
Funda de Davi 122
Funda de Maki 123
Fyn-Fae-Fun 123

G

GagNoz 124
Gaita da Confusão 124
Gaita de Fole 124
Gancho de Alpinista 124
Gárgula 124
Garra Mágica 126
Garrafa de Ferro 126
Garrafa de Mensagens 126
Garrafa de Névoa Eterna 126
Garrafa Prisão 126
Garras do Dragão 127
Gema de Detecção 127
Gema dos Desejos 127
Gema Escudo 127
Golem 128
Gongo de Dispersão 128
Grilhões Mágicos 128

Volume 2

H

Halberd das Fileiras 129
Halberd de Glinka 129
Harmonia 129
Harpa de Apolo 130
Harpa de Encantar 130
Harpa de Nero 130
Hem 130
Hóstia de Exorcismo 130
Hóstia dos Cruzados 131
Horóscopo Mágico 131

I

Incenso de Captura de Espíritos 132
Incenso de Rompimento de Vôo 132
Incenso Prisão 132
Insígnias de Proteção 133
Insígnia Voorish 134
Instrumento Musical Mágico 134
Instrumentos dos Keepers 135
Izdubar 135

J

Jarro da Imunidade 136
Jarro das Névoas 136
Jarro de Anubis 136
Jarro de Contenção Imediata 136
Jarro de Evaporação Imediata 137
Jarro do Alquimista 137
Jaspe Solar 137
Jocasta 137
Jóias com Efeito Lunar 138
Jóias com Efeito Solar 138
JothunStangen 139
Jozh 139
Juggernaut 139
Jumonji Yari Sagrado de Inari 139

K

Kaledfwich 140
Karanblade 140
Karen-al-Sahij 140
Karini 140
Karnag 141
Katana Mágica 141
Katana das Sombras 141
Katana de Saukas 141
Katana Demoníaca 142
Katana dos Vampiros 142
Katana dos DeathKnights 142
Katar Mágica 143
Katar de Abdulla 143
Kopesh Sarracena 143
Kwan 143

L

Lacre Mágico 144
Laço da Verdade 144
Laço do Pastor 144
Lâmpada de Aladin 144
Lâmpada de Alhazred 144
Lâmpada Mágica 145
Lamparinas de Luz Contínua 145
Lança Mágica 145
Lança Celestial 146
Lança de Laviniah 146
Lança de Lugh 146
Lança de Odin 147
Lança do Destino 147
Lençol Protetor 147
Licor Mágico 147
Linha de Ahab 147
Linha Invisível 147
Lira de Edificação 148
Lira de Quebrar 148
Livros da Magia 148
Loção Cadavérica 154
Loção de Barba 154
Loção do Bardo 154
Luvas de Estrangular 155
Luvas de Golpear 155
Luvas de Prestidigitação 155
Lynx 155

M

Maça Mágica 156
Maça do Penitente 156
Maça do Trovão 156
Maçãs das Esperíedes 156
Maçãs de Curas Maravilhosas 156
Maçã de Eva 156
Machado Mágico 157
Machado de Doomak 157
Machado de Xangô 157
Machado Leal 157
Magus 158
Mangual Mágico 158
Mangual de Nisroch 158
Manoplas de Arremesso 159
Manoplas de Choque 159
Manoplas de Dwarven 159
Manoplas de Escalada 159
Manoplas de Rem. Armadilhas 159
Manoplas de Moldar Pedra 160
Manoplas do Poder 160
Manta-Arraia 160
Mão de St. Stephen 161
Mapa do Tesouro 161
Martelo Mágico 161
Martelo de Forjar 161
Martelo Múltiplo 161
Martelo Protetor 161
Máscara Áurea 162
Máscara Crocodilo 162
Máscara da Caveira 162
Máscara de Horror 162
Mascara de Oneiros 163
Máscara do Gorila 163
Máscara dos Espíritos 163
Máscara sem Rosto 164
Medalhão contra o sono 164
Medalhão de Enxergar 164
Medalhão de Escrit. e Burocr. 164
Medalhão de Imortalidade 164
Medalhão de Leitura de Mentes 164

Medalhão de Mud. de Tamanho 165
Medalhão de Proteção 165
Medalhão de Proj. de Pensam. 165
Medalhão de Res. à Venenos 165
Medalhão de Res. à Petrificação 165
Medalhão de Trocar e Segurar 166
Medalhão dos Mortos-Vivos 166
Medalhão Vectora 166
Medalhão dos Portais 167
Menires 167
Mjolnir 167
Mochilas de Grande Capacidade 168
Moeda da Sorte 168
Moeda de Criaturas 168
Montante Mágica 169
Montante de Shanower 169
Montante de Willian Wallace 169

N

Navio Fenício 170
Navio Fantasma 170
Néctar de Valerian 171
Néctar de Zumbi 171

O

Objetos Inteligentes 172
Óculos de Enxergar Invisível 175
Óculos de Sol 175
Óculos de Visão Noturna 176
Óleo da Vida 176
Óleo de Conserva Temporal 176
Óleo de Desencantamento 176
Óleo de Despetrificação 176
Óleo de Luminescência 177
Óleo de Resistência 177
Óleo de Tífon 177
Óleo de Viagem Astral 178
Olho de Agamotto 178
Olho Mau 178
Olhos de Encantar 178
Olhos de Petrificação 179
Olhos de Proteção 179
Olhos do Perito 179
Olhos dos Cumes 179
Oráculo 179
Orbe de Abertura 180
Orbe de Anti-Magia 180
Orbe de Destruição 180
Orbe de Fumaça 180
Orbe de Morpheus 180
Orbe de Paralisação 180
Orbe de Transcurso 181
Orbe do Fogo 181
Orbe do Silêncio 181
Orbe Explosiva 181
Orbe Santificada 181
Osso da Sorte 182
Osso de Animar Zumbis 182
Ovo da Fênix 182
Ovo de Emesh 183
Ovos de Dinossauro 183
Ovos de Transformação 183

P

Paleta de Pintura Mágica 184
Paleta Criativa 184
Papagaio de Cristal 184
Papel de Tradução 185
Papel de Transcrição 185
Pedra de Estimação 185
Pedra do Poço 185
Pedra Filosofal 186
Pedras de Luz Contínua 186
Pele de Dragão 186
Pele do Leão da Nemédia 187
Pena de Ditado 187
Pentagrama 187
Pentagrama de Daelorr 187
Pentagrama Voorish 188
Pérolas do Poder 188
Piano Mágico de Estevan 189
Piano Portátil 189
Pilão Voador 189
Pilão Voador de Baba Yaga 189
Pingente de Anansi 190
Pingente de Anul. de Sentim. 190
Pingente de Avalon 191
Pingente de Det. Mortos Vivos 191
Pingente de Proteção 191
Pingente de Prot. Paral. de Pavel 191
Pino Metálico Asimani 192
Pó Celestial 192
Pó de Absorção 192
Pó de Diminuição 192
Pó de Enxergar Pegadas 192
Pó de Invisibilidade 192
Pó de Morpheus 193
Poção Aracnídea 193
Poção Astral 193
Poção da Sereia 193
Poção de Atributos 193
Poção de Bafo de Dragão 194
Poção de Balder 194
Poção de Controle 194
Poção de Controle de Humanos 195
Poção de Criação de Homúnculo 196
Poção de Cura 197
Poção de Desencantar 197
Poção de Digestão 197
Poção de Diminuição 197
Poção de Equilíbrio 197
Poção de Escuta 197
Poção de Fauna 198
Poção de Força de Gigante 198
Poção de Forma Espectral 198
Poção de Forma Gasosa 198
Poção de Guelras de Peixes 199
Poção de Gregoire 199
Poção de Heroísmo 199
Poção de Invisibilidade 199
Poção de Ísis 199
Poção de Ishtar 199
Poção de Janus 200
Poção de Leveza 200
Poção de Licantropia 200
Poção de Lich 201
Poção de Meditação 201
Poção de Metamorfose 201
Poção de Múltiplas Formas 201
Poção de Panoramix 202
Poção de Regeneração 202
Poção de Resistência 202
Poção de Virgindade 202
Poção de Vôo 203
Poção do Camaleão 203
Poção do Crescimento 203
Poção dos Fungos 203
Poção dos Jothuns 204
Poção Elástica 204
Poção Ganesha 204
Poção Veidt 204
Poço de Bathory 205
Poço de Irem 205
Polimento Perfeito de Pasquali 206
Polimento Perm. de Pasquali 206
Polimento Petro de Pasquali 206
Pomo da Discórdia 206
Punhal Mágico 206
Punhal de Adassis 206
Punhal de Brutus 207
Punhal de Opala 207
Punhal do Ladrão 207
Pyxis 207

Q

Quadros Mágicos 208
Quarto Prego 209
Quartzo de Kuan-Shin 209
Queijo Mágico de Michael 209
Quodbas 209

R

Raízes Mágicas 210
Rede Congelante 210
Rede Eletrificada 210
Rede Flamejante 210
Relíquias de Zuppani 211
Relógio de Morham Harwtorn 211
Relógio Dimensional 212
Relógio Portal 212
Revólver abençoado pelo Diabo 212

Robe Astral 212
Robe da Aranha 213
Robe da Arraia 213
Robe de Batalha 213
Robe de Mistérios 213
Robe de Objetos Úteis 214
Robe de Pedra 214
Robe de Proteção 214
Robe Estrelado 214
Robe Fantasmagórico 215
Robes de Ironsilk 215
Roda de Zoroastro 215
Rubi das Fogueiras 215
Rubi das Fúrias 216
Rubi de Vida 216
Runizag 216
Rurig 217
Ryton 217

S

Saco de Arroz Chinês 218
Saco de Bolinhas de Gude 218
Saco de Bolinhas de Piche 218
Saco de Coisas Velhas 218
Saco de Feijões Mágicos 219
Saco de Folhas 219
Saco de Guideon 219
Saco sem Fundo 219
Saco de Ossos 220
Saco de Santa Klaus 220
Santo Graal 220
Santo Sudário 221
Safira de Predizer o Tempo 221
Safira de Raios 221
Safira de Resistência à Raios 221
Safira de Silêncio 221
Safira de Vôo 222
Sapatilhas de Dançar 222
Scroll de Proteção 222
Scrolls de Proteção Elemental 224
Scroll Mirabilis 224
Simbiontes 224
Sino de Despertar 225
Sino de Morcegos 226
Sino de Outono 226
Sino do Destino 226
Sino do Ranger 226
Solvente Inorgânico 226
Solvente Orgânico 226

T

Tábua dos Destinos 227
Taça Abençoada 227
Taça de Antídoto 227
Taças de Bathory 227
Talismã de Concentração 228
Talismã de Prot. de Demônios 228
Talismã de Prot. Elementais 228
Talismã de Prot. Mortos-Vivos 228
Talismã de Resistência ao Fogo 228
Talismã de Res. Magias de Morte 229
Tambor de Mensagem 229
Tambor de Pânico 229
Tambor de Surdez 229
Tambor do Elefante 229
Tambor dos Trovões 229
Tapete Voador 230
Tarnish 230
Tarot 231
Tatehage okegawa Amaterasu 233
Tesoura Astral 233
Tesoura de Cortar Ferro 234
Tocha de Luz Contínua 234
Tocha Mágica 234
Topázio 234
Trabalhador Maravilhoso de Jóias 234
Triturador Maravilhoso de Jóias 234
Trombeta de Heimdall 235
Tubos de Diminuição 235
Turmalina de Namtar 236
Turquesa de Nerthus 236
Turquesa Salvadora 236
Tzianni 236

U

Ungüento de Anúbis 237
Urna de Michaelli 237
Urna Sábia de Aurélius 237

V

Varinha de Aqua-Marine 238
Varinha de Aqua-Marine (Efeitos Aquos) 238
Varinha de Circe 238
Varinha de Condão 239
Varinha de Conjuração 239
Varinha de Cristal 239
Varinha de Cristal (Efeitos de Luz) 239
Varinha de Descoberta de Metais 239
Varinha de Detecção 240
Varinha de Detecção de Inimigos 240
Varinha de Detecção de Magia 240
Varinha de Esmeralda 240
Varinha de Esmeralda (Efeitos de Terra) 240
Varinha de Fireballs 241
Varinha de Gelo 241
Varinha de Glóbulos Viscosos 241
Varinha de Lapis-Azuli 242
Varinha de Lapis-Azuli (Efeitos de Ar) 242
Varinha de Névoas 242
Varinha de Opala 242
Varinha de Opala (Efeitos de Trevas) 242
Varinha de Paralisia 243
Varinha de Portas Secretas 243
Varinha de Rubi 243
Varinha do Chaveiro 243
Varinha do Mar 243
Varinha dos Mortos-Vivos 243
Varinha dos Relâmpagos 244
Varinha Espectral 244
Vaso de Contr. Elem. da Água 244
Vassoura Animada 245
Vassoura Animada Multiplic. 245
Vassoura de Limpeza 245
Vassoura Inflamada 245
Vassoura Voadora 246
Vela de Conjuração 246
Vela dos Espectros 247
Velas do Inferno 247
Velas Elementais 248
Velas Negras 248
Velocino de Ouro 248
Vestuários Sagrados 249
Voorgablast 249

W

Windyna 250
Wyengarr 250

X

Xadrez dos Deuses 251
Xadrez dos Nimbus 251
Xícara de Luvithy 252
Xícara do Assassino 252
Xícara do Amor 254
Xícara da Repulsa 254
Xícara de poções 254

Y

Yan-Ti 255
Yggdrasil 255

Z

Zarabatanas Mágicas 256
Zarabatana Tellers 256

Adaptando...

Quando estávamos desenvolvendo este Guia, tínhamos um grande objetivo em mente: o Guia de Itens Mágicos seria um Guia totalmente DESCRITIVO, com o mínimo possível de regras, para que tornasse viável sua adaptação ao maior número possível de jogos de RPGs, tornando-o genérico sem comprometer a qualidade do texto, e ao mesmo tempo mantendo a natureza "mística" dos Itens.

Acreditamos que, se os Objetos mágicos estivessem cheios de valores e tabelas, eles tornar-se-iam meros "itens geradores de bônus e penalidades" e fugiriam do clima mágico que sempre tentamos trazer em nossos jogos.

Para isto, escolhemos como mola-mestra o sistema de Trevas/Arkanun, considerado um dos melhores e mais práticos sistemas já criados, para colocar as poucas regras existentes. Deste modo, tivemos muito mais espaço para acrescentar descrições, histórias e novas idéias para aventuras.

Para favorecer aos Mestres de outros sistemas, acrescentamos um método de conversão do sistema Trevas/Arkanun para qualquer outro jogo de RPG.

Desta maneira, tornamos este livro compatível com GURPS, Vampire, AD&D, Tagmar e muitos outros jogos, atendendo um número muito maior de Jogadores e Mestres.

A Estrutura dos RPGs

Todo sistema de RPG é construído basicamente sobre três Pilares: Atributos, Perícias e Aprimoramentos.

Atributos definem o que o personagem é, como nasceu e as habilidades inatas de cada tipo de Personagem ou NPC.

Perícias indicam as coisas que seu personagem aprendeu durante a vida: os Empregos, as Habilidades, Proficiências, Talentos e Conhecimentos.

Aprimoramentos definem aquele "algo mais" que torna seu personagem especial. Destacamos como Aprimoramentos a Magia, Rituais, PSI, Poderes Vampíricos, Antecedentes, Méritos, Contatos, Recursos e outros.

Atributos

Cada Sistema de Jogo possui seus próprios valores de Atributos, mas todos seguem o sistema de comparação, isto é, comparando valores conhecidos entre os Personagens.

No sistema Daemon, os valores humanos de máximo e mínimo variam de 5 a 20, sendo 10 a média humana. Outros sistemas utilizam escalas de 3 a 18 ou 1 a 5, mas que podem ser facilmente convertidas (ver adiante).

Segue ao lado uma breve descrição dos Atributos no sistema Daemon. Um Personagem começa com determinado número de pontos, de acordo com o tipo de Campanha que se está desenvolvendo (humanos normais possuem 100 pontos para distribuir entre os Atributos, criaturas sobrenaturais podem começar com muito mais) que devem ser distribuídos entre 8 Atributos, sendo 4 Físicos e 4 Mentais.

Valor	Teste (%)	
5-8	20-32	Abaixo da média
9-11	36-44	Média Humana
12-14	48-56	Bom
15-17	60-68	Muito bom
18-19	72-76	Excepcional
20	80	Quase sobre-humano

Os Atributos são convertidos para um valor percentual para facilitar os Testes. Multiplica-se o Atributo por 4 para chegarmos ao resultado de Teste. Isto é feito para que os Atributos e Aprimoramentos possam ser utilizados em conjunto.

Edgard possui Inteligência 12 e Força 15. Seus valores de Teste são respectivamente 48% e 60%.

Lista básica de Atributos:

Constituição (CON): Determina o Vigor, Resistência, Saúde e Condição Física, bem como a capacidade do Personagem de resistir aos danos e venenos.

Força (FR): Determina a força física do Personagem, sua capacidade muscular. Afeta o dano causado por armas de combate corporal (como espadas, martelos e outras).

Destreza (DEX): Define a habilidade manual do Personagem, sua destreza com mãos e/ou pés. Um personagem com Destreza grande maneja melhor armas, ferramentas e equipamentos delicados.

Agilidade (AGI): Ao contrário da Destreza, a Agilidade vale apenas para o corpo. Com Agilidade, um Personagem pode correr mais rápido, dar saltos acrobáticos, equilibrar-se, dançar e esquivar-se dos ataques.

Inteligência (INT): A capacidade de resolver problemas. Equivale ao Raciocínio. Um personagem inteligente compreende melhor os problemas que estão à sua volta, e não se deixa enganar tão facilmente.

Força de Vontade (WILL): A capacidade de concentração e determinação. Está relacionado a Magia e Poderes psíquicos, bem como a Testes de Resistência para magias. Equivale à Sabedoria em alguns sistemas.

Carisma (CAR): Determina o charme do Personagem, e sua capacidade de fazer com que outras pessoas gostem dele. Em alguns sistemas, está relacionado à Manipulação Outros sistemas consideram o Carisma como a beleza física.

Percepção (PER): A capacidade de observar o mundo à sua volta e perceber detalhes que ninguém mais consegue enxergar ou descobrir.

Outros Sistemas utilizam-se de mais ou menos Atributos, de acordo com o ênfase que eles desejam dar em algumas características, mas todos seguem o modelo básico apresentado acima, com pequenas modificações.

Tabela Comparativa de Atributos (FR)

A tabela abaixo mostra a relação entre a Força e a capacidade do Personagem de levantar/carregar pesos, bem como o modificador para dano causado em ataques.

	FR	Testes (%)	Carregar (kg)	Levantar (kg)	Bônus de Dano
	5-6	20-24	25	50	-1
	7-8	28-32	30	60	-1
2D	9	36	35	70	0
	10	40	40	80	0
	11	44	45	90	0
	12	48	50	100	0
3D	13	52	55	110	0
	14	56	60	120	0
	15	60	70	140	+1
	16	64	80	160	+1
	17	68	90	180	+2
	18	72	100	200	+2
4D	19	76	110	220	+3
	20	80	125	250	+3
	21	84	140	280	+4
	22	88	160	320	+4
	23	92	180	360	+5
	24	96	200	400	+5
5D	25	100	225	450	+6
	26	104	250	500	+6

e assim por diante...

Perícias

As Perícias são as Profissões e Habilidades que o Personagem aprendeu ao longo de sua vida. Elas podem ou não ser influenciadas por algum Atributo básico (CON, FR, DEX, AGI, INT, WILL, PER ou CAR), e são representadas por um valor dado em Porcentagem (%), que é utilizado para os Testes de Perícia (explicados mais adiante).

Até 15%	Curioso. Ouviu sobre isto em algum lugar.
15% a 20%	Novato. Está começando a aprender.
21 a 30%	Praticante. Usa esta Perícia diariamente.
31 a 50%	Profissional. Trabalha e depende desta Perícia.
51 a 60%	Especialista.
60%+	Um dos melhores na área.

Perícias incluem praticamente qualquer profissão possível ou imaginável. Segue abaixo uma Lista de Perícias Medievais (simplificadas) disponíveis no sistema Arkanun/Trevas. Os valores entre parênteses indicam se a Perícia é influenciada por um Atributo ou não.

Animais [treinamento (0); montaria (AGI); doma (0)].
Armadilhas (INT).
Armas brancas (DEX) [adagas, facas, espadas, bastões, machados, maças, manguais, lanças].
Arrombamento (DEX).
Artes [arquitetura (0), atuação (CAR); caligrafia (DEX); canto (CAR); crítica de arte (INT); culinária (PER); dança (AGI); desenho e pintura (DEX); escapismo (DEX); escultura (DEX); ilusionismo (0); instrumentos musicais (DEX); joalheria (0)].
Camuflagem (INT).
Ciências (INT) [antropologia; arqueologia; astronomia; botânica; direito ou jurisprudência; criminalística; criminologia; ecologia; física; genética; geografia; geologia; heráldica; herbalismo; história; literatura; matemática; metereologia; pedagogia; psicologia; química; teologia; ufologia; zoologia].
Ciências proibidas (0) [alquimia; oculto; rituais].
Disfarce (0)
Escutar (PER).
Esportes [acrobacia (AGI), alpinismo (AGI); arqueiria (DEX); arremesso (DEX); artes marciais (AGI); corrida (CON); mergulho (0); natação (AGI); salto (AGI); caça (DEX), pesca (DEX)].
Etiqueta (0) [ruas, nobreza, clero, mercado negro].
Falsificação (0) [arte, assinaturas, documentos].
Furtar (DEX)
Furtividade (AGI).
Idiomas (0) [inglês, alemão, francês, italiano, espanhol, japonês, chinês, holandês, português, russo, árabe].
Jogos [cartas(CAR); estratégia (INT); tabuleiro(INT)].
Linguagens secretas (0)
Línguas antigas (0) [grego antigo, hebraico, latim, hieróglifos, aramaico, escrita cuneiforme].
Manipulação [empatia (CAR); intimidação (WILL); lábia (CAR); liderança (CAR); sedução (CAR); tortura (INT)].
Navegação (INT) [mares, astral, cartografia].
Negociação [avaliação (PER); barganha (CAR); burocracia (INT); reputação e crédito (CAR)].
Pesquisa/Investigação (PER).
Primeiros Socorros (INT).
Rastreio (PER) [selva, deserto, montanhas, pântanos].
Sobrevivência (INT) [selva, deserto, montanhas].

Edgard é um Alquimista, e possui entre suas Habilidades as seguintes Perícias: Idiomas (Inglês) 30%, Negociação 40%, Ocultismo 20%, Alquimia 50%, Herbalismo 30%, Etiqueta de Mercado Negro 20%, Empatia 20% e Lábia 30%.

Aprimoramentos

Aprimoramentos são aquele "algo mais" que só o seu Personagem possui. Não existe uma regra específica para definir que tipo de características seu Personagem pode escolher.

Os Aprimoramentos estão divididos em pontos, que indicam o quão raros e poderosos estes méritos são. Aprimoramentos de 1 ponto são razoavelmente comuns, enquanto Aprimoramentos de 3 ou 4 pontos são extremamente raros de se encontrar, e Aprimoramentos de 5 pontos costumam ser únicos (somente algumas pessoas no planeta possuem esta característica).

Outros sistemas chamam os Aprimoramentos de Méritos ou vantagens, enquanto os Aprimoramentos Negativos são chamados Falhas ou Desvantagens.

Magia

Outro ponto interessante de conversão deste livro para outros sistemas está no formato das regras de magia.

A Magia no Sistema Arkanun/Trevas é baseada na verdadeira Cabala, mãe de todos os sistemas de rituais já desenvolvidos. Por esta maneira, torna-se extremamente simples converter os Rituais de Arkanun/Trevas para qualquer outro sistema.

De acordo com a Árvore da Cabala, a Magia funciona da seguinte maneira: Existem 3 **Formas** de se manipular as energias mágicas, que combinadas com os 12 **Caminhos** criam uma infinidade de rituais possíveis.

As 3 Formas

As três formas conhecidas são: Criar, Entender e Controlar. Abaixo descrevemos os principais Rituais a que estas Formas estão relacionadas.

Criar: a Forma Criar siboliza os deuses da criação, responsáveis pela existência e manutenção do universo, e a capacidade de criar ou destruir Energia Mística. Está relacionada a magias de ataque, defesa, conjuração, destruição, exorcismos e outros.

Entender: simboliza a compreensão e o entendimento das Energias Mágicas. Está relacionado as magias de detecção, descobrimento, localização, compreensão e informação.

Controlar: simboliza o controle e a manipulação dos elementos. Está relacionado a magias de mutação, transformação, modificação e controle.

Todos os Personagens Magos ou Feiticeiros começam a Campanha com as Formas Entender, Criar e Controlar em zero, podendo mais tarde aumentar estes valores com a experiência e aprendizado.

Os 12 Caminhos

Fogo: Rituais que envolvam Fogo, Calor, Elementais do fogo, Cinzas, Fumaça, Magma, Djinns, Salamandras, Verão, Purificação, Destruição, Combate, Paixão e outros.

Água: Rituais que envolvam Água, Gelo, Neve, Frio, Ondinas, Gostos, Rios, Lagos e Mares, Defesa, Outono, Fertilidade, Amor, Fluídos e o subconsciente.

Ar: Rituais que envolvam Ar, ventos, tempestades, raios, Voar, Levitar, Silêncio, Som, Respiração, Primavera, Ideias, Encontrar Caminhos, Fuga e Movimento.

Terra: Rituais que envolvam Terra, Minerais, Metais, Pedras, Petrificação, Imobilização, Escavação, Estruturas, Pó, Corrosão, Lama, Estabilidade e Resistência.

Luz: Rituais que envolvam Luz, Invisibilidade, Ilusão, Imagens, Revelações, Tempo, Cores, Visão, Cristais, Curas, Espíritos de Luz, Prestidigitação e Campos de Força.

Trevas: Rituais que envolvam Trevas, Escuridão, Dreno de Energia, Sombras, Necromancia, Cegueira, Vácuo, Frio, teleportação nas sombras, tentáculos e eclipses.

Plantas: Rituais que envolvam madeira, plantas, plantações, árvores, cipós, grama, fungos, farpas, comida, venenos naturais, cordas, florestas, flechas e outras.

Animais: Rituais que envolvem animais, felinos, teias, venenos, escalar paredes, asas, garras, características de animais, saltos, enxames de insetos, conjurar animais ou criaturas, conversar com animais, proteção e outros.

Humanos: Rituais que envolvem controle mental, dominação, telepatia, leitura de mentes, controle do corpo, regeneração, deformação de membros, armas naturais, PSI, entender línguas e idiomas, emoções, sentimentos, alucinações e transformações envolvendo o corpo humano.

Spiritum: Rituais envolvendo fantasmas, espectros, o Plano Astral e Espiritual, Sonhos, comunicação com os Mortos, ilusões, materializações, viagens interplanares e outras.

Arkanun: Rituais envolvendo demônios, pactos, mortos vivos demoníacos, vampiros, energias negativas, círculos de proteção, sedução e outros.

Metamagia: Rituais envolvendo tempo, espaço, essência da magia, desencantamento, refinamento, detecção de magia, permanência, fixação de magias, impregnação, encantamentos duradouros, portais e outros.

Os poderes de um Mago são medidos em Focus e Pontos de Magia. **Focus** indicam quantas Formas e Caminhos seu Personagem possui, e **Pontos de Magia** medem a capacidade deste de realizá-las (Pontos de Magia são chamados de Mana, Ka ou Quintessência em outros sistemas).

Edgard possui 5 pontos de Focus, que ele resolveu dividir em Fogo 3 e Luz 2. Estes Caminhos serão utilizados para gerar os Rituais e Magias do Grimório de Edgard.

Combinando Formas e Caminhos

Em Arkanun/Trevas, o sistema de Magia está dividido em duas Raízes: As **Magias Espontâneas** e os **Rituais**.

Nas Magias Espontâneas, os magos desenvolvem os rituais combinando as Formas e Caminhos que possui, de acordo com a sua necessidade (outros RPGs chamam este sistema de "Magia de Improviso" ou "Efeitos Mágicos").

Para realizar uma Magia, o Feiticeiro necessita reunir uma Forma + Caminho, de acordo com o efeito que desejar.

Edgard quer pesquisar uma Magia chamada "Bola de Fogo Azul", para conjurar uma bola de fogo que pode ser controlada para atingir sempre seu alvo, e que cause 3d6 pontos de dano, mas que seja azul ao invés do vermelho característico do fogo. Para isto, ele precisará das Formas ***Criar*** *(para criar a bola de fogo) e* ***Controlar*** *(para guiá-la até o alvo sem errar) e os Caminhos* ***Fogo*** *(para a bola de fogo) e* ***Luz*** *(para modificar a cor da bola de fogo). Como o dano (3d6) é o fator crítico neste Ritual, estabelecemos a Magia como sendo de Focus 3. Feito isto, Edgard escreve o Ritual em seu Grimório, como sendo um Ritual de* ***Criar/Controlar Fogo 3*** *(com a necessidade de Luz 1 para mudar a cor da Magia).*

Agora sempre que precisar (e tiver Pontos de Magia para tal), Edgard poderá conjurar sua Bola de Fogo sobre seus inimigos.

Outra forma de realizar magias, também possível dentro do sistema, são os Rituais, Procedimentos ou Fórmulas, semelhante à muitos outros jogos, como o AD&D, Shadowrun, Tagmar ou GURPS. Em magias de Rituais, o Personagem decora determinadas fórmulas arcanas (isto é, estuda as magias em seu Grimório) e, quando realiza as magias, a

fórmula é apagada de sua mente, tendo de ser memorizada novamente depois. Neste Caso, o Mestre deve comparar os poderes dos Rituais com as magias que constam nos livros básicos de cada sistema, para poder avaliar corretamente o nível de poder de cada ritual e efeito.

A vantagem do sistema Trevas/Arkanun é que ele não está limitado apenas às magias do livro básico, pois os Personagens podem desenvolver novas magias, bastando para isto imaginar os efeitos e relacioná-los às Formas e Caminhos que o Personagem possui.

Regras e Testes

Em todos os RPGs, sem exceção, as regras servem para definir "quem acerta quem aonde e quanto dano causa".

Normalmente arremessam-se alguns dados, que precisam atingir determinado número, ou quantidade de sucessos ou um valor predeterminado para que o Personagem consiga realizar uma ação ou ataque.

Todos estes valores, mesmo se conseguidos através de 3d6, 1d10 ou 1d20 podem ser convertidos facilmente para o sistema de porcentagem, como veremos a seguir.

Porcentagens

O melhor método possível de calcular se um Teste ou Ataque foi um sucesso é através de Porcentagens (%), utilizando-se de 1d100 (joga-se dois dados de dez faces, um para a dezena e outro para a unidade) ou de um cronômetro digital que tenha centésimos de segundo.

O Cronômetro é utilizado em Live-Actions ou quando não se dispõe de dados de dez faces. Neste caso, o Mestre começa a contagem no relógio, e conta mentalmente até três, sem olhar os dígitos. O jogador lhe diz quando parar e o Mestre aperta o "stop" no cronômetro. Os valores de Centésimo de Segundo fornecem números aleatórios entre 00 e 99, como um perfeito 1d100.

Ataques

Um ataque é a forma de verificar se um Personagem conseguiu atingir a um oponente com a arma que está carregando. Em um sistema genérico, utiliza-se uma Perícia de combate, definida pelo tipo de arma que o Personagem dispõe (espada, machado, martelo, lança, briga, artes marciais e outras). Esta Perícia varia de 10% a 60% (às vezes mais), como vimos anteriormente. Para verificar se um Ataque foi um sucesso, jogamos 1d100 e comparamos o resultado.

Se a jogada de dados foi IGUAL ou MENOR do que valor da Perícia utilizada, o Teste foi bem sucedido, caso contrário, o Teste falha.

Edgard está enfrentando um Inquisidor, que reconheceu Edgard como responsável por um ataque ao Mosteiro de St. Helen. Edgard possui Adaga 30/20, e realiza um ataque contra o Inquisidor. O jogador que controla Edgard realiza uma jogada de dados de 1d100 e tira 25. Como 25 é menor que 30, o ataque é considerado certeiro.

Na mesma rodada, o Inquisidor pode atacar Edgard também. O Inquisidor possui [Espada Longa 35%] mas o Mestre joga 1d100 e tira 74. Infelizmente, o Inquisidor erra o primeiro ataque.

Passivo \ Ativo	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
7	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
9	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	Sucesso automático				
10	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-
11	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-
12	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-
13	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-
14	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-
15	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-
16	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-
17	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-
18	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
19	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
20	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
21	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
22	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
23	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
24	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
25	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
26	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
27	-	-	-	Fracasso Automático						-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
28	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45
29	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40
30	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35

Testes de Resistência

Testes de Resistência acontecem quando o Personagem é atacado por algum tipo de força (magia, objetos arremessados, explosões, PSI, controle de mentes, telepatia, ataques com som, luzes, gases ou outros) e precisa resistir a ela.

Neste caso, o Personagem faz um Teste de um Atributo, para reduzir o dano à metade ou anular o efeito dorrespondente.

CON: contra esmagamento, sufocamento, venenos, afogamento, gases e tudo mais que possa ser resistido fisicamente (desde que não se tenha como sair da área de efeito).

AGI: contra quedas, raios, bolas de fogo, Bafo do dragão, queda de objetos, evitar olhar nos olhos de um atacante, escapar de explosões e tudo mais que possa ser evitado "jogando-se para fora da área de efeito".

WILL: contra ataques mentais, magias de dominação, controle ou transformação, Possessão, Ilusão e os efeitos que envolvam a mente.

Outros sistemas possuem seus próprios Testes de Resistência, mas eles são detalhados nos livros básicos, e os Mestres saberão adaptá-los facilmente.

Edgard conjura sua Bola de Fogo Azulada sobre o Inquisidor. Reunindo um pouco de pó de fósforo e salitre, Edgard arremessa a magia sobre os atacantes. A bola de fogo corta o ar e atinge os inquisidores. O jogador rola 3d6 e consegue 15 pontos de dano. Cada Inquisidor atingido pela bola de fogo pode fazer um teste de AGI (pois poderia ter se arremessado para fora da área de efeito da magia) para reduzir o dano para a metade (8, pois arredondamos sempre o dano para cima).

Bônus e Penalidades

Um dos itens mágicos mais comuns é uma Espada +1. Embora a adaptação seja óbvia para a grande maioria dos sistemas, o que representa este bônus mágico?

Representa uma arma que causa 1 ponto a mais de dano quando acerta um golpe, e que acrescenta 5% à chance de se acertar um golpe (ou +1). O mesmo princípio vale para todas as armas, objetos e criaturas que forneçam este tipo de bônus.

Efeitos

Na imensa maioria dos itens apresentados neste livro, damos preferência para os efeitos descritivos, visuais e narrativos, ao invés de fornecer tabelas intermináveis.

Mantivemos todas as áreas, volumes e distâncias em Unidades Padrão do sistema Métrico (kg, m, m^2, m^3 e outros). Desta forma, a adaptação para outros sistemas pode ser feita automaticamente, sem a necessidade de tabelas adicionais.

Tabelas de Conversão de Sistema

Ver página 10 para as tabelas de Conversão de valores e dados para os Sistemas de RPG mais conhecidos.

A partir destas tabelas, você será capaz de adaptar este livro para QUALQUER sistema, inclusive sistemas de jogo que você mesmo estiver desenvolvendo.



Convertendo dados

A seguir, temos a conversão de 1d100 para os tipos de sistemas de jogos mais comuns. Estas tabelas deverão ser utilizadas pelos Mestres para converter numericamente os bônus e penalidades descritas neste livro quando for utilizar os Itens Mágicos em outros sistemas.



Este Sistema utiliza dados de 20 lados para realizar os Ataques, Defesas e Testes de Resistência.

O Sistema D20 já utiliza normalmente em seus jogos bônus de +1 a +5, e os Mestres já estão acostumados com eles. Nenhum tipo de ajuste é necessário. Em caso de Perícias ou Atributos, considere que +5% equivalem a um bônus de +1.

O dano permanece inalterado. Utilize os valores descritos neste livro diretamente em jogo. Considere o IP (Índice de Proteção) como uma armadura de absorção de danos ANTES de efetuar o dano no personagem.

Os Pontos de Vida e características de monstros e criaturas conjuradas permanecem inalterados. Considere referências DEX e AGI como sendo Agilidade.

Onde estiver escrito "a vítima tem direito a um Teste de Resistência", consulte a tabela de Testes de Resistência mais adequados a sua classe e nível no módulo básico.

Resistências de XD (2D, 3D...) à determinado tipo de magia significa jogar Xd6 e subtrair este valor do dano causado.

Por exemplo, Ruud possui um anel de Resistência 2D vs. Fogo. Quando Edgard lançar a Bola de Fogo Azulada sobre ele (dano 3d6), Ruud poderá jogar 2d6 e subtrair este resultado do dano ANTES que os Testes de Resistência normais sejam aplicados.

Sistema 3d6

Estes sistemas utilizam-se de 3 dados de 6 faces para simular 1d100. Apesar de considerado um pouco precário, devido às diversas distorções de resultados causados por um efeito chamado *Curva de Gauss* (os valores percentuais associados à cada resultado não são sempre os mesmos), o sistema pode ser considerado como uma variação do 1d20 e pode ser utilizado por iniciantes sem muitos problemas.

Este sistema já utiliza bônus de +1 a +5 naturalmente, e nenhum tipo de ajuste é necessário. Os Mestres saberão utilizar-se destes bônus e penalidades sem problemas.

Em caso de Perícias ou Atributos, considere que cada bônus de +5% equivale a um bônus de +1.

O dano permanece inalterado. Considere IP como sendo equivalente a Armadura, Defesa Passiva ou Escudo, dependendo do caso. Pontos de Vida e Atributos de monstros e criaturas conjuradas permanecem inalterados.

Resistências de XD (2D, 3D...) à determinado tipo de magia significa jogar Xd6 e subtrair este valor do dano causado.

Por exemplo, Ruud possui um anel de Resistência 2D vs. Fogo. Quando Edgard lançar a Bola de Fogo Azulada sobre ele (dano 3d6), Ruud poderá jogar 2d6 e subtrair este resultado do dano ANTES que os Testes de Resistência normais sejam aplicados.

Sistema 1d10 e Sucessos

Neste tipo de sistema, utiliza-se uma Parada de Dados (uma quantidade de dados que varia de 2 a 10, de acordo com o poder do Personagem) para se atingir determinado valor, denominado Número de Teste. Quanto mais sucessos o jogador conseguir, melhores as ações dos Personagens.

Para este sistema, considere um bônus de +1 a +5 como sendo 1 a 5 dados a mais em sua Parada de Dados para a realização do Ataque ou Defesa. Este bônus também é utilizado na jogada de dano.

Por exemplo, John possui Força 4 e Armas Brancas 2. Sua Parada de Dados em Ataque com Espada é de 6 (4+2). Se John estiver usando uma Espada +2, sua Parada de Dados será igual a 8 com esta espada (o bônus de +2 dados é utilizado tanto para ataques quanto para dano).

Para a conversão de Atributos e Perícias do sistema Percentual para o sistema de 1 a 5, use a tabela abaixo (esta tabela é aproximada, pois o sistema 1-5 não permite grandes mobilidades em seus Atributos):

Porcentagem	Atributos
10% (3-4)	1
20% (5-8)	2
35% (9-12)	3
50% (13-16)	4
70% (17-20)	5
90% (21-14)	6

Um bônus fornecido por uma arma ou objeto mágico equivalente a +5% em uma Perícia ou Atributo representa um Dado a mais em sua Parada de Dados. Alguns Rituais e Itens geram efeitos que duram 3d6 rodadas. Considere isto como equivalente a uma Cena. Cada ponto de IP (Índice de Proteção) equivale a um dado a mais de Resistência (Soak) para a Parada de Dados.

Danos	Equivalente
1d6	5
2d6, 1d10	6
3d6, 2d10	7
4d6	8
5d6, 3d10	9
7d6	10
8d6, 4d10	11
9d6	12

Simulando 1d100 com 3d6

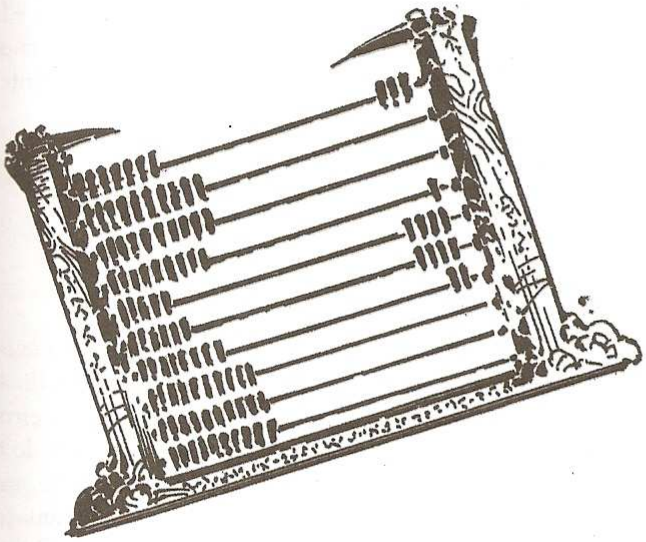
Caso você não disponha de dados de dez faces, pode utilizar três dados comuns de seis lados para simular 1d100. Você precisa de um dado de cor ou tamanho diferente, que será chamado de **Dado de Controle**. Depois de definido, basta jogar os três dados e comparar o resultado na tabela abaixo. Os dois dados comuns marcam a linha e a coluna (não importa a ordem!) e o dado de controle marca o valor exato em porcentagem.

Ex. Você rola 3,4 e 5. O resultado na tabela é 39; você rola 1,5 e 4 e o resultado é 44; você rola 2, 5 e 1 e o resultado na tabela é 47. Caso o resultado seja um X, jogue novamente.

	1	2	3	4	5	6
1	01 02 03 04 05 X	06 07 08 09 10 11	12 13 14 15 16 17	24 25 26 27 28 29	42 43 44 45 46 47	66 67 68 69 70 71
2	06 07 08 09 10 11	01 02 03 04 05 X	18 19 20 21 22 23	30 31 32 33 34 35	48 49 50 51 52 53	72 73 74 75 76 77
3	12 13 14 15 16 17	18 19 20 21 22 23	X X X X X X	36 37 38 39 40 41	54 55 56 57 58 59	78 79 80 81 82 83
4	24 25 26 27 28 29	30 31 32 33 34 35	36 37 38 39 40 41	X X X X X X	60 61 62 63 64 65	84 85 86 87 88 89
5	42 43 44 45 46 47	48 49 50 51 52 53	54 55 56 57 58 59	60 61 62 63 64 65	96 97 98 99 00 X	90 91 92 93 94 95
6	66 67 68 69 70 71	72 73 74 75 76 77	78 79 80 81 82 83	84 85 86 87 88 89	90 91 92 93 94 95	96 97 98 99 00 X

A

Ábaco de Cálculos



Doze destes ábacos foram construídos originalmente pelo grande Mago Theoprastus, para auxiliar seus acólitos a realizar cálculos complexos envolvendo compras e vendas de poções e elixires. Os doze ábacos originais eram feitos de marfim com contas de pérolas, decorados com várias inscrições em prata.

Outros Magos gostaram da idéia, e Theoprastus construiu outros trinta e seis ábacos para vender a seus colegas alquimistas, ao longo de sete anos. Os ábacos da segunda remessa eram feitos de sândalo, com contas douradas.

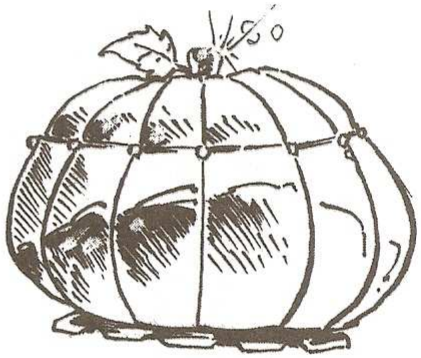
Após a morte de Theoprastus, o segredo da confecção dos ábacos foi revelado, e outros Magos também construíram ábacos semelhantes, feitos de diversos outros materiais.

Os ábacos possuem dez fios metálicos, onde ficam dez contas em cada fio. Quando o Dono do ábaco zera as contas, o item é ativado. A partir disto, o Usuário imagina as contas que deseja realizar de cabeça e o ábaco movimenta as peças nos fios, fornecendo a resposta exata para a conta proposta.

Variantes conhecidas	1d100
Ábaco de Cálculo	01-60
Ábaco de Contagem	61-94
Ábaco de Theoprastus (sândalo)	95-98
Ábaco de Theoprastus (originais)	99-00

Ábaco de Contagem: Semelhante ao Ábaco de Cálculo, mas é capaz de realizar contagens à distância, calculando números que o Usuário não possui (por exemplo, o número de carneiros em uma pastagem, ou o número de barcos ancorados em um porto). A única limitação é que o Usuário precisa ser capaz de enxergar os objetos que deseja contar.

Abóbora em Carruagem



Este item consiste em um pote de cristal alaranjado na forma de uma abóbora, com tampa removível, onde podem ser colocados dois pequenos ratos brancos.

Com os ratos dentro da abóbora e as palavras mágicas corretamente ditas, o conjunto se transforma em uma belíssima carruagem, guiada por dois exuberantes cavalos brancos, podendo ser desativados com um comando.

A carruagem comporta-se para todos os efeitos como uma carruagem normal, com a vantagem de não precisar de cocheiros (os cavalos podem comunicar-se com o Usuário, sabendo para onde o Dono deseja viajar).

A carruagem pode ser ativada a qualquer hora do dia, mas retorna à forma de abóbora exatamente à meia noite e, depois disto, só pode ser novamente ativada após seis horas.

Variantes Conhecidas	1d100
2 lugares	01-60
4 lugares	61-90
6 lugares	91-00

Absinto

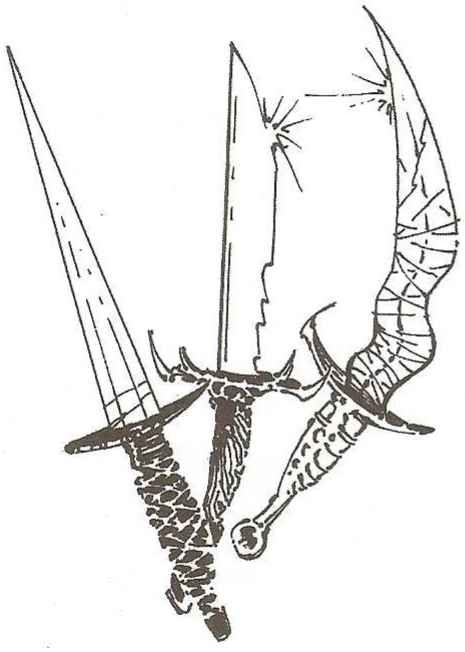
Erva aromática européia muito procurada por Magos e feiticeiros por suas propriedades alucinógenas e místicas.

Na Alemanha, durante a Idade Média, existia a lenda de que o chá de Absinto poderia revelar a verdadeira forma de uma bruxa, bastando a ela que ingerisse uma pequena quantidade deste líquido.

Mais tarde, seitas utilizavam o Absinto para viagens astrais, empregando suas propriedades alucinógenas como portais de abertura para o plano de Spiritum

Variantes Conhecidas	1d10
Absinto Revelador	1-7
Absinto Astral	8-0

Adagas, Facas e Punhais



Consulte Arma Mágica.

Caso você deseje especificar o tipo de adaga, faca ou punhal, consulte a tabela abaixo para encontrar alguns dos mais conhecidos modelos de armas mágicas. Para maiores detalhes sobre cada uma destas adagas, facas e punhais, consulte o GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS.

Facas, adagas e punhais	1d100
Adaga de Arremesso	01-06
Baselard	07-12
Canhestro	12-19
Cinqüedea	20-25
Drachenzahn	26-31
Ear Rondel	32-37
Eberfänger	38-43
Faca	44-50
Faca de Caça	51-56
Garra de Basilisco	57-62
Hauswehren	63-68
Holbein	69-74
Main-gaunche	75-81
Navaja	82-87
Punhal	88-94
Rondel	95-00

Adaga Diamante

Ao contrário do nome, ela não é feita de diamantes. Trata-se de uma adaga +1, esculpida no Reino das Fadas em um único cristal. Para todos os efeitos, ela é indestrutível.

Adaga do Troll

A adaga do Troll é uma adaga +1 cujo dano não pode ser regenerado por criaturas que possuem regeneração.

Adaga Homsi

Conta-se que a primeira destas adagas foi criada pelo alquimista Flavius, durante o século X.

Trata-se de uma adaga +4 que, se arremessada, pode causar um dano maciço no oponente. Se a distância for maior que 10 metros, a adaga se divide em duas adagas +3. Se a distância for maior que 20 metros a adaga se transforma em 4 adagas +2 e se for maior que 30 metros, serão 8 adagas +1. Jogue um ataque para cada adaga. Quando as adagas chegam ao alvo, fazem o dano e depois se reúnem novamente.

Variantes Conhecidas	1d10
Adaga de Ferro	1-7
Adaga de Prata	8-0

Ágata das Névoas

O Dono desta ágata mágica enxerga através de névoas, brumas ou de fumaça como se elas não estivessem ali. A Ágata das Névoas não ilumina o caminho do Aventureiro. Se estiver noite, seu campo de visão será pequeno devido à falta de luz. Caso a fumaça seja mágica, deve ser feito um Teste de Poder do Mago (WILL) ou efeito criador da fumaça (pelo efeito de magia) vs. 20. Se as névoas vencerem, o Dono da ágata não será capaz de enxergar através delas, mas se perder, a ágata funcionará conforme descrito.

Ágata de Bruman

Este Item Mágico foi criado e desenvolvido pelo Mago Nielsen Bruman. Ele era um Mago da Golden Dawn e, como tal, fez muito inimigos entre outras Escolas, principalmente na Casa de Chronos e na Ordem do Dragão, e alguns entre os próprios Magos de sua Ordem. Bruman temia ser surpreendido por um ataque aberto de guerreiros bem armados (em sua arrogância, Nielsen entendia que um grupo de Aventureiros com menos de 5 integrantes não seria páreo para suas habilidades arcanas).

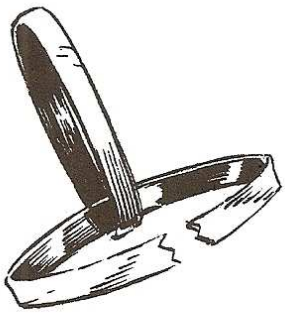
Assim, Bruman criou uma pedra mágica que, ao ser acionada, erguia uma barreira de proteção de Ar em torno de si mesmo. A pedra gastava-se no uso, mas permitiria a Bruman defender-se de seus atacantes. Nielsen criou muitas destas pedras e, após sua morte, elas foram roubadas de sua sobrinha Bárbara.

A Ágata de Bruman pode ser esmagada com as mãos. Feito isso, uma barreira de ventos erguer-se-á em torno do Usuário, conferindo IP 3, aumento na defesa em 15% e resistindo a Magias de ataque físico com 3D. A duração do efeito é de 4d6 rodadas.

Ágata Musgosa

Trata-se de pedra que, quando atirada ao chão, estraçalha-se e cria uma camada de limo em um raio de 20 metros a partir ponto onde a pedra caiu. Todas as criaturas na área de efeito devem fazer um Teste de AGI ou escorregarão, caindo no chão. O limo permanece escorregadio por 3d6 rodadas.

Alianças Mágicas

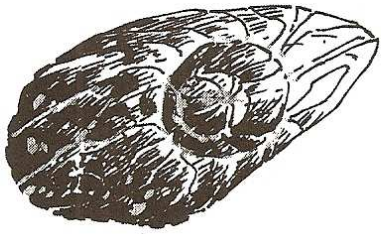


Este par de alianças em prata foi criado por um Mago muito feio que cansou de ficar sem um par romântico.

Uma das alianças deve ser utilizada sempre pelo Mago ou feiticeira e a outra deve ser entregue a um membro do sexo oposto. Uma vez que as alianças estiverem colocadas nos dedos, a vítima ficará completamente apaixonada pelo Dono da outra aliança (os sentimentos desta em relação à vítima não são afetados).

A vítima não desejará remover a aliança de seu dedo de maneira nenhuma, nem deixará que ninguém o faça, mas se a aliança for arrancada, a magia perderá o efeito.

Ametista Arcana



Uma ametista arcana pode ser quebrada por qualquer pessoa com a força das mãos.

O pó da ametista deve ser jogado para o alto. Todos os Personagens, criaturas e objetos invisíveis a até 25 metros do Usuário aparecem instantaneamente, perdendo todos os benefícios de magias, efeitos ou Itens Mágicos de invisibilidade por 3d6 rodadas.

Ametista de Localização

Esta pedra semipreciosa encantada indica ao Dono a direção que ele deve seguir para percorrer o caminho mais curto até o lado de fora de um local coberto (mas funciona apenas em lugares fechados).

Basta ao Dono pegar a Ametista de Localização na mão e ela automaticamente apontará qual a direção a ser seguida, na forma de um "puxão" que o Aventureiro sente na direção correta. Ao chegar a uma bifurcação ou a uma sala com múltiplas saídas, ela sempre indicará o caminho mais curto, mudando a indicação de direção conforme o Aventureiro for caminhando pelo local.

A Ametista de Localização não interpreta perigos. Portanto, o caminho mais curto é indicado em termos de distância de caminhada e não em termos de dificuldades a serem enfrentadas. Ela não detecta passagens secretas nem portas escondidas; portas trancadas são consideras passagens impossíveis e a pedra indicará outro caminho.

Caso todos os caminhos estejam trancados, a ametista não indicará nada, mas permanecerá pulsando nas mãos do Dono durante alguns segundos antes de se desligar.

Ametista de Ventriloquismo

Esta gema foi esculpida por um palhaço de um circo que viajava através das florestas na Alemanha, como parte de um de seus shows. Um espião gostou do efeito desta gema e comprou a pedra do artista.

O Dono desta ametista mágica pode acionar o poder mágico dela com um simples toque em uma de suas faces (a face correta possui uma pequena runa desenhada). A partir do acionamento, por algumas rodadas, tudo que o Dono disser não produzirá nenhum som: este será emitido pela ametista. Para evitar mexer os lábios, é necessário um Teste de Perícia.

O Dono pode colocar a ametista no bolso de outra pessoa, ou em algum local, e todos em volta pensarão que foi pessoa ou local com a pedra que está falando.

A pedra não imita sons. Para este truque parecer convincente, cabe ao Dono da Ametista de Ventriloquismo conhecer alguma Perícia com este fim.

Distância máxima de efeito	1d10
10m	1-8
25m	9-0

Ametistas de Comunicação

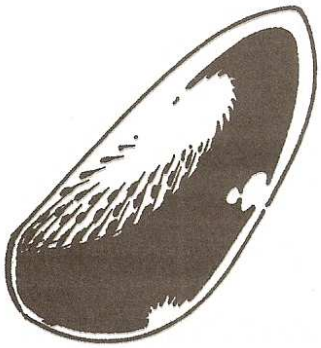
Estas gemas foram criadas pelo mesmo artista que desenvolveu as Ametistas originais de Ventriloquismo. Certa vez, em uma de suas experiências, ele conseguiu encantar duas pedras ao mesmo tempo, de modo que, uma vez ativadas, o que fosse dito em uma das pedras seria escutado na outra, e vice-versa.

Sempre que duas destas pedras estiverem próximas, elas funcionarão em conjunto. As ametistas são encontradas aos pares, mas existem trios e até mesmo grupos de quatro gemas (neste caso, elas funcionam através de runas especiais, que transmitem os sons diretamente para a ametista que o Dono escolher, dentro da área de efeito).

Para cada rodada de funcionamento, a ametista necessita de uma rodada para se recarregar.

Variantes Conhecidas	1d10
2 ametistas	1-6
3 ametistas	7-9
4 ametistas	0

Ametista Infernal



Ninguém sabe ao certo como esta pedra surgiu. Muitos especulam que ela tenha sido encontrada nas minas de pedras preciosas do Sétimo Círculo do Inferno, onde os demônios colocavam os falsários para trabalhar.

A função dos escavadores é abrir (com as mãos) novos túneis nos labirintos de pedra para que os ladrões tenham mais espaço para fugir das serpentes venenosas que os perseguem. Estes túneis estão repletos de pedras preciosas em suas laterais, mas, se os ladrões pararem de correr para tentar extraí-las, são picados ou destroçados pelas serpentes.

A primeira destas gemas foi encontrada por um destes ladrões, chamado Tueg de Maltha. Por alguma razão, as serpentes fugiram de Tueg quando ele tocou na ametista, e nenhuma delas conseguiu atacá-lo enquanto estivesse com a pedra nas mãos. Aproveitando que os demônios não haviam percebido que as serpentes pararam de atacar o grupo de Tueg, os quatro ladrões conseguiram fugir para o interior do Sétimo Círculo, escapando de suas tormentas.

Os poderes exatos desta pedra são desconhecidos, mas, pela história contada, os demônios simplesmente não conseguem enxergar uma pessoa que esteja carregando a ametista. Eles não só não conseguem enxergar, mas ignoram completamente um Aventureiro que estiver carregando a pedra; é como se, para os demônios, ela não existisse.

Mais tarde, um grupo de patrulha encontrou os quatro ladrões e os atacou. Porém, Tueg foi poupado, pois os Demônios alados atacaram apenas seus amigos, e quando terminaram de retalhá-los, levaram os cadáveres de volta para o Sétimo Círculo, onde foram jogados novamente no fosso antes que renascessem.

Tueg vagou pelo Inferno durante meses, sem conseguir encontrar uma saída, mas em todo este tempo, nenhum demônio foi capaz de vê-lo, tocá-lo ou sequer sentir sua presença. Tueg acabou morrendo algum tempo depois, quando caiu de uma ravina que tentava escalar para chegar ao Quarto Círculo.

Dizem as lendas que seu corpo permanece até os dias de hoje em algum precipício daquela região desolada, com a ametista em suas mãos, mas que nenhum demônio foi capaz de encontrá-lo. Muitos grupos de Aventureiros já perderam a vida em tentativas de encontrar esta gema mágica, considerada um artefato que poderia mudar a Guerra Celestial.

Ampulheta do Alquimista

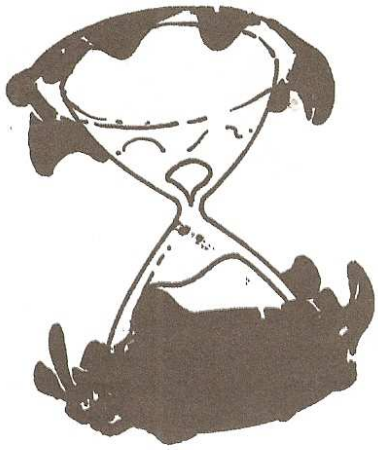
Estas ampulhetas simples são muito procuradas pelos alquimistas, pois com as palavras mágicas de ativação, a ampulheta é capaz de marcar a passagem do tempo de maneira perfeita. Por exemplo, o Mago deseja ferver um elixir até que ele fique de uma determinada forma. Basta a ele pedir que a ampulheta o avise quando o elixir estiver pronto.

O Mago começa o processo desejado e vira a ampulheta, de modo que suas finas areias acizentadas comecem a cair. Quando toda a areia contida na ampulheta passar para o outro lado, o período de tempo desejado será atingido, com total precisão.

A ampulheta também serve para descobrir quando determinado ritual terminará, bastando colocar a ampulheta ao lado do efeito mágico e pedir a ela que o avise quando a magia terminar. Isto é extremamente útil para Círculos de Proteção ou outras magias defensivas, pois o Mago saberá exatamente quando as forças místicas do ritual cessarão.

A ampulheta não afeta ou influencia de maneira nenhuma os efeitos místicos que estuda. Apenas fornece ao Personagem o tempo exato pedido (em termos de jogo, o Mestre pode revelar ao jogador quantas rodadas exatamente falta para determinado efeito desligar-se.

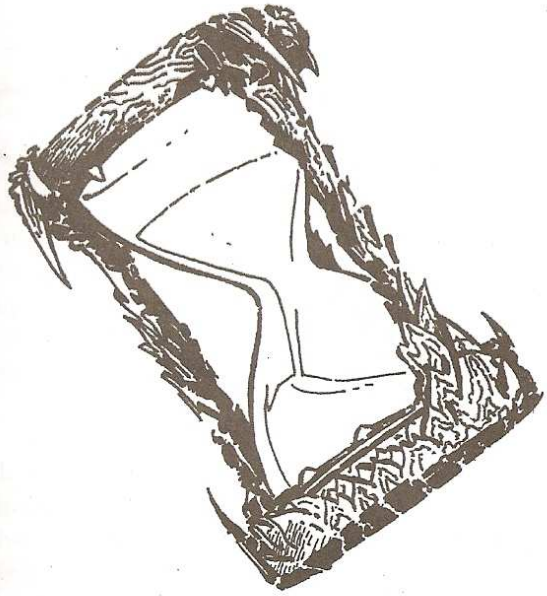
Ampulheta de Stasis



Estas ampulhetas possuem uma característica curiosa. Podem ser usadas uma vez ao dia. Quando ativadas, todas as pessoas que estejam em um raio de 5m (incluindo o Dono da ampulheta) serão afetadas pela magia de Redução de Velocidade, passando a realizar uma ação a cada duas rodadas, durante algumas rodadas (as vítimas têm o direito a um Teste de Agilidade para escaparem do efeito; o Dono da ampulheta não).

Pessoas que entrem na área de efeito após sua ativação NÃO são afetadas. Estas armadilhas eram muito utilizadas por ladrões na cidade de Thebas, porque, apesar de um dos integrantes do grupo também ser afetado, os outros poderiam atacar a vítima logo em seguida, dominando-a.

Ampulheta Explosiva



Os primeiros modelos das temíveis ampulhetas explosivas foram desenvolvidos pelos Magos especialistas em Fogo da Escola de Pyros, como armas para ataque a castelos sitiados ou templos de outros deuses.

Mais tarde, tornaram-se muito procurados por assassinos, para criar distrações ou mesmo para ataques-surpresa. As ampulhetas explosivas lembram muito ampulhetas comuns, ricamente ornamentadas, com pequenos desenhos, runas e inscrições, com cerca de um palmo de altura, e areia muito fina e brilhante, semelhante a prata ou cristais finos.

Para utilizar-se destas armas mágicas, o Dono necessita virar a ampulheta de cabeça para baixo e bater com a extremidade inferior no chão. A areia começará a escorrer para a parte inferior da ampulheta e, quando toda a areia terminar de escorrer, uma grande explosão ocorrerá, em um raio de 8 metros. A areia demora de 3 a 10 rodadas para escorrer totalmente, e este tempo é escolhido pelo jogador quando o Personagem ativar a ampulheta (e uma vez escolhido, não poderá mudar).

Todas as pessoas que estiverem dentro do círculo podem fazer um Teste de Resistência apropriado para reduzirem o dano à metade.

A ampulheta é destruída na explosão.

Variantes conhecidas	1d100
Ampulheta Explosiva	01-40
Ampulheta Seletiva	41-50
Ampulheta de Sono	51-60
Ampulheta de Petrificação	61-65
Ampulheta de Farpas	66-75
Ampulheta de Luz	76-90
Ampulheta de Paralisação	91-00

Ampulheta Explosiva: A ampulheta possui detalhes esculpidos em runas que lembram pequenas chamas avermelhadas. As ampulhetas são construídas geralmente em madeiras escuras, com areia fina em seu interior.

Quando acionadas, a areia escorre para a parte inferior da ampulheta, demorando de 3 a 10 rodadas para se esvair (qualquer pessoa observando a ampulheta por uma rodada tem uma idéia de quanto tempo demorará para a ampulheta explodir). Quando toda a areia escorrer, a ampulheta explodirá em uma grande bola de fogo, envolvendo todas as pessoas que estiverem dentro da área de efeito.

Dano	1d100
3d6	01-40
4d6	41-60
5d6	61-80
6d6	81-90
8d6	91-00

Ampulheta Seletiva: Ainda mais perigosas e cobiçadas que as Ampulhetas Explosivas, as Ampulhetas Seletivas de Pyros permitem ao Dono escolher mentalmente até X pessoas para não receberem nenhum dano na explosão.

Pessoas	1d100
2	01-50
3	51-80
5	81-00

Ampulheta de Sono: Uma versão menos mortal que a Ampulheta Explosiva. Esta ampulheta possui entalhes rúnicos em prata e marfim, e areia em seu interior. Quando acionada, todas as pessoas dentro da área de efeito (8m) fazem um Teste de Resistência ou dormem pesadamente por algumas horas.

Ampulheta de Petrificação: Estas raríssimas ampulhetas possuem o rosto da Medusa entalhadas sobre seu corpo principal, e são geralmente feitas de pedra escura.

Quando toda a areia terminar de escorrer, a ampulheta explode, e todas as pessoas que estiverem dentro da área de efeito (5m de raio) devem fazer um Teste de Resistência apropriado ou ficarão petrificadas.

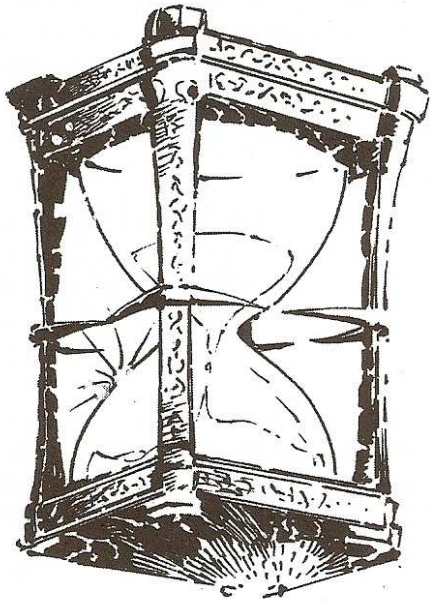
Período	1d100
24 horas	01-80
1 semana	81-94
Permanente	95-00

Ampulheta de Farpas: Muito semelhante à Ampulheta Explosiva, exceto que a ampulheta é construída em ferro (com exceção do corpo de vidro e da areia) e o dano causado deve-se ao fato da ampulheta arremessar farpas metálicas dentro da área de efeito. Testes de Resistência são permitidos.

Ampulhetas de Luz: Quando explodem, as ampulhetas não causam dano normal. Quem estiver dentro da área de efeito faz um Teste de Resistência ou fica cego durante 3d6 rodadas. Porém, Vampiros (e outras criaturas vulneráveis) ao sol recebem 5d6 pontos de dano.

Ampulhetas de Paralisação: Semelhantes às Ampulhetas do Sono, mas as pessoas que estiverem dentro da área de efeito precisam passar em um Teste de Resistência ou ficarão paralisadas por 3d6 rodadas.

Ampulheta Romana



Este poderosíssimo artefato foi descoberto quando os gregos chegaram às primeiras províncias italianas, no início do século 8 AC. A ampulheta foi encontrada em antigos templos etruscos, mas nenhum sábio conseguiu identificar sua origem ou poderes até a ampulheta cair nas mãos de Magnus Petraak, um grande pesquisador demônio, que identificou o artefato como sendo a lendária Ampulheta de Arnon.

Os romanos levaram a ampulheta para os templos do Arkanun Arcanorum para estudá-la, mas o artefato foi roubado por assassinos e levado para o Vale do Llobregat (local onde estava uma armada grega, e que hoje é conhecida como a região da Catalunya, na Espanha).

Nas descrições que ainda restam, a Ampulheta Romana foi construída em ferro de Dite enegrecido, com diversos detalhes e inscrições em uma língua há muito extinta. As areias da ampulheta são, na verdade, almas de guerreiros valorosos derrotados na grande guerra entre Leviatan e Bel Meridath.

Segundo as lendas, a Ampulheta Romana é capaz de paralisar o tempo enquanto estiver sendo acionada, literalmente fazendo com que a Roda dos Mundos pare de girar por um curto período de tempo. Absolutamente tudo na existência é congelado no tempo, com exceção do sacerdote que efetuar o ritual.

A Ampulheta Romana pode ser acionada apenas uma vez por século, mas bastaria um único uso nas mãos erradas para mudar radicalmente os rumos da Guerra entre o Céu e o Inferno. Até onde os pesquisadores de ocultismo sabem, ela ainda não foi utilizada neste Plano.

Existem muitos rumores de que este artefato está escondido na Terra, em algum lugar nas proximidades da cidade de Barcelona. Outros rumores dizem que Aquel, um dos grandes demônios do Inferno e Conselheiro-Mor dos Sabbaths na Espanha, está procurando por ela desde o século V (para detalhes sobre esta história, ver ANJOS: A CIDADE DE PRATA).

Amuleto contra Detecção



Estes amuletos são confeccionados a partir de uma pedra de ametista esculpida, presa a uma corrente de ouro. Os primeiros Amuletos contra Detecção foram criados por Magos que estavam sendo procurados por outras Escolas de Magia e precisavam desesperadamente se esconder de suas magias e itens de detecção ou que desejavam manter seus esconderijos (e tesouros) protegidos da ganância de ladrões e Aventureiros.

Variantes Conhecidas	1d100
Amuleto contra Magias	01-40
Amuleto contra Itens de Detecção	41-80
Amuleto Protetor de Ambientes	81-95
Amuleto de Não-Detecção	96-00

Focus	1d10
8	1-4
12	5-8
16	9-0

Amuleto contra Magias: Funciona contra magias e rituais específicos de detecção (Detectar Invisível, Detectar Vida, os Rituais de Entender Humanos e de Localização). Quando algum Mago tentar utilizar rituais específicos para detectar o Usuário do amuleto, ele deve testar o Focus da Magia vs. o Focus do amuleto. Este amuleto não afeta Itens Mágicos de detecção (descritos neste livro).

Amuleto contra Itens: Este amuleto funciona contra bolas de cristal, varinhas de detecção e outros itens que possam ser usados para detectar o Usuário. Não protege contra rituais místicos. Quando um item de detecção estiver sendo utilizado contra um amuleto contra Itens, teste o Focus do Item vs. o Focus do amuleto.

Amuleto Protetor de Ambientes: Funciona de maneira análoga ao amuleto contra Itens, mas pode ser pendurado em uma parede, e estende seus poderes ao aposento onde se encontra (desde que o aposento seja menor do que 50m²).

Amuleto de Não-Detecção: O mais cobiçado dos amuletos contra detecção, porque reúne as vantagens do amuleto contra rituais e do amuleto contra itens de detecção. Sabe-se que existem menos de trinta exemplares inteiros destes amuletos.

Amuleto da Juventude Eterna

Estes amuletos especiais foram criados com a essência vital de Vampiros, destruídos e aprisionados em gemas de grande valor (rubis, em sua maioria), ligados a correntes de ouro ou platina. Alguns sábios dizem que a alma do vampiro ainda pode ser resgatada de dentro do amuleto, mas esta teoria nunca foi comprovada.

O Mago precisa usar o amuleto durante um dia inteiro, e somente então seus poderes começarão a fazer efeito. A partir de então, o Usuário não envelhecerá um dia sequer, enquanto estiver utilizando o amuleto.



Se o amuleto for removido do Usuário por alguma razão, este passará a envelhecer cerca de cem vezes mais rapidamente, até atingir a idade real (isto é, aquela que deveria ter se não possuísse o amuleto). Na maioria das vezes, isto poderá matar o Usuário de velhice em poucos meses.

Variantes Conhecidas	1d10
Amuleto da Juventude Eterna	1-8
Amuleto de Rubi Negro	9
Amuleto dos Longos Anos	0

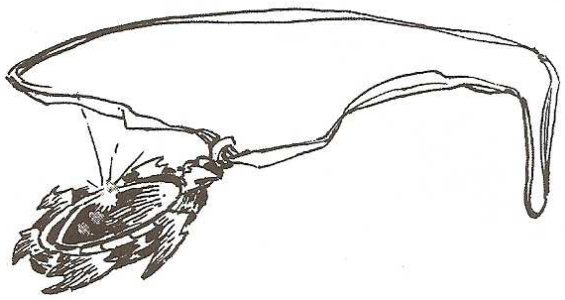
Amuleto de Rubi Negro: Funcionam da mesma maneira que os Amuletos de Rubi, mas o amuleto faz com que a Idade Aparente do Personagem volte a ser 20 anos de idade.

Contudo, uma vez em efeito, caso o Amuleto de Rubi Negro seja removido, o Usuário passará a envelhecer naturalmente cem vezes mais rápido.

Amuleto dos Longos Anos: Usando este amuleto, o Personagem envelhece 1 ano para cada 2 anos cronológicos. O Amuleto dos Longos Anos apenas retarda o envelhecimento, sendo considerado como uma versão "defeituosa" do Amuleto da Juventude Eterna. Porém, se removido, não tem nenhuma conseqüência nefasta.

Dizem que Luigi Canterri, fundador da Ordem dos Senhores da Tempestade, utilizava um destes amuletos.

Amuleto de Combate



Estes amuletos de aparência tosca são confeccionados pelos Shamans Orcs para protegerem seus maiores guerreiros em batalhas. Aparentam pedaços de pedras envoltos por laços amarelos e vermelhos, lembrando vagamente uma pessoa carregando um escudo. O amuleto fornece um bônus contra ataques físicos e balísticos.

IP	1d100
+1	01-50
+2	51-75
+3	76-94
+4	95-00

Amuleto de Controle de Humanos



Existem dezenas de Amuletos de Controle conhecidos. A maioria deles é confeccionada a partir de gemas de extrema pureza e de alguma forma relacionada ao elemento ou criatura que se deseja controlar.

Os Amuletos de Controle de Humanos podem ser usados uma vez por dia. A vítima precisa estar próxima (ou pelo menos no campo de visão ou conhecimento do atacante) e tem direito a um Teste de Resistência apropriado. O domínio mental sobre a vítima dura 3d6 rodadas.

A vítima fica sob o completo controle do Usuário, mas não realizará ações ou ataques que impliquem em sua destruição óbvia e imediata ou suicídio.

Respeitada esta limitação, a pessoa controlada agirá no máximo de suas habilidades e conhecimentos para obedecer as ordens do Dono do amuleto.

Amuleto de Criaturas



Estes amuletos são esculpidos em Jade, na forma de uma diminuta estatueta da criatura específica, presa a um colar por um pequeno pino de ouro. Quando o Usuário remove a figura de jade do amuleto e a arremessa ao solo, uma versão em tamanho natural da criatura aparece para servir aos comandos do Personagem por 3d6 rodadas (após este tempo, o animal retorna à forma de amuleto). Esta criatura é idêntica em todos os aspectos a um animal comum, com a única diferença de que ele parece feito de jade. Quando em combate, a criatura possui PVs e valores de Ataques e Defesas idênticos aos de sua contraparte animal, e pode utilizar-se de todos os ataques e defesas naturais que possui. Quando é destruído, reverte-se à forma de amuleto, e não pode ser conjurado novamente por uma semana e um dia.

Porém, se o Dono do amuleto disser as palavras mágicas de desativação enquanto o animal estiver "vivo", a criatura retorna à forma de amuleto e não pode ser conjurado novamente por 24 horas. A estátua de jade recupera 1 PV por hora.

Variantes Conhecidas	1d6
Serpente	1
Lobo	2
Leão	3
Tigre	4
Crocodilo	5
Elefante	6

Amuleto de Falsifidade

O Usuário deste amuleto pode mentir sem medo de ser detectado. Mentiras nunca são descobertas através de meios normais; métodos mágicos, como rituais ou feitiços, têm que vencer um Teste de WILL vs. WILL do Usuário ALÉM do Teste normal para ter sucesso.

Amuleto de Fraternidade

Estes amuletos foram criados pelos Satanistas durante o século XII, em Londres. O Usuário deste amuleto passa a ser querido pela maioria das pessoas; some +3 para o Carisma dele, em Testes de Reações. Além disto, fazendo uso deste amuleto, é mais fácil para o Personagem descobrir brechas de confiança nas pessoas. Se os amigos do Personagem mentirem para ele sobre assuntos sérios, o amuleto age como um detetor de mentiras também.

Amuleto de Jade

Como o próprio nome indica, estes amuletos são esculpidos diretamente em Jade, formando imagens muito belas e delicadas.

Quem o estiver usando será capaz de regenerar alguns Pontos de Vida por hora. O amuleto, porém, não é capaz de trazer o Personagem de volta da morte, nem funciona contra danos causados por ataques de fogo ou ácido.

Variantes Conhecidas	1d10
1 PV por hora	1-8
2 PV's por hora	9
3 PV's por hora	0

Amuleto de Montaria

Estes amuletos são construídos de pequenas estátuas de pedra negra em forma de cavalo, com 3 a 5 cm de altura, presos a uma corrente de ferro. Quando estes amuletos são arremessados ao solo, e as palavras mágicas proferidas, o amuleto transforma-se em um cavalo negro.

O cavalo negro permanece sob controle do Usuário por até 12 horas, e pode ser utilizado como montaria, pois nunca se cansa. Após 12 horas, ou se o cavalo for destruído em combate, ou se o Mago proferir as palavras de desativação, o cavalo reverte à sua forma de estátua de ônix novamente, e não pode ser conjurado novamente por 12 horas.

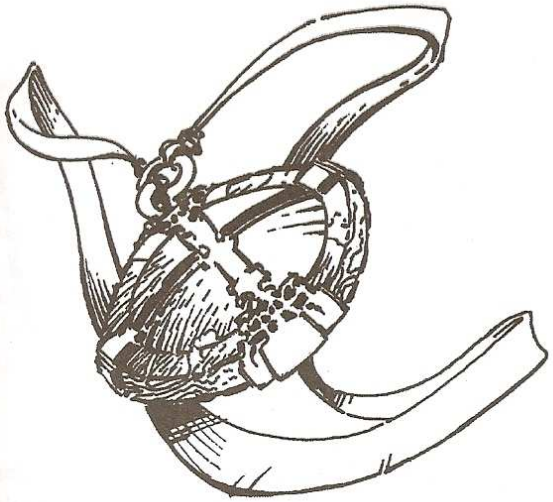
Variantes Conhecidas	1d100
Amuleto de Montaria	01-95
Amuleto do Pégasus	96-00

Amuleto do Pégasus: Este amuleto existe APENAS em Arcádia, e é idêntico em todas as funções ao Amuleto de Montaria, com a única diferença que conjura um cavalo branco com grandes asas, capaz de voar e carregar seu Dono consigo. O amuleto também é constituído de uma estatueta branca, com pequenas asas.

Amuleto de Preservação

O Usuário deste amuleto nunca saberá dos reais poderes desta amuleto, até que o Usuário morra e seja trazido de volta a vida, em plenas condições físicas e mentais. O amuleto preserva o corpo morto, e conserta todo o dano feito a ele, seja de veneno, feridas, magia ou físico.

Amuleto de Proteção



Estes amuletos conferem proteção (e em alguns casos, completa imunidade) a algumas substâncias perigosas, fazendo com que o Aventureiro torne-se mais protegido contra este tipo de ataque.

Este amuleto protege o Usuário apenas de efeitos diretos e de dano, não funcionando para efeitos indiretos (o fogo pode não machucar seu Personagem, mas se a casa consumida pelo fogo cair sobre ele, não há nada que o amuleto possa fazer a respeito).

Variantes Conhecidas	1d100
Amuletos de Proteção	01-70
Amuletos de Proteção Mágica	71-80
Amuletos de Imunidade	81-95
Amuletos de Imunidade Mágica	96-00

Amuletos de Proteção: Estes amuletos estão sempre ativos, fornecendo proteção contra agentes destrutivos ou certas substâncias causadoras de dano. O Usuário recebe uma proteção automática contra ataques causados por Ácidos, Eletricidade, Fogo, Frio ou Venenos (sorteie na tabela de tipos de dano, abaixo). Os amuletos fornecem proteção apenas contra ataques naturais (ácidos ou venenos utilizados por animais, mesmo animais fantásticos, são considerados armas naturais, a critério do Mestre).

Amuletos de Proteção Mágica: Semelhante aos Amuletos de Proteção, mas incluem também resistência a ataques de Fogo Mágico, Frio Mágico ou Ácido Mágico.

Proteção	1d100
2D	01-55
3D	56-80
4D	81-92
5D	93-98
6D	99-00

Amuletos de Imunidade: Estes amuletos precisam ser ativados pelo Usuário (seja através de gestos, toques ou palavras mágicas) e seus efeitos duram 3d6 rodadas, mas durante este tempo, o Dono do amuleto fica completamente imune aos danos descritos na tabela abaixo. Estes amuletos funcionam somente contra danos provenientes de fontes naturais.

Amuletos de Imunidade Mágica: Mais poderosos que os Amuletos de Imunidade, os Amuletos de Imunidade Mágica protegem o Usuário não só de danos causados por uma fonte mundana, mas também por dano proveniente de fontes mágicas ou rituais.

Tipo de danos	1d10
Amuleto contra Ácidos	1
Amuleto contra Eletricidade	2-3
Amuleto contra Fogo	4-7
Amuleto contra Frio	8
Amuleto contra Venenos	9
Duas Proteções Diferentes	0

Amuleto de Pyros

Este amuleto não possui poderes mágicos, a não ser a identificação daquele que o utiliza como sendo *Ignem Magister* (Juiz) da Escola de Pyros dentro do Arkanun Arcanorum.

Um Juíz está autorizado a resolver disputas entre Magos de qualquer Escola de Magia dentro de um Concílio.

Qualquer membro da Escola de Pyros consegue sentir a presença deste amuleto em um raio de 500m.

Amuleto de Resistência Mágica

Estes amuletos são confeccionados com ferro frio, emoldurando uma pedra das fadas, e é um dos amuletos mais bonitos e detalhados que se tem notícia. Os amuletos conferem uma resistência contra qualquer efeito mágico conhecido. Ele cria uma barreira invisível com cerca de um metro de raio, que atua como uma dispersora de magias.

O único problema com este amuleto é que a barreira invisível atua também contra quem estiver utilizando-se dele. Existem lendas a respeito de um artefato chamado Amuleto de Merlin, que criaria uma barreira mística apenas contra quem estiver lançando as magias, mas não há registros de ninguém que tenha atualmente visto tal amuleto.

Proteção	1d100
2D	01-55
3D	56-80
4D	81-92
5D	93-98
6D	99-00

Amuleto de Saúde

O Usuário deste amuleto permanece imune a qualquer tipo de doença natural enquanto estiver usando este amuleto. Ele não confere proteção contra venenos nem contra ataques físicos de qualquer natureza.

Um total de 231 Amuletos de Saúde foram confeccionados pelo deus Aesclépius em pessoa, para presentear os clérigos de sua Igreja em 900 AC. Não se sabe quantos deles ainda existem.

Amuleto de Sono Calmo



Utilizável apenas por Magos. O Usuário deste amuleto recupera o Pontos de Magia mais rapidamente que quando dormindo sem ele. De acordo com o amuleto, uma quantidade extra de Pontos de Magia é recebido enquanto o Usuário dorme, de acordo com a tabela abaixo. Estes amuletos, confeccionados na forma de um pingente em meia-lua, foram criados em Arcádia especialmente para a festa de aniversário de 250 anos de Licabetus, e distribuídos entre os Magos convidados. Mais tarde, muitos destes amuletos foram roubados ou perdidos.

Variantes Conhecidas	1d10
Prata	1-6
Ouro	7-0

Amuleto em Prata: Este amuleto recupera 1 Ponto de Magia extra para cada 5 recebidos.

Amuleto em Ouro: Este amuleto recupera 1 Ponto de Magia extra para cada 3 recebidos.

Amuleto do Herói

Estes amuletos são construídos na forma de uma pequena coroa de louros, e devem ser utilizados presos no pescoço. Um Amuleto do Herói precisa ficar com um mesmo Dono por sete dias para começar a funcionar corretamente.

Uma vez ativado, o Personagem possuirá Pontos de Vida extras, chamados Pontos Heróicos, enquanto mantiver o amuleto em seu pescoço. Estes Pontos Heróicos são descontados antes dos pontos verdadeiros do Personagem, e são recuperados à razão de um ponto a cada meia hora de descanso.

Caso algum ataque faça mais dano do que os Pontos de Vida extra, desconta-se o dano dos PVs normais, que são recuperados normalmente.

Pontos Heróicos	1d100
6	01-55
9	56-80
12	81-92
15	93-98
18	99-00

Amuleto do Inferno



Estes amuletos foram inventados pelos demônios ou Magos demonologistas durante os primeiros anos de criação do Inferno. Com eles, um Usuário pode criar um portal dimensional entre o local onde está e os Reinos Condenados.

Variantes Conhecidas	1d10
Amuleto das Succubi	1-3
Amuleto de Dante	4-6
Amuleto de Abyss	7-9
Amuleto de Arkanun/Paradísia	0

Amuleto das Succubi: Estes amuletos são geralmente construídos com ferro místico (possuem a aparência de metal enferrujado) esculpidos como o rosto de uma bela mulher. Alguns possuem pequenas gemas como olhos para estas imagens. Os portais permanecem abertos por até 3 rodadas, mas somente o Dono do amuleto e um convidado podem atravessá-lo (habitantes do Inferno estão proibidos de atravessar qualquer portal de liberdade criado dentro do Inferno). Este amuleto abre portais para as cidades malditas de Sodoma e Gomorra.

Após o uso, o amuleto desliga-se por 24 horas, e somente então outro portal poderá ser conjurado. Quando em Sodoma ou Gomorra, o amuleto abre um portal para o último local na Terra onde foi utilizado.

Amuleto de Dante: Permite ao Personagem abrir um portal para o primeiro nível do Inferno, ou abrir um portal do primeiro nível do Inferno de volta para a Terra. Demônios e Anjos Caídos não são capazes de atravessar o portal (para maiores detalhes sobre o Inferno, consulte DEMÔNIOS - A DIVINA COMÉDIA).

Amuleto de Abyss: No formato de uma aranha, permite ao Personagem abrir um portal para um dos primeiros 10 níveis do Abyss, ou um portal de um dos 10 primeiros níveis do Abyss de volta para a Terra. Demônios do Abyss não são capazes de atravessar o portal.

Amuleto de Arkanun/Paradísia: Este amuleto possui duas faces. Colocando o amuleto no chão e dizendo as palavras mágicas, abre-se um portal para Paradísia. Colocando o amuleto com o outro lado para cima, abre-se um portal para Arkanun. Viajantes podem permanecer até 24 horas dentro de qualquer um destes Planos.

Amuleto dos Climas Amenos

Este amuleto foi desenvolvido pelos Magos da Tempestade. Apenas 32 amuletos foram confeccionados, e a metade foi perdida ou destruída até o século XVIII. O Usuário deste amuleto é protegido contra climas severos. Com ele, o Usuário sente-se confortável em temperaturas extremas. Uma tempestade apenas o molhará levemente, por exemplo.

O Usuário também resistirá à desidratação em temperaturas escaldantes como as de um deserto. Este artigo não é nenhuma proteção absoluta, mas amplia a tolerância de seu Usuário significativamente para o clima e temperatura.

Amuleto dos Padres



Estes são os únicos Itens Mágicos permitidos pelas Igrejas em muitas cidades da Velha Europa. Muitos sábios argumentam, inclusive, que estes amuletos são considerados itens cristãos.

Variantes Conhecidas	1d10
Cruz dos Mortos	1-4
Cruz dos Espíritos	5-8
Cruz Cristã	9-0

Cruz dos Mortos: Esta cruz funciona contra Mortos-Vivos corpóreos (Zumbis, Vampiros, Ghouls, Esqueletos e outros). O padre faz um Teste de WILL vs. WILL contra o Morto-Vivo e, se passar, as criaturas se afastarão o mais rápido que puderem do Personagem, e não o incomodarão novamente por algumas horas.

Cruz dos Espíritos: Basicamente, é uma cruz de ouro presa a uma fina corrente também de ouro. Serve para afastar Fantasmas, Aparições ou outros Mortos-Vivos não corpóreos. O Personagem faz um Teste de WILL vs. WILL do Espírito. Se o teste for um sucesso, o espírito se afastará do Personagem por algumas horas.

Cruz Cristã: O mais poderoso dos Amuletos dos Padres. Funciona contra qualquer tipo de Morto-Vivo.

Amuleto dos Projéteis

Também chamado de Amuleto do Xerife. O Usuário deste amuleto fica imune a qualquer tipo de tiro ou projétil disparado com o auxílio de pólvora. As balas, tiros ou bolinhas de chumbo desviam-se magicamente do Usuário deste amuleto. Ironicamente, o amuleto possui a forma de um pequeno revólver Colt banhado a prata, preso em uma pequena corrente, também de prata.

Amuleto Elemental do Fogo



Estes amuletos são fabricados em rubi ou turmalina, com moldura em ouro avermelhado ou cobre. Todos os Amuletos do Fogo possuem runas e desenhos que lembram chamas, e alguns deles possuem até mesmo pequenas chamas ilusórias aprisionadas dentro da gema.

O Amuleto Elemental do Fogo protege o Usuário de qualquer chama não-mágica enquanto estiver sendo utilizado.

Amuleto Elemental da Água



Estes amuletos são geralmente confeccionados em aquamarine, presos a correntes de prata enegrecida. São geralmente desenvolvidos por Magos ligados à Escolas de Magia relacionadas com a Água, e raramente são encontrados fora destes círculos. Muitos amuletos estão grafados com runas de identificação, podendo ser retornados à Escola de origem quando encontrados (se quem encontrou assim desejar). Em outros casos, os Magos Aquos podem tentar reaver o amuleto à força.

Variantes Conhecidas	1d100
Amuleto do Mergulhador	01-50
Amuleto do Nadador	51-80
Amuleto Aquático	81-90
Amuleto da Sereia	91-95
Amuleto de Poseidon	96-00

Amuleto do Mergulhador: Enquanto o amuleto estiver sendo usado, permite ao Dono respirar normalmente debaixo d'água, por períodos muito prolongados.

Existem versões que criam guelras no pescoço do Usuário enquanto o amuleto estiver sendo utilizado, fazendo com que o Usuário respire através destas.

Amuleto do Nadador: Este amuleto praticamente dobra a velocidade de mergulho de seu Dono, permitindo a ele atingir grandes velocidades dentro d'água. Algumas versões desenvolvidas pelos Magos Aquos fazem crescer membranas entre os dedos do Usuário enquanto o amuleto estiver sendo utilizado.

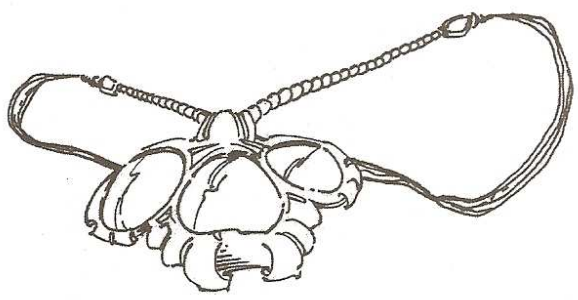
Amuleto Aquático: Este amuleto permite ao Usuário movimentar-se livremente debaixo d'água, como se estivesse fora dela. Pode mover-se, correr e até mesmo lutar sem ser impedido pela resistência da água. O Usuário não é afetado pelos redutores de combate, modificação ou movimentação.

Amuleto da Sereia: Este amuleto, quando ativado, transforma a parte inferior do corpo do Personagem em peixe, quadruplicando seu movimento em natação. Em compensação, será incapaz de se movimentar normalmente em terra firme. Enquanto estiver transformado, o Personagem poderá respirar naturalmente na água.

Amuleto de Poseidon: Funciona apenas em águas salgadas, mas possui ao mesmo tempo os poderes do Amuleto de Mergulhador e do Amuleto Aquático. Enquanto estiver utilizando este amuleto, o Dono torna-se parte do mar, respirando debaixo d'água e movimentando-se livremente.

Estes amuletos possuem o semblante de Poseidon (Netuno) esculpido na pedra, ao lado de diversas runas com as palavras de ativação.

Amuleto Elemental do Ar



Amuletos relacionados ao Caminho do Ar são geralmente confeccionados em Cristal transparente, ricamente ornamentados e moldados em prata clara (corrente e moldura da gema). São correntes finas e bastante delicadas, que costumam ser encomendados aos Magos especialistas nas Escolas relacionadas ao Ar (Luft ou os Magos da Tempestade).

Mesmo as inscrições e runas são entalhadas de maneira a harmonizar com o restante da peça.

Variantes Conhecidas	1d100
Amuleto de Proteção contra gases	01-30
Amuleto de Levitação	31-70
Amuleto de Vôo	71-00

Amuleto de Proteção contra gases: Este delicado amuleto confere imunidade a gases tóxicos ou nuvens de vapores venenosos. Enquanto estiver utilizando este amuleto, o Personagem poderá entrar em ambientes envenenados sem medo de se sufocar. Não protege de danos causados por vapores corrosivos ou ácidos.

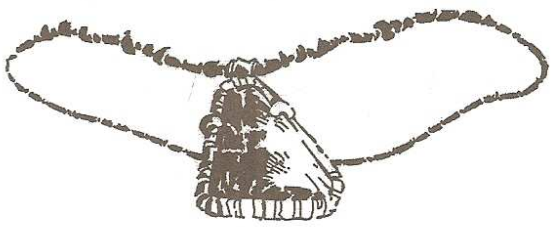
Amuleto de Levitação: Este amuleto permite ao Usuário levitar. Em levitação, um Personagem pode caminhar sobre o ar, com a velocidade igual à sua velocidade normal.

O Personagem pode andar sobre penhascos, ou mesmo escalar o ar como se fosse uma escada. Existem versões do Amuleto de Levitação que desloca horizontalmente o Personagem sem que ele precise caminhar (como se estivesse se deslocando) mas estes amuletos são extremamente raros.

Amuleto de Vôo: Permite ao Usuário voar. O amuleto pode funcionar por até uma hora, mas depois desliga-se por 24 horas para recarregar. A velocidade máxima que este amuleto permite deve ser sorteada na tabela abaixo:

Velocidade	1d10
5 m/s	1-6
10 m/s	7-8
15 m/s	9
20 m/s	0

Amuleto Elemental da Terra

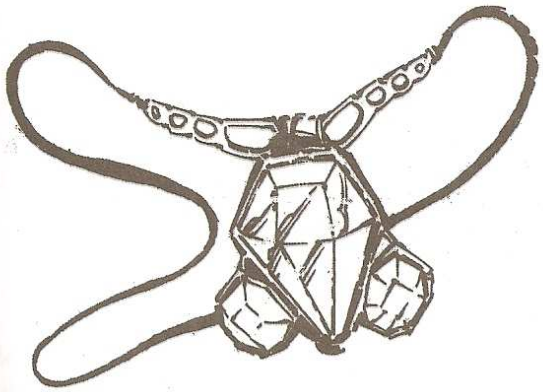


Os Amuletos Elementais da Terra são confeccionados com pedras brutas, como cascalhos ou seixos, emolduradas por metais como ferro escuro ou prata enegrecida.

Um Usuário que possua este amuleto pode passar através de paredes de pedra como se estas fossem feitas de material gelatinoso (as paredes continuam firmes e sólidas, esta é a sensação que o Personagem tem ao atravessá-las).

Funciona com concentração absoluta; se o Personagem se distrair, poderá ficar preso até recuperar a concentração, mas se o amuleto for retirado, o Usuário morrerá.

Amuleto Elemental da Luz



Estes amuletos devem ser confeccionados utilizando-se de cristais luminosos raríssimos de serem encontrados e, então, encaixados em prata polida e brilhante ou finos cordões transparentes.

Quando são acionados, tornam o Usuário invisível para todos os efeitos, durante dez rodadas. O Dono pode realizar quaisquer ações enquanto estiver invisível, inclusive realizar ataques. Após cada uso, o amuleto necessita de 24 horas para se recarregar.

Amuleto Elemental das Trevas



Estes amuletos são construídos com pedras de ônix e ferro enegrecido, formando complicados desenhos e insígnias. Qualquer um que esteja se utilizando deste amuleto pode transformar-se em sombras, e deslocar-se pela parede, como se fosse uma sombra. O Personagem pode permanecer no estado de sombra durante até dez rodadas, e recebe apenas metade do dano de ataques enquanto estiver na forma de sombras, porém receberá dano dobrado de magias relacionadas à luz.

Amuleto Refletor de Magias

Estes poderosos amuletos funcionam ao mesmo tempo como uma proteção, mas também redirecionam parte de uma magia de dano de volta para o feiticeiro que as lançou. Estes amuletos são confeccionados obrigatoriamente de ferro frio, com runas de Arcádia entalhadas ao redor da pedra principal.

O amuleto funciona da seguinte forma: parte do dano de uma magia ofensiva é redirecionado para quem a executou esta magia, e o restante do dano passa através do campo de proteção, atingindo o Usuário do amuleto. O único inconveniente deste item é que, devido ao grande poder anti-mágica, a mesma proteção atua sobre os rituais e magias de quem estiver utilizando o amuleto, ou seja, a reflexão funciona como uma penalidade para magias efetuadas pelo Dono do amuleto.

Reflexão	1d100
2D	01-55
3D	56-80
4D	81-92
5D	93-98
6D	99-00

Amuleto Três Vezes Abençoado

Estes amuletos são confeccionados na forma da Estrela de Salomão, em diversos materiais. Qualquer pessoa vestindo este amuleto recebe apenas a metade do dano em qualquer ataque realizado com venenos ou através de comidas ou bebidas envenenadas. Além disto, o amuleto torna-se esverdeado se colocado a menos de 10 cm de algum líquido ou comida que esteja estragado ou envenenado.

Amuletos de Comunicação



Estes amuletos são sempre encontrados aos pares. Geralmente são feitos de ametista com corrente de ouro ou prata, com detalhes em metal emoldurando as pedras. Quando colocado contra a luz, pode-se ver runas ou entalhes presos dentro da ametista.

Dizem que os primeiros pares de Amuletos de Comunicação foram desenvolvidos no plano de Ark-a-nun, antes dele ter sido tragado pela Tormenta, como uma forma de Aventureiros casados manterem contato com suas esposas e filhos.

Variantes conhecidas	1d10
Amuleto de Comunicação	1-5
Amuleto de Comunicação Interplanar	6-7
Amuleto de Comunicação Discreto	8-9
Amuleto Telepático	0

Amuleto de Comunicação: Quando duas pessoas colocam estes amuletos, eles formam uma espécie de ligação

mágica entre eles, e permitem, quando um dos Usuários aciona o amuleto (tocando com os dedos a runa entalhada na ametista), que os dois Personagens mantenham comunicação verbal. Assim, o que um deles disser, o outro escuta.

As palavras de quem estiver com um dos amuletos (ativado) ecoam no outro amuleto, e o segundo Personagem pode escutar com clareza as palavras de seu colega.

A única limitação é que os dois Usuários precisam estar no mesmo plano (Terra, Arkanun, Arcádia, Spiritum) e não podem estar separados por mais do que 666 metros de água corrente (um oceano, grande lago ou rio).

Os amuletos funcionam somente em pares, identificados por runas idênticas, mas às vezes são encontrados três ou até mesmo quatro amuletos ligados entre si.

Amuletos	1d100
2	01-80
3	81-90
4	91-95
5	96-00

Amuleto de Comunicação Interplanar: Funcionam da mesma maneira que os Amuletos de Comunicação, com a vantagem de que podem enviar mensagens para o outro Personagem em qualquer plano de existência dentro da mesma Orbe. Desta maneira, alguém na Terra poderia se comunicar com um colega em Spiritum sem maiores problemas.

Verifique na tabela acima para saber se foram encontrados mais do que dois Amuletos de Comunicação.

Amuleto de Comunicação Discreta: Funcionam de maneira análoga aos Amuletos de Comunicação, com a grande diferença que APENAS quem estiver usando o amuleto pode ouvir as palavras proferidas pelo colega.

Verifique na tabela acima para saber se foram encontrados mais do que dois Amuletos de Comunicação.

Amuleto Telepático: Funciona da mesma maneira que os outros Amuletos de Comunicação, com a diferença que os Usuários transmitem entre si mensagens telepáticas. A única limitação deste amuleto é que rituais que permitem a leitura de mentes ou pessoas com poderes PSI podem interceptar as mensagens enviadas.

Amuletos Metálicos

Estes amuletos formam uma classe especial de Itens Mágicos, pois podem ser combinados entre eles e utilizados mais de um ao mesmo tempo. Formam figuras metálicas complexas, mas que encaixam-se perfeitamente entre elas. Alguns sábios especulam se não haveria algum tipo de relação entre estes amuletos, pois o verdadeiro criador dos Amuletos Metálicos nunca foi encontrado. Dois amuletos de um mesmo material não encaixam de maneira nenhuma, e não podem ser utilizados simultaneamente.

Todos os Amuletos de Metal tem um pequeno problema para quem usa. Eles grudam na pele (isto ocorre assim que o Personagem coloca o amuleto em torno do pescoço, o que é necessário para ativá-lo), e arrancá-lo causa 1d6 pontos de dano para CADA amuleto arrancado.

Amuletos Metálicos (exemplos)



Amuletos Metálicos	1d100
Adamantite	01-10
Alumínio	11-20
Bronze	21-35
Cobre	36-50
Ferro	51-61
Ouro	62-72
Platina	73-84
Prata	84-94
Titânio	95-00

Adamantite: Confere um bônus de +6 em CON para quem o estiver usando. Quem estiver utilizando-se deste amuleto torna-se surdo.

Alumínio: Confere um bônus de +6 em AGI para quem o estiver usando. O problema com este amuleto é que o Usuário recebe dano dobrado de quedas.

Bronze: Confere um bônus de +6 em DEX para quem o estiver usando, mas em compensação, o Personagem se tornará extremamente azarado em relação a dinheiro e posses.

Cobre: Confere um bônus de +6 em PER para quem estiver usando. O Usuário deste amuleto passa a receber dano dobrado de ataques com base em calor ou fogo.

Ferro: Não funciona em alguém que possua Pontos de Magia ou de Fé. Concede 10 pontos de Resistência por dia a efeitos de magia lançados diretamente contra o Personagem.

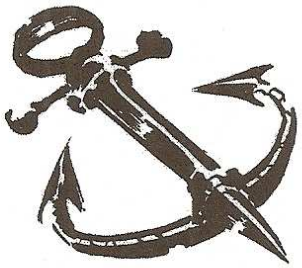
Ouro: Confere um bônus de +6 em INT para quem estiver usando, mas o Personagem torna-se aos poucos megalomaníaco e avarento.

Platina: Confere um bônus de +6 em CAR para quem estiver usando, e o Personagem torna-se aos poucos fútil, vaidoso e narcisista.

Prata: Confere imunidade a efeitos de Entender/Controlar Humanos, leitura de mentes e efeitos relacionados com a mente (causar medo, hipnose, terror, etc.) Não pode ser usado por alguém com Pontos de PSI.

Titânio: O mais raro de todos os Amuletos Metálicos, pois só foram encontrados cerca de dez ou doze ao longo dos séculos. O amuleto confere um bônus de +6 em FR para quem o estiver utilizando, mas o Personagem se tornará extremamente azarado em relação a casos amorosos, apaixonando-se pelo caso mais problemático possível.

Âncora do Velho Marinheiro



Este Item Mágico é uma pequena réplica de uma âncora de verdade, mas com cerca de 5 cm de comprimento, toda esculpida em Ferro escuro, com detalhes dourados. Quando esta âncora é colocada delicadamente sobre o convés de um navio e as palavras mágicas corretas são ditas, o navio funciona como se uma âncora real tivesse sido arremessada até o fundo do corpo d'água em que o navio se encontra.

Muitas destas âncoras resistiram a grandes tempestades, mesmo em alto-mar, e conta-se que o capitão Theodore Armsband deve sua vida a um amuleto destes.

Existem diversos tipos de âncora, cada uma adaptada a um limite máximo de embarcação.

Embarcação	1d100
Bote ou canoa	01-10
Barco de Pescadores	11-60
Grande Barco (Nau)	61-85
Caravela	86-94
Fragata ou Galeão	95-00

Anel Congelante

Este é um anel mágico muito poderoso, criado originalmente pelo Magos Atlantes. Com o passar dos séculos, os Magos das outras escolas foram desenvolvendo projetos semelhantes e o Anel Congelante tornou-se mais comum. Com o tempo, porém, descobriu-se que os anéis copiados perdiam seus poderes ao lòngo dos anos, enquanto os originais dos Atlantes permaneciam em funcionamento.

O Dono do Anel Congelante adquire imunidade a todas as formas de ataques baseados em Frio (mágico e não mágico). Além disto, o Usuário pode, três vezes ao dia, lançar um raio gelado, formando um cone com cerca de 10m de comprimento por 5m de diâmetro em sua parte maior. Todas as pessoas e criaturas que estiverem dentro da área de efeito precisam passar em um Teste de AGI ou recebem 3d6 pontos de dano por frio. Além disto, precisam passar em um outro Teste de AGI ou permanecerão parcialmente (ou até totalmente) congelados por 3d6 rodadas. Os dois Testes são feitos separadamente e os resultados são independentes.

Existiam apenas doze Anéis Congelantes na Terra, sendo que dois deles haviam sido destruídos durante o século XIII. Todos eles foram criados pelos Magos Atlantes. Os demais perderam suas propriedades mágicas e hoje fazem parte apenas das lendas.

Anel das Línguas Antigas



Estes ancestrais anéis eram encomendados aos Magos gregos e utilizados originalmente pelos mercadores para suas transações comerciais; o termo "Línguas Antigas" só apareceu, é claro, muitos séculos após estas línguas tornarem-se mortas. Seu nome original era Anel de Tradução.

Existem também dois tipos básicos de anel: Anel das Línguas Antediluvianas e Anel das Línguas Antigas. Sorteie nas tabelas abaixo o tipo exato de anel, e as línguas que ele é capaz de traduzir.

Tipo de Anel	1d10
Leitura	1-4
Conversação	5-7
Leitura e Escrita	8-9
Compreensão completa	0

Línguas	1d10
Línguas Antediluvianas	1-7
Línguas Antigas	8-0

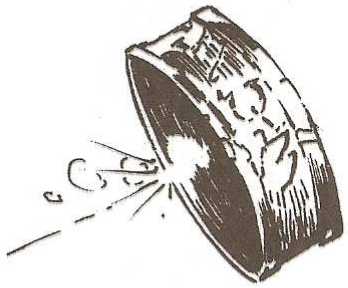
Anel das Línguas Antediluvianas: Estas eram as línguas faladas na Terra antes do Dilúvio Universal. São civilizações que foram completamente destruídas no grande Cataclisma de 5.000 AC, mas que guardaram muitos segredos mágicos em suas ruínas.

Línguas	1d10
Atlante	1-6
Lemuriano	7-8
Mu	9-0
Enochiano	

Línguas Antigas: As línguas faladas no período clássico. Na Idade das Trevas, muitos destes escritos mágicos foram queimados pela Inquisição ou capturado pelos Templários ou pelos Muçulmanos.

Línguas	1d100
Hebraico Antigo	01-12
Aramaico	13-18
Chinês	19-30
Grego Clássico	31-45
Latim	46-65
Etrusco	66-72
Babilônico	73-80
Hieróglifos Egípcios	81-90
Sorteie duas línguas diferentes	91-99
Sorteie três línguas diferentes	00

Anel de Aceleração

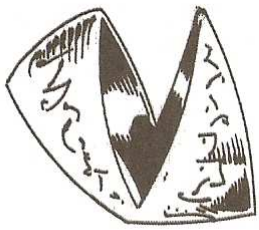


Estes anéis foram forjados pelos ciclopes para as arqueiras de Erimanto, em Arcádia. São discretos e geralmente esculpidos em madeira de Erimanto. Quando colocados e ativados, estes anéis aumentam a velocidade de reação e corrida de um Personagem.

Os anéis podem ser ativados uma vez por semana, e durante 3d6 rodadas aumentam o número de ações que um Personagem pode realizar, em virtude de sua grande agilidade e velocidade. A cada uso deste anel, o Personagem envelhece um ano em sua idade aparente.

Ações Extras	1d100
+1 Ação	01-60
+2 Ações	61-90
+3 Ações	91-99
+4 Ações	00

Anel de Alerta



Este é um dos anéis mais desejados pelos ladrões, espiões e Aventureiros de tumbas e escavações arqueológicas repletas de armadilhas. Este anel grosso feito em prata com diversas inscrições religiosas traz para o Usuário um sexto sentido, que o avisa sobre perigos que possam ocorrer.

O Dono do anel precisa deixá-lo em seu dedo durante sete dias sem tirá-lo para nada, e então a magia passa a entrar em efeito. Toda vez que o Personagem estiver em perigo iminente (na próxima rodada, por exemplo) o Usuário sentirá um frio na espinha, que o avisará de que "algo está errado". Ele não saberá a origem do perigo, nem tampouco a fonte, direção ou gravidade.

Com o tempo, o Personagem desenvolve uma tendência paranóica, pois o simples fato de tirar o anel lhe diminuirá a capacidade de antever problemas, o que é um problema por si só.

Anel de Anansi



Anansi (em inglês, Ananasi) é a deusa africana das aranhas, cujo maior templo está localizado às margens do rio Congo, nas partes mais desconhecidas da África.

Variantes Conhecidas	1d10
Anel de Múltiplas Aranhas	1-5
Anel das Teias	6
Anel de Transformação em Aranha	7-9
Anel de Anansi	0

Anel de Múltiplas Aranhas: Este anel possui a jóia na forma de uma aranha negra, com um rubi incrustado no dorso. Quando as palavras mágicas são proferidas, o Usuário transforma-se em dezenas de pequenas aranhas negras (duas para cada Ponto de Vida) que podem atacar múltiplas vítimas (um ataque para cada aranha, Mordida 10%, dano 1d2), movimentar-se em espaços apertados, paredes ou outros.

Cada aranha destas possui 1 PV e, para cada duas aranhas destruídas, o Usuário recebe 1 ponto de dano. Se uma destas aranhas conseguir sobreviver, o Personagem será capaz de retornar à forma humana (embora extremamente debilitado). Após um combate, a cada hora, serão geradas cinco novas aranhas, até formar novamente o número máximo de aranhas permitido.

Anel das Teias: Este anel possui uma teia de aranha desenhada em uma pequena superfície plana existente no mesmo. O Dono pode criar teias de aranha em dois formatos. A versão plana cria uma teia em formato de rede, com FR 22 (capaz de suportar o peso de duas pessoas). A versão fio é mais maleável e permite ao Dono se deslocar de um ponto a outro com a teia, que nesta forma tem FR 18. O Anel das Teias pode ser usado um máximo de cinco vezes ao dia.

Anel de Transformação em Aranhas: Este anel possui a jóia na forma de uma aranha grande com pernas finas, feita em prata ou outro metal brilhante. Com a palavra de comando, o Usuário é capaz de se transformar em uma aranha gigante (cada anel permite transformar-se em um tipo diferente de aranha, seja ela com patas longas e finas ou com o corpo de uma caranguejeira). A aranha gigante possui os seguintes poderes: pode lançar teias capazes de prender os mais fortes guerreiros (FR 25), pode atacar (Mordida 50%, dano 1d6+Veneno para-lisante), escalar paredes ou construir casulos.

Anel da Anansi: Estes anéis possuem os três poderes mencionados acima, podendo utilizá-los quando desejar.

Anel de Arcádia



Estes anéis foram confeccionados pela Antiga Rainha Mab, para permitir aos Elfos e Fadas cruzarem a barreira entre Arcádia e a Terra durante a Idade Média. Muitos sábios dizem que estes anéis estão entre os mais bem trabalhados e esculpidos de todos os Itens Mágicos.

Quando ativado, o anel abre, em sua versão original, um portal entre a Terra e os Reinos do Sul, em Arcádia. Por este anel podem passar um certo número de pessoas, com a condição de que tenham sido convidadas pelo Dono do anel. A "capacidade de transporte" do anel sempre é instintivamente conhecida pelo Dono.

Se estiverem em Arcádia, o anel abre um portal para algum local estabelecido em ritual pelo Dono do anel. Qualquer um dos convidados pode passar pelo portal, mas se o Dono do anel atravessar o portal de volta à Terra, todos os convidados serão transportados junto com ele.

Uma vez em Arcádia, o anel estabelece uma conexão arcana entre os indivíduos que atravessaram o portal, e qualquer violação das leis de Arcádia causada por um destes indivíduos será responsabilidade do Dono do anel, que poderá ser julgado pelo Conselho das Fadas. Neste caso, tanto os convidados quanto o Dono do anel estarão presos em Arcádia até que tudo seja resolvido.

Existem atualmente três versões deste anel. Uma delas (a mais antiga e mais comum, com a pedra ornamental na cor púrpura ou avermelhada) abre o portal para os Reinos do Sul; a segunda versão deste anel (que possui uma gema azulada, possivelmente lápis azuli) abre o portal para os Reinos do Norte (Faerum); alguns anéis mais raros (os anéis de gema esverdeada, possivelmente esmeralda) abrem portais para Velha Arcádia.

Variantes Conhecidas	1d10
Reinos do Sul	1-5
Reinos do Norte	6-9
Velha Arcádia	0

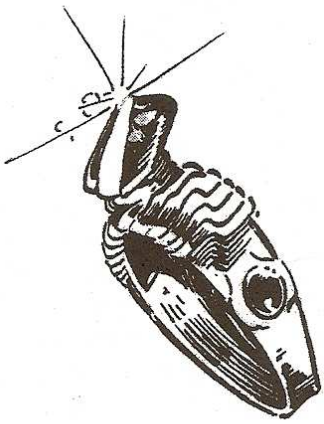
Número de Pessoas	1d100
2	01-10
3	11-20
4	21-35
5	36-60
6	61-85
7	86-00

Anel de Arkanun



Estes anéis foram criados muitos séculos antes da Tormenta destruir o Plano de Ark-a-nun. Originalmente criados para a travessia dos altos sacerdotes para os reinos de Atlântida e Lemúria, estes anéis perderam a utilidade após o Grande Dilúvio, e só voltaram a funcionar após o século X AC. Existem cerca de dez a doze anéis destes circulando, sendo que cinco deles estão nas mãos de poderosos demônios, que os utilizam para atravessar a Grande Barreira Espiritual que separa Arkanun da Terra.

Anel de Armas Mágicas



Estes anéis de ferro possuem uma forte aura mágica, mas não têm nenhum poder próprio. Mas, se o Aventureiro estiver empunhando alguma arma não mágica, a aura mágica do anel passará para a arma, concedendo a ela o bônus do anel. Desta forma, qualquer arma empunhada pelo Personagem torna-se mágica. No caso do Personagem estar empunhando uma arma que já é mágica, fica valendo apenas o bônus que for maior (o da arma OU o do anel). Os punhos do Aventureiro NÃO são considerados armas mágicas.

Pedras e armas arremessáveis (incluindo flechas e setas) perdem suas propriedades tão logo saiam das mãos do Usuário do anel.

Variantes Conhecidas	1d100
+1	01-55
+2	56-80
+3	81-92
+4	93-98
+5	99-00

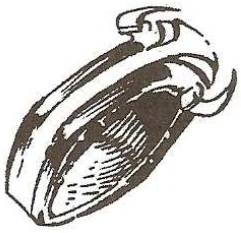
Anel de Átila

Estes anéis foram desenvolvidos por Batu-Kan, Mago huno que acompanhou as invasões de Átila. Setenta e sete destes anéis foram produzidos para os cavaleiros hunos, mas a fórmula cabalística acabou caíndo nas mãos dos Magiares e posteriormente foram copiados, com o nome de Anéis de São Estevam. Ambos os anéis possuem o mesmo poder.

O Usuário torna-se capaz de cavalgar como se tivesse a Perícia Montaria 100%. Será capaz de ficar de pé sobre o cavalo, usar armas de duas mãos, duas armas ao mesmo tempo ou realizar operações delicadas enquanto estiver cavalgando (misturar elixires, preparar componentes mágicos, separar moedas e outras ações que seriam impossíveis de outra maneira).

Variantes Conhecidas	1d10
Anel de Átila	1-4
Anel de São Estevam	5-0

Anel de Aumento de Atributo



Estes anéis são encontrados esporadicamente entre ladrões, Magos e guerreiros, que apreciam bastante estes anéis, apesar dos sábios os considerarem apenas tentativas frustradas de se realizar anéis com poderes maiores.

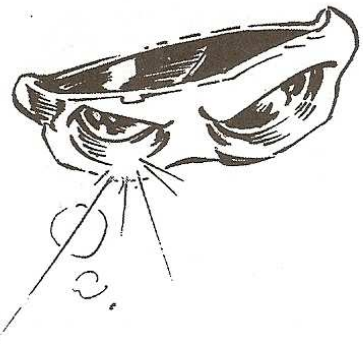
Muitas vezes, durante a confecção de um anel místico, o Mago erra nos rituais necessários para terminar o processo. Muitas vezes, este erro não destrói totalmente o Item Mágico, dando a ele características pouco místicas, como o aumento das características naturais de quem estiver usando o item.

Mesmo assim, ainda são itens muito procurados pelos que utilizam-se de Atributos humanos para ganhar a vida. Sorteie nas tabelas abaixo o Atributo Ampliado e o bônus do anel.

Atributo	1d10
Constituição	1
Força	2
Destreza	3
Agilidade	4
Inteligência	5
Força de Vontade	6
Percepção	7
Carisma	8
Escolha do Mestre	9-0

Bônus	1d100
+1	01-55
+2	56-80
+3	81-90
+4	91-00

Anel de Controle de Animais



Existem dezenas de tipos de Anéis de Controle de Animais conhecidos. A maioria deles é confeccionada a partir de gemas de extrema pureza e de alguma forma relacionada à criatura que se deseja controlar.

Os Anéis de Controle, apesar de muito poderosos, possuem certas limitações: podem ser usados apenas três vezes ao dia, a criatura precisa estar próxima (ou pelo menos, no campo de visão ou conhecimento do atacante) e tem direito a um Teste de Resistência apropriado.

O domínio mental sobre o animal controlado dura 3d6 rodadas. Neste período, a vítima fica sob o completo controle mental do Usuário, mas o alvo não realizará nenhum tipo de ação ou ataque que impliquem em sua destruição óbvia e imediata ou suicídio. Caso sejam maltratados, os animais poderão voltar-se contra o Dono do anel.

Anel de Demeter

Enquanto estiver usando este anel, o Personagem não sente fome ou sede, e precisa dormir apenas 4 horas por dia. O anel precisa ficar na mão do Personagem 7 dias para começar a funcionar, e funciona durante 7 dias, desligando-se 7 dias, e assim por diante.

Estes anéis eram usados pelas sacerdotisas de Demeter na Grécia Antiga, principalmente nas cidades de Delfos e Atenas, onde a deusa possuía grandes templos e poucos sacerdotes para atender à população nas épocas de plantio.

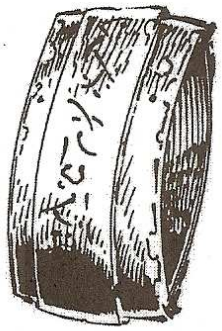
Anel de Disfarces

Este anel mágico é muito procurado por ladrões e espiões. Com um comando verbal, o Anel de Disfarces faz com que as roupas que o Usuário estiver vestindo assumam qualquer tipo de aparência, das roupas de um mendigo até as mais ricas roupas de um nobre.

A transformação demora uma rodada completa, em que o Personagem precisa manter concentração absoluta, imaginando o tipo de roupa que deseja. Não pode realizar nenhuma outra ação (nem mesmo se movimentar) enquanto suas roupas se modificam.

Se o anel for retirado, contudo, as roupas que o Personagem estiver usando revertem à sua forma original.

Anel de Eletricidade

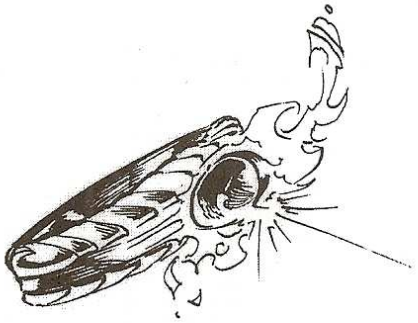


Também conhecido como Anel de Zeus. São anéis pesados, de prata ou chumbo, possuem inscrições em grego, e são muito carregados em energia mágica (qualquer um que possua alguma afinidade com a Magia poderá sentir a energia emanando destes anéis).

Uma vez por dia, o Personagem poderá descarregar a energia mística armazenada no anel na forma de um raio elétrico, com alcance de cerca de 10 metros. As vítimas que estiverem no caminho do raio poderão fazer um Teste de Resistência para reduzirem o dano à metade.

Dano	1d100
3d6	01-40
4d6	41-70
5d6	71-90
6d6	91-95
7d6	96-00

Anel de Infravisão



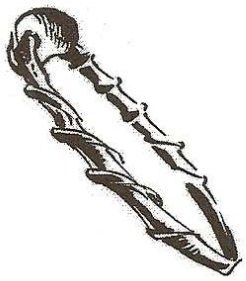
Estes anéis foram encomendados pelas companhias de mineração, para que os mineradores pudessem enxergar no escuro caso ocorresse problema com as tochas ou com a iluminação, mas em pouco tempo atraíram a atenção dos ladrões e gatunos, que poderiam utilizar-se destes Itens Mágicos com propósitos menos nobres.

Variantes Conhecidas	1d10
Anel de Infravisão	1-7
Anel de Infravisão Contínua	8-0

Anel de Infravisão: Quando ativado, o Usuário pode enxergar através do calor emanado pelos corpos, e assim, estar totalmente capacitado a enxergar no escuro, em diferentes tons de vermelho. A única desvantagem é que o Usuário não será capaz de diferenciar as cores. Uma vez ativado, o anel funcionará por uma hora, e depois ficará desligado por doze horas, para recarregar as energias místicas.

Anel de Infravisão Contínua: Funciona como o Anel de Infravisão, mas permanentemente.

Anel de Invisibilidade



Estes anéis são geralmente muito finos e confeccionados em prata. Como o próprio nome já diz, eles deixam o Usuário invisível. Existem muitos tipos diferentes de anéis de Invisibilidade, todos resultados de experiências em se criar o Anel de Invisibilidade ideal.

Variantes Conhecidas	1d100
Anel de Invisibilidade de Kanter	01-40
Anel de Invisibilidade	41-80
Anel de Zarafiel	81-95
Anel de Invisibilidade de Objetos	96-00

Anel de Invisibilidade de Kanter: Este anel deixa o Usuário completamente invisível enquanto estiver sendo ativado. O Dono pode permanecer invisível por longos períodos de tempo (cerca de três a quatro horas, até o anel descarregar e ter de esperar 24 horas para poder ser ativado novamente).

Qualquer ataque ou ação mais brusca pode quebrar o encantamento, fazendo o Usuário tornar-se visível novamente. O único defeito deste anel é o fato de que o Personagem pode ser visto em Espelhos.

Anel de Invisibilidade: Este é o anel mais conhecido desta classe. O Usuário é recoberto por uma película mágica de invisibilidade, que pode manter o Dono completamente invisível por até uma hora por dia, desde que não faça nenhum gesto brusco, ação física extrema ou entre em combates. A grande maioria destes anéis não protege a sombra ou as pegadas de um Personagem invisível

Anel de Zarafiel: Este anel é considerado o melhor modelo dos Anéis de Invisibilidade, podendo ser ativado uma vez por dia, e deixa o Usuário completamente invisível durante 3d6 rodadas. O Usuário pode inclusive atacar e ser atacado, sem perder a invisibilidade.

Anel de Invisibilidade de Objetos: Este anel pode ser usado até três vezes ao dia. Ele deixa um pequeno objeto invisível, inclusive aos olhos do Dono do anel. O objeto permanece invisível por 3d6 rodadas, mas pode ser carregado para outro lugar, ou deixado no corpo do Dono do anel, sem que seja notado por ninguém.

Anel de Invisibilidade Coletiva

Este anel possui um efeito semelhante ao Anel de Invisibilidade, mas afeta toda uma área em torno do Aventureiro que o está usando.

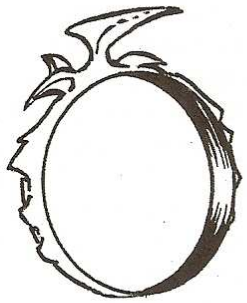
Ele pode ser acionado apenas uma vez ao dia, dando invisibilidade a pessoas e suas posses em um raio em torno do Dono. O efeito dura 3d6 rodadas.

Raio	1d10
1m	1
2m	2-3
3m	4-6
4m	7-0

Pessoas Afetadas	1d10
Todos	1-7
Seletivo	8-0

Anel Seletivo: Permite que o Dono escolha quais pessoas dentro do raio de efeito serão afetadas, enquanto a versão padrão afeta a todos, inclusive os inimigos. O Anel Seletivo também permite que as pessoas afetadas pela invisibilidade possam ver umas às outras, o que é uma característica exclusiva desta variante.

Anel de Invulnerabilidade



Estes anéis são extremamente raros, e muito procurados por guerreiros. Quando ativado, suas runas esculpidas brilham como pequenas chamas azuis, e o Usuário do anel torna-se invulnerável a qualquer arma não-mágica, bem como a danos cinéticos não mágicos (quedas, socos, armas comuns, flechas comuns, esmagamentos e outros) durante 3d6 rodadas.

Anel de Ishtar

Este anel dá ao Personagem 2 pontos de Magia extras, e a capacidade de usar alguns efeitos de Criar Luz 2. Serve para criar fachos como uma lanterna, faíscas, luzes de sinalização ou pequenas auras. Os Pontos de Magia só podem ser usados em efeitos que utilizem o Caminho da Luz ou Caminhos Secundários que o contenham.

Anel de Khnemu

Este anel possui duas pedras, uma verde e uma azul, cada qual em uma extremidade do anel.

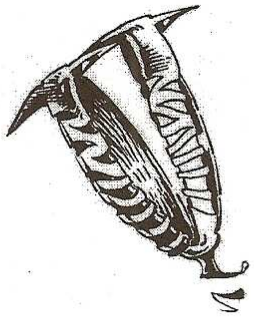
Quando a pedra azul está voltada para as costas da mão, o Personagem é capaz de nadar carregando até 100kg como se estivesse apenas de trajes de banho (e flutua se estiver de armadura). Quando a pedra verde é virada para as costas da mão, o Personagem é capaz de andar sobre a água, afundando 10 cm para cada 10kg de carga, fora seu peso.

Anel de Leviathan

Estes anéis foram desenvolvidos pelos Chezas e dados de presente aos primeiros embaixadores dos Cenobitas na Terra, durante a Idade Média. Forjados em um metal esbranquiçado e muito rígido, os anéis possuem vários poderes. O mais comum deles é a capacidade de abrir um portal para Metrópolis uma vez por semana. Ele deve ser aberto através de um ritual específico, que demora de uma a duas horas para ser realizado. Três pessoas podem acompanhar o embaixador em sua viagem à Cidade Amaldiçoada, mas o Dono do anel ficará responsável por todas as ações de seus convidados.

Outro poder do anel, utilizado para torturar suas vítimas, é a capacidade de conjurar 1d6+1 correntes com ganchos, do Plano Astral diretamente para a Terra, uma vez ao dia. Elas atacam a vítima ou vítimas escolhidas, cravando os ganchos em suas peles (ataque 50% dano 1d6) e prendendo-os com FR 20. A vítima pode tentar se libertar dos ganchos fazendo um Teste de Resistência de FR, mas a remoção dos ganchos causa 1d3 pontos de dano adicionais. Os ganchos fixam-se nas paredes ou pontos sólidos mais próximos (e se não houverem pontos onde se fixar, as correntes desaparecem).

Anel de Levitação



Em geral, os anéis de levitação são anéis de vôo que não deram certo ou falharam em algum ponto dos encantamentos e rituais necessários, e são vistos pelos Magos alquimistas com um certo desprezo.

Os Anéis de Levitação são ativados por palavras mágicas, e funcionam duas vezes por dia durante 3d6 rodadas. Neste período, o Personagem é capaz de levitar, como se a gravidade não exercesse efeito sobre ele. O Usuário pode andar sobre o ar, mas será incapaz de se movimentar mais rápido que sua velocidade normal de caminhar. Poderá também subir ou descer no ar, como se estivesse utilizando uma escada invisível.

Anel de Localização

Estes anéis vêm sempre aos pares (e algumas vezes em trios). O Usuário de um Anel de Localização sempre sabe a direção exata que os outros anéis se encontram (no caso de três anéis, eles sempre vêm marcados com pedras de cores diferentes, então basta mentalizar qual anel o Usuário deseja encontrar e ele saberá a direção).

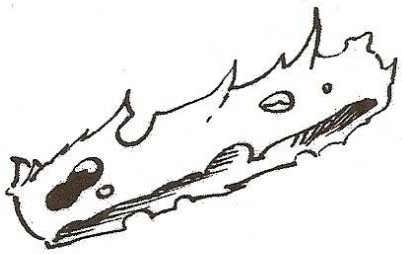
Os Anéis de Localização NÃO indicam a distância entre dois Aventureiros, apenas a direção, e funcionam a até 50km de raio (ou seja, se o alvo afastar-se mais do que isto, os anéis perdem o contato entre si).

Os anéis não precisam estar sendo usados para emitirem sua localização (pode estar escondido em um bolso, por exemplo), mas precisam estar nos dedos do Personagem para receber a direção correta dos outros anéis.

Variantes Conhecidas	1d10
2	1-7
3	8-9
4	0

Tipo de Anel	1d10
Localização	1-9
Localização e Distância	0

Anel de Luz



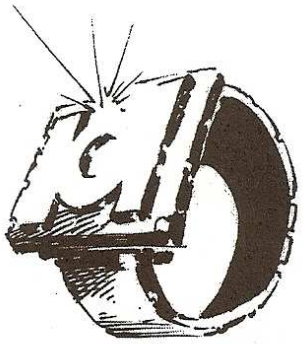
As lendas dizem que estes delicados anéis foram criados pelas fadas como presentes para algumas crianças que tinham medo do escuro. Quando elas cresceram, pararam de utilizar-se deles e os abandonaram em seus baús de brinquedos. Muitos anos depois, estes anéis foram encontrados por um Mago de nome Maki, que desenvolveu a fórmula original dos Anéis de Luz.

Variantes Conhecidas	1d10
Anel de Luz	1-8
Anel de Luz Ofensivo	9-0

Anel de Luz: Estes anéis podem irradiar, com os comandos verbais certos, luz equivalente à de uma vela ou tocha, e são usados por Aventureiros em cavernas ou locais escuros onde a presença de fogo puder ser considerada perigosa.

Anel de Luz Ofensivo: Funciona da mesma maneira que o Anel de Luz, mas, uma vez por dia, pode emitir um grande clarão de luz, capaz de cegar um oponente que falhar em um Teste de Resistência, ou de causar 5d6 pontos de dano a qualquer Vampiro ou criatura vulnerável à luz do sol.

Anel de Projeção de Vontade

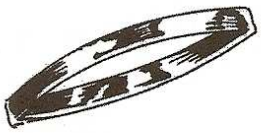


Conta a lenda que o primeiro destes anéis foi encontrado por um beduíno que vagava pelo deserto quando viu uma estrela cadente que julgou ter caído próximo ao local onde estava seu acampamento. Movido pela curiosidade, o entrépido beduíno seguiu a estrela, e encontrou este anel em uma cratera fumegante. Estes anéis permitem ao Dono, basicamente, criar uma projeção tridimensional de qualquer objeto que conseguir imaginar.

As projeções funcionam como ilusões sólidas, mas têm o inconveniente de serem da cor amarela, e poderem ocupar no máximo o volume de duas pessoas. As projeções possuem FR e DEX iguais a Força de Vontade do Usuário, e atacam com as perícias de Combate (Briga ou Artes Marciais) do Personagem. As imagens possuem 10 PVs, e IP 2.

O anel funciona até duas vezes por dia, durante 3d6 rodadas, e precisa descansar 12 horas para se recarregar.

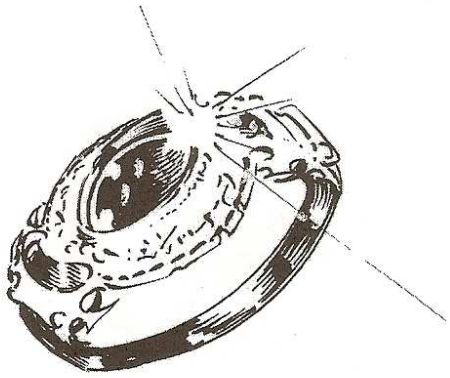
Anel de Proteção



São considerados os anéis mais simples de todos os anéis mágicos. Geralmente compostos apenas de uma banda de metal simples, semelhante a uma aliança. Os anéis conferem um bônus para Testes de Resistência e Defesas.

Bônus	1d100
+1, +5% para defesa	01-50
+1, +10% para defesa	51-60
+1, +10% em 3m de raio	61-70
+2, +10% para defesa	71-80
+2, +15% para defesa	81-85
+2, +15% em 3m de raio	86-90
+3, +15% para defesa	91-95
+4, +20% para defesa	96-98
+5, +25% para defesa	99-00

Anel de Reflexão de Magias



Estes poderosos e raros anéis funcionam ao mesmo tempo como uma proteção, mas também redirecionam parte de uma magia de dano de volta para o feiticeiro que as lançou. Estes anéis são confeccionados obrigatoriamente de Ferro Frio, com runas de Arcádia entalhadas ao redor da pedra principal.

O anel funciona da seguinte forma: parte do dano de uma magia ofensiva é redirecionado para quem executou esta magia, e o restante do dano passa através do campo de proteção, atingindo o Usuário do anel. O único inconveniente deste item é que, devido ao grande poder anti-mágica, a mesma proteção atua sobre os rituais e magias de quem estiver utilizando o anel, ou seja, a reflexão funciona como uma penalidade para magias efetuadas pelo Dono do anel. Não é cumulativo com outros itens de Reflexão ou Dispersão de Magias.

Reflexão	1d100
2D	01-60
3D	61-85
4D	86-94
5D	95-00

Anel de Regeneração



Estes famosos anéis são o sonho de todo guerreiro, mas os poucos conhecidos (os sábios estipulam que 50 ou 60 anéis, no máximo, foram feitos em toda a história da alquimia) estão muito bem guardados e protegidos por seus Donos.

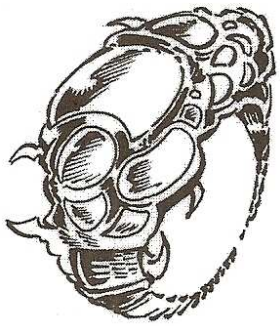
Variantes Conhecidas	1d10
Anel de Regeneração	1-8
Anel de Regeneração Vampírica	9-0

Anel de Regeneração: Este anel regenera 1 Ponto de Vida por rodada, podendo inclusive trazer o Dono de volta à vida ou recuperar membros decepados. Para ser ativado, o Personagem precisa usar o anel durante 24 horas inteiras, e somente então a magia passa a fazer efeito. O anel não regenera danos causados por Fogo ou Ácido, nem ferimentos ou mutilações causadas antes dos poderes mágicos do anel serem ativados.

Anel de Regeneração Vampírica: Semelhante ao Anel de Regeneração, mas este obtém sua energia mística através da dor e do sofrimento alheio. O Personagem que estiver usando este anel regenera 1 Ponto de Vida para cada 2 PVs que causa de dano com ataques físicos.

Este anel não regenera membros decepados, nem trará o Dono de volta à vida (por motivos óbvios).

Anel de Resistência Mágica



Estes valiosos anéis são confeccionados com Ferro Frio, com algumas pedras das fadas como adorno, e é um dos mais procurados anéis dos Reinos. Os anéis conferem uma Resistência contra qualquer efeito mágico conhecido. O Anel de Reflexão de Magias cria uma barreira invisível com cerca de um metro de raio, que atua como uma dispersora de efeitos mágicos. O único problema com este anel é que a barreira invisível atua também contra quem estiver se utilizando dele.

Reflexão	1d100
2D	01-60
3D	61-85
4D	86-94
5D	95-00

Anel de Saukas

Este anel foi encomendado ao sacerdote Lin-Feng pelo Samurai Valen Saukas, para compor seus Itens Mágicos de combate. O anel funciona de uma maneira muito interessante.

Se o Usuário estiver desarmado, o anel o protege completamente de qualquer dano físico proveniente de armas (cortantes, perfurantes ou de contusão), mesmo se estas forem armas mágicas, mas, se o oponente guardar suas armas e partir para a luta física desarmada, os poderes do anel são desligados temporariamente.

O anel foi projetado como uma proteção contra guerreiros desonrados, sob o ponto de vista do Samurai, e não protege o Usuário de quedas, fogo, ácido, magias ou quaisquer outro tipo de ataques.

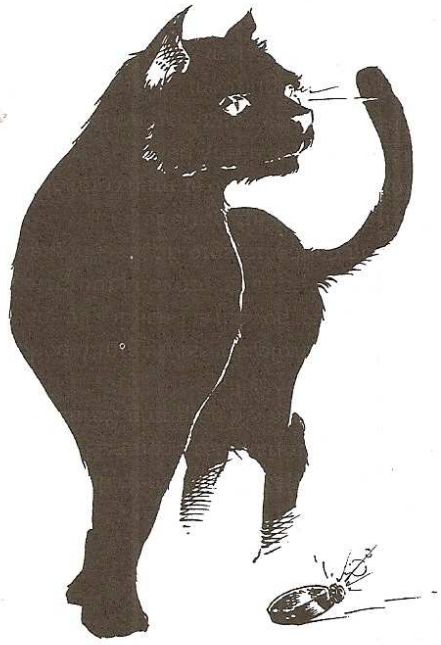
Anel de Shamrock

Estes anéis bizarros aceleram o metabolismo daquele que o utiliza. Para ser ativado, precisa ficar uma semana no dedo do Aventureiro. Neste tempo, seu metabolismo começa a se modificar, até chegar praticamente a dobrar de velocidade: o Personagem pode realizar o dobro de ações normais por rodada (até um máximo de +2 ações ou ataques), cura seus ferimentos na taxa de 1 PV a cada 12 horas, corre com o dobro da velocidade.

Magias e Rituais NÃO são afetados: apenas UMA magia pode ser lançada por rodada, não importando a velocidade do metabolismo do Personagem. Pontos de Magia também são recuperados à taxa de um a cada meia hora.

Este anel traz alguns problemas. O Usuário passa a ter de se alimentar o dobro de vezes ao dia, e dorme duas vezes ao dia, mas apenas quatro horas bastam para que ele esteja novamente de pé. Para entender o que o Personagem está falando, seus interlocutores precisam passar em um Teste de PER por rodada.

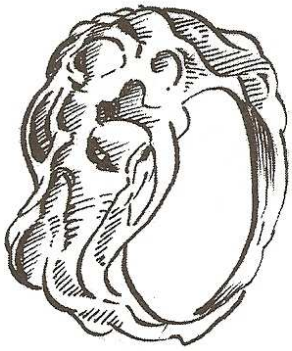
Anel de Sombras



Este anel é sempre encontrado acompanhado de um gato preto, que faz parte da essência do anel, e passa a seguir o Usuário onde quer que ele se encontre, tornando-se uma espécie de companheiro do Dono do anel. Todas as vezes que o gato for destruído, ele se recompõe em cerca de uma hora, materializando-se a partir do Plano Astral em algum lugar próximo de onde o Aventureiro se encontrar. Não há maneira de se livrar do gato, a não ser removendo o anel do dedo (não há nenhum problema nisto, mas o anel precisa ficar sete dias no dedo de uma pessoa para ser ativado). A personalidade do gato fica a cargo do Mestre.

Qualquer pessoa que esteja com o anel ativado pode mesclar-se nas sombras como se tivesse as Perícias Furtividade 60% e Abrir Fechaduras 60%.

Anel de Spiritum



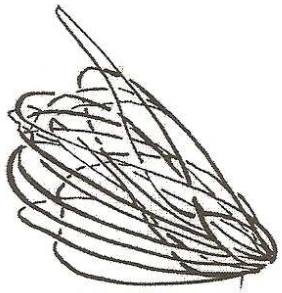
Estes anéis possuem uma aparência espectral, e são frios ao toque. Alguém que observar a superfície do anel por algum tempo, pensará ter visto vultos ou névoas refletidas na superfície do metal.

Estes anéis permitem a passagem de um corpo de carne para Spiritum, o Reino dos Mortos.

Através de um ritual, o Usuário pode ativar o anel e será envolvido em uma bruma surgida aparentemente do nada. Esta bruma forma os vapores espirituais, que envolverão o Personagem enquanto ele é transportado para as barreiras mais tênues entre Spiritum e a Terra.

Uma vez nos reinos Espirituais mais próximos, o Personagem torna-se um fantasma para todos os efeitos, podendo manifestar ações físicas básicas na Terra através de sua Força de Vontade (WILL). Todavia, será influenciado pelos espíritos que ainda estão nas camadas mais próximas, podendo até mesmo ser atacado por Espectros e Vampiros Astrais.

Anel de Tanatos

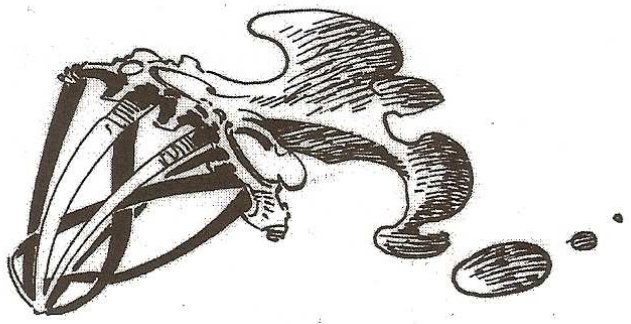


Tanatos, ou Thanatos, era o deus grego da morte, irmão de Hipnos (o sono) e Nix (a noite). Thanatos vive no Quarto Círculo do Inferno, e sua forma original lembra muito a tradicional forma da morte como um homem esquelético coberto por um manto, carregando uma foice capaz de ceifar a vida.

O Anel de Tanatos era dado aos humanos escolhidos pelo deus da morte, e compunha-se de diversos fios entrelaçados, que os sábios dizem ser fios do Tear das Parcas.

Uma vez por semana, o Usuário do anel pode comandar as forças infernais para que matem uma pessoa qualquer (somente humanos mortais são afetados). A vítima faz um Teste de Resistência e, se falhar, morrerá de ataque cardíaco. Caso passe no Teste, o alvo nunca mais poderá ser alvo novamente deste anel ou de outro artefato de Tanatos.

Anel de Telecinésia



Os Anéis de Telecinésia são feitos com vários aros finíssimos de metal, unidos como um feixe. Dizem que quanto mais fios de metal este anel possui, mais poderoso ele é.

Estes feixes podem ser feitos de qualquer tipo de metal, mas geralmente são feitos de ferro imantado, o que causa um efeito muito interessante: estes anéis, quando colocados sobre uma superfície sólida, tendem a permanecer flutuando levemente sobre ela.

Variantes Conhecidas	1d10
Anel de Telecinésia Bruta	1-5
Anel de Telecinésia Delicada	6-9
Anel de Telecinésia Bruta e Delicada	0

Anel de Telecinésia Bruta: Estes anéis são capazes de movimentar grandes cargas, mas não possuem quase nenhuma precisão. Os movimentos permitidos são semelhantes a puxões ou empurrões bruscos, servindo para arremessar objetos ou empurrar pessoas ou móveis.

Peso	1d100
Até 25kg	01-40
Até 50kg	41-70
Até 100kg	71-80
Até 150kg	81-90
Até 200kg	90-00

Anel de Telecinésia Delicada: Estes anéis são capazes de movimentar pequenas cargas, mas permitem grande delicadeza de movimentos, como se uma mão invisível manipulasse os objetos em questão com a mesma Destreza que o Usuário possui.

Peso	1d100
Até 200g	01-50
Até 500g	51-70
Até 1kg	71-80
Até 2kg	81-90
Até 5kg	91-96
Até 10kg	97-00

Anel de Telecinésia: Jogue duas vezes na tabela acima, de maneira a conseguir dois resultados independentes. O anel funciona delicadamente com pequenos pesos, e bruscamente com grandes pesos, até os limites sorteados.

Anel de Teleporte

Este anel poderosíssimo permite ao Aventureiro a capacidade de se teleportar uma vez por semana para qualquer lugar dentro de um raio de dez quilômetros. O Usuário desaparece em um brilho luminoso, para reaparecer em seguida no local desejado. O Personagem permanece etéreo durante uma rodada, o que dá a ele a chance de se mover para um lugar seguro caso se teleporte em algum lugar sólido (mas se depois de uma rodada ele continuar preso em algo sólido, será mutilado ou morto instantaneamente). O Personagem também não pode atacar ou ser atacado nesta rodada, nem tampouco fazer magias ou ser afetado por elas.

Anel de Tolian

Este Item Mágico é uma versão incompleta de um projeto do Mago Tolian Soran. Este poderoso místico desenvolveu este anel ao longo de seu carreira, mas, ao tentar encantá-lo, teve dificuldades em suas primeiras tentativas. Tolian levou anos para conseguir finalizar o projeto e, durante o processo, criou este anel que possui apenas parte dos poderes que Tolian desejava.

Os poderes desta versão do anel são:

Conversar com Espíritos: enquanto estiver usando este anel, Tolian era capaz de visualizar, ouvir e falar com os mais variados tipos de espíritos. Naturalmente, a reação dos espíritos dependia da personalidade dos mesmos. O anel não garantia que o espírito o ajudaria, mas pelos menos Tolian tinha certeza de que conseguia se fazer entender.

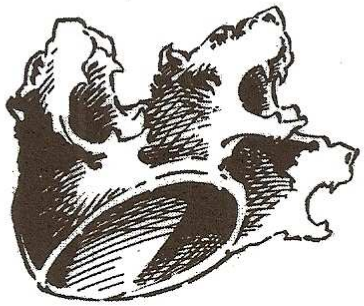
Teleporte: este poder foi um dos que não foram bem sucedidos. O anel deveria ser capaz de teleportar Tolian sempre que ele desejasse para qualquer local que ele conhecesse. Na primeira vez que usou este poder, o Teleporte funcionou perfeitamente. No segundo uso, Tolian observou um efeito curioso: ele chegou ao local desejado, mas seu corpo demorou uma rodada para se materializar. Ele não era capaz de afetar ou ser afetado por nada que estivesse no mundo físico, inclusive através de Magias. O terceiro uso teve o mesmo erro, mas com duas rodadas de espera e a quarta tentativa demorou quatro rodadas. Tolian notou que a cada vez que usasse o anel, o tempo que demoraria para se materializar dobraria.

Raciocínio Relâmpago: Tolian podia acionar este poder uma vez ao dia. Ele podia prestar atenção em dois problemas diferentes simultaneamente durante 3d6 rodadas, sendo capaz até mesmo de conversar calmamente enquanto lutava. Foi outra falha no anel, pois Tolian desejava que este efeito durasse mais tempo.

Desintegração: O anel também podia, duas vezes ao dia, desintegrar um objeto inanimado. Este efeito não foi desenvolvido para funcionar contra seres vivos, mas lhe permitia até mesmo abrir um buraco em uma parede de até 50cm de espessura.

Proteção contra Dominação: Este efeito também não saiu conforme o desejado. Tolian queria nunca mais se preocupar com Efeitos de dominação mental e criou um poder que lhe conferiria imunidade. No entanto, o anel dava apenas uma resistência permanente de 2D contra este tipo de efeito.

Anel de Transformação em Animais



Estes anéis simples são decorados com 3 insígnias ou pequenas esculturas muito bem elaboradas de animais. Geralmente são três insígnias idênticas, mas às vezes ocorre de serem dois ou mais desenhos.

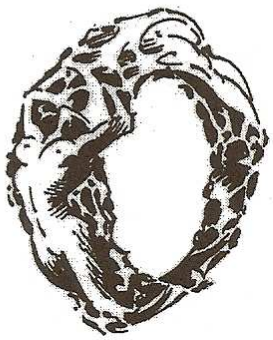
Quando o Usuário aciona o anel através de palavras e gestos de comando, ele é capaz de transformar-se no animal indicado durante uma hora (e a insígnia correspondente desaparece por 24 horas). Após este período de uma hora (ou menos, se ele assim desejar), o Usuário reverte à sua forma normal. Roupas e itens carregados moldam-se magicamente na forma assumida e alguns Itens Mágicos (a critério do Mestre) também podem permanecer ativos enquanto o Personagem estiver transformado.

Sorteie o número de animais presentes nas insígnias, e o tipo de animal nas tabelas abaixo.

Variantes Conhecidas	1d10
1 Animal	1-7
2 Animais	8-9
3 Animais	0

Animais	1d100
Águia	01-05
Aranha Gigante	06-10
Camelo	11-15
Cão	16-20
Cavalo	21-25
Corvo	26-30
Crocodilo	31-35
Elefante	36-40
Escorpião Gigante	41-45
Leopardo	46-50
Gato Preto	51-55
Golfinho	56-60
Gorila	61-65
Leão	66-70
Lobo	71-75
Rato	76-80
Sapo	81-85
Serpente	86-90
Tigre	91-95
Urso	96-00

Anel de Transformação Humana



Estes anéis vermelhos e rebuscados foram desenvolvidos por demônios com a intenção de infiltrarem-se nos castelos e palácios da Antigüidade, mas a fórmula foi roubada pelo Mago necromântico Natanael Klug, que a espalhou pelos Magos das Sombras e, mais tarde, para alguns outros alquimistas de outras escolas do Arcanorum.

Variantes Conhecidas	1d10
Anel de Transformação	1-7
Anel do Doppelganger	8-9
Anel de Transformação Humanóide	0

Anel de Transformação: Permitem ao Usuário transformar-se em qualquer tipo humano conhecido (negro, branco, asiático, índio), bem como alterar a cor de seus olhos, cabelos, formato dos lábios, altura, peso e outras características, mas não permite a cópia exata de outra pessoa. O Personagem pode tentar imitar uma pessoa específica, mas apenas com 50% de chance.

Anel do Doppelganger: Idêntico ao Anel de Transformação, mas o anel permite ao Usuário transformar-se em qualquer pessoa que desejar. A única característica marcante deste anel é que não importa a forma assumida, a cor dos olhos do Personagem não poderá ser alterada.

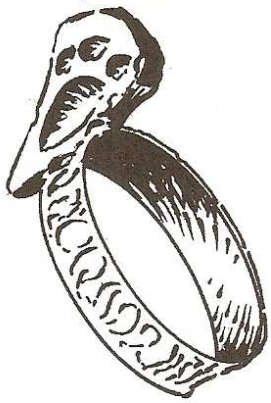
Anel de Transformação Humanóide: Idêntico ao Anel de Transformação, mas com a vantagem de permitir ao Personagem transformar-se em uma criatura humanóide (sortea-da na tabela abaixo).

Criatura	1d100
Anão	01-20
Elfo	21-40
Orc	41-50
Gnoll	51-55
Goblin	56-60
Kobold	61-65
Ogre	66-70
Troll	71-75
Halfling	76-85
Fada	85-90
Duas criaturas diferentes	91-95
Três criaturas diferentes	96-00

Anel do Gafanhoto

Este anel de ouro contém uma pequena pedra esverdeada e esculpida na forma de um pequeno gafanhoto. Enquanto estiver utilizando este anel, o Personagem poderá dar saltos de até dois metros de altura. Três vezes ao dia, com um comando verbal, o Usuário pode saltar a até dez metros de altura, ou cair de uma distância semelhante sem receber nenhum dano no processo.

Anel Felino



Este artigo poderoso concede ao Usuário muitas habilidades. Em primeiro lugar, ele pode assumir a forma de um pequeno gato à vontade. Pode ser um felino de qualquer cor, ou qualquer combinação de cores possível para um gato. O Aventureiro pode permanecer transformado em gato por até doze horas, quando o anel é descarregado e necessita de outras doze horas para recarregar.

Uma vez por dia, o Personagem pode assumir a forma de um grande felino (sorteie qual na tabela abaixo) por 3d6 rodadas. Cada anel está relacionado a apenas UM grande felino, e possuem a figura deste esculpida no metal.

Animal	1d6
Jaguàr	1
Leopardo	2
Leão	3
Tigre	4
Pantera	5
Lince	6

Jaguar: 2 ataques; garra/garra 50% dano 1d3+1; velocidade de 100km/h; IP 1; 100 a 130Kg.

Leopardo: 2 ataques; mordida 50% dano 1d6; garras 50% dano 1d6+4; IP 0; 60 a 80Kg.

Leão: 3 ataques; mordida 50% dano 1d6, garra/garra 50% dano 1d6+6; IP 1; 180 a 220Kg.

Tigre: 3 ataques; mordida 60% dano 1d10, garra/garra 50% dano 1d6+7; IP 1; 250 a 270Kg.

Pantera: 2 ataques; mordida 60% dano 1d6, garras 60% dano 1d6+3; IP 0; 80 a 120 Kg.

Lince: 1 ataque; mordida 50% dano 1d6+1; IP 0; 50 a 70Kg.

Anel de Vôo



Este anel simples de bronze permite ao Usuário voar, quando acionado através das palavras de comando. O anel pode funcionar por até uma hora, mas depois desliga-se por 24 horas para recarregar. A velocidade máxima está descrita abaixo:

Velocidade	1d10
5 m/s	1-6
10 m/s	7-8
15 m/s	9
20 m/s	0

Anel de Waterwalkin

Estes anéis foram feitos pelo grande Mago Anakin Waterwalkin, encomendados por piratas que não sabiam nadar mas não queriam passar vergonha em frente de sua tripulação. Outros Aventureiros acabaram espalhando a lenda pelo Mediterrâneo e, em pouco tempo, muitas versões deste anel começaram a circular pela Europa, principalmente em Portugal, Espanha e sul da França.

Enquanto estiver em uso, permite ao Usuário a habilidade de caminhar sobre a água. O Personagem afunda cerca de 1cm para cada quilo de equipamento que estiver carregando além do próprio peso. Alguns deixam "pegadas" temporárias na água (que desaparecem após algumas rodadas).

Algumas versões deste anel permitem também que o Dono possa caminhar na neve ou no gelo sem escorregar.

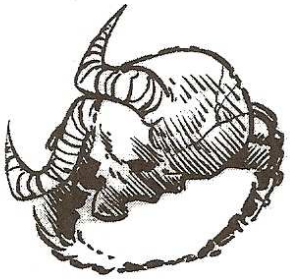
Anel do Licantropo

Estes anéis de bronze funcionam apenas em dias de lua cheia, e permite ao Usuário transformar-se em um Lobisomem. A transformação dura uma rodada e o Personagem pode permanecer nesta forma durante toda a noite, retornando à forma humana pela manhã (o Personagem pode retornar à forma humana quando desejar, mas não poderá utilizar novamente o anel até a noite seguinte).

Na forma de Lobisomem, o Personagem só pode ser afetado por armas de prata ou mágicas, e regenera 1 Ponto de Vida por rodada, além de ter todos os seus Atributos Físicos aumentados em +6. Também pode atacar com garras (dano 1d10) e mordidas (dano 1d6).

A desvantagem é que as roupas ou armaduras de cota de malha que o Personagem estiver usando são destruídas na transformação, e ele não pode se transformar se estiver usando armaduras fixas. Existem lendas sobre um anel especial capaz de transformar o Usuário em Lobisomem em qualquer noite, independente do tipo de lua.

Anel do Necromântico

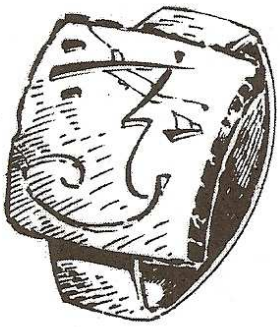


Estes anéis sinistros foram desenvolvidos nas catacumbas de Roma, para a Ordem de Luvithy, e depois copiadas por outros Necromantes europeus.

Enquanto estiver utilizando este anel, o Personagem não pode ser atacado por Mortos-Vivos sem inteligência (esqueletos, zumbis e ghouls são incapazes de se aproximar mais do que 5 metros do Mago), e pode controlar até 2d6 deles por dia, através de comandos simples.

Algumas versões mais poderosas são capazes de animar 1d6 esqueletos por mês (o roubo de tantos cadáveres do cemitério local chamará MUITA atenção das autoridades).

Anel dos Gárgulas



Diz a lenda que estes anéis foram criados pelo Mago Elifas Hassini, da Ordem Mármore, em conjunto com estátuas de gárgulas, para controlá-los, mas muitas estátuas foram sendo destruídas, o que tornava os anéis criados inúteis. Elifas decidiu então criar um anel que controlaria qualquer estátua, bastando para isto encostar as runas especiais do anel no corpo da estátua. Ela ficaria marcada com esta runa em baixo relevo, e o Dono do anel seria capaz de controlá-la mentalmente.

Caso o Dono de outro Anel dos Gárgulas marque a mesma estátua, a runa inicial de controle é apagada magicamente e a nova runa passa a controlar o gárgula. Os anéis funcionam com qualquer estátua de pedra (mas não em estátuas de metal, madeira ou outros materiais).

O número máximo de gárgulas que o anel pode controlar ao mesmo tempo está descrito na tabela abaixo

Gárgulas	1d100
1	01-55
2	56-80
3	81-00

Anel dos Gênios



Estes anéis foram desenvolvidos nos Reinos Árabes, para controle das criaturas sobrenaturais que assombravam os grandes Califas. Ricamente decorados em motivos árabes, principalmente com a meia lua e a estrela, estes anéis garantem o controle total sobre um tipo de gênio.

Existem pouquíssimos anéis deste tipo específico, e todos os gênios sabem identificar (e sentir) um anel destes à distância. Todos os gênios possuem grande respeito pelo Dono legítimo de um anel de controle, e tentarão conversar com o Dono antes de atacá-lo. Mesmo se atacá-lo (o que farão somente em último caso), serão gravemente penalizados em combate (todos os seus Ataques serão considerados Difíceis contra o Personagem).

Gênio	1d10
Efreeti	1-4
Djinn	5-8
Efreeti e Djinn	9-0

Al-Sheddir

Artefato pertencente a Sheddim, o demônio destruidor, chefe de 50 legiões e capaz de derrubar castelos ao toque.

Sheddim é um demônio árabe, auxiliar de Éblis e Íblis al-Qadin. Seus demônios são muito parecidos com os demônios ocidentais: pele vermelho-intensa, chifres, asas e rabo terminando em ponta de lança. Vestem-se com trajes árabes e são muito conhecidos pelos Magos demonologistas por sua sede de sangue e destruição.

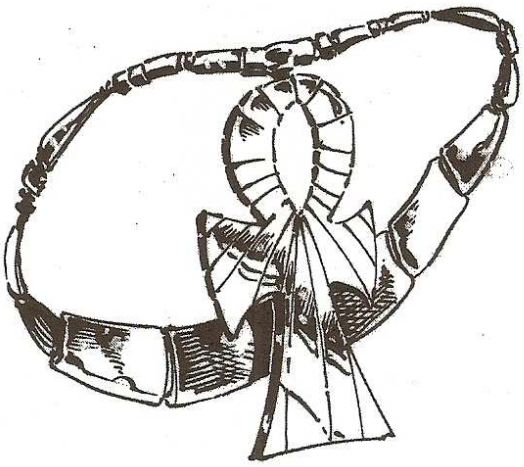
O próprio Sheddim é descrito como um guerreiro elegante com cerca de 3 metros de altura, vestindo sempre roupas árabes, como aquelas usadas pelos assassinos da Ordem de Hassam; possui o rosto no formato de um crânio humano, usando sempre um turbante avermelhado (a lenda diz que o vermelho provém do sangue de cristãos).

A cimitarra chamada Al-Sheddir é uma arma de tamanho desproporcional, que um ser humano precisa utilizar como se fosse uma espada de duas mãos, e causa 2d10+7 pontos de dano por ataque. Só funciona nas mãos de muçulmanos que tenham traído a religião em benefício de Éblis.

Dizem que esta arma também é capaz de conjurar demônios de Íblis uma vez por dia, para auxiliarem aquele que está carregando o artefato.

Al-Sheddir está nas mãos de Sheddin, mas dizem que ele criou versões menos poderosas, que alguns guerreiros especiais e merecedores, de sua seita, utilizam na Terra.

Ankh da Vida Eterna



Este antigo artefato egípcio foi criado para poder dar vida eterna para o faraó Hapsunat mas, por algum motivo, o efeito foi muito diferente do esperado. Quando vestiu o amu-leto, Hapsunat envelheceu rapidamente até tornar-se a imagem de uma múmia, e foi imediatamente atacado pelos guardas da Pirâmide.

Para a surpresa de todos, Hapsunat não morreu com os ataques e, tomado por um acesso de fúria, dilacerou todos os guardas presentes. Hapsunat fugiu para o deserto e nunca mais foi visto. Dizem as lendas que um guerreiro chamado Amsu derrotou Hapsunat e levou o Ankh de ouro para a cidade do Cairo, onde presenteou sua amada com ele. Ao colocar o Ankh ao redor do pescoço, a mulher assumiu a forma de múmia, retomando todas as memórias do feiticeiro. Hapsunat destruiu o guerreiro e desapareceu nas areias do deserto.

Qualquer pessoa que coloque este amuleto será transformado gradativamente em uma múmia, apodrecendo suas carnes e roupas até estas tornarem-se trapos, ao mesmo tempo em que se tornará imortal. Aos poucos, o espírito do feiticeiro tomará imediatamente a alma da vítima.

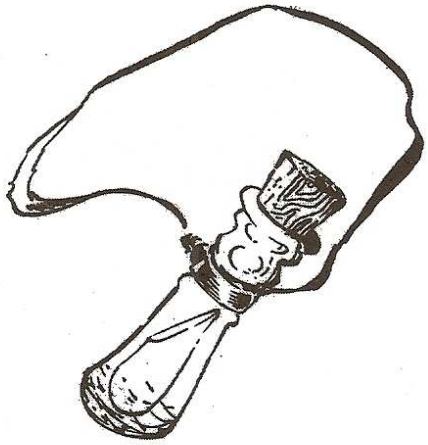
A Múmia

A múmia é invulnerável a armas não mágicas, e todas as magias direcionadas a seu Personagem sofrerão uma penalidade em Focus de -3. Qualquer criatura viva que chegue mais próximo do que 2 metros da múmia perderá 1 Ponto de Vida por rodada (como dreno de energia vital), a FR e CON do Personagem sofrem um bônus de +6 e recebe também todos os conhecimentos mágicos de Hapsunat (Criar 3, Controlar 3, Entender 2, Controlar 2, Terra 4, Ar 4, Humanos 3 e Spiritum 3), além do poder de animar 1d6 esqueletos a cada lua cheia (permanentemente) ou 5+5d6 esqueletos por 3d6 rodadas uma vez ao dia. Algumas lendas dizem que Hapsunat possui muitos outros poderes, quase todos desconhecidos.

Apesar de inicialmente semelhante à forma original do Personagem, Hapsunat vai aos poucos tornando-se mais e mais parecido com sua forma original.

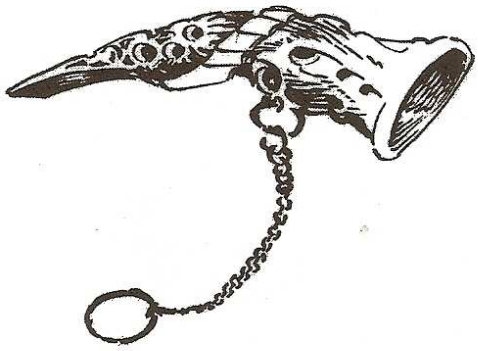
A múmia torna-se um NPC, e seguirá adiante com os planos de Hapsunat, ignorando os antigos colegas do Personagem que foi tomado pelo espírito do Ankh.

Antídoto Universal



Esta poção milagrosa anula automaticamente (sem direito a Teste de Resistência) os efeitos de qualquer tipo de veneno (mágico ou natural), poção ou elixir em efeito. O efeito é imediato, mas seu gosto é extremamente amargo e fica na boca do Personagem durante 1d6 dias.

Apito de Controlar Caninos



Quando soprado, este apito afeta todas as criaturas caninas dentro de 10 metros de raio, com efeito semelhante a Controlar Animais 2. Cachorros, raposas, chacais, coiotes, lobos e criaturas semelhantes são consideradas caninos. Não há limite máximo para o número de animais afetados.

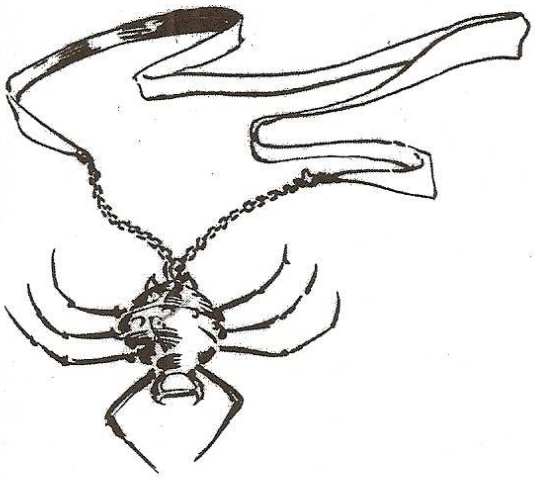
Não há necessidade do Usuário se concentrar em controlar os caninos afetados, mas ele tem que soprar o apito para cada comando que emite.

Os animais obedecerão ao Personagem no máximo de suas capacidades, podendo realizar truques simples, atacar ou defendê-lo de inimigos, porém nunca realizarão ações que causem sua destruição ou suicídio, nem ações que normalmente não seriam capazes de realizar.

O Usuário pode dar um número limitado de comandos por dia, sorteado na tabela abaixo:

Comandos	1d10
3	1-4
6	5-7
9	8-0

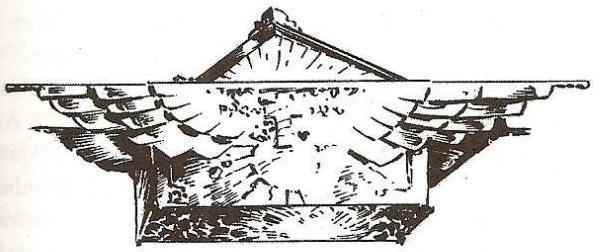
Aranhas de Metal



Estes pequenos talismãs na forma de aranhas de metal com cerca de 3 a 4 centímetros de comprimento transformam-se em aranhas metálicas gigantes de três metros de altura, que obedecem às ordens do Mago que as conjurou. Estas aranhas possuem as seguintes características : 1 Ataque por rodada, Mordida 60% dano 1d6+2d6 (veneno), IP 6 contra ataques cinéticos, balísticos, fogo e eletricidade e 30 PVs.

As aranhas podem ser utilizadas uma vez por dia, e permanecem gigantes por 3d6 rodadas. Caso sejam destruídas, revertem-se à forma de talismã, e podem ser utilizadas novamente depois de sete dias.

Arca da Aliança



Quando Moisés recebeu os Dez Mandamentos da Cidade de Prata das mãos do Demiurge, no alto do Monte Sinai, ele ordenou que fosse construída em ouro uma arca, para que as tábuas pudessem ser guardadas e protegidas.

Esta arca recebeu o nome de Arca da Aliança, e foi leva-da pelos judeus para a Terra Prometida.

Josué, o sucessor de Moisés, levou a Arca para a Jordânia e se estabeleceu com os Israelitas na Terra Prometida, e dividiu o país em doze partes, chamadas de Doze Tribos. Inicialmente, os chefes das doze tribos detiveram o poder, mas este foi lentamente descentralizado.

A Arca da Aliança permaneceu em posse dos judeus até cerca de 1000 AC, quando foi parar nas mãos de Salomão, filho de David e fundador da Ordem de Salomão, que mais tarde daria origem a todas as Ordens militares combatentes das criaturas sobrenaturais da Terra.

A Arca permaneceu em segurança no Templo de Jerusalém até 579 AC, quando a cidade de Jerusalém foi totalmente devastada, o templo destruído e a Arca levada pelas hordas demoníacas.

A partir deste período, não se teve mais notícias da Arca da Aliança. Sabe-se que nenhum demônio ou criatura maléfica seria capaz de abrir a Arca sem ser completamente desintegrada, e a Arca também não poderia ser destruída de maneira alguma, nem retirada da Terra.

Muitas das Cruzadas buscavam nos Reinos Muçulmanos pistas sobre a localização da Arca da Aliança, mas ela nunca foi encontrada. Seus poderes exatos são desconhecidos, mas especula-se que quem conseguir desvendar o mistério das tábuas dos dez mandamentos terá poderes ilimitados sobre os Anjos e sobre os Homens.

Arca de Deucalion

Deucalion é filho de Prometeu e marido de Pirra (filha de Epimeteu e Pandora). Quando Zeus criou o Dilúvio para destruir a raça dos homens de Bronze, ele decidiu poupar os dois porque seu amor era verdadeiro.

Seguindo instruções de Epimeteu, Deucalion construiu uma grande arca de madeira onde ele e sua esposa puderam se abrigar do Dilúvio, e onde permaneceram flutuando durante nove dias e nove noites, até que as águas lançadas por Zeus baixassem.

Quando aportaram nas montanhas da Tessália, Zeus concedeu a eles um desejo, e Pirra escolheu poder ter a companhia de outros homens e mulheres. Zeus enviou Hermes até a Tessália e Hermes pediu aos dois que lançassem pedras por sobre seus ombros. Para cada pedra que Deucalion lançava, um homem nascia, e para cada pedra que Pirra arremessasse, uma mulher nascia.

Desta forma, o mundo pode ser novamente povoado, desta vez pela raça de carne e osso que deu origem à humanidade, segundo as lendas gregas.

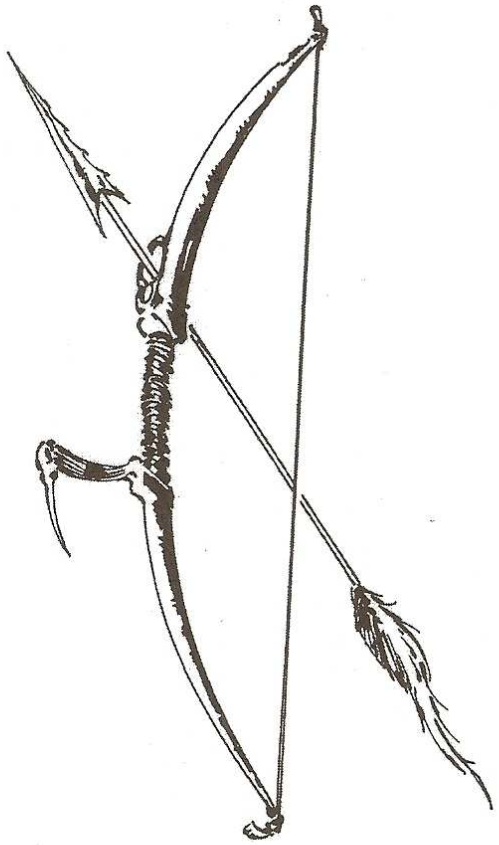
Arca de Noé

A história da Arca de Noé é posterior à da Arca de Deucalion. Segundo a Bíblia, este artefato foi construído por Noé e seus filhos antes do Dilúvio Universal. Segundo as narrativas, Noé conseguiu acomodar em sua Arca abençoada um casal de animais de cada espécie da Terra, bem como todos os seus filhos e sua esposa, salvando-os, assim, da morte pelas águas.

Após o Dilúvio, a Arca de Noé ficou aportada no Monte Ararat, na Armênia. Os animais foram devolvidos às suas regiões de origem e a Arca permaneceu sobre a montanha. Com o passar dos séculos, a Arca foi se deteriorando, até tornar-se a morada de Dakhanavar, um vampiro que jurou proteger os restos da Arca de Noé até o dia do Juízo Final.

Caso seja reconstruída, a Arca possui o poder de alojar, sem problemas de comida ou espaço, um casal de cada espécie de animal que vive sobre a Terra, mais uma tripulação de dezesseis pessoas, das quais devem ser, obrigatoriamente, oito homens e oito mulheres.

Arco Mágico



Consulte Arma Mágica.

Caso você deseje especificar o tipo de arco, consulte a tabela abaixo para encontrar alguns dos mais conhecidos modelos de armas mágicas. Para maiores detalhes sobre cada um destes arcos, consulte o GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS.

Tipo de Arco	1d6
Arco Curto	1-2
Arco Longo	3-4
Arco Composto	5
Arco de Guerra	6

Arco de Dano +X

Este arco mágico especial cria uma aura mística ao redor da empunhadura, e esta aura é transmitida para as flechas antes delas serem disparadas. Como resultado, o arco aumenta magicamente o dano das flechas por ele atiradas.

A chance de acertar não é afetada.

Esta característica mágica é permanente, mas o arco NÃO transforma as flechas normais em flechas mágicas.

X	1d100
+1	01-55
+2	56-80
+3	81-90
+4	91-97
+5	98-00

Arco de Distância

Este arco é capaz de atirar uma flecha a distâncias sobrenaturais. A velocidade da flecha, sua precisão e o dano não são afetados, apenas o alcance.

Alcance	1d100
300m	01-55
500m	56-80
1000m	81-93
2000m	94-00

Arco de Precisão +X

O Arco de Precisão melhora sensivelmente as chances de se acertar o oponente. O dano não é afetado. Esta característica mágica é permanente.

X	1d100
+10%	01-55
+20%	56-80
+25%	81-90
+30%	91-00

Arma Mágica

As armas mágicas são criadas em um longo e complexo processo místico. O Mago deve estar preparado física e psicologicamente para dias seguidos de trabalho e privação de alimentos e sono. Isso acontece porque o Mago tem pouquíssimos intervalos em seu trabalho, chegando a ter que ficar concentrado por até 48 horas ininterruptas.

Quanto maior o poder desejado, maiores serão as dificuldades enfrentadas na realização do ritual e maiores as chances de não se conseguir completá-lo corretamente.

Em princípio, qualquer arma pode ser encantada magicamente (para mais informações, consulte GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS). A única observação neste sentido é que a arma deve ser fabricada por um artífice da mais alta habilidade, com materiais refinados. Não é incomum encontrar-se armas feitas em metais mais nobres como bronze e prata. O encantamento em ouro é extremamente raro e instável.

As armas mágicas são, em grande parte, espadas. Facas, martelos e arcos também existem com alguma facilidade. Para uma arma aleatória, consulte a tabela abaixo.

Arma	1d100
Faca, Adaga ou Punhal	01-08
Espada	09-53
Machado	54-58
Chicote	59-61
Mangual	60-65
Maça	66-70
Martelo	71-77
Arco e Flecha	78-86
Besta	87-88
Lança	89-97
Outras	98-00

Para especificar qual o modelo (por exemplo, qual espada exatamente foi sorteada) consulte o verbete adequado (espada mágica, adaga mágica, lança mágica...).

Existe um sem número de armas mágicas, desde as que trazem os tradicionais bônus de ataque até efeitos dos mais curiosos. Os casos em que o nome do item começa com "Arma", podem ser qualquer tipo de arma. Para casos mais específicos, localize diretamente pela Ordem alfabética (*ex.: para encontrar a Flecha de Diana, procure na letra F*).

Arma +X

Uma arma +X foi encantada de forma a melhorar sua chance de acertar o oponente e aumentar o dano provocado pelo golpe. Este tipo de arma mágica não ensina o Usuário a utilizar a arma, apenas melhora suas habilidades, sejam elas boas ou ruins.

X	1d100
+1	01-55
+2	56-80
+3	81-90
+4	91-97
+5	98-00

O X representa o aumento no dano e um aumento de 5X% na chance de acertar (uma arma +3 aumenta seu dano em 3 e sua chance de acertar em +15%). O valor X também aumenta o valor da Iniciativa da arma (uma arma de Iniciativa -6 com +2 passa a ter Iniciativa -4).

Arma +X/+Y vs. Criatura

Este é um tipo especial de arma que, além do encantamento normal +X possui um encantamento especial +Y (maior que X) contra algum tipo de criatura.

Estas armas são raras, pois em geral são feitas para casos excepcionais. A criatura vulnerável pode ser escolhida pelo Mestre na hora em que criar o item, e pode ser tão genérica ou específica quanto desejada.

X/Y	1d100
+1/+2	01-35
+1/+3	36-60
+1/+4	61-80
+2/+3	81-93
+2/+4	94-98
+3/+5	99-100

Arma +X/ +Y/ +Z

Estas armas são raríssimas, e construídas para lidar com criaturas específicas. Os bônus são relacionados a uma raça específica de criaturas, por exemplo: +1, +3 vs. Vampiros, +5 vs. Strigoi ou +1, +2 vs. Arcadianos, +4 vs. Fadas.

Não forneceremos tabelas aleatórias destas armas pois a combinação possível é muito grande, e estas armas são feitas sempre sob encomenda e com um propósito específico.

Arma Congelante

Esta arma faz dano adicional por gelo. Ela aparenta ser uma arma normal, mesmo se empunhada para demonstração. Caso o Usuário esteja em condição de combate, ela congelará a parte que provoca o dano (a lâmina, se for uma espada, ou a ponta de uma lança). Este gelo não afeta o material da arma e promove um dano adicional de +1d6 (se a arma faz 1d10 pontos de dano, a versão congelante fará 1d10+1d6).

Dano extra	1d100
+2	01-25
+1d6	26-80
+2d6	81-95
Freeze	96-00

Freeze: O oponente precisa fazer um Teste de DEX ou ficará com a área atingida congelada por 1d6 rodadas

Arma das 1001 formas



Esta arma pode assumir qualquer formato que o Dono desejar, desde que não seja uma arma de distância.

Com um simples comando verbal, a arma muda de uma espada longa para uma lança de cavalaria, ou de uma adaga espinho para uma maça de exército.

Arma das Trevas

Esta arma drena a energia vital do inimigo, causando dano adicional por Trevas. Ela aparenta ser uma arma normal, mesmo se empunhada para demonstração. Caso o Usuário esteja em condição de combate, ela escurece a parte que provoca o dano (a lâmina, se for uma espada, ou a ponta de uma lança). O material da arma não é afetado pelo efeito e promove um dano adicional de +1d6 (se a arma faz 1d10 pontos de dano, a versão das Trevas fará 1d10+1d6).

Dano extra	1d100
+2	01-25
+1d6	26-80
+2d6	81-95
+3d6	96-00

Arma de Absorção

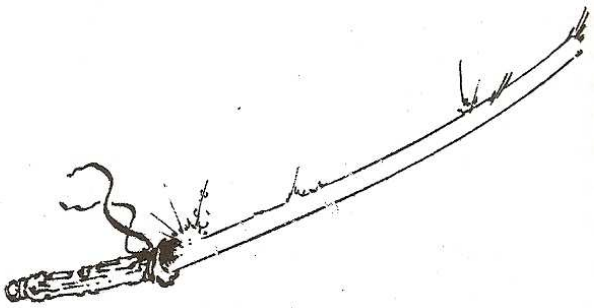
Esta arma não possui nenhum tipo de bonificação. Porém, quando ela está sendo usada, é capaz de absorver até 3 efeitos mágicos feitos sobre o Usuário (ou na área por ele ocupada) por dia. A magia é completamente anulada. O Usuário decide se determinado efeito será ou não absorvido.

Arma de Luz

Esta arma faz um dano adicional por Luz, devido ao seu fio extremamente cortante. Ela aparenta ser uma arma normal, mesmo se empunhada para demonstração. Caso o Usuário esteja em condição de combate, ela se iluminará com uma forte luz na parte que provoca o dano (a lâmina, se for uma espada, ou a ponta de uma lança). Esta luz não afeta o material da arma e promove um dano adicional (se a arma faz 1d10 pontos de dano, a versão iluminada fará 1d10+1d6).

Dano extra	1d100
+2	01-25
+1d6	26-80
+2d6	81-95
+3d6	96-00

Arma de Velocidade +X



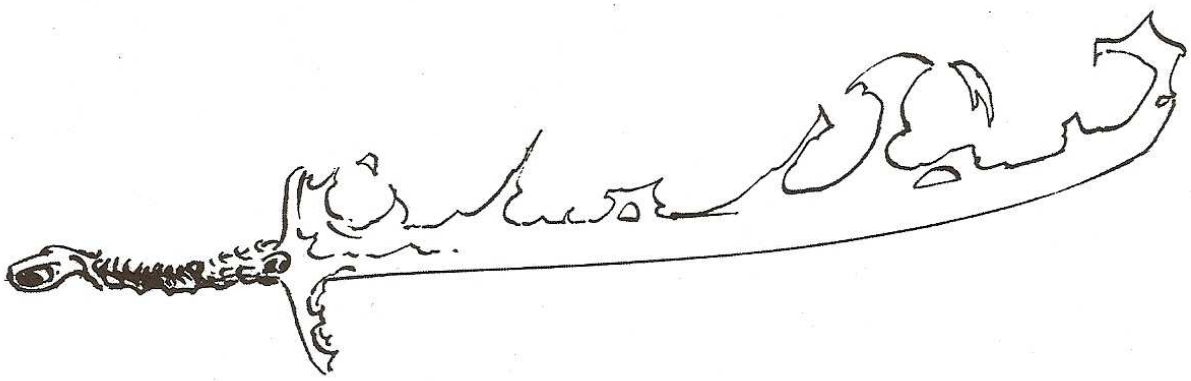
Esta arma possui uma impressionante velocidade. Esta velocidade traduz-se em uma bonificação em termos de Iniciativa. O valor X é a bonificação que a arma recebe na Iniciativa (uma arma comum de Iniciativa -5 encantada com +8 passa a ter Iniciativa +3).

X	1d100
+2	01-55
+4	56-80
+6	81-90
+8	91-97
+10	98-00

Arma Elétrica

Esta arma faz um dano adicional por choque elétrico. Ela aparenta ser uma arma normal, mesmo se empunhada para demonstração. Caso o Usuário esteja em condição de combate, ela soltará pequenos raios em torno da área que provoca o dano (a lâmina, se for uma espada, ou a ponta de uma lança). Estes raios não afetam o material da arma e promove um dano adicional por eletricidade (se a arma faz 1d10 pontos de dano, a versão elétrica fará 1d10+1d6).

Dano extra	1d100
+2	01-25
+1d6	26-80
+2d6	81-95
+3d6	96-00



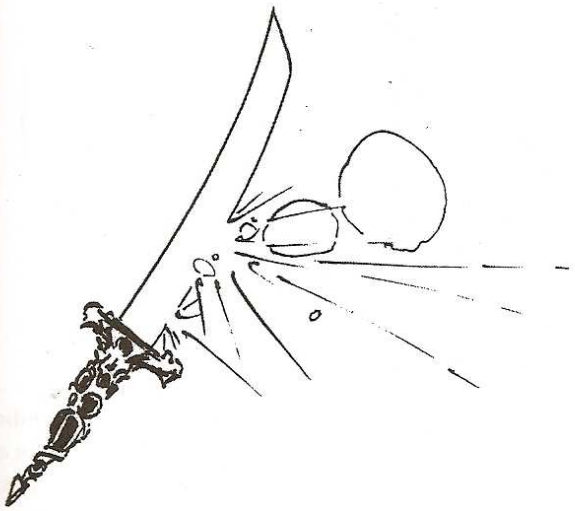
Arma Hadjar

Estas armas raríssimas só são encontradas com alguns poucos grupos muçulmanos radicais. Hadjar é um metal negro que caiu do espaço muitas eras atrás.

Os artífices descobriram que este metal causava severos danos aos habitantes de Paradísia (leia-se Anjos e Deuses), podendo, inclusive, destruí-los permanentemente.

Em termos de jogo, caso um ser nascido em Paradísia seja morto por uma Arma Hadjar, ele será destruído e não conseguirá reconstruir seu corpo novamente.

Arma Iluminada



Esta arma, ao ser empunhada, ou com comando verbal, passa a irradiar uma aura de luz que ilumina uma área equivalente ao poder da arma. Para os demais efeitos, esta arma é uma arma comum.

Variantes Conhecidas	1d10
Luz de uma vela (5m)	1-6
Luz de uma tocha (10m)	7-9
Luz intensa (20m)	0

Arma Incandescente

Esta arma faz um dano adicional por fogo. Ela aparenta ser uma arma normal, mesmo se empunhada para demonstração. Caso o Usuário esteja em condição de combate, ela inflamará a parte que provoca o dano (a lâmina, se for uma espada, ou a ponta de uma lança).

Esta chama mágica não consome o material da arma e promove um dano adicional por fogo mágico, de acordo com a tabela abaixo:

Dano extra	1d100
+2	01-25
+1d6	26-80
+2d6	81-95
+3d6	96-00

Arma Troll

Estas armas possuem uma característica muito interessante e perigosa, principalmente contra criaturas que regenerem naturalmente, como Trolls ou Vampiros.

O bônus mágico desta arma NÃO pode ser regenerado por criaturas ou itens que regenerem magicamente. O dano normal da arma é regenerado pela criatura, mas os bônus mágicos só podem ser regenerados 1 hora após o dano ter sido feito.

Dano	1d100
+1	01-55
+2	56-80
+3	81-00

Arma Voadora

Estas armas mágicas podem ser ativadas pelo Aventureiro uma vez ao dia para lutarem sozinhas.

O Personagem simplesmente solta a arma no ar, enquanto realiza outras ações mais importantes.

A Arma Voadora permanece lutando sozinha por até 3d6 rodadas, com a mesma Perícia de Luta com a arma em questão do Aventureiro.

Após este tempo, o Dono deve segurar novamente a arma, ou ela cairá ao chão, desligada.

Arma Voadora de Arremesso

Estas armas podem ser arremessadas a grandes distâncias, e sempre retornam às mãos de seu Dono, mesmo que ele se movimente durante este tempo.

Distância	1d100
até 10m	01-25
até 25m	26-75
até 50m	76-95
até 100m	96-00

Arma Voadora de Ricochete

Estas armas maravilhosas podem ser arremessadas contra um ou mais alvos, dentro de um raio de 10m e ricochetearão entre eles, atingindo múltiplos oponentes e retornando às mãos do atacante.

Somente martelos, maças ou bastões podem tornar-se Armas de Ricochete. Armas perfurantes ou cortantes tendem a cravar em seus alvos, impedindo o retorno ao Dono.

O Personagem faz um Teste para o primeiro ataque. Se errar, a arma passará pelo alvo e retornará às mãos do Dono. Caso acerte, a arma faz o dano e avança para o segundo alvo, onde faz outro ataque, e assim por diante.

Número de Ataques Possíveis	1d10
2	1-6
3	7-9
4	0

Armadilha das Fadas

Estas armadilhas foram criadas pelas fadas das florestas germânicas e britânicas para afugentar as legiões romanas. Consistem em uma folha encantada que é colocada no chão, no local a ser preparado. Quando uma pessoa pisar sobre a folha, a armadilha é ativada. A folha gruda nos pés da vítima, e começa a se multiplicar rapidamente, tornando-se um emaranhado de folhas grudentas, cobertas de seiva. Em 2 rodadas, as folhas já estarão cobrindo toda a parte inferior do corpo da vítima, que deve fazer um Teste de AGI por rodada para manter-se de pé. Em 3 rodadas, as folhas já terão coberto quase dois terços do corpo da vítima, que pode fazer um Teste de FR vs. 15 para tentar abrir caminho entre as folhas grudentas. Em 4 rodadas, a vítima estará coberta de folhas e seiva, e completamente imobilizada, a menos que passe em dois Testes de FR vs. 15.

A partir daí, a seiva se solidifica, deixando a vítima em um casulo natural (ela consegue respirar normalmente, mas não consegue se movimentar). Para sair do casulo, é preciso fazer 15 pontos de dano às folhagens, para remover o emaranhado de folhas.

A armadilha não é mortal, mas a falta de noção do tempo das fadas já matou uma pequena legião romana de fome, quando as fadas esqueceram os soldados presos durante dois meses seguidos em uma floresta.

A partir desta data, a Rainha Titânia ordenou que as armadilhas mantivessem as vítimas protegidas contra a fome e sede durante o tempo em que ficassem presas, e que as armadilhas deveriam dissolver-se em 1 semana.

As Armadilhas das Fadas podem ser utilizadas apenas uma vez, destruindo-se no processo de captura.

Variantes Conhecidas	1d10
Antiga	1-3
Nova	4-0

Armadilha de Bacci

Estas armadilhas dimensionais são muito procuradas por Magos que desejam proteger seus tesouros. Dezesseis delas foram projetadas por Ferdinand Bacci, mas apenas dez chegaram a ser construídas.

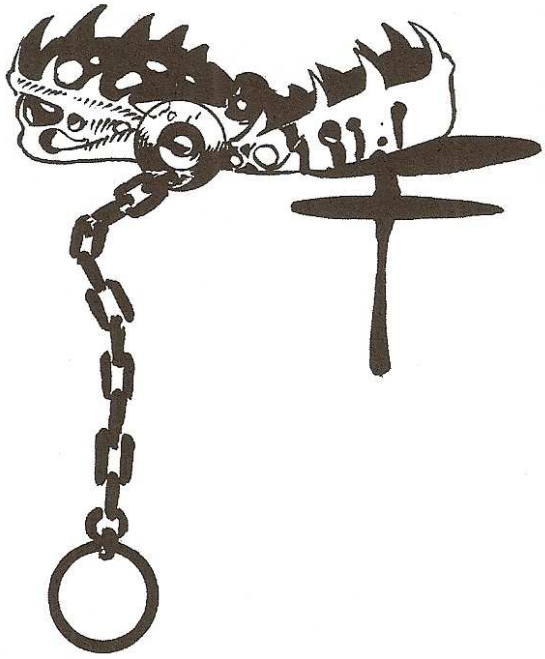
Esta armadilha deve ser colocada dentro de uma sala trancada, e ativada. Ela permanece ativa por 666 anos ou até ser acionada. Qualquer pessoa ou entidade que se teleporte para dentro da sala protegida será aprisionada automaticamente em um cristal energético, e o Dono da armadilha será avisado imediatamente da captura.

Uma vez capturado, somente o Mago Dono da armadilha poderá libertar a vítima, através de um ritual místico de desativação (e quando libertada, a vítima é teleportada para o local onde iria originalmente se teleportar).

Outra maneira de se libertar uma vítima é quebrando os cristais, o que destrói a armadilha.

Ideal para ser colocado em salas de tesouro ou no dormitório do Mago. O cristal pode ficar em qualquer local, desde que a menos de 10km de distância da armadilha.

Armadilhas de Voolstag



Estas armadilhas foram criadas por um membro da Ordem Luft para proteção de sua vila e mais tarde foi adaptado para uso em combate ou como proteção de fortificações. A Armadilha de Voolstag consiste em uma armadilha para caçar ursos totalmente negra, com runas douradas desenhadas sobre o gatilho, que deve ser colocada no chão na posição desejada. A seguir, o Dono da armadilha aciona suas runas especiais, e a armadilha torna-se invisível e armada.

Qualquer pessoa que passar pelo local será automaticamente pega pela armadilha, a menos que consiga detectar objetos invisíveis. Ladrões ou especialistas possuem apenas ¼ de chance de localizar ou desarmar esta armadilha, e precisam fazer um Teste para localizar (somente se estiverem procurando por ela) e outro para desarmá-la.

A armadilha causa um dano à vítima, mas pode ser ajustada para causar menos dano (em termos de jogo, o Dono da armadilha pode especificar quantos dados de dano a Armadilha causará, até o valor máximo permitido, com um mínimo de 1d6). Quando for acionada por uma vítima, a armadilha torna-se novamente visível. A vítima pode fazer um teste de CON para reduzir o dano à metade.

A vítima permanecerá presa na armadilha, a menos que consiga fazer um Teste de FR vs. 15. Estas armadilhas são consideradas extremamente cruéis pelos Magos, pois podem facilmente matar ou mutilar uma vítima.

Dano máximo	1d100
3d6	01-50
4d6	51-75
5d6	76-90
6d6	91-00

Armadura Mágica



Assim como as armas mágicas, as armaduras podem, em princípio, serem feitas de qualquer tipo de armadura básica (para mais informações, consulte GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS). Deve-se lembrar que a armadura deve ser feita com extremo cuidado e perícia.

As armaduras mágicas são feitas, principalmente, de armaduras de anéis e de armaduras de placas. As armaduras de anéis são relativamente baratas e confiáveis. Sua confecção é um tanto rápida, permitindo que o processo de criação da versão mágica se complete em poucas semanas. As armaduras de placas eram caras, quase sempre utilizadas por heróis e comandantes.

Armadura	1d100
Corselete de Couro	01-05
Corselete de Couro Reforçado	06-12
Armadura de Anéis	13-52
Armadura de Escamas	53-58
Cota de Malha	59-66
Manto de Ferro	67-70
Armadura de Placas	71-95
Armadura de Batalha Completa	98-99
Armadura de Batalha Nobre	00

Existem diversos tipos de habilidades mágicas conhecidas em armaduras, desde as vantagens em defesa até os efeitos diferenciados. Apresentamos a seguir algumas delas.

Armadura +X

Este é o modelo básico de Armadura Mágica. A Armadura +X aumenta o IP do Usuário de N a partir de seu nível básico para aquele tipo de armadura.

IP	1d100
+1	01-55
+2	56-80
+3	81-90
+4	91-97
+5	98-00

Armadura +X/+Y vs. Criatura

Estas armaduras especiais surgiram como modificações da armadura básica, ou em casos muito especiais. Esta armadura +X torna-se +Y quando defendendo seu proprietário contra o tipo especificado de monstro.

Veja a Tabela de Criaturas para escolher o Monstro.

IP	1d100
+1/+2	01-35
+1/+3	36-60
+1/+4	61-80
+2/+3	81-93
+2/+4	94-98
+3/+5	99-100

Armadura de Disfarce

Esta armadura possui um forte encantamento que a faz parecer, cheirar e até mesmo sentir como uma roupa normal.

O Usuário podem escolher a aparência da roupa, embora só possa ser mudada duas vezes por dia. O peso da armadura não muda, não importando a forma que ela assumir.

Variantes Conhecidas	1d10
3 formas diferentes	1-6
Múltiplas formas	7-0

Armadura de Imolação +N

Esta antiga armadura de combate dos Magos da Ordem Mármore possui algumas estranhas runas esculpidas em seu peito. Quando o Usuário toca estas runas e recita as palavras de ativação. Isto faz com que a armadura se torne extremamente quente (mas não causa dano ao Usuário), causando 1d6 pontos de dano a todos que estiverem a até 2m do Personagem (Vítimas podem fazer um teste de CON para reduzir o dano à metade).

IP	1d100
+1	01-55
+2	56-80
+3	81-90
+4	91-97
+5	98-00

Armadura de Invisibilidade

Esta armadura age como uma armadura +X. Lindas runas que um Mago experiente pode decifrar como pertencentes à Escola de Magia da Luz estão desenhadas próximas às manoplas. Existem dois tipos desta armadura (sorteie independentemente para o tipo e o bônus de IP):

Tipo de Armadura	1d10
Versão Simples	1-8
Versão Prateada	9-0

IP	1d100
+1	01-55
+2	56-80
+3	81-90
+4	91-97
+5	98-00

Versão simples: Pode deixar o Usuário Invisível uma vez por dia, durante cerca de uma hora (caso o Usuário faça uma magia ou um ataque, o feitiço será quebrado).

Versão prateada: Pode deixar o Usuário invisível durante 3d6 rodadas (mas, nesta forma de invisibilidade, podendo inclusive atacar sem quebrar o feitiço).

Armadura de Levitação

Versão mais fraca da Armadura de Vôo, possivelmente um produto com defeito. O Personagem move-se apenas na vertical, e com velocidade máxima igual a 5m/s.

Armadura de Silêncio

Estas armaduras mágicas não fazem nenhum barulho de correntes ou elos quando o Usuário caminha. São muito cobiçadas por ladrões e espiões em todo o mundo. A armadura não anula os demais sons feitos pelo Aventureiro.

Variantes conhecidas	1d10
Silenciosa	1-8
Silenciosa em 3m de raio	9-0

Armadura de Vôo

Esta armadura permite seu Usuário voar à vontade, como pelo ritual do Caminho do Ar. A armadura pode carregar o Personagem e até 40kg de equipamentos extras.

Esta armadura pemite ao Personagem voar com um simples commando. Se for usada em um dia, não funcionará novamente até o próximo nascer do sol. Se usada à noite não funcionará até o próximo pôr do sol.

Velocidade	1d10
5 m/s	1-5
10 m/s	6-8
15 m/s	9
20 m/s	0

Armadura do Besouro

Esta belíssima armadura ornamentada com os símbolos do Deus Khepera foi desenvolvida logo nos primeiros séculos depois de Cristo. O Usuário desta armadura pode enterrar-se no solo, como um besouro. Ao se enterrar, a armadura não deixa rastros, o que permite uma excelente camuflagem. Ao se enterrar, o Dono ganha um IP adicional de +4. Também pode se mover debaixo da terra com a mesma velocidade com que anda sobre a terra.

A armadura também fará com que o Dono não tenha dificuldades para respirar. Esta habilidade pode ser usada uma ver por dia, e dura 3d6x10 minutos.

Armadura do Terror



Estas armaduras +4 extremamente raras e poderosas foram confeccionadas com a essência de Tenebras, e irradiam uma aura de medo e pânico a todos que se aproximem mais do que 10m do Usuário (sejam seus amigos ou inimigos). Qualquer pessoa que queira se aproximar do Personagem precisa passar em um Teste de WILL para superar o medo, ou fugir durante 3d6 rodadas (ou se esconder).

Variantes conhecidas	1d10
Comum	1-9
Desligável	0

Comum: O efeito é permanente. Se o Personagem quiser conversar com um desconhecido, deve manter a distância mínima de 10m ou retirar a armadura.

Desligável: Permite, com um comando, desligar o efeito de terror por até meia hora. Este desligamento funciona até 3 vezes ao dia, mas não podem ser usados em seqüência.

Armadura do Viajante

Esta armadura de couro não possui bônus mágicos, mas em compensação, anula a fadiga do Usuário quando este caminha, capacitando-o a andar até três dias sem parar e sem precisar descansar, dormir ou comer. Depois de três dias, o Usuário retorna a seu estado normal.

Armadura Espartana

Este modelo de armadura pesada +3 tornou os guerreiros da cidade de Esparta os mais temidos da Antigüidade.

Eram confeccionadas em bronze, com poucos adornos, conforme as técnicas utilizadas na época. Eram, então, encantadas de forma a quase sempre igual.

O Usuário de uma Armadura Espartana é capaz de passar até 72 horas consecutivas sem comer, beber, dormir ou sem sofrer os efeitos de frio e ou calor.

Após este período, a armadura desliga-se por sete dias, para recarregar suas energias mágicas.

Armadura Flutuante +X

Esta armadura mágica flutua na água, não importando de que material seja feita, e carrega seu Usuário facilmente, mais uma pessoa extra no caso de armadura de couro. Não pode ser lacrada para uso debaixo d'água.

IP	1d100
+1	01-55
+2	56-80
+3	81-90
+4	91-00

Armadura Regenerativa

Esta armadura pode se consertar magicamente. Se sobrar algum pedaço dela inteiro após uma batalha, ela começará a se reconstruir, ficando pronta como nova em até uma semana (dependendo dos estragos).

Existem versões mais poderosas. Dizem que a armadura do grande comandante Af, das legiões Captares, possuía uma armadura capaz de se regenerar totalmente em minutos.

Armadura Sem Peso

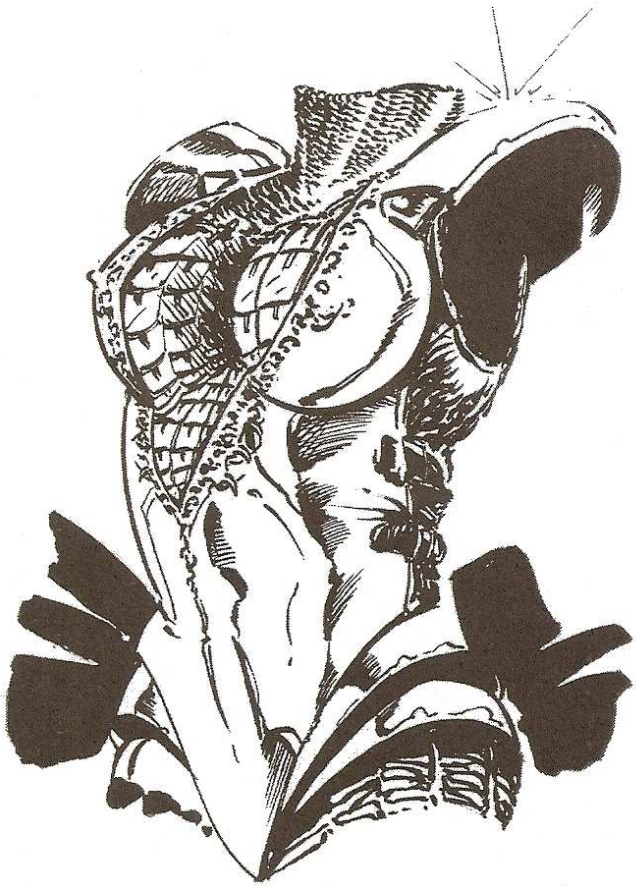
Apenas dezesseis armaduras sem peso foram fabricadas durante as guerras púnicas, e outras vinte ou vinte e cinco mais tarde, por Magos da Casa de Chronos.

A pedido de Zeus, Hermes lançou uma magia sobre elas para que seus pesos ficassem presos em Olympus, e as armaduras ficassem silenciosas e sem peso.

Esta armadura de *design* grego clássico pesa praticamente a mesma coisa que roupas normais, e permite um movimento perfeito e silencioso. É um dos Itens Mágicos mais raros e cobiçados pelos ladrões.

A armadura fornece Proteção, mas nenhuma penalidade em DEX ou AGI, como era de se esperar.

Armaduras da Luxúria



Somente catorze destas armaduras foram desenvolvidas pelas Succubi do castelo de Bittettir. A armadura ajusta-se magicamente ao Usuário, dando às mulheres um pouco mais de curvas nos lugares certos, e aos homens mais músculos onde fazem a diferença. O Usuário destas armaduras aumenta seu Carisma em +6.

Aromas Mágicos

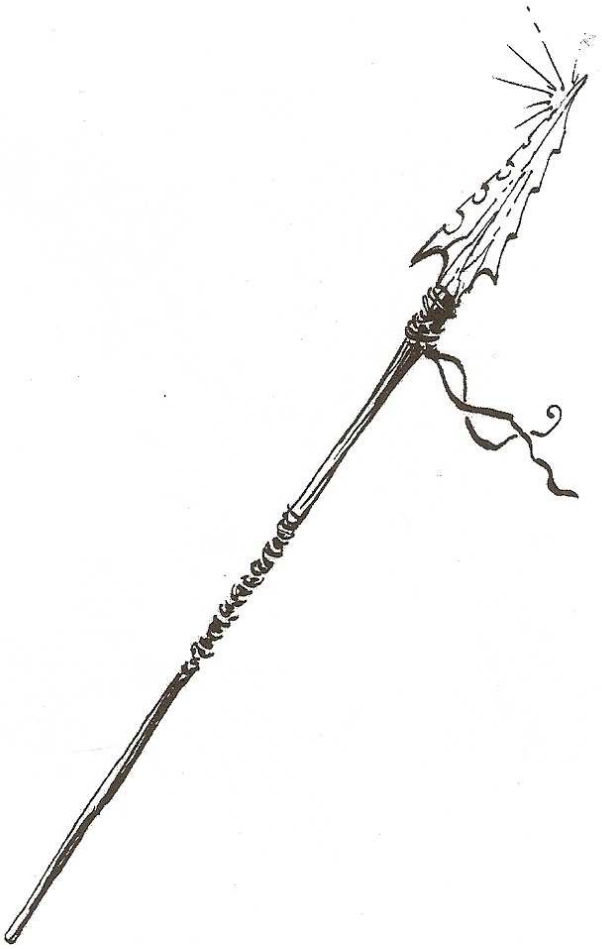
Os Aromas Mágicos foram criados pelos alquimistas ao longo dos séculos. Eles são desenvolvidos utilizando-se complexas combinações de extratos raros de origem vegetal, animal e mineral.

Os aromas podem ter os mais variados fins. Os mais conhecidos visam promover efeitos sobre os sentimentos das pessoas. Aromas protetores, que mantém algum tipo de animal ou afastado também são muito conhecidos. Sabe-se da existência de aromas utilizados em banquetes que visavam manter as pessoas alegres, e outros com propriedades alucinógenas.

De modo geral, eles não são caros, na medida em que os componentes são utilizados em mínimas quantidades. Eles são muito raros devido à dificuldade de se encontrar os componentes necessários para sua fabricação (um aroma que tenha o efeito de apaixonar uma pessoa necessita de uma gota de sangue de um anjo Querubim, por exemplo) .

Os alquimistas mantém suas fórmulas guardadas a sete chaves e estão sempre dispotos a tentar novas fórmulas.

Arpão de Loviator



Loviator é o deus das pragas na mitologia dos povos que viviam ao norte da Noruega. Ele era capaz de espalhar doenças e pragas através dos ventos, e certa vez presenciou um esquimó caçador de nome Fuen com este arpão. O arpão é considerado uma arma +4, e sempre que estiver em batalha, seus poderes malignos passam a funcionar.

Se estiver ventando durante o combate, qualquer oponente que ficar contra o vento tem de passar por um Teste de Resistência ou será envenenado por alguma doença ou praga causada pelo arpão.

O poder do arpão depende do humor de Loviator neste dia, e pode variar desde uma grande dor de cabeça, gripe, tontura até peste bubônica, lepra e outras.

Arpão de Njord

Njord era o deus dos pescadores na Mitologia Nórdica. Estes arpões foram criados no norte da Europa, para os pescadores. É uma arma +2, com a característica de sempre acertar o alvo se ele for um animal marinho. Estes arpões estão presos a correntes, que ficam amarradas ao navio pesqueiro e não são perdidos caso o animal fuja para debaixo d'água.

Com uma palavra de ativação, o Aventureiro pode fazer com que o Arpão de Njord se solte automaticamente do alvo, libertando-o.

Asas Mágicas



Estes itens são cobiçados, porém extremamente raros e exóticos. Consistem em asas que são acopladas em armaduras ou robes (uma vez costuradas, elas adaptam-se magicamente as roupas do Personagem) e permitem a ele voar. As asas funcionam durante duas horas por dia, e necessitam de seis horas de descanso para cada hora de vôo, e um mínimo de uma hora de descanso entre cada uso.

O tipo de Asas Mágicas e a velocidade de vôo são sorteadas na tabela abaixo.

Asas	**1d10**
Anjo	1-2
Dragão	3
Morcego	4-9
Borboleta	0

Velocidade	**1d10**
5 m/s	1-6
10 m/s	7-9
20 m/s	0

Asas da Calmaria

Estas asas podem ser usadas por qualquer Personagem. Elas funcionam como um par de Asas Mágicas. A diferença se faz em caso de uma tempestade com ventos fortes. Independente da velocidade dos ventos, o Personagem que possuir um par de Asas da Calmaria será sempre capaz de voar sem dificuldade à mesma velocidade de vôo que a asa tem em caso de ausência de ventos.

Velocidade Máxima	**1d10**
5m/s	1-4
10m/s	5-7
15m/s	8-9
20m/s	0

Asas das Fadas

Este par de asas aparenta serem formadas por asas de uma fada, com a diferença de que possuem tamanho proporcional para o uso de um humano.

As Asas das Fadas permitem ao Personagem, além de voar, comunicar-se perfeitamente com qualquer ser de Arcádia. O Aventureiro entenderá perfeitamente sua linguagem e sempre será capaz de falar nessa língua.

Variantes Conhecidas	1d10
Asa das Fadas	1-7
Pequena Asa das Fadas	8-9
Asas de Diplomacia das Fadas	0

Pequena Asas das Fadas: Além dos poderes das Asas das Fadas, este Item Mágico será capaz de, uma vez ao dia, reduzir o Aventureiro ao tamanho de uma fada dos bosques (cerca de 5cm de altura) por cerca de duas horas, de modo que ele possa entrar nos Castelos das Fadas esculpidos nos grandes carvalhos de Arcádia (que são pequenos demais para os humanos). Alguém que esteja vestindo estas asas será sempre bem vindo nos Reinos das Fadas das Florestas

Asas de Diplomacia das Fadas: Além dos poderes acima, o Aventureiro poderá encolher consigo até 3 convidados (que obrigatoriamente devem permitir este efeito, caso contrário, eles não encolherão), que poderão acompanhar o diplomata em sua andança pelos castelos. Uma vez dentro dos castelos, a Fada Mãe poderá aumentar o tempo de duração dos convites. O diplomata responde por todas as ações de seus convidados.

Asas de Insetos

Estas asas aparentam ser asas de algum inseto comum como abelhas, gafanhotos, baratas ou besouros. Uma vez ao dia, com um comando, o Dono pode encolher seu corpo e todos os seus pertences a 2% de seu tamanho original (um metro corresponde a dois centímetros).

Com o tamanho reduzido, o Aventureiro é capaz de voar a até 5 m/s e poderá se comunicar com insetos. Ele só poderá entender uma espécie de inseto por rodada, mas poderá manter a comunicação com uma espécie por muitas rodadas. Os insetos são seres xenófobos e não costumam gostar de estranhos, mesmo que sejam da mesma espécie.

Variantes Conhecidas	1d10
Asas de Insetos	1-8
Asas de Transformação	9
Asas Completas	0

Asas de Transformação: Possuem os mesmos poderes das Asas de Insetos, mas com a diferença que o Usuário pode transformar-se em um inseto qualquer durante até uma hora por dia. O Aventureiro não adquire nenhum poder específico (picadas, venenos ou outros), apenas a forma do inseto.

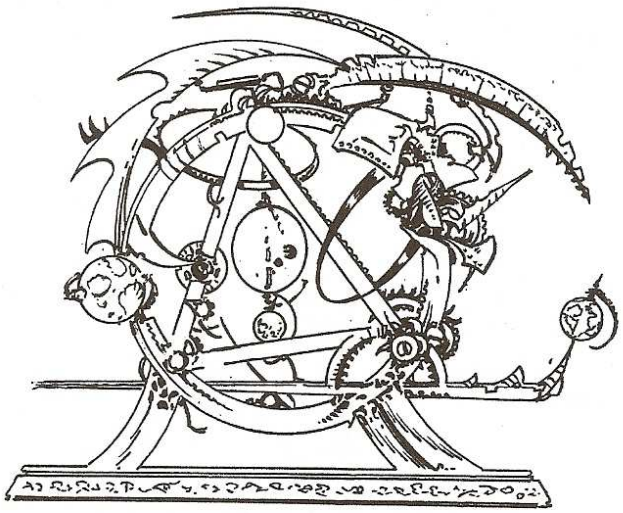
Asas Completas: Idênticas às Asas de Transformação, mas o Aventureiro pode simular venenos até 2D.

Asas Protetoras

Esta asas, além de conferirem ao Aventureiro a capacidade de voar, irão protegê-lo de ataques. Caso um inimigo tente golpear o Aventureiro, as asas tentam mover o Aventureiro no sentido de desviar do golpe (isto funciona como a Perícia Desviar 40%). Este efeito funciona também em golpes pelas costas ou golpe que o Aventureiro não seja capaz de ver, mas que esteja esperando.

As Asas Protetoras não alertam da presença de inimigos, apenas tomam as providências que julgarem necessárias no momento do ataque. Elas também não são capazes de detectar a presença de serem invisíveis.

Astrolábio de Spiritum



Estes complexos aparelhos foram inventados por viajantes interdimensionais, para melhor se orientarem nos planos espirituais. Uma vez com o astrolábio devidamente calibrado (e isto requer perícias especiais), o Personagem será capaz de encontrar qualquer vale espiritual que desejar dentro de Spiritum, bem como portais e brechas para os planos adjacentes (Paradísia, Arkanun, Arcádia e Terra).

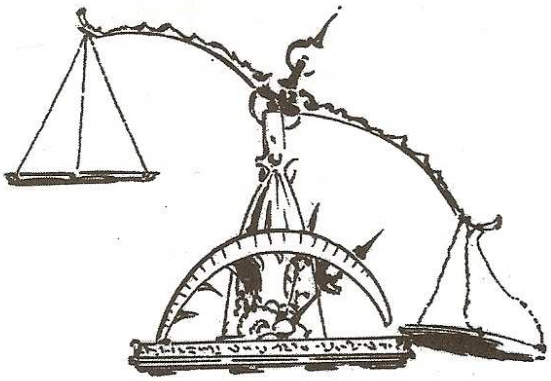
B

Bacia de Purificação



Esta pequena bacia de prata possui a extraordinária característica mágica de remover qualquer veneno (natural ou mágico) de qualquer comida (frutas ou vegetais) que seja lavada dentro dela. A remoção é imediata e completa.

Balança da Justiça



Este Item Mágico lembra uma pequena balança de pratos, e é sempre revestida com prata. Uma vez por dia, a balança pode ser utilizada para resolver brigas e discussões entre duas pessoas. A balança deve ser colocada entre as duas pessoas que estão argumentando e a Balança da Justiça penderá para o lado que estiver correto.

Esta balança é influenciada diretamente pelos deuses, e qualquer tentativa de manipular o resultado da balança por magias ou qualquer outro truque será severamente punido pelos deuses da Justiça e da Verdade.

Balança da Verdade

Este objeto mágico é uma balança de cobre ornamentada em pequena escala (cerca de 5 cm de altura). A balança possui dois pratos, com as inscrições "Verdade" e "Mentira". Duas vezes por dia, a balança pode ser colocada na frente de um alvo e esta pessoa pode fazer uma afirmação para a balança. Se estiver dizendo a verdade, a balança penderá para o prato da Verdade; se estiver mentindo, a balança penderá para o prato da Mentira.

Balança de Anúbis

Este artefato egípcio pertence ao deus Anúbis, e está localizado na pirâmide negra de Amduat, no Inferno. Consiste em uma balança de prata gigantesca, onde o Deus-Chacal pesa as almas dos mortos e as encaminha de acordo com as virtudes e pecados desta. A balança é capaz de pesar com justiça tudo de bom e de ruim que uma alma tenha feito em sua última encarnação.

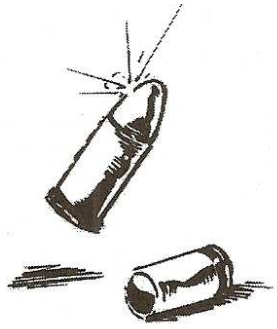
Balão de Voar

Este item lembra muito um balão de festas, como as bexigas de assoprar e encher, com a diferença que, uma vez cheio, este balão pode carregar o Usuário e até 50kg de equipamento pelos ares, como se fosse um balão em miniatura.

O vôo é lento, porém o Personagem consegue manobrar muito bem o balão. O Usuário precisa obrigatoriamente manter uma de suas mãos sempre segurando o balão (ele não funciona se estiver amarrado ou preso em algum lugar, apenas se o Dono o estiver segurando com suas próprias mãos. Magicamente, o Usuário pode voar por horas a fio sem se cansar, mas ficará impossibilitado de utilizar qualquer arma que exija duas mãos para ser utilizada.

Quando desejar pousar, o Usuário deverá soltar lentamente o ar de dentro do balão. O balão possui 10 PVs (toda vez que o balão esvaziar, ele recupera magicamente os PVs, mas obviamente o Personagem tem de estar em terra firme para fazer isto). Se o balão for atingido por algum projétil, pode eventualmente estourar (e o Usuário cairá no chão, recebendo dano da queda). Acertar um balão é uma tarefa difícil.

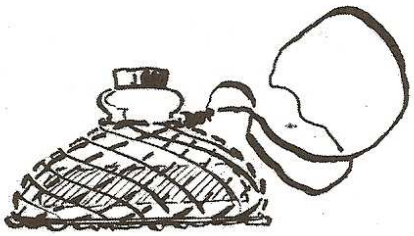
Balas de Prata



As Balas de Prata foram desenvolvidas a partir do século XIX, e se popularizaram rapidamente entre os primeiros desbravadores do Oeste Americano.

Cada Bala Mágica de Prata faz 2d6 de dano em criaturas sobrenaturais, e 3d6 em vampiros ou lobisomens. Se usadas contra humanos, elas fazem o dano normal de 1d6. São encontradas em grupos de 6+1d6.

Bálsamo de Curas



Bálsamos são óleos medicinais que devem ser aplicados sobre os ferimentos, e estes serão fechados magicamente, recuperando os Pontos de Vida e restaurando os danos aplicados. Existem diversos tipos de bálsamos, cada um com sua concentração diferente. Todos os bálsamos possuem um forte cheiro de pinheiro ou eucalipto.

Restauração	1d100
1d6	01-55
2d6	56-80
3d6	81-92
4d6	93-98
5d6	99-00

Bálsamo de Desencantamento

Estes bálsamos devem ser aplicados em uma pessoa, animal ou criatura, e somente funcionam em seres vivos.

Este bálsamo é capaz de eliminar qualquer encantamento, ritual, comando, dominação mental, feitiçaria ou outro efeito que esteja agindo sobre o alvo.

Bálsamo de Bacchus

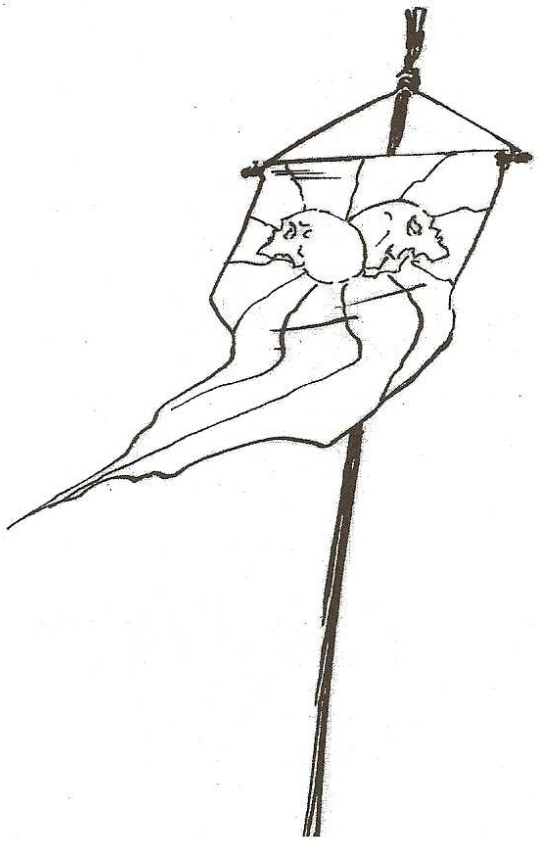
Este bálsamo pode ser utilizado por qualquer pessoa que esteja embriagada, ou antes de se consumir qualquer tipo de bebida alcoólica.Uma vez aplicado sobre garganta da pessoa, anula qualquer tipo de efeito alcoólico durante as próximas seis horas, ou cura qualquer ressaca (neste caso, precisa ser aplicado sobre a testa da vítima).

Bálsamo para Queimaduras

Este bálsamo mágico é capaz de curar todos os pontos de dano causados por queimaduras, sejam elas naturais ou mágicas. Uma vez aplicado sobre a pele do Usuário, o óleo esfriará as feridas e as cicatrizará imediatamente, restaurando o tecido danificado. Existem potes de diversos tamanhos, e cada bálsamo possui um determinado número de aplicações, sorteado na tabela abaixo.

Aplicações	1d10
1	1-3
2	4-6
3	7-8
4	9
5	0

Bandeira de Comandar Mortos Vivos



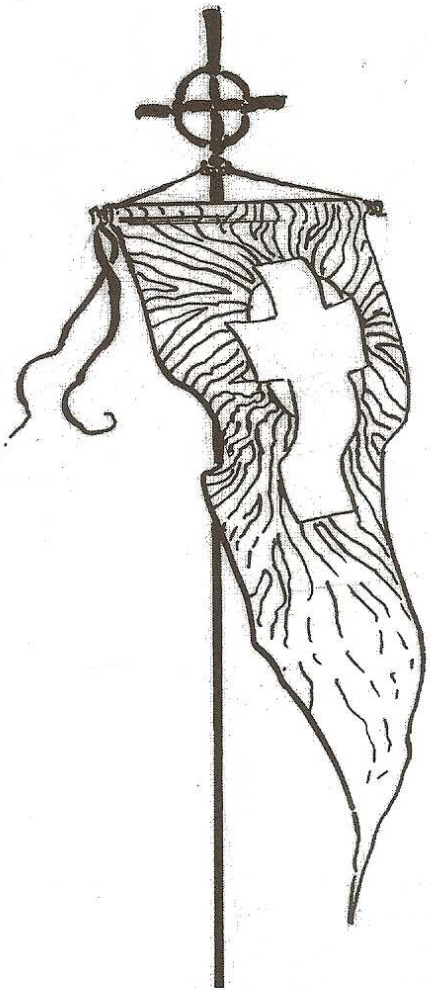
Este extraordinário Item Mágico foi construído pelos Magos da Irmandade de Tenebras, e eram empunhados na Europa durante os anos de Peste Negra. Aquele que carregar esta bandeira poderá animar um pequeno exército de esqueletos, mortos ou zumbis para servi-lo durante uma noite (os esqueletos e zumbis voltam ao estado normal ao raiar do sol).

Os esqueletos são erguidos e permanecem sobre total controle do Dono da Bandeira dos Mortos-Vivos, podendo até mesmo atacar ou defender o Personagem ou realizar qualquer outro tipo de tarefa. Note que se os esqueletos ou corpos estiverem muito danificados, eles serão animados desta forma mutilada, talvez ficando incapazes de combater (com exceção dos esqueletos, que se não estiverem quebrados ou triturados, serão conjurados sempre em sua forma original). Desnecessário dizer que o uso deste Item Mágico é considerado uma ofensa e desrespeito grave em qualquer civilização com índole pacífica ou bondosa, e heróis podem ser designados pelas autoridades para atacar o Personagem responsável.

Esta bandeira pode ser utilizada apenas uma vez por mês, obrigatoriamente em uma noite de lua nova.

Quantidade de Mortos-Vivos	1d100
10+1d6	01-60
12+2d6	61-80
14+3d6	81-90
16+4d6	91-96
18+5d6	97-00

Bandeira de Proteção de Tropas



Estas bandeiras abençoadas pela Igreja são consideradas portadoras de extrema sorte para o exército que as carrega. Qualquer tropa que esteja exibindo uma bandeira destas e que seja alvo de uma tropa de arqueiros tem o dano das flechas recebidas diminuído. As flechas desviam-se magicamente, ou acertam apenas de raspão, ou atingem pontos não vitais nos soldados que estão sob a proteção da bandeira.

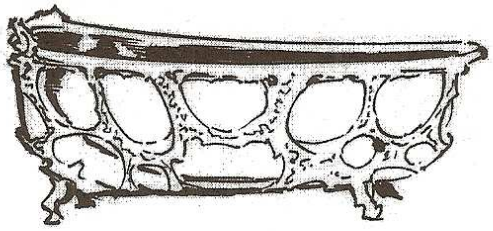
Para efeitos de jogo, desconte determinado número de pontos de dano causado para cada flecha que acertar os soldados (funciona de maneira análoga ao IP, mas com efeitos narrativos diferentes). Considere as flechas que causarem zero pontos de dano (após os descontos) como flechas que erraram o alvo, e aquelas que fariam estragos são amenizadas pela proteção (reduzindo de 8 pontos de dano para 4, pode-se dizer que uma flecha que atingiria o peito acertou apenas um braço ou perna).

Proteção	1d100
1 ponto	01-55
2 pontos	56-80
3 pontos	81-92
4 pontos	93-97
5 pontos	98-00

Bandeira do Terror

Os exércitos que carregam esta bandeira tornam-se cercados de uma aura mágica de medo. Qualquer tropa que tenha de enfrentá-los precisa passar por Testes de WILL antes de conseguir se aproximar. Estas bandeiras são extremamente raras, e especula-se que existam no máximo quatro ou cinco destas na Terra, sendo que duas delas estão em posse de pequenas (porém extremamente poderosas) tropas muçulmanas nos desertos no norte da África.

Banheira de Animar Zumbis



Estas banheiras, também chamadas de Banheiras de Bathory, são grandes estruturas fixas e pesadas de mármore. Elas são pouco ornamentadas, porém precisam ser esculpidas segundo rígidas normas e cálculos para absorver corretamente as energias dos planos inferiores. Também necessitam de locais adequados para serem instaladas, onde possam ser banhadas por fontes de água, não podem mais ser movidas.

Uma vez por semana, um esqueleto completo ou um corpo recém falecido pode ser colocado dentro da banheira. O cadáver deve permanecer mergulhado durante um dia inteiro, e quando a lua estiver no céu, o esqueleto ou zumbi será animado. Uma vez criado, o morto-vivo permanecerá sob os comandos daquele que estiver esperando ao lado de fora da banheira, que deverá dizer as palavras mágicas de ativação, e completar o ritual; caso contrário, o morto-vivo atacará qualquer pessoa que se encontre no local.

Lembramos que roubar os cadáveres de algum cemitério é uma atividade muito suspeita, que chamará a atenção dos padres e das autoridades locais. Este item não poderá ser utilizado por Personagens de boa índole.

Banheira de Curas

Estas banheiras são construídas em mármore branco. Os detalhes de acabamento desta banheira são em ouro puro, e demoram cerca de seis meses para ficarem prontos. Uma vez preenchida com água pura e cristalina, um ferido que permanecer nesta banheira por um determinado período de tempo terá seus ferimentos cicatrizados, e sua regeneração acelerada. A Banheira de Curas não recupera membros perdidos.

Cura	1d100
1d6 PVs a cada 12 horas	01-66
1d6 PVs a cada 6 horas	67-88
1d6 PVs a cada 3 horas	89-00

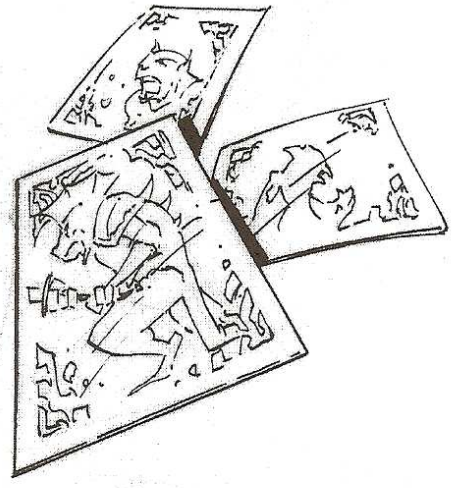
Banheira Ufurô

Estas banheiras de origem japonesa são construídas cuidadosamente em madeira, possuindo diversas runas dedicadas a Amaterasu . Sua utilização é demorada, porém extremamente eficiente.

O Personagem que está ferido precisa ficar imerso na banheira, que deve ser preenchida com água quente e sais aromáticos, e os poderes curativos da banheira passam a atuar sobre os ferimentos. Em cada Banheira Ufurô podem ficar ao mesmo tempo mais de um Personagem.

Variantes Conhecidas	1d10
2 pessoas	1-5
4 pessoas	6-9
6 pessoas	0

Baralho de Criaturas



Este Item Mágico se assemelha a um baralho comum de cartas, com a grande diferença de que todas as cartas possuem desenhos de animais ou crituras exóticos ou interessantes. Estas cartas (e um mesmo baralho pode conter vários desenhos repetidos) podem ser arremessadas ao chão, próximo ao Dono do baralho, ao mesmo tempo em que uma palavra de comando é acionada. A carta de baralho é destruída por um fogo mágico e a criatura que está desenhada na carta é conjurada imediatamente, aparecendo na fumaça. A carta é destruída como parte do ritual de conjuração.

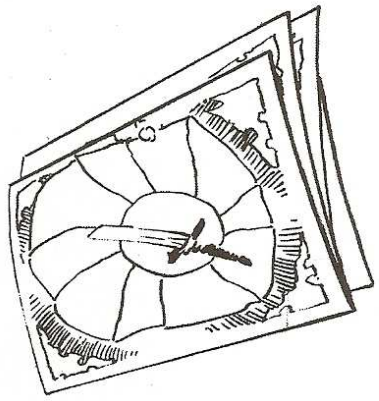
Esta criatura permanece próxima ao Mago durante 3d6 rodadas, e obedecerá cegamente qualquer Ordem que o Personagem lhe der (inclusive as ordens suicidas ou perigosas). A criatura desaparecerá ao final do tempo de conjuração, ou se for destruída de alguma maneira.

Sorteie nas tabelas abaixo a quantidade de cartas encontradas e as criaturas desenhadas nestas cartas (faça um sorteio para cada carta).

Quantidade de Cartas	1d100
1d6+3	01-66
2d6+2	67-88
3d6+1	89-00

Criaturas	1d100
Águia	01-05
Aranha Gigante	06-10
Camelo	11-15
Cinco Kobolds	16-20
Cobra Naja	21-25
Condor	26-30
Crocodilo	31-35
Dragão Vermelho	36-40
Escorpião Gigante	41-45
Elefante	46-50
Gigante	51-55
Gorila	56-60
Leão	61-65
Lobo	66-70
Louva-Deus Gigante	71-75
Ogre	76-80
Orc	81-85
Tigre	86-90
Tubarão	91-95
Urso	96-00

Baralho de Objetos Úteis



Estes baralhos mágicos possuem figuras de objetos desenhados nas cartas. Em caso de necessidade, o Dono pode utilizar uma destas cartas recitando os versos mágicos de ativação. Quando acionadas, as cartas transformam-se no objeto que está desenhado sobre elas. Os objetos permanecem com o Personagem durante 3d6 rodadas, retornando à forma original de cartas após este período (e precisam de 24 horas para recarregarem). Se as cartas ou os objetos conjurados forem destruídos, eles ficarão arruinados, e não poderão ser utilizados novamente.

Objetos comuns como armas, escadas, tochas, pontes de madeiras, portas e outros permanecem durante 3d6 rodadas; itens como panelas, sacos de dormir, tendas e outros podem, a critério do Mestre, permanecer ativos por mais tempo (mas o tempo para recarga aumenta proporcionalmente).

Quantidade de Cartas	1d10
1d6+3	1-6
2d6+2	7-9
3d6+1	0

Baralho de Poker

Estes baralhos mágicos são proibidos em WEST, sob pena do portador ser condenado à forca. Para todos os métodos de avaliação, estes baralhos são idênticos aos baralhos comuns de pôquer, com a diferença de que seu Dono (aquele que estiver com este baralho em mãos durante mais de uma semana consecutiva), enquanto estiver jogando com este baralho, tem o equivalente à Perícia Jogar Cartas 80%.

Além disto, uma vez por dia, o baralho pode dar ao Dono uma mão maior que a de seus oponentes, mas cartas *boas o suficiente para que seus adversários apostem alto.*

Barco de Caronte

Estes Itens Mágicos são tão poderosos que muitos sábios os consideram artefatos. Foram construídos pelo barqueiro infernal em pessoa, e podem ser utilizados para navegação nos rios do Inferno. Com estes barcos, o Personagem pode carregar até 12 pessoas de qualquer Círculo Infernal para qualquer outro Círculo ou cidade, passando por qualquer rio infernal ou seus afluentes (para detalhes sobre a geografia do Inferno, consulte o livro DEMÔNIOS: A DIVINA COMÉDIA).

Barco do Deserto

Estes barcos assemelham-se a jangadas, mas podem deslizar magicamente através das dunas de areia fina de um deserto, como se este se comportasse como um oceano. Estes barcos são muito procurados pelos beduínos e mercadores dos desertos secos.

Tamanho do Barco	1d10
Até 2 pessoas	1-6
Até 4 pessoas	7-9
Até 6 pessoas	*0*

Barco Viking

Estas embarcações nórdicas funcionam perfeitamente em qualquer tempo, navegando em qualquer tempestade ou até mesmo furacões e maremotos. São extremamente raros, e muito procurados pelos navegantes, mesmo os de outros povos. Possuem os mais variados tamanhos.

Dizem as lendas nórdicas que estes barcos foram abençoados pelo próprio Odin e foram sendo passados de pai para filho por várias gerações, até parar nas mãos de Aventureiros e mercadores.



Barril de Macacos



Estes objetos mágicos vieram originalmente das terras de Oz, em Arcádia, mas sabe-se que as lendas gregas mencionam um Barril de Cecropes, com características muito semelhantes. Consiste em um barril mágico que deve permanecer sempre fechado. Estes barris contêm o selo mágico do Dono, e só podem ser abertos por ele.

Cada vez que é aberto (e não importa quantos macacos entraram dentro do barril da última vez), 10+5d6 pequenos macacos com asas de morcego vestindo roupas estranhas saem de dentro do barril, atacando qualquer pessoa que não seja o Dono do barril mágico.

Estes macacos servem ao Personagem durante um dia inteiro, retornando ao barril ao final do dia. Os macacos que forem presos ou destruídos desaparecerão ao entardecer. Após o retorno dos macacos, o barril é fechado por dentro por eles mesmos e só pode ser aberto vinte e oito dias depois, caso contrário, os macacos ficarão irritados e atacarão qualquer coisa que se mova e esteja próximo ao barril (incluindo o Dono).

Caso todos os macacos sejam destruídos, o barril estará arruinado para sempre.

Macacos Voadores

Os macacos variam de acordo com o que conta a lenda. Alguns barris contém sagüis ou micos, enquanto outros contém babuínos ou chimpanzés. Existe até mesmo uma história de um barril gigante que continha orangotangos voadores.

Macacos	1d100
Sagüis, Micos	01-75
Babuínos, Chimpanzés	76-98
Orangotangos	99-00

Mico: (12PVs, IP 1, Vôo 10 m/s, ataques 1 mordida ou espadada curta 40% dano 1d3+1).

Babuíno: (15PVs, IP 1, Vôo 10 m/s, ataques 2 mordida ou espadada curta 45%, dano 1d6).

Orangotango: (20PVs, IP2, Vôo 10 m/s, ataques 2 golpes 40% cada, dano 1d6+2 cada).

Barril de Preservação

Estes barris mágicos são extremamente úteis para os mercadores de comida e bebida, e dizem que os primeiros barris deste tipo foram encomendados aos Magos da alta corte pelos mercadores fenícios, sendo logo em seguida imitados pelos gregos. Qualquer comida ou bebida que for armazenada dentro do barril será preservada pela eternidade, não importando o quão delicada ou perecível ela seja.

Uma vez retirados do barril, os alimentos voltam a sua forma natural, envelhecendo a velocidade natural.

Barril Eterno de Grog

Grog é o nome que os marinheiros dão a uma pasta estranha (semelhante a um angu) com um gosto duvidoso, mas suficiente para manter uma pessoa alimentada durante um dia. O barril pode fornecer grog suficiente para alimentar determinado número de pessoas por dia, sorteado na tabela abaixo. Foi muito utilizado nas grandes navegações.

Número de Pessoas	1d10
3	1-3
4	4-6
5	7-8
8	9-0

Bastão Mágico

Ver Arma Mágica.

Bastão de Cegos

Este bastão mágico foi desenvolvido originalmente para guiar pessoas cegas, mas suas características o tornaram extremamente útil para pessoas normais.

O Bastão de Cegos funciona normalmente como uma arma mágica +1, mas esta não é a sua maior característica. Ele possui o efeito mágico de criar um radar natural que faz com que a pessoa cega possa sentir através do ar exatamente quantas pessoas, objetos e criaturas estão ao seu redor.

Como efeito secundário, o radar revela criaturas e objetos invisíveis também, mas o Usuário não saberá diferenciá-los de objetos que estejam visíveis.

O bastão funciona com raio de efeito variado, e pode também ser utilizado por um guerreiro ou Mago que possa

enxergar. Neste caso, o Usuário deve fechar os olhos e se concentrar, e o radar entrará em funcionamento.

Dentro da área de efeito, tudo o que estiver dentro do radar será detectado pelo Usuário, e se for usado em combate desta forma, o bastão anula qualquer penalidade resultante da falta de visão.

Área de Efeito	1d10
5m	1-6
10m	7-9
15m	0

Bastão de Dagon

Os Magos de Dagon, também conhecidos como Magos Aquos, organizam-se em dois Círculos. O Primeiro Círculo é composto por sete graus de iniciação. O Segundo Círculo é composto por três graus avançados ou superiores. Apenas os membros com grau Mestre da Grande Obra (Segundo Grau do Segundo Círculo) utilizam-se de Bastões de Dagon.

Em 1329 aconteceu um Conclave com representantes de diversas ordens místicas com o intuito de debater a questão da Peste Negra. Uma epidemia de peste bubônica assolava a Europa e alguns estudiosos entendiam que a origem poderia ser mística.

A Ordem de Dagon decidiu enviar 7 representantes (tamanho máximo permitido a uma Cabala dentro da Ordem) ao Conclave. Foram escolhidos sete dos mais sábios entre os Mestres da Grande Obra. É interessante observar que nenhum Guardião do Nome Impronunciável (Terceiro Grau do Segundo Círculo) se envolveu no processo de escolha nem tampouco aceitou fazer parte da Cabala.

A Ordem decidiu que os representantes da Cabala deveriam estar protegidos e cada um deles deveria levar consigo um bastão mágico de proteção. O Bastão de Dagon, como foi batizado, continha os seguites poderes:

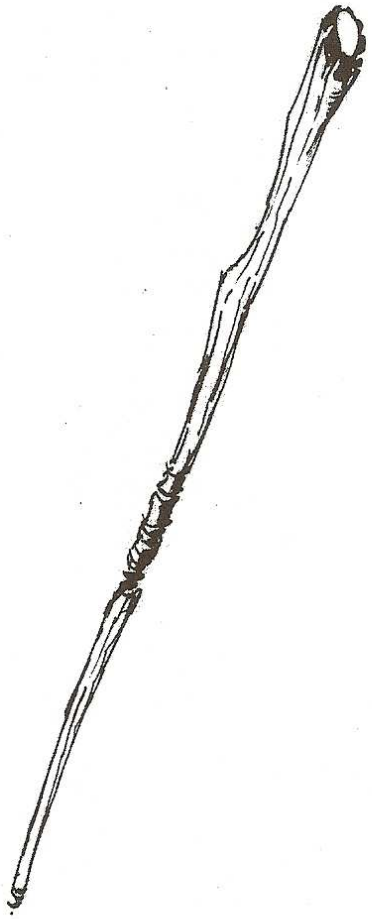
Proteção contra Fogo: Como Magos especializados em magias de água, seu temor era o fogo. Com um comando, o Bastão de Dagon erguia uma barreira de vapor de força mágica 2D, sendo 3D contra fogo.

Detecção de Invisibilidade: O Bastão de Dagon dava ao seu Dono uma chance muito boa de detectar seres invisíveis. O Dono fazia um Teste de PER vs. força da magia de invisibilidade.

Identificação de Auras: O Caminho da Metamagia ainda engatinhava no século XIV (ainda nem sequer possuía esse nome), mas os Magos Aquos já tinham razoáveis noções sobre este assunto. Era sabido que se poderia mascarar a aura mágica de uma pessoa ou de um objeto através deste novo Caminho de Magia. Com um comando, o Dono poderia tentar quebrar qualquer tipo de máscara criada com o objetivo de enganar uma análise mágica. A força da magia era apenas 2D, mas era possível fazer três tentativas por dia.

Logo no primeiro dia do Conclave, os Magos da Ordem de Dagon descuidaram de suas precauções e foram envenenados durante o jantar. Os bastões foram roubados e seu paradeiro é desconhecido. Novos bastões foram feitos desde então, mas a Lenda dos Sete Bastões sobreviveu ao tempo.

Bastão de Desencantamento



Estes bastões de ferro são confeccionados de maneira a romper as correntes místicas que fluem através de um objeto. Apenas tocando o objeto em questão, o Bastão de Desencantamento anula as magias e encantamentos daquele item por 3d6 rodadas. Um Teste de Resistência pode ser feito para evitar o rompimento de energia.

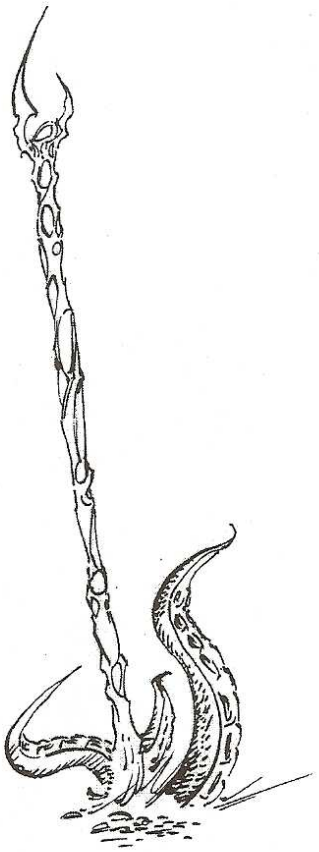
Bastões de Desencantamento podem ser utilizados até um máximo de três vezes ao dia.

Variantes Conhecidas	1d10
Bastão de Desencantamento	1-8
Bastão de Absorção	9-0

Bastão de Absorção: Este bastão de ferro ricamente ornamentado e cravejado de gemas azuladas pode ser utilizado para absorver energias místicas, funcionando como um bastão de Desencantamento, com a diferença que este Bastão absorve as energias para si mesmo, transformando as gemas azuis em negras. Cada gema absorve 1d6 pontos de Focus e, quando todas as gemas ficarem escurecidas, o bastão perde seu poder.

Gemas	1d100
2	01-55
3	56-80
4	81-92
6	93-97
8	98-00

Bastão de Tentáculos



Este bastão de ferro é ornamentado com desenhos inspirados nos Necromantes e nos Demônios de Infernun. Uma vez por dia, o Dono do bastão pode cravá-lo na terra e conjurar os Tentáculos Negros de Luvithy, que serão conjurados do Inferno para a Terra, e atacarão qualquer pessoa ou objeto que estiver dentro de seu raio de ação (em alguns casos, pode ser o próprio Dono do bastão). Os tentáculos permanecem por 3d6 rodadas, ou até serem destruídos.

Os tentáculos originais só poderiam ser conjurados através da Terra, mas existem versões mais elaboradas capazes de conjurar tentáculos através da rocha, água ou mesmo de madeira ou piso. A única restrição é que o piso deve estar obrigatoriamente em contato com a terra (não funciona no primeiro andar, ou em plataformas, por exemplo).

Os Tentáculos de Luvithy possuem cerca de 5 a 10 metros de comprimento, são escorregadios e úmidos como os tentáculos de um polvo, porém cobertos de espinhos avermelhados. Eles possuem IP 4 e 20 PVs cada um, e atacam aleatoriamente com 50% de chance de acertar. Se conseguirem acertar um alvo, começam a esmagá-lo, fazendo 1d3 pontos de dano por rodada. Até 4 tentáculos podem agarrar um mesmo alvo.

O poder de cada bastão deve ser sorteado na tabela abaixo.

Tentáculos Conjurados	1d10
1d6+3	1-4
2d6+2	5-7
3d6+1	8-9
4d6	0

Bastão do Necromântico

O Bastão do Necromântico acelera o processo de criação de mortos-vivos. Com este bastão, o ritual de criação de um morto-vivo, qualquer que seja ele, é reduzido à metade. A energia mística envolvida permanece a mesma.

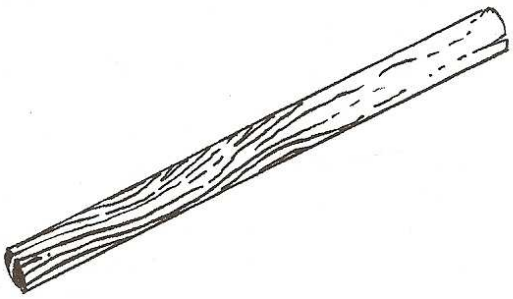
Bastão dos Rituais

O Bastão de Rituais dá ao Personagem uma percepção sobrenatural em assuntos relacionados a magia, efeitos mágicos e objetos encantados.

O Usuário recebe este bônus em todos os Testes que realizar para detectar que tipo de efeito está sendo usado ou para identificar uma propriedade de um item, seja por observação simples, seja através do uso de magia.

Variantes Conhecidas	1d100
+5%	01-40
+10%	41-70
+15%	71-85
+20%	86-90
+25%	91-97
+30%	98-00

Bastão Portátil

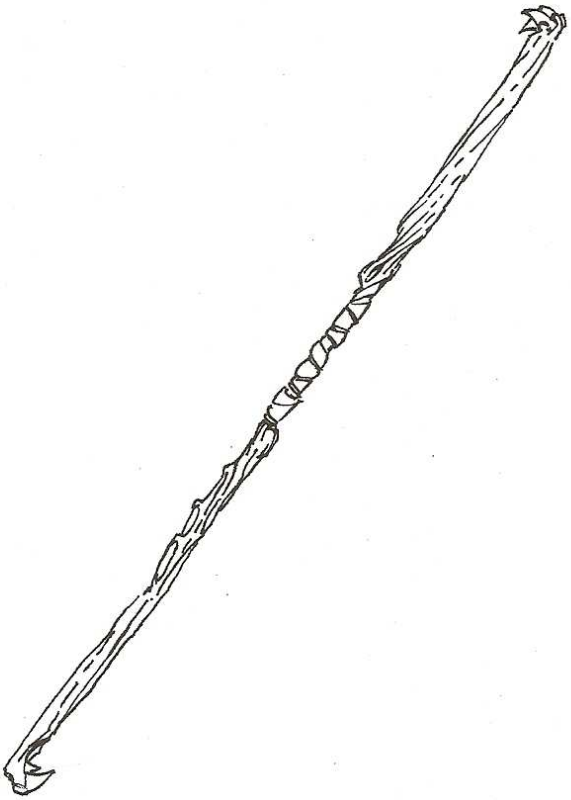


O Bastão Portátil pode, com um simples comando do Dono, alterar seu tamanho desde uma vara de 3 metros até um pequeno pedaço de madeira aparentemente inofensivo de 10 cm de comprimento.

O Usuário pode apontar o Bastão Portátil para o chão e, ao fazê-lo crescer, erguer-se para cima de um muro ou para uma janela. Ele também permite um acerto automático em um oponente que desconheça a propriedade de crescimento deste item (basta apontar um dos lados e dar o comando de crescimento acertando o oponente). Qualquer pessoa atingida por este bastão ao menos uma vez nunca mais cairá no truque do crescimento, pois o truque só funciona como um elemento surpresa.

Para todos os efeitos, o Bastão Portátil é inquebrável. Se for dado algum comando que obrigue o bastão a crescer, considera-se que ele possui Força 36, mas se perder o Teste de Força, cessará o crescimento no máximo tamanho possível sem dobrar ou envergar.

Bastão Rakshasa



Os Rakshasa são os terríveis vampiros da mitologia indiana. Segundo o Devi-Mahatmya, os Rakshasas foram criados quando a Deusa Kali enfrentou Raktabira, um demônio capaz de se reproduzir a cada gota de sangue derramado. Para salvar sua amiga Durga, Kali teve de vampirizar todas as duplicatas de Raktabira, e as devorou. Mas muitas destas criaturas conseguiram escapar, e tornaram-se os primeiros Rakshasas. Seres abomináveis com cabeça de tigre ou babuíno, e poderes sobrenaturais (para maiores detalhes sobre os Rakshasa, consulte o livro VAMPIROS MITOLÓGICOS).

O Bastão Rakshasa é uma espécie de Item Mágico extremamente poderoso criado por Raktabira para possibilitar a entrada de mortais nos Reinos de Lanka, a cidade indiana que foi dominada pelos vampiros e apagada da memória das pessoas na Terra.

Qualquer mortal que esteja com este bastão em mãos (e também até 5 pessoas, denominadas "convidados" pelos vampiros) pode entrar na Cidade de Lanka sem medo de ser atacados pelos demônios e vampiros que vivem lá. Porém, o bastão funciona na base do respeito por quem o estiver carregando, e se o Usuário provocar algum demônio ou vampiro, poderá ser atacado se houver uma razão justa para isto.

O portador do bastão também pode, uma vez por dia, comandar um pequeno grupo de vampiros da raça Rakshasa durante aproximadamente uma hora, com um comando verbal. Os vampiros serão dominados pelo Dono do bastão, mas podem fazer um teste de WILL vs. 25 para resistir.

São raros e muito procurados pelos Daiphires (os caçadores de vampiros), pelos membros da AGNI e pelos cavaleiros templários, que sonham em poder utilizar-se destes bastões para invadir Lanka.

Batina de Influenciar Multidões



O padre que usasse uma Batina de Multidões era capaz de convencer toda uma platéia de que seu ponto de vista estaria certo e que todos deveriam seguir seus sábios conselhos.

As restrições ao poder desta batina mágica eram poucas e um tanto óbvias. Só eram afetados católicos, na medida em que seguidores de outras religiões não participavam das missas. As pessoas só aceitavam como válidos os sermões que confirmassem os Dez Mandamentos. Caso o padre ditasse conselhos que contrariassem esta condição, o efeito do sermão começava a se perder. Três falhas destas e o sermão inteiro estava perdido. A última restrição é que a Batina de Influenciar Multidões funcionava apenas uma vez por semana e os padres costumavam utilizá-la apenas no domingo quando as igrejas estavam mais cheias.

Batina de Proteção

Este item era criado por exorcistas especializados em casos que envolviam alguma casta específica de demônios. Uma Batina de Proteção conferia imunidade a poderes demoníacos utilizados por uma determinada casta de demônios. Muito exorcistas foram traídos pelo seu excesso de confiança em uma Batina de Proteção, pois estavam eventualmente enfrentando um demônio de outra casta.

Casta	1d100
Anjos Caídos	01-08
Death Knights	09-10
Daemons	11-35
Hellspawns	36-45
Succubi	46-50
Incubi	51-55
Espectros	56-80
Hordas	81-00

Batina de Proteção Mundana

Semelhante à Batina de Proteção, mas esta batina conferia ao padre imunidade total a qualquer dano causado por armas não mágicas.

Batina do Exorcista

A Batina do Exorcista foi um item muito utilizado ao longo de toda a Idade Média. A Igreja tinha especialistas em expulsar Demônios dos ambientes mais variados (muitos deles eram agentes da Ordem de São Cipriano infiltrados). Este tipo de ritual é de conhecimento de muitas outras religiões também. Acredita-se que os shamans indígenas saibam como fazê-lo com enorme eficiência.

No entanto, o termo exorcismo foi utilizado pelos católicos. Grandes contingentes de padres e bispos receberam treinamento especializado para lidar com demônios com os mais variados poderes. Sua versatilidade era assombrosa.

No entanto, os casos de possessão eram muito menos freqüentes do que queriam acreditar alguns arcebispos da Igreja. Centenas de padres passaram suas vidas inteiras investigando supostos casos de influência demoníaca sem, no entanto, encontrar uma prova conclusiva de envolvimento dos seguidores de Lúcifer. Os poucos que tiveram essa sorte eram muito respeitados entre os colegas (para maiores detalhes sobre este tema consulte os RPGs INQUISIÇÃO e DEMÔNIOS - A DIVINA COMÉDIA).

Sabe-se, no entanto, que este trabalho era dos mais perigosos. Muitos padres foram mortos em missões de exorcismo e o medo sempre pairava no ar durante toda a vida de um exorcista (inclusive daqueles que jamais encontraram sequer um demônio pela frente).

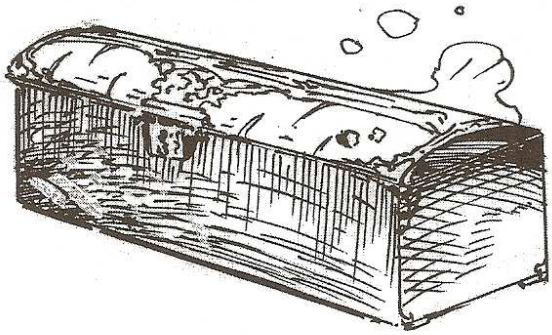
Seu contato com o mundo sobrenatural lhes permitiu a posse de Itens Mágicos. A grande maioria dos exorcistas conseguia Itens Mágicos como "espólio de guerra" tomando-os de seus oponentes e utilizando tais preciosidades em suas missões. Um número reduzido deles, no entanto, acabou por aprender as artes arkanas. Estes confeccionavam seus próprios Itens Mágicos de acordo com suas necessidades.

A Batina do Exorcista é a mais famosa criação desta época. Ela armazenava Pontos de Fé permitindo que o exorcista enfrentasse desafios que, em princípio, jamais seria capaz de vencer. O poder de uma Batina do Exorcista dependia dos conhecimentos de seu criador.

Pontos de Fé	1d100
2	01-50
3	51-75
4	76-90
5	91-98
6	99-00



Baú dos Espíritos



Estes baús foram desenvolvidos especialmente para capturar espíritos. Consiste em um baú de madeira ricamente ornamentado com tamanho suficiente para conter uma pessoa adulta dentro dela.

Quando vazio e aberto, o espírito que estiver mais próximo do baú (até um raio de 15m) precisa passar em um Teste de WILL ou será sugado e aprisionado dentro do baú.

Lá dentro, permanecerá prisioneiro pelo tempo que o Dono do baú o mantiver fechado. Somente UM espírito pode ficar preso dentro do baú de cada vez, mas ele será capaz de conversar com as pessoas que estejam do lado de fora.

Baú Mágico

Estes baús podem armazenar cargas muito superiores às que normalmente poderiam carregar.

Os Baús Mágicos podem aparecer em diversos tamanhos, formatos e cores, portanto ficaria muito difícil descrever todos os tipos de baú existentes.

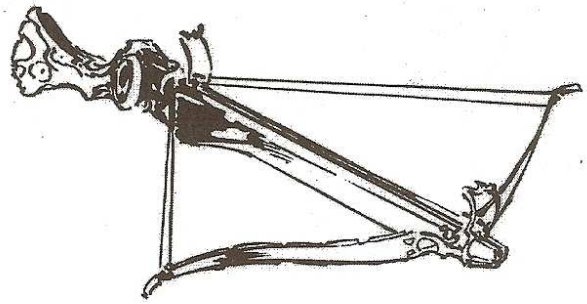
Como padrão, um baú pode armazenar até dez vezes seu tamanho "oficial" em objetos, com a condição de que estes possam ser colocados normalmente dentro do baú.

Assim, um baú que transporta 5kg em sua forma natural, poderia transportar 50kg em sua forma mágica. Baús possuem formas fixas (ao contrário de um saco, o baú não se expande para guardar objetos maiores ou de dimensões estranhas), portanto, somente poderá ser guardado dentro do baú objetos que naturalmente caibam dentro dele.

Quando o baú é aberto, o Dono pode visualizar todos os objetos que estejam guardados dentro do baú, mesmo que pareçam estar amontoados dentro dele, e pode alcançar facilmente qualquer objeto deixado lá dentro (se o baú estiver muito cheio, pode demorar até uma ou duas rodadas para encontrar o que procura). O peso externo também é afetado pela quantidade de coisas que estejam dentro do baú. Cada 10kg de peso transportado eqüivalem a um quilo de peso externo.

Peso Externo / Capacidade de Carga	1d100
5kg / 50kg	01-70
10kg / 100kg	71-90
20kg / 200kg	91-97
40kg / 400kg	98-00

Besta Mágica



Consulte Arma Mágica.

Caso você deseje especificar o tipo de besta, consulte a tabela abaixo para encontrar alguns dos mais conhecidos modelos de bestas. Para maiores detalhes sobre cada uma destas bestas, consulte o GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS.

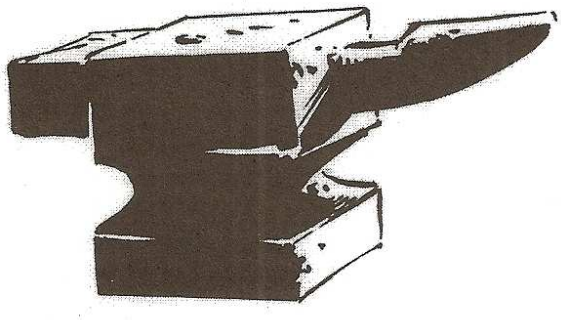
Tipo de Besta	1d6
Besta Leve	1-2
Besta Pesada	3-4
Besta de Repetição	5
Balestra	6

Besta de Velocidade

Esta besta mágica não precisa ser recarregada, desde que o Aventureiro possua a munição adequada para seu uso.

As setas deverão ser colocadas em uma aljava especial, e irão desaparecendo à medida em que o atirador for utilizando-se delas. As flechas se ajustarão automaticamente em posição de tiro.

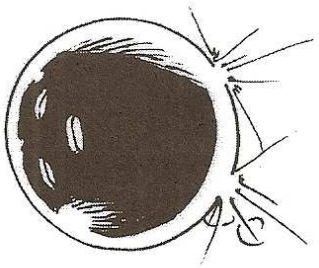
Bigorna dos Anões



Esta pesada bigorna foi desenvolvida pelo lendário anão Mxyzplk para ser utilizada em tempos de guerra. Com esta bigorna e um forjador anão, é possível forjar completamente uma arma não mágica do tamanho de uma espada ou machado em apenas um dia, ou até dez cabeças de flechas, desde que se tenha material suficiente para faze-los.

As armas feitas nas bigornas dos anões não podem ser encantadas magicamente de maneira nenhuma.

Bola de Boliche Mágica

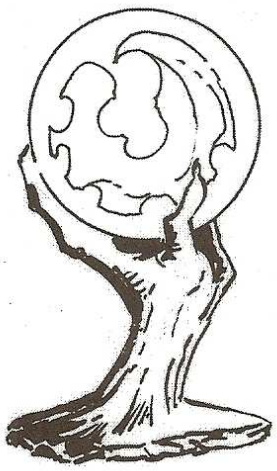


Esta Bola Mágica possui cerca de 20 centímetros de diâmetro. É normalmente negra e pesa aproximadamente 7 quilos, possuindo três furos onde o Dono pode colocar seus dedos.

A Bola Mágica pode ser rolada em um corredor ou outra superfície relativamente lisa, a uma distância de até 30 metros. Adquire velocidade muito rapidamente e acerta todas as pessoas que estiverem em seu caminho, fazendo 1d6 pontos de dano e cada uma delas precisa passar em um Teste de DEX para se manter de pé.

A bola avança até o limite máximo, ou até encontrar uma parede, e desaparece, reaparecendo ao lado do Dono duas rodadas depois. Até dez pessoas podem ser atingidas pela bola em um arremesso.

Bola de Cristal



Um dos itens mais sonhados e desejados pelos Magos e feiticeiras, as Bolas de Cristal são esferas de cristal ou vidro com cerca de 10 a 20cm de diâmetro, capazes de grandes proezas místicas.

O método mais comum de se utilizar uma Bola de Cristal é acender uma vela ou incenso e colocar a bola entre a fonte luminosa e o Mago. A partir da interpretação da fumaça através da distorção na bola de cristal, o Mago é capaz de compreender acontecimentos passados, presentes e futuros. Em alguns casos, imagens nítidas formam-se dentro das Bolas de Cristal.

O poder principal de uma Bola de Cristal deste tipo é o de localizar ou visualizar objetos, pessoas ou locais. Ela funciona dentro de um mesmo Plano de Existência, e pode localizá-los imediatamente. As descrições abaixo estão listadas em Ordem de poder, e considere que uma Bola de Cristal mais poderosa possui todos os poderes listados anteriormente (por exemplo, uma Bola de Cristal que possa encontrar pessoas que o Mago já tenha visto pode encontrar também alguém que o Mago já tenha conversado).

Alguém que não deseje ser localizado pode fazer um Teste de WILL vs. WILL do Mago Dono da Bola de Cristal, e caso passe no teste, o Mago não será capaz de encontrá-lo pelos próximos sete dias. Mesmo que o Mago consiga enxergar a pessoa, ela tem direito a um outro Teste de WILL para saber se está sendo observada.

Poder de localização	**1d100**
Somente pessoas conhecidas	01-45
Que o Mago já tenha conversado	46-60
Que o Mago já tenha visto	61-75
Através de desenhos da pessoa	76-83
Através de pedaços do corpo	84-90
Através de um objeto pessoal	91-96
Apenas com a descrição	97-00

Poderes Extras	**1d10**
Nenhum Poder	1-5
Magias	6-7
Comunicação Telepática	8
Enxergar Pessoas em outro Plano	9
Dois Poderes*	0

* Jogue de novo se sortear "Nenhum Poder"

Magias: Com uma Bola de Cristal que possua este poder, o Mago pode lançar magias à distância.

Focus	**1d10**
1	1-4
2	5-7
3	8-9
4	0

Comunicação Telepática: Através desta Bola de Cristal, o Mago pode se comunicar com a pessoa que está observando através de comunicação mental.

Enxergar Pessoas em outro Plano: Esta Bola de Cristal funciona também para localizar pessoas e objetos em outros Planos de Existência, além da Terra.

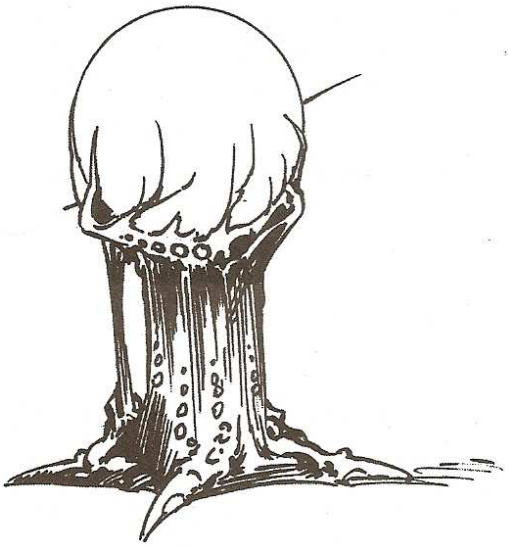
Planos	**1d100**
Arcádia	01-14
Arkanun	14-28
Astral	29-42
Inferno	43-56
Paradísia	57-70
Sonhar	71-83
Spiritum	84-96
Dois Planos (sorteie quais)	97-99
Três Planos (sorteie quais)	00

Bola de Cristal de Perguntas

Este item é semelhante a uma Bola de Cristal de Previsão, mas o Mago pode formular mentalmente algumas perguntas por dia e, através da bola, o Mestre (com um Teste de WILL para cada pergunta) dirá ao jogador o que o Mago conseguiu descobrir. Somente podem ser formuladas perguntas cujas respostas sejam: Sim, Não ou Irrelevante.

Poder	1d10
1 pergunta por dia	1-6
2 perguntas por dia	7-9
3 perguntas por dia	0

Bola de Cristal de Previsão



Esta Bola de Cristal funciona baseada na interpretação do Mago a respeito do que está enxergando através da fumaça distorcida pela Bola de Cristal.

Note que esta é a previsão mais provável, mas que está claramente sujeita a modificações. O Mestre interpreta, através dos acontecimentos e informações que só ele possui, o que deverá ocorrer no próximo período de tempo, e comunica ao jogador o que seu Personagem interpretou.

As mensagens podem ser vagas ou dúbias, como em um sonho, pois o futuro nunca é totalmente previsível.

Limitações	1d10
Até um dia no futuro	1-4
Até uma semana no futuro	5-7
Até um mês no futuro	8-9
Até um ano no futuro	0

Pessoas afetadas	1d10
O Mago	1-6
O grupo de Aventureiros	7-9
A vila onde o Mago está	0

Bola de Cristal Conselheira



Estas Bolas de Cristal são as mais valiosas de todas, e também as mais difíceis de serem encontradas e manufaturadas, exigindo do artífice anos e anos de experimentos até atingir a perfeição. Estas Bolas de Cristal contêm a essência vital de alguns sábios, que vivem em um mundo construído dentro da Bola de Cristal, e auxiliam o Personagem com informações úteis e conselhos em momentos difíceis.

A bola pode ter a personalidade que o Mestre desejar, mas deve ser criada inteiramente ANTES de ser apresentada a uma Campanha, porque deve ser tratada como um importante NPC. O "espírito" da bola de cristal pode ser de qualquer sexo, raça ou credo, e às vezes até mais de um espírito podem habitar a mesma Bola Conselheira. Algumas delas possuem poderes como as Bolas de Cristal de Previsão.

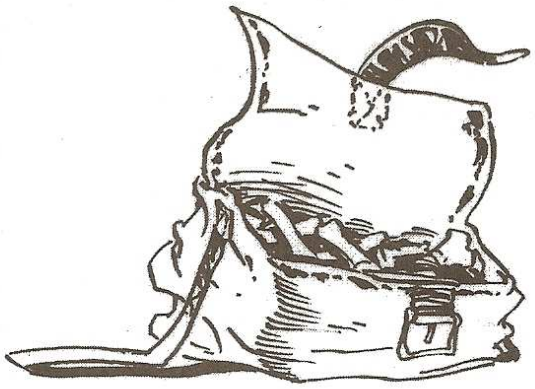
Estas Bolas de Cristal podem durar muito tempo e a cada ano que passa, o conselheiro torna-se mais sábio. Certamente terá passado por gerações de mestres e aprendizes, ou por linhagens inteiras de feiticeiros, e conhecerá cada um deles muito bem (algumas mantêm registros sobre seus antigos Donos).

Quando uma Bola de Cristal deste tipo encontra um novo Dono, ela só concordará em ajudá-lo se este realizar uma missão especial para a bola, provando ser digno de receber os conselhos desta (geralmente algo relacionado com algum antigo Dono ou com algum interesse do sábio). Durante este tempo, a bola aproveitará para conversar com seu novo Dono para conhecê-lo melhor e entender seu estilo de vida.

As Bolas de Cristal Conselheiras são praticamente indestrutíveis, e muitas delas possuem poderes de defesa, como descargas elétricas (até 2d6 por rodada) ou mesmo formas limitadas de teleporte. Desta maneira, podem escapar ou se defender de algum pretenso Dono da qual não gostem.

Idade da Bola Conselheira	1d100
até 50 anos	01-20
até 100 anos	21-45
até 250 anos	46-95
até 500 anos	96-00

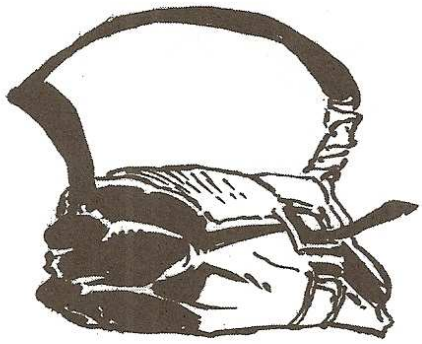
Bolsa de Ossos



Esta bolsa contém diversos pedaços de ossos humanos colocados dentro dela, uns pintados de branco, outros de negro, e outros de vermelho-sangue. Uma vez por dia, o Dono da bolsa pode pensar em uma pergunta qualquer, cuja resposta seja Sim, Não ou Irrelevante. O Usuário coloca uma das mãos dentro do saco e puxa um pedaço de osso.

De acordo com a cor do osso escolhido, o Mestre deve dar uma resposta à pergunta do Personagem: Sim (Branco), Não (Preto) ou Irrelevante (Vermelho).

Bolsa de Propriedade



Esta bolsa, enquanto pesa apenas 5kg, pode carregar um objeto ou soma de objetos cujo peso total seja muito maior que este peso, de acordo com a tabela abaixo. O maior objeto que pode ser colocado dentro de uma destas bolsas deve medir até 1x1x1m (a bolsa pode expandir sua abertura para comportar objetos mais largos do que normalmente poderia conter, desde que não seja maior que $1m^3$).

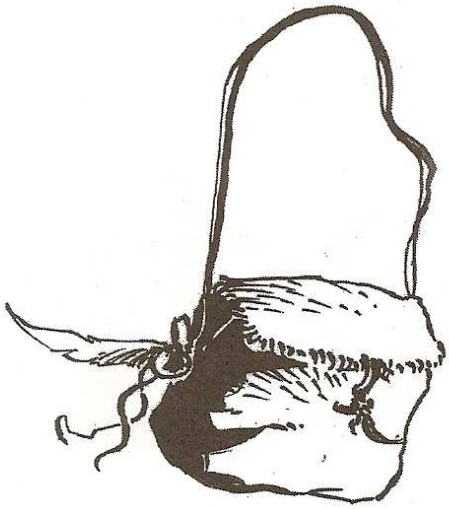
Uma Bolsa de Propriedade nunca pode ser colocada dentro de outra, sob pena das duas bolsas explodirem.

Peso total	1d100
25kg	01-25
50Kg	26-55
100Kg	56-80
200Kg	81-94
300kg	95-98
400Kg	99-00

Bolsa de Proteção

Esta bolsa protege totalmente artigos armazenados dentro dela, seja de ataques físicos ou de ataques mágicos como fogo, eletricidade, gelo, raios e gases corrosivos de ácidos.

Bolsa de Truques



Esta bolsa mágica aparenta ser uma pequena bolsa indígena. A primeira bolsa deste tipo foi utilizada pelo Shaman Thunderstander. Quando o Usuário coloca sua mão dentro da bolsa, ele pode retirar qualquer objeto não-mágico e inofensivo que desejar. Ferramentas, papel, chaves, sinos, bolinhas de gude, cordas, ganchos, velas ou outros objetos são permitidos.

Os objetos desaparecem após uma hora, e enquanto um objeto estiver fora da bolsa, nenhum outro pode ser conjurado. Armas, dinheiro, jóias ou objetos de valor não podem ser conjurados.

Bolsa Mágica de Dinheiro

Esta bolsa surrada de couro possui propriedades mágicas muito interessantes. Através dos deuses da piedade, o portador destas bolsas sempre terá alguns trocados para poder comer e ter um teto para sobreviver. Muitos chamavam esta bolsa de Bolsa de São Francisco.

Variantes Conhecidas	1d10
Bolsa de Moedas	1-3
Bolsa do Dinheiro Exato	4-0

Bolsa de Moedas: Todos os dias de manhã esta bolsa terá consigo algumas moedas (sempre serão moedas correntes no local onde o Dono da bolsa estiver), o suficiente para que ele possa comprar refeições suficientes para que possa passar o dia alimentado, e um pouco mais de moedas para que possa pagar as estalagens mais baratas da cidade.

Se o dinheiro não for gasto, ele desaparecerá ao final do dia. Recomendamos que o valor encontrado na bolsa nunca seja maior do que duas moedas do valor mais alto existente no local, suficiente para uma estadia e uma refeição.

Bolsa do Dinheiro Exato: Sempre que estiver em necessidades, o Dono deverá colocar a mão direita dentro da bolsa sem olhar dentro dela, e encontrará moedas suficientes para comprar o que desejar. Como esta bolsa é "patrocinada" pelos deuses da piedade, se o Usuário abusar do direito (comprando um cavalo caro, quando necessita apenas de um transporte de uma cidade para outra, por exemplo), além da bolsa perder os poderes permanentemente, ele será severamente castigado pelos deuses da desgraça.

Botas com Asas



Estas Botas bem trabalhadas possuem cada uma um pequeno par de asas, que permitem ao Usuário voar. A velocidade alcançada e o tipo de asa da bota podem ser encontradas na tabela abaixo:

Velocidade de Vôo	1d100
5 m/s	01-55
10 m/s	56-80
15 m/s	81-92
20 m/s	93-98
30 m/s	99-00

Tipos de Asa	1d10
Anjo	1-4
Borboleta	5-7
Dragão	8
Morcego	9-0

Botas de Aterrissagem

Estas botas surradas sempre fazem com que seu Dono caia de pé, e sem sofrer nenhum dano, não importando de que altura ele tenha sido arremessado. Alguns Magos chamam estas botas de Botas do Gato.

Variantes Conhecidas	1d10
Botas de Aterrissagem	1-2
Botas de Redução de Queda	3-0

Botas de Redução de Queda: Funcionam de maneira análoga às Botas de Aterrissagem, mas reduzem a velocidade de queda do Usuário se ele cair mais do que 3m de altura.

A diferença entre as botas é que a queda com estas botas será muito mais lenta.

Botas de Equilíbrio

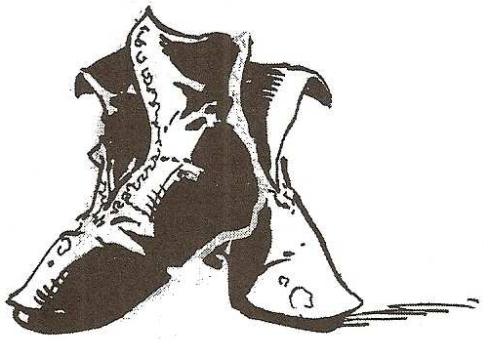
O Usuário destas botas nunca perde seu equilíbrio em condições normais, mesmo que esteja andando em superfícies escorregadias, cobertas por óleo, gelo ou limo.

Variantes Conhecidas	1d10
Botas de Equilíbrio	1-7
Botas de Equilibrista	8-9
Botas do Circo	0

Botas de Equilibrista: Possuem os mesmos poderes das Botas de Equilíbrio, com a vantagem de que o Usuário recebe um bônus de +3 para AGI e +3 para DEX enquanto estiver usando estas botas.

Botas do Circo: Possuem os mesmos poderes das Botas de Equilíbrio, mas dão ao Usuário +6 em AGI e DEX, e a Perícia Saltos Ornamentais 60%.

Botas de Levitação



Estas botas permitem que o Personagem caminhe sobre o ar, durante 3d6 rodadas, e podem ser ativadas duas vezes ao dia. O Dono da bota pode subir ou descer como se estivesse caminhando sobre uma escada invisível.

Alguns Magos consideram estas botas como "irmãs" menos poderosas das Botas com Asas, embora mais discretas e fáceis de serem encontradas.

Botas de Pegadas Variáveis

O Dono destas botas deixa um rastro diferente do normal. As botas parecem botas normais e são simples em todos os sentidos. Algumas Botas de Pegadas Variáveis vêm com um broche preso, que é usado para acionar o poder (que dura aproximadamente uma hora). Outras botas funcionam permanentemente. Sorteie nas tabelas I e II o tipo de botas encontrado.

Tipo de Botas (I)	1d10
Acionadas sob comando	1-6
Permanentes	7-0

Tipo de Botas (II)	1d10
Botas sem Pegadas	1-4
Botas com Pegadas de Animais	5-0

Botas sem Pegadas: O sonho dos assaltantes e fugitivos. Estas botas não deixam nenhum tipo de rastro, seja ele na floresta, em terra, areia, gelo, superfícies cobertas com pó e outras.

Botas com Pegadas de Animais: Estas botas deixam pegadas idênticas às de um animal da espécie escolhida. Mesmo um *expert* tem dificuldades imensas em distinguir as pegadas mágicas das pegadas de um animal verdadeiro. Sorteie na tabela abaixo o tipo de rastro que a bota mágica deixa.

Pegadas	1d10
Alce	1
Camelo	2
Cão	3
Cavalo	4
Crocodilo	5
Gato	6
Lobo	7
Rato	8
Leão	9
Urso	0

Botas de Pular

Estas botas mágicas, como o próprio nome diz, conferem ao Usuário a capacidade de pular a grandes alturas, e aterrizar sem sofrer danos pela queda. Os valores abaixo indicam o salto máximo em altura parado (a partir do solo) e em distância (com uma pequena corrida de uns dez metros).

Uso	1d10
1 vez por dia	1-5
2 vezes por dia	6-8
3 vezes por dia	9
Contínuo	0

Altura	1d10
1 m	1-4
2 m	5-7
4 m	8-9
8 m	0

Distância	1d10
10 m	1-4
15 m	5-7
20 m	8-9
40 m	0

Botas de Resistência

Com estas botas, o Usuário pode marchar durante um dia inteiro sem parar e sem se cansar, na sua maior velocidade de marcha. Durante este percurso, não precisará comer ou descansar. Todavia, quando chegar a noite (geralmente as botas permitem cerca de dez horas de utilização durante o dia) as botas desligam-se e precisam descansar até o dia seguinte, para recuperarem a energia mística.

Existem versões raras destas botas que são capazes de caminhar enquanto seu Dono está dormindo.

Botas de Sete Léguas



Estas legendárias botas foram criadas por um artesão desconhecido em Nova Arcádia. Quando utilizadas, elas permitem a quem as estiver vestindo dar saltos gigantescos, capazes de cobrir de uma vez só sete léguas (42km!). O Salto de Sete Léguas pode ser feito uma vez por dia, e somente em condições normais (a bota não funciona durante um combate).

O Usuário aterriza de maneira discreta e não sofre nenhum dano com a queda.

Botas de Velocidade

Como o próprio nome indica, são botas mágicas que permitem a seu Usuário correr em grandes velocidades uma vez por dia, durante 3d6 rodadas, sem se cansar. Os limites para a velocidade das botas são dados na tabela abaixo:

Velocidade	1d10
10 m/s	1-3
15 m/s	4-6
20 m/s	7-9
30 m/s	0

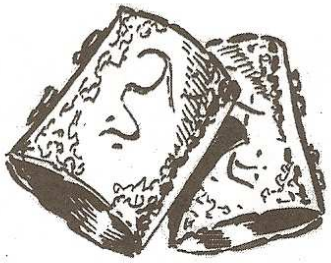
Botas de Windwalk

Dizem que o par de botas original pertenceu ao Mago da Ordem da Tempestade chamado Elias Windwalk, de onde vem o nome deste Item Mágico. Estas botas permitem ao Usuário caminhar ao longo das correntes de ar até uma altura máxima de 100 metros. O Dono das botas pode andar à velocidade igual à velocidade do vento no local onde ele estiver (podendo inclusive caminhar dentro de tempestades ou furacões sem muitos problemas). O Usuário pode subir ou descer no ar um máximo de 10m por rodada.

Botas do Valentão

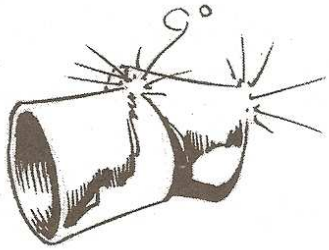
Estas botas estranhas possuem a capacidade de ampliar os reflexos de qualquer pessoa em um combate, dando um bônus de +20%/+20% em combate manual (Perícia Briga). No entanto, as botas nunca deixarão que seu Usuário fuja de uma briga, seja ela contra quem for.

Braceletes de Ancoragem



Estes braceletes possuem muitas runas e inscrições cuidadosamente desenhadas sobre ele. Quando alguém os coloca, eles entram em funcionamento, e nada em um raio de 10m pode se teleportar ou se utilizar de transporte interdimensional (para dentro ou para fora da área de efeito).

Braceletes de Defesa



Criados originalmente pela deusa Diana em "pessoa", os braceletes conferem a quem utilizá-los uma proteção extra. Quem estiver usando estes braceletes adquire magicamente a Perícia Defesa com Bracelete 0/60.

Quando o Usuário sofre qualquer tipo de ataque balístico ou físico, ele pode tentar apará-lo com os braceletes. Caso o Teste de defesa seja um sucesso, o bracelete absorve até 10 pontos de dano do ataque. Estes braceletes só podem ser usados contra ataques cinéticos ou balísticos, e não funciona contra raios elétricos, fogo, som, luz ou gases.

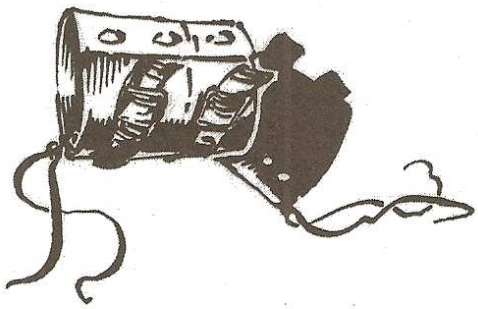
Braceletes de Invulnerabilidade

Estes braceletes de metal são muito ornamentados, e possuem dezenas de pequenas gemas colocadas ao redor do pulso. O bracelete também possui fios de prata entrelaçando estas gemas, formando um belo conjunto.

Mas beleza não é o fator que mais chama a atenção nestes braceletes, mas sim o fato de que qualquer pessoa que os coloque torna-se praticamente invulnerável a qualquer ataque cinético ou balístico não-mágico.

O Demônio Nergal foi o primeiro feiticeiro a desenvolver estes braceletes, para que seus guerreiros, os Sebitis, pudessem dizimar o excedente da população das vilas durante o Período Babilônico. Os Demônios-Guerreiros tornavam-se virtualmente indestrutíveis enquanto estivessem se utilizando destes braceletes.

Braceletes do Arqueiro



Estes braceletes funcionam somente aos pares. Uma vez colocados, o Usuário adquire uma conexão com o espírito ancestral dos Elfos, o que melhora consideravelmente suas habilidades com arco e flecha.

Quando colocado, o Dono recebe automaticamente a Perícia Arqueria, com 50%. Caso já possua esta Perícia, o Dono dos Braceletes do Arqueiro recebe +20% (ou tem sua Perícia aumentada para 50%, o que for maior).

Braceletes do Vampiro Astral

Estes cobiçados braceletes negros com pequenos rubis incrustados foram desenvolvidos por Magos da Irmandade de Tenebras para fortalecer seus Magos às custas das energias místicas de vítimas escolhidas.

Variantes Conhecidas	1d10
Braceletes do Vampiro	1-9
Braceletes do Vampiro Astral	0

Braceletes do Vampiro: Três vezes ao dia, o Mago pode fazer um ataque baseado em toque em uma vítima, causando 2d6 pontos de dano caso consiga acertar o ataque. Destes pontos, a metade será convertida em Pontos de Vida para o uso do próprio Mago.

Braceletes do Vampiro Astral: Funciona de maneira análoga aos Braceletes do Vampiro, mas o ataque drena 1d6 Pontos de Magia da vítima, e acrescenta a metade (arredonde para cima) aos pontos de Magia do Usuário. Estes braceletes também são conhecidos como Braceletes Chineses, ou Braceletes de Kiang-Shi.

Braseiro de Fogo Eterno

Este braseiro mágico não permite que um fogo aceso dentro dele se apague, qualquer que seja o método utilizado. Chuva, água, abafamento ou qualquer outro método de apagar fogo não funcionam com ele. Outra característica do Braseiro de Fogo Eterno é que ele consome materiais combustíveis à metade da velocidade de um braseiro comum.

A única forma de se apagar o fogo é quando não há mais material combustível (madeira, papel, álcool, óleo, entre tantos outros). Pode-se tentar retirar o combustível de dentro do braseiro, mas os acidentes neste tipo de operação podem ter graves conseqüências.

Braseiro do Sono Tranqüilo

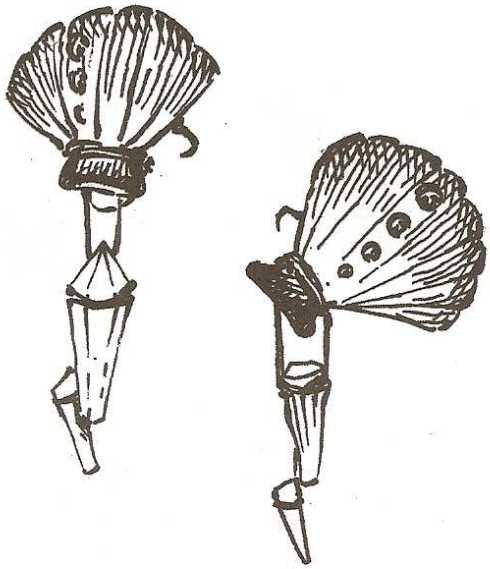


Este braseiro é um item muito apreciado por caravanas de viajantes. Como ela não pode ser desmontada, torna-se um objeto um tanto desconfortável de se transportar se o grupo não possuir uma carroça.

Ao acionar este braseiro, uma leve e aromática fumaça começa a ser emitida. Após 3d6 rodadas, todos os que permanecerem dentro de um raio de 10 metros do braseiro terão uma tranqüila e ininterrupta noite de sono. Qualquer pessoa que entrar na área de efeito dormirá automaticamente, acordando somente 8 horas depois ou quando o braseiro for desligado (o que vier antes). Uma pessoa que dormir por 8 horas sob efeito do braseiro acordará descansada e não sentirá os efeitos da fumaça.

Braseiro do Sono também é um item de proteção. Se um grupo de Aventureiros for atacado durante a noite, os atacantes podem acidentalmente entrar na área de efeito da fumaça. Neste caso, os atacantes são afetados pelo braseiro e cairão em sono. Como os atacantes começaram a dormir depois do grupo de Aventureiros, o grupo acordará antes e poderá tomar as providências que julgarem adequadas.

Brincos de Atlântida



Estes brincos são formados com cristais contendo as almas aprisionadas dos antigos habitantes da Atlântida. O brinco funciona como um Brinco de Proteção +1, mas pode ser usado como fonte de pontos de Magia. Cada brinco pode armazenar uma quantidade de pontos de Magia, que podem ser canalizadas pelo Mago ou feiticeira que os utilizar, uma vez ao dia. Somente Magos Atlantes podem utilizar-se destes objetos mágicos. Para qualquer outro Mago, os brincos funcionam apenas como Brincos de Proteção.

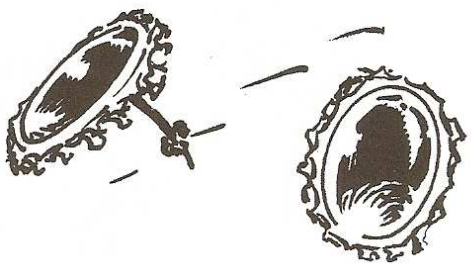
Variantes Conhecidas	1d10
1 Ponto de Magia	1-7
2 Pontos de Magia	8-9
3 Pontos de Magia	0

Brincos de Cristal

São brincos feitos a partir de cristais que possuem o efeito de um único ritual até Focus 2 (este ritual pode ser escolhido pelo Mestre ou sorteado na tabela abaixo). O Dono dos brincos pode ativar este efeito uma vez ao dia.

Possíveis efeitos	1d100
Proteção contra fogo	01-05
Criar chamas das mãos	06-10
Criar pequenas bolas de fogo	11-15
Respirar debaixo d'água (1 hora)	16-25
Levitar por 3d6 rodadas	26-30
Voar por 3d6 rodadas	31-35
Telecinesia de até 25kg	36-45
Amolecer metais ao toque	46-55
Criar luz em 5m de raio	56-60
Invisibilidade (3d6 rodadas)	61-65
Desaparecer nas sombras	66-75
Conjurar plantas pequenas	76-85
Controlar pequenos animais	86-90
Enxergar espíritos	91-95
Detectar magia	96-00

Brincos do Doppelganger



O primeiro Doppelganger foi criado a partir de uma experiência entre os Diáconos da cidade de Munique, em 1276. Seis Magos poderosíssimos tentaram capturar o deus grego Proteus (o deus capaz de transformar-se em qualquer objeto, criatura ou ser existente). O experimento falhou, e Proteus ficou extremamente irritado com a arrogância dos Magos e, como resultado, suas famílias foram amaldiçoadas por Proteus, e adquiriram as habilidades de transformação, mas não da forma como esperavam.

Os Doppelgangers são criaturas mitológicas capazes de assumir a forma de qualquer ser humano que desejarem, sempre mantendo a mesma cor de seus olhos.

Os Brincos de Cristal podem ser usados por qualquer pessoa, mas só funcionam se ambos estiverem ativados. O Personagem poderá assumir a forma que desejar, de qualquer sexo, cor ou raça, e com os cabelos da forma, cor e comprimento que escolher, durante o tempo que for necessário.

O Usuário pode mudar de forma quantas vezes desejar durante o dia, mas cada transformação demora uma rodada completa para ser realizada, na qual o Personagem não pode fazer nenhuma outra ação, canusando 1 ponto de dano pela dor da transformação.

A grande limitação deste Item Mágico é que não importa qual a forma assumida pelo Personagem seus olhos serão sempre da mesma cor: a mesma dos olhos do Aventureiro, mas um pouco acinzentados.

Brincos do Equilíbrio

Estes brincos de pirata sempre são encontrados aos pares, e devem ser colocados juntos para a magia dos brincos fazer efeito. Uma vez ativados, o Personagem é capaz de equilibrar-se como se tivesse uma agilidade fora do comum. Todos os Testes de Resistência que envolvam equilíbrio e agilidade, escorregões, tombos, quedas e outros devem ser realizados como se o Personagem tivesse uma AGI ampliada (sorteie na tabela abaixo que tipo de brincos seu Personagem encontrou).

Variantes Conhecidas	1d100
AGI 18	01-55
AGI 24	56-85
AGI 30	86-95
AGI 36	96-00

Brinco dos Daiphires

Estes brincos foram fabricados pelos Magos da AGNI para serem presenteados aos melhores caçadores de vampiros. O brinco é um objeto poderosíssimo e, enquanto o Usuário estiver com os brincos colocados, fica invulnerável a qualquer tipo de poder ou controle mental que um vampiro possa utilizar contra ele (mas este brinco funciona APENAS contra Poderes Vampíricos). Rituais mortais, PSI ou efeitos que forem criados por humanos não são afetados.

Broche Artífice

Este broche foi projetado como parte de um grande estudo do Alquimista Rafaellus, da Casa de Chronos. Concede ao Usuário +1 ponto de DEX, além do conhecimento das seguintes Perícias, todas em 50%:

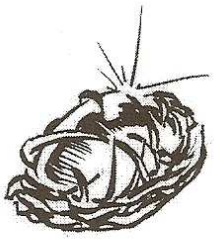
Carpintaria, Artífice em couro, Sapateiro, Jardineiro, cerâmica, Escultura e Gravura. Caso o Personagem já possua alguma destas Perícias, o Anel fornece um bônus de +10% (ou 50%, o que for maior).

Broche da Sabedoria

Este broche foi projetado originalmente pelo Alquimista Rafaellus, da Casa de Chronos. Concede ao Usuário +1 ponto de INT e o conhecimento das seguintes Perícias, todas em 50%: História Antiga, Heráldica, Ler e Escrever sua língua natal, Línguas Antigas (Grego e Latim) e Conhecimento de Clima e Relevo da região onde nasceu.

Caso o Personagem já possua alguma destas Perícias, o Anel fornece um bônus de +10% (ou 50%, o que for maior).

Broche de Proteção



São considerados os broches mais simples de serem projetados. Compostos apenas de uma banda de metal simples, entrelaçando uma gema de valor mediano. O broche confere um bônus para Testes de Resistência e defesas, mas não é cumulativo com os efeitos de nenhum outro broche.

Bônus	1d100
+1, +5% para defesa	01-50
+1, +10% para defesa	51-55
+1 para todos em 3m de raio	56-70
+2, +10% para defesa	71-80
+2 para todos em 3m de raio	81-85
+3, +15% para defesa	86-95
+4, +20% para defesa	96-00

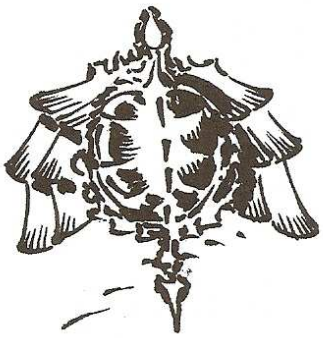
Broche de Anulação de Sentimentos

Este broche é feito em uma lasca de pedra, em formato quadrado ou retangular com um coração entalhado em alto relevo no seu interior. Deve ser preso às vestimentas de seu Dono, podendo ou não ficar exposto (pode ser colocado em uma camisa por baixo da armadura, por exemplo), mas se não estiverem expostos tornam-se incômodos. Independentemente de estar por dentro ou por fora, o Broche de Anulação de Sentimentos deve ser preso sobre o coração.

O Aventureiro que usar este broche fica imune a Magias e Poderes Demoníacos, Angelicais ou Vampíricos que afetem os sentimentos. É importante lembrar que este é um artifício muito utilizado por Succubi e Incubi, tornando os Aventureiros muito vulneráveis na medida em que podem ser traídos pelos próprios companheiros que podem estar influenciados.

Estes broches são utilizados principalmente por caçadores de Vampiros ou Demônios. Existem diversas histórias de grupos que perseguiam Anjos sem esta poderosa proteção e acabaram se destruindo, demonstrando que o Broche de Anulação de Sentimentos também pode ser útil nestes casos.

Broche de Avalon



Uma das maiores ilhas perdidas de Arcádia são as Ilhas de Avalon, a oeste das Ilhas Britânicas. Estas ilhas não fazem exatamente parte de Arcádia, mas ficam localizadas em um meio termo entre o Reino das Fadas Britânicas e a Terra.

Dizem que estas ilhas foram criadas por Morgana Le Fey no século V e servem como morada para os grandes heróis do passado, incluindo o espírito do Rei Arthur.

Estes broches servem como chave astral para entrar em Avalon. O capitão de um pequeno barco (com até 6 pessoas incluindo o capitão) deve estar utilizando este broche do momento em que partirem da costa até a chegada às ilhas mágicas. Quando estiverem a oeste da Inglaterra, em um local determinado, o barco penetrará em densas brumas, que fazem fronteira entre a Terra, o Reino dos Sonhos e o Reino das Fadas, e o broche guiará o barco através das névoas, até que cheguem em segurança às praias prateadas.

Em Avalon também está localizada a Caverna de Cristal, lar do famoso druida Merlin (para detalhes sobre a geografia de Avalon, consulte o livro ARCÁDIA).

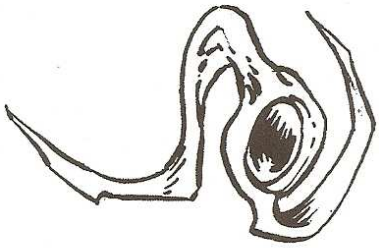
Broche de Efeitos

Existem incontáveis broches de efeitos. Eles são encantados com a capacidade de realizar uma vez ao dia um efeito simples (quase sempre de Focus menor que 2). Estes broches são Itens Mágicos fracos e muitos Aventureiros os consideram de pouca utilidade. No entanto, os mais sábios sabem de sua utilidade e jamais perdem uma oportunidade de adquirir um destes, qualquer que seja o meio utilizado.

A tabela de variantes conhecidas abaixo não deve ser encarada como limitadora, e sim como uma lista de possibilidades. Muito outros destes broches podem ser feitos.

Variantes Conhecidas	1d100
Identificar Plantas	01-05
Identificar Animais	06-10
Criar Frutas	11-15
Afugentar Insetos	16-20
Comandar um Animal Pequeno	21-25
Copiar papel	26-30
Conversar com Animais	31-35
Entender Sentimentos	36-40
Conversar com Espíritos	41-45
Conjura um Imp	46-50
Criação de Homúnculo	51-55
Corpo Fechado	56-60
Conservar Alimentos	61-65
Mudar o Rosto	66-70
Comando	71-75
Conjurar um Animal Pequeno	76-80
Criar um Buquê de Rosas	81-85
Encontrar Plantas	86-90
Detectar Venenos Naturais	91-95
Dois Efeitos	96-00

Broche de Elfos



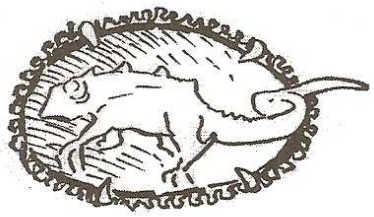
Estes broches não possuem poderes mágicos, mas qualquer Elfo nascido em Arcádia pode sentir a energia emanada deste broche, e reconhecerá a pessoa que o estiver usando como aliada em qualquer circunstância.

Os Broches Élficos são protegidos pela magia das deusas celtas, e qualquer tentativa de utilizar-se deles para atacar de surpresa os Elfos terá o efeito contrário, pois eles serão capazes de sentir as intenções do Usuário e preparar uma emboscada para o suposto "amigo".

Broche de Gremlins

Estes broches são confeccionados na forma do rosto de um gremlin, e quem o possuir poderá conjurar um grupo de 1d6+3 gremlins uma vez por semana para auxiliá-lo em alguma tarefa. Os gremlins permanecem com o Dono do broche por até 12 horas, mas não é muito recomendado que eles permaneçam por perto após o término do serviço.

Broche do Camaleão



Este broche possui o formato de um pequeno camaleão, com cerca de 5cm de comprimento, que pode ser preso nas roupas, robes ou usado como prendedor de capas.

Quando ativado, o Broche do Camaleão faz com que o Usuário (incluindo suas roupas e o que mais estiver carregando, até um limite de 25kg) torne-se visualmente mesclado ao ambiente que o circunda, escondendo-o como se ele tivesse a Perícia Camuflagem em 80%.

Broche do Cavaleiro

Este broche é feito de metal, quase sempre na forma de um cavalo. Em geral, é encontrado em prata, com cerca de 5cm de comprimento, mas isto não é obrigatório na medida em que diversas variantes já foram relatadas desde metais menos nobres como bronze até um raríssimo elefante de platina achado na Índia.

Um Aventureiro que estiver utilizando este broche não será derrubado por sua montaria. Ao contrário, o animal terá total confiança em seu montador, obedecendo seus comandos exatamente como ele desejar.

A única limitação a este broche é que a montaria não enfrentará perigos acima de suas capacidades (por exemplo, um cavalo não atravessará uma barreira de fogo). Ainda assim, o animal não derrubará seu montador, mas agirá de modo a proteger-se do perigo iminente.

Variantes Conhecidas	1d100
Cavalo	01-70
Camelo	71-80
Mula	81-85
Elefante	86-95
Especial (tabela abaixo)	96-00
Criatura Sobrenatural	**1d10**
Pégaso	1
Griffon	2-4
Unicórnio	5-0

Broche Prateado

Este broche em forma de estrela de prata é muito poderoso. O broche pode conter até 10 cargas, que o Usuário pode descarregar em combate. Para cada carga, um dardo de luz azulada sai das mãos do Usuário, atingindo automaticamente um alvo que o Mago desejar, dentro de um círculo de 20m de raio. Os dardos causam 1d3 pontos de dano cada, e o Usuário pode descarregar até 3 cargas de uma só vez.

O broche recarrega sozinho, mas cada carga demora cerca de duas horas para se reconstruir.

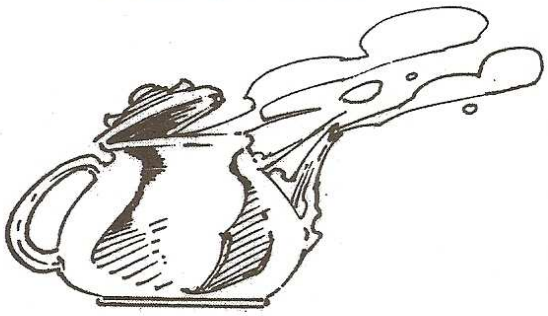
Broche Salvador

Este broche foi criado para proteger o califa Mohamed Allan Odak. Como todos os homens poderosos, o califa possuía muitos inimigos e seus conselheiros temiam por sua vida. No entanto, o califa recusou todas as ofertas de relíquias místicas alegando que, se ele não era capaz de se proteger, não poderia inspirar a confiança de seu povo.

Seus Magos, então, desenvolveram um broche mágica com o símbolo do califado e deram ao capitão da guarda. Caso o califa sofresse um atendado, o capitão poderia transferir parte de sua própria vitalidade para o broche e colocar no peito do califa, de modo a salvar sua vida. A idéia ficou conhecida na Europa e foi amplamente copiada.

Em termos de jogo, o Personagem que está inicialmente com o broche transfere quantos PV's desejar para ele. Ele então entrega o Broche Salvador para um companheiro e este passa a contar com os PV's do broche. Caso o Personagem seja ferido novamente, os PV's são descontados primeiramente do broche. Os PV's não são permanentes: desaparecem à taxa de 1 PV por dia. Se o broche for retirado, todos os PV's são perdidos e o broche pode ser novamente carregado.

Bule do Chá

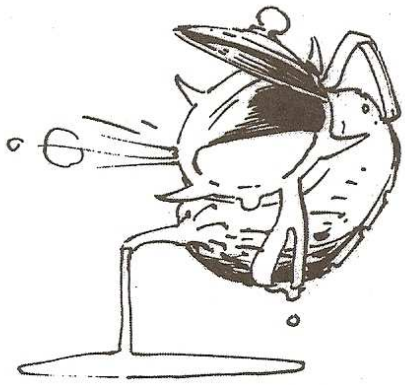


Este bule foi criado pelo Mago britânico Lordaeron. Todo dia, exatamente às cinco horas da tarde, o Bule de Chá enche-se com um chá quente delicioso, e o mantém aquecido durante uma hora.

O bule tem capacidade de servir chá para até quatro convidados, além do próprio Lordaeron, e o chá terá um gosto diferente para cada um dos convidados.

Variantes Conhecidas	1d10
Bule de Chá	1-8
Bule de Café	9-0

Bule dos Elfos Negros



Este bule é um dos mais traiçoeiros objetos conhecidos. Ele costuma ser criado utilizando-se um bule comum, sem nenhuma marca especial, sempre feito em ferro. Não era incomum que fossem encantados bules usados para garantir a aparência de naturalidade do mesmo.

O Dono do bule coloca água em seu interior e espera 3d6 rodadas. Após este período, o Bule dos Elfos Negros serve um líquido branco visualmente parecido com leite, mas com sabor completamente diferente. Se uma pessoa que não o Dono tomar o líquido de livre vontade, ficará sob completo domínio mental do Dono.

A pessoa passa a obedecer cegamente o Dono do bule até a próxima Lua Cheia. Uma pessoa afetada pelo Bule dos Elfos Negros torna-se imune a seus efeitos por sete anos após o período determinado. O Bule dos Elfos Negros só pode ser usado quatro vezes ao mês, uma vez na Lua Minguante, uma vez na Lua Crescente e duas na Lua Nova. Ele não funciona durante a Lua Cheia.

Buraco Portátil



Estes buracos são espaços dimensionais criados por fortes rituais de Metamagia, e funcionam como portais fechados. Podem ser desligados com uma palavra de ativação, e tornam-se superfícies circulares negras, que podem ser dobradas e carregadas normalmente.

Uma vez arremessados no chão (e somente no chão), podem ser ativados e transformam-se em buracos fechados (se forem utilizados entre andares, não criam passagens).

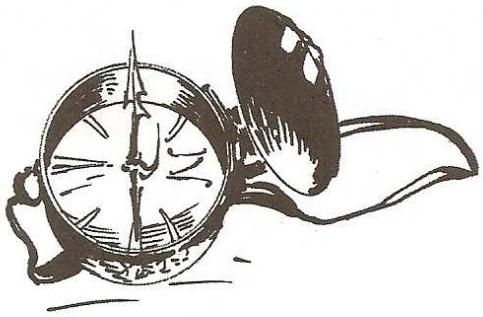
O buraco permanece aberto enquanto o Dono desejar (e não pode ser movido por força alguma), e quando for dita a palavra de desativação, o buraco portátil expele qualquer objeto ou criatura que esteja dentro dele.

Tradicionalmente, os buracos possuem 1m de raio e formam fossos com 4m de profundidade.

Búzios

Os Búzios são um poderoso método de previsão do futuro. Utilizados originalmente como fetiche mágico pelos Asima africanos, os búzios eram vistos pelos místicos de outras religiões com Itens Mágicos poderosos. Algumas escolas não pouparam recursos infiltrando agentes entre os Asima com a intenção de descobrir os segredos dos Búzios. Notadamente, a Casa de Chronos e a Brujas foram os que mais se dedicaram a esta tarefa. Com o tempo, chegou-se à conclusão de que os Búzios em si não possuíam nenhuma propriedade arkana, mas que eram os próprios Asima que possuíam habilidades de prever o futuro.

Bússola Mágica



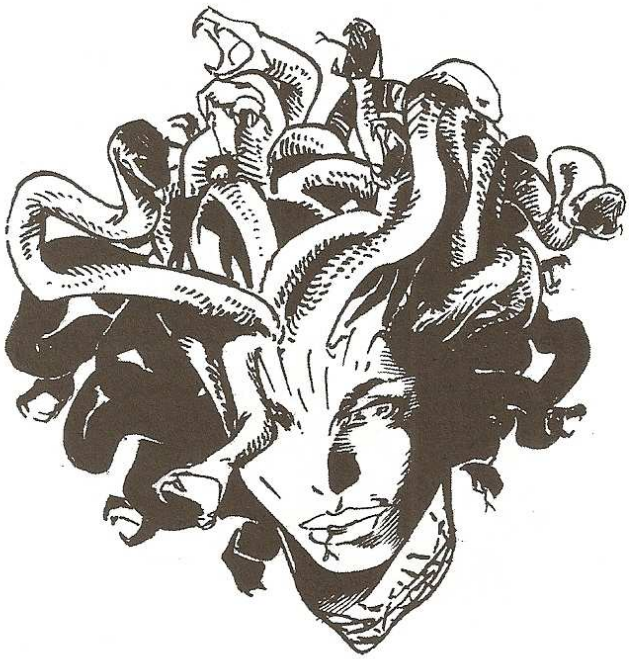
Esta bússola possui dois usos. O primeiro é seu uso mundano, de sempre apontar para o Norte magnético, e o segundo é seu uso místico. O Usuário encosta a bússola metálica em um objeto, lugar ou pessoa e marca este objeto. Com uma palavra de comando, a agulha apontará exatamente na direção em que se encontrar este objeto, desde que esteja no mesmo Plano de Existência.

Variantes Conhecidas	1d10
Bússola Mágica	1-8
Bússola dos Planos	9-0

Bússola dos Planos: Funciona de maneira análoga à Bússola Mágica, mas pode rastrear uma vítima por outros Planos de Existência, como Spiritum, Arcádia ou Sonhar.

C

Cabeça da Medusa



Um dos mais famosos artefatos gregos. Medusa era a mais jovem das três Górgonas (as outras eram Esteno e Euríale) e a única das três que era mortal. Como suas irmãs, possuía cobras venenosas no lugar de seus longos cabelos, corpo de cobre e dentes afiadíssimos. Seu olhar era tão poderoso que era capaz de transformar qualquer observador (humano ou deus) imediatamente em uma estátua de mármore.

Quando o herói grego Perseus conseguiu finalmente destruir Medusa, ele decepou sua cabeça com sua espada mágica. Do corpo decepado de Medusa nasceu o cavalo alado Pégasus e Perseus levou a cabeça da Górgona para a deusa Atenas, que passou a utilizá-la como seu escudo, transformando os exércitos inimigos em pedra antes que eles sequer pudessem se aproximar.

A Cabeça de Medusa permaneceu em poder dos exércitos troianos durante cinco dos dez anos da Guerra de Tróia, e foi levada de Tróia por um guerreiro chamado Lacemedon. A partir daí, nunca mais foi localizada.

Sabe-se que a cabeça já esteve no Egito e, segundo alguns Magos, foi levada para a Europa durante a expansão do Império Romano.

Existem outras lendas a respeito de Medusa que dizem que ela seria apenas a primeira (e mais poderosa) de uma raça de seres conhecidos como Górgonas. Estas filhas de Medusa seriam em número de nove, e teriam sido criadas pelas irmãs de Medusa, Esteno e Euríale. Estas filhas de Medusa formaram uma Sociedade Secreta com o objetivo de recuperar a Cabeça de Medusa, e com o auxílio do deus Hades, ressussitar sua mãe para que, junto às Górgonas originais, possam vingar-se de Perseus e dos deuses olimpianos.

Apenas olhar para os olhos da Medusa transforma imediatamente qualquer criatura viva em Mármore cinzento e, uma vez transformado, somente poderes ou magias provenientes de deuses são capazes de restaurar a forma original de uma criatura afetada.

Mestres benevolentes podem permitir aos Personagens um Teste de DEX para conseguir evitar olhar para Medusa, mas se por acaso algum deles encará-la sem querer (ou falhar no Teste), não há muito o que fazer...

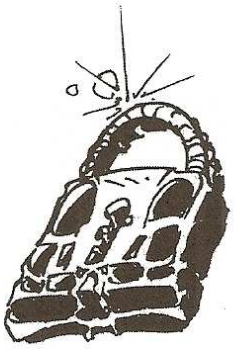
Cachecol Mágico

Este cachecol foi desenvolvido nas frias terras do Norte, onde a neve e o frio tornariam a vida dos Magos insuportável. Os primeiros Cachecóis Mágicos foram presentes dados às esposas de Magos transferidos para as Terras Geladas dos Dragões (em especial os Magos da Ordem Luft).

Quando o Usuário coloca o cachecol enrolado no pescoço, a magia entra imediatamente em efeito. O Cachecol Mágico protege o Personagem de temperaturas frias extremas, e fornece alguns dados de proteção contra efeitos mágicos ou naturais baseados em frio.

Proteção	1d10
1D	1-6
2D	7-9
3D	0

Cadeado Mágico



Este é um cadeado grosso e pesado de ferro, que pode ser colocado ao redor de qualquer tranca. Uma vez colocado e as palavras mágicas ditas, a porta torna-se muito difícil de ser arrombada por métodos normais (mesmo as portas mais finas e frágeis adquirem uma força sobrenatural).

Quem desejar arrombar uma porta protegida com um Cadeado Mágico precisa passar um Teste de FR vs. 50 ou não conseguirá abrir a porta. Caso a porta seja arrombada, o cadeado é estourado e desaparece, reaparecendo nas mãos de seu Dono - um sinal claro que a porta foi arrombada.

Caixa das Poções

A Caixa das Poções foi feita sob encomenda por um Mago da Casa de Chronos para Aventureiros que viviam destruindo seus frascos com poções, durante ataques ou escaladas. A Caixa das Poções parece à primeira vista com uma caixa comum, com um número de frascos dentro.

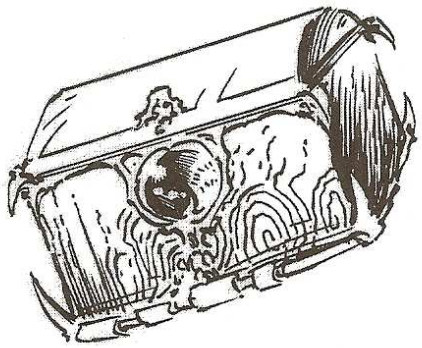
Os frascos simples, de vidro, podem ser guardados perfeitamente dentro da caixa, mas somente eles são protegidos pela magia da Caixa das Poções.

Os Aventureiros devem esvaziar as poções que estiverem carregando dentro dos frascos especiais (cada frasco, apesar de pequeno, consegue carregar magicamente até meio litro de líquido) e guardar os frascos dentro da caixa.

Uma vez lacrada, a caixa torna-se invulnerável, e qualquer frasco guardado dentro delas será protegido de quedas, raios, fogo (até mesmo mágico), tormentas e quaisquer outras catástrofes.

Variantes Conhecidas	1d10
2 frascos	1-5
3 frascos	6-9
4 frascos	0

Caixa de Pandora

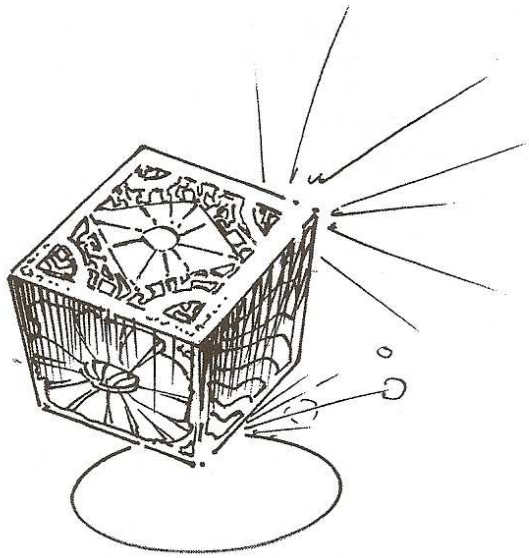


Este artefato foi dado a Pandora, esposa de Epimeteu (irmão de Prometeu, o que roubou o fogo dos céus). Considerada a primeira mulher de carne, após a destruição do povo de bronze pelo Dilúvio, Pandora foi criada por Hephaestus e Atenas, com a ajuda de todos os deuses olimpianos.

Quando se casou com Epimeteu, recebeu de Zeus uma caixa (ou jarra, em algumas lendas) contendo todos os bens, que deveriam ser entregues a Epimeteu para que a humanidade fosse feliz. Pandora, tomada pela curiosidade, abriu a caixa antes da cerimônia, e todos os bens da humanidade escaparam. Porém, reza a lenda que Pandora fechou a caixa antes que o último bem da humanidade escapasse: a esperança.

Muitos demônios procuram por esta caixa, para remover a esperança do coração da Terra, mas a Caixa de Pandora nunca foi encontrada. Lendas dizem que a caixa encontra-se escondida em algum lugar de Arcádia, protegida por ninfas enviadas por Zeus.

Caixa dos Planos



Esta caixa ornamentada possui conexões com diversos planos espirituais negativos, e pode abrir portais e conjurar demônios que podem servir ou atacar aquele que faz uso da Caixa dos Planos.

A caixa é formada por de intrincados mecanismos que podem ser acionados através de movimentos da caixa, e cada posição final pode gerar um efeito diferente, dependendo da posição geográfica, da posição dos astros e da posição da Roda dos Mundos.

Os portais mais comuns de serem abertos através da caixa são para Metrópolis, Sodoma, Gomorra, o Plano Elemental da Dor e Helzazee, mas a caixa também abre portais para o Vale dos Prazeres, em Spiritum, e o Vale dos Suicidas, na fronteira entre Spiritum e o Inferno. Dite e a Cidade dos Mortos também podem ser alcançadas através da Caixa dos Planos.

Caixa Identificadora

Esta caixa de madeira é um dos prêmios mais desejados pelos Magos e alquimistas, pois ela possui um poder fenomenal, que é a de identificar as Formas e Caminhos emanados por qualquer item que seja colocado dentro dela. Funciona como um ritual de Detectar Magia contínuo.

O objeto de estudos deve ser deixado na Caixa Identificadora por dois dias seguidos, para a magia fazer efeito.

Tamanho da Caixa	1d100
10x10x10cm	01-50
10x20x20cm	51-80
10x20x50cm	81-95
10x20x100cm	96-00

Cajado Mágico

Consulte Arma Mágica.

Cajado de Comando

Este cajado permite coordenar as ações de um grupo de voluntários. Estas pessoas agirão em combate como se coordenadas por uma única mente. Como conseqüência, o ataque será, globalmente, mais eficiente, e nenhum dos combatentes acertará um aliado por engano.

Pessoas afetadas	1d100
10	01-55
20	56-80
30	81-90
40	91-97
50	98-00

Cajado de Concentração



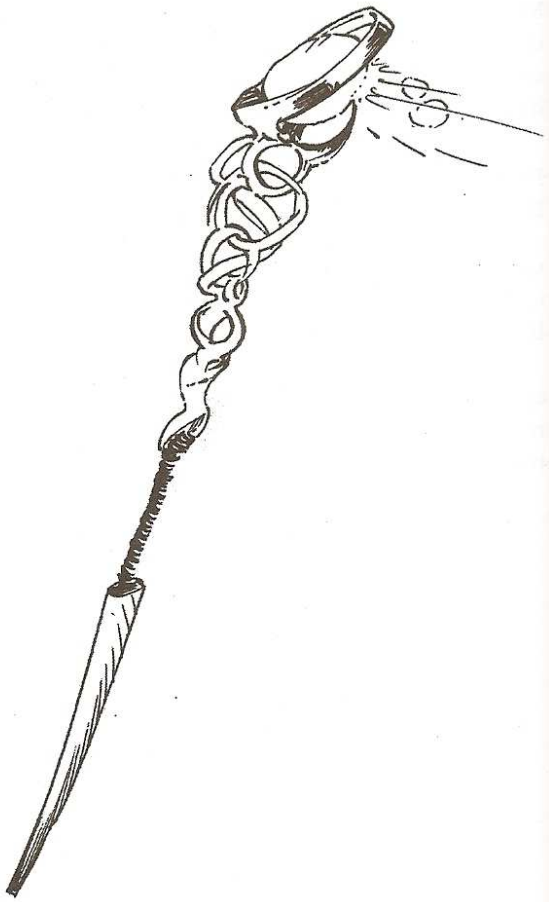
Este cajado ricamente ornamentado pode ser utilizado tanto por Magos jovens como pelos mais experientes. Ele ajuda a focalizar a atenção do místico em uma magia que ele está realizando. Acredita-se que as runas nele entalhadas possuam um efeito hipnótico que facilita a focalização das energias no efeito desejado.

Como conseqüência, qualquer evento que vise quebrar a concentração de um Mago durante uma magia tem 50% de chance de não conseguir distrai-lo.

Cajado de Odin

Durante uma tempestade, permite ao Personagem chamar raios do céu para acertarem onde ele desejar. Cada carga equivale a uma potência elétrica de 2d6 de dano (até um máximo de 10d6 por raio - 5 cargas). O Personagem pode convocar 1 raio a cada 5 minutos. O cajado é feito com até 40 cargas, mas pode ser recarregado.

Cajado de Ressurreição



Este cajado poderosíssimo possui um número limitado de cargas, e está sempre diretamente relacionado a algum deus. Os Cajados de Ressurreição mais conhecidos são os cajados de Christos, de Zeus e de Hades.

Não se tem notícia de nenhum deles que tenha sido feito com mais do que 10 cargas. Quando o cajado é usado, todos os pontos de Fé e de Magia do Usuário são drenados (o Personagem deve ter pelo menos um dos dois tipos, e deve estar com todos os pontos quando acionar os poderes milagrosos do cajado). O cajado traz a vítima escolhida de volta à vida, e em plenas condições físicas e mentais. Estes cajados possuem um limite máximo de tempo para que a ressurreição funcione, caso contrário, as ligações entre o morto e Spiritum estarão fortes demais para o cajado romper.

Tempo máximo	1d100
1 dia	01-55
1 semana e 1 dia	56-80
1 mês e 1 dia	81-90
1 ano e 1 dia	91-97
1 década e 1 dia	98-00

Cada uso utiliza-se de uma carga. O cajado não pode ser recarregado. Ao ser utilizado, o Personagem fica sem pontos de Fé e de Magia por 24 horas. A partir desse período, ele recupera os pontos naturalmente.

Cajado do Abismo

Este artefato místico é um dos mais hediondos Itens Mágicos conhecidos. O cajado parece ter sido esculpido em almas humanas, e alguém que fique muito tempo próximo começa a escutar os lamentos dos espíritos aprisionados no cajado. Este cajado sustenta, em sua parte superior, um crânio de demônio Bergahazza especialmente preparado.

Diz-se que a rainha dos espíritos malévolos, Ereshkigal, foi quem ordenou aos ferreiros das almas que construíssem para ela este cajado, para que ela pudesse comandar os Espectros no Inferno.

O menor dos poderes conhecidos do Cajado do Abismo é a capacidade de conjurar e controlar dezenas de espíritos menores uma vez ao dia (10+3d6 espíritos).

Espíritos: 10PVs, capazes de voar, IP2, 1 ataque por rodada 45%, dano 1d6. Os espíritos permanecem na Terra por 3d6 rodadas, retornando ao cajado após este período.

Outros poderes do cajado: realizar ataques espirituais violentíssimos três vezes ao dia. Estes ataques causam 10d6 pontos de dano contra um alvo específico, congelando a alma e, se a vítima morrer com este ataque, sua alma será aprisionada no cajado.

Qualquer demônio que se aproxime do cajado mais do que 20m precisa fazer um Teste de WILL ou ficará sob a influência direta do Dono do cajado. Se chegar a menos de 10m do Usuário, terá de passar em outro Teste de WILL ou ficará sob o controle do Personagem durante 3d6 rodadas.

Além disto, qualquer pessoa que chegar mais próximo do que 10m do cajado quando ele estiver ativado precisa passar por um Teste de WILL ou fugir em pânico.

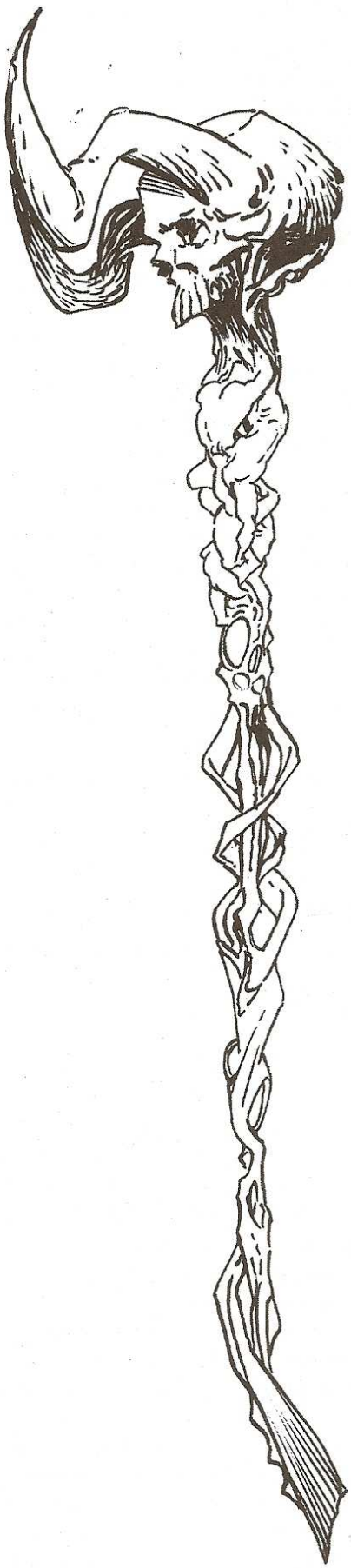
Como último poder, o Dono do cajado é capaz de torturar as almas que se encontram aprisionadas dentro do cajado, e também pode conversar com elas, negociando informações das almas aprisionadas.

Este Item Mágico torna o Usuário extremamente cruel e sádico com o tempo de uso, modificando a personalidade deste até o Personagem se tornar um NPC (e provavelmente um inimigo mortal do restante do grupo).

Cajado do Sacerdote

Cada um destes cajados é criado para uma religião específica. Apenas um sacerdote desta religião pode tocar e usar o Cajado do Sacerdote. Membros de mesma religião podem carregá-lo, mas não usarão os poderes. Membros de outras religiões sofrem um dano de 1d6 ao toque, com direito a Teste de Resistência para reduzir o dano à metade, sacerdotes de outras religiões sofrem o mesmo dano, sem direito ao Teste.

Uma vez ao dia, o sacerdote pode enviar uma mensagem telepática a todos os seguidores de sua religião em um raio de 25m. Todas as pessoas que estiverem na área de efeito e forem da mesma religião do sacerdote, receberão a mensagem em sua mente, mesmo que o sacerdote não esteja ciente da presença da pessoa ou não saiba que ele também é seguidor desta religião. A menssagem pode conter qualquer conteúdo, mas deve ser breve e objetiva. Não há Teste de Resistência para este efeito.



Cajado dos Druidas

Este cajado fornece ao Usuário conhecimentos sobre todas as espécies de animais e vegetais naturais que habitam uma região de florestas em até 1km de raio. Só pode ser utilizado por druidas. Dá ao druida +2 Focus em qualquer efeito dos Caminhos de Animais ou Plantas.

Cajado Elemental

Os Cajados Elementais têm a propriedade de reforçar o Dono quando este realizar magias do Caminho do Cajado e de protegê-lo quando este sofrer um ataque do Caminho Oposto ao do Cajado. Um Cajado Elemental possui sempre uma pedra preciosa bruta cravado em sua ponta (rubi para o do Fogo, aqua marine para o da Água, safira para o do Ar, esmeralda para o da Terra, diamante para o da Luz e ônix para o das Trevas), e as runas entalhadas no cajado deixarão clara sua função. Todos os efeitos baseados no Caminho do Cajado feitos pelo Mago e que permitam um Teste de Resistência por parte do inimigo recebem uma penalidade no Teste de Resistência. Todos os efeitos baseados no Caminho Oposto realizados contra o Usuário do cajado e que puderem ser resistidos também recebem uma bonificação.

O único porém deste cajado é que ele impede que o Dono faça magias do Caminho Oposto enquanto o estiver utilizando.

Variantes Conhecidas	1d10
+5% ataque e defesa	1-4
+10% ataque e defesa	5-7
+15% ataque e defesa	8-9
+20% ataque e defesa	0

Caminho	Caminho Oposto	1d6
Fogo	Água	1
Água	Fogo	2
Ar	Terra	3
Terra	Ar	4
Luz	Trevas	5
Trevas	Luz	6

Cajado Pethö

Também conhecido como Machado Pethö e como Espada Pethö. Na verdade, não faz nenhum sentido estabelecer que objeto ele realmente era, na medida em que sua propriedade era mudar de forma conforme o desejo de seu criador. Acredita-se que se tratava de um cajado por ser uma tradição dos Magos austro-húngaros a criação de cajados mágicos.

Este cajado pode, por 3d6 rodadas assumir a forma de qualquer objeto inanimado. Ao final deste período, ele retorna à sua última forma se o comando não for renovado.

Durante a utilização de uma forma, o Dono pode comandar outra, que terá duração de 3d6 rodadas e a forma a apartir da qual ele se transformou passa a ser a forma básica. Dizem que um destes não pode se tornar menor que uma taça ou maior que um cajado.

Caldabog

Espada mágica de Tuatha de Danann, rei dos irlandeses e primeiro rei da corte Seelie das Fadas, em Nova Arcádia. A espada queimava as mãos de quem se apossasse dela indevidamente. Seu nome quer dizer "forte descarga de raio". Para efeitos de jogo, considere Caldabog como uma espada +5, com diversos poderes mágicos.

Caldeirão



O Caldeirão deve ser confeccionado em ferro, no tamanho que a bruxa ou Mago julgar conveniente para seus estudos. É no caldeirão que deve ser aquecida e preparada toda e qualquer poção destilada pelo feiticeiro.

Este é um dos instrumentos mais utilizados nas Cabalas, pois é o único que pode ser aproveitado por todos os Magos que o construíram, em rituais específicos.

O Caldeirão Mágico reduz o tempo de preparo de uma poção ou elixir pela metade.

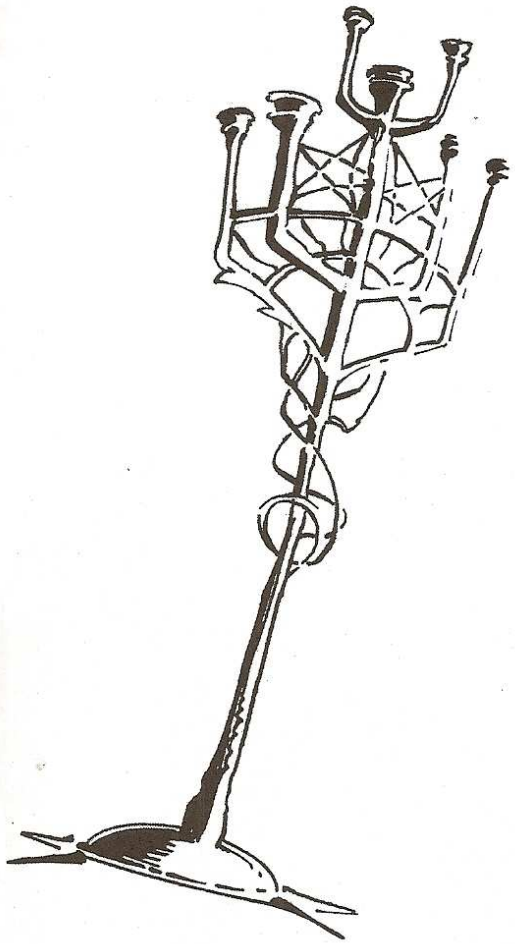
Candelabro Clarabóia

Este objeto não tem nenhum efeito ao ar livre. Quando iluminado em lugar fechado ou dentro de alguma sala ou túnel, a luz emitida pelo candelabro é projetada em qualquer parede ou teto dentro de seis metros de raio e produz uma duplicata exata do céu ao ar livre, sem nuvens.

Se ativado durante o dia, a luz projetada sobre o teto imita vagamente a posição sol. À noite, são duplicadas com exatidão as posições da lua e das estrelas, exatamente como elas seriam observadas se fossem vistas daquela posição debaixo de um céu claro e cristalino. A projeção também marca mudanças que reproduzem os movimentos dos corpos celestiais no céu (como um projetor em um planetário, simulando até mesmo cometas e outros fenômenos).

Este candelabro é muito valioso para os que vivem próximo ao mar, pois permite que os navegantes se orientem mesmo sob fortes chuvas ou neblina.

Candelabro de Escuridão



Quando este objeto é iluminado por um clérigo de Tenebras, o candelabro irradia uma zona de escuridão equivalente a cinco metros de raio, e que pode ser expandido de acordo com a Força de Vontade (WILL) de quem acender o candelabro.

Se o clérigo manter a concentração (ou seja, permanecer imóvel e sem fazer nenhuma outra ação), poderá expandir a aura de escuridão para até WILL metros de raio. Todos os clérigos de Tenebras que estiverem dentro do raio de ação do candelabro enxergam normalmente na escuridão mágica.

Candelabro de Hospitalidade

Este artigo irradia luz como um candelabro normal. Quando é ativado, todos os venenos (mesmo os que estiverem em efeito) que forem iluminados por sua luz em um raio de até cinco metros são neutralizados automaticamente.

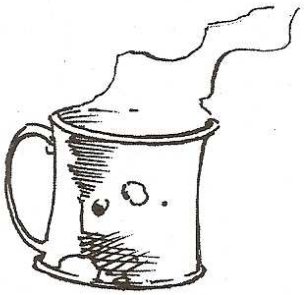
Feitiços e artigos ou itens que criam veneno não trabalham, embora, se retirados da zona de efeito, eles voltam a funcionar normalmente. Criaturas venenosas estão impossibilitadas de produzir seus venenos na área de iluminação. Qualquer Personagem que comer junto da zona de efeito também não será envenenado. O candelabro pode ser utilizado uma vez por dia, e somente durante cerca de dez minutos.

Candelabro de Pirotecnia

Quando iluminado, este candelabro de sete pontas provoca uma grande exibição pirotécnica. Estes fogos de artifício permanecem cerca de dois ou três quilometros no ar, e são visíveis a até 3 km.

Se o candelabro for iluminado no subterrâneo ou em um lugar fechado, a exibição de fogos sobe tão alto quanto possível (e geralmente transformando a sala em um inferno vivo e colorido), podendo inclusive atear fogo em materiais inflamáveis. A pirotecnia dura enquanto as velas que iluminam este candelabro permanecerem acesas (3d6 rodadas), mas não fazem dano.

Caneca do Café da Manhã



Este é um dos Itens Mágicos mais queridos dos guerreiros, pois basta deixar a caneca descoberta durante toda a noite e, na manhã seguinte, assim que o guerreiro acordar, ela estará cheia de leite quente achocolatado na temperatura que o guerreiro desejar.

Cantil de Água Infinita

Este cantil tem capacidade de conter água sufuciente para uma pessoa beber durante um dia.

Uma vez utilizado, o cantil deve permanecer fechado durante pelo menos uma alvorada e um por do sol (ou seja, se foi usada durante o dia, só poderá ser usado novamente na manhã seguinte e, se foi usado à noite, só poderá ser usado na noite seguinte). Passado este período, o cantil estará novamente cheio com água fresca e potável.

Cantil Purificador

Este cantil filtra água de qualquer tipo tornando-a potável. O Dono mergulha o cantil em um corpo d'água qualquer (rio, mar, lago, poça, oceano, pântano...) e fecha o cantil. Após 3d6 rodadas, a água de seu interior estará fresca, sem cheiro, sabor ou cor e perfeitamente potável. O cantil só pode ser usado uma vez por dia e é capaz de purificar água para uma pessoa apenas.

Variantes Conhecidas	1d10
Cantil Purificador	1-7
Cantil de Ambrosius	8-0

Cantil de Ambrosius: Este modelo foi desenvolvido tendo o Cantil Purificador como base pelo poderoso Mago Ambrosius Binah. Além de purificar a água, ele também é capaz de filtrar venenos nela contida. Ambrosius estava desenvolvendo uma versão capaz de filtrar qualquer tipo de líquido no fim de sua vida, mas infelizmente nenhum item deste tipo chegou a ser construído.

Capa das Sombras

Esta capa negra pode ser acionada através de uma palavra de comando. Quando ativada, o Usuário torna-se literalmente mesclado às sombras. Na escuridão, o Usuário possui a Perícia Camuflagem 90% e recebe apenas metade do dano de qualquer ataque físico, porém, recebe dano dobrado proveniente de ataques de luz ou eletricidade.

Capa de Disfarces

Esta capa mágica é muito procurada por ladrões e espiões. Com um comando verbal, a Capa de Disfarces assume qualquer tipo de aparência, das roupas de um mendigo até as mais ricas roupas de um nobre. A transformação demora uma rodada completa, em que o Personagem precisa manter concentração absoluta, imaginando o tipo de roupa que deseja. Não pode realizar nenhuma outra ação (nem mesmo se movimentar) enquanto a capa se modifica.

Capa de Espinhos

A uma primeira inspeção, esta capa parece uma capa ordinária, sem nada de especial, exceto pelas belíssimas runas bordadas em seu interior.

Com um comando verbal de seu Dono, porém, a capa conjura dezenas de pequenas farpas e espinhos, que fazem com que o Usuário fique parecido com um porco-espinho.

Nesta forma, qualquer ataque físico contra o Personagem recebe de volta 1d3 pontos de dano de corte, pois quando é atacada, a capa liberta 1d3 espinhos sobre quem a atingiu.

Com outro comando, duas vezes ao dia, o Personagem é capaz de disparar 4d6 espinhos contra uma área a até 10m de distância, causando 1 ponto de dano cada um. O jogador pode dividir os dados de dano como desejar se houver mais de uma vítima na área de efeito.

Variantes conhecidas	1d10
Capa de Espinhos	1-6
Capa do Ouriço	7-9
Capa do Ouriço do Mar	0

Capa do Ouriço: Semelhante à Capa de Espinhos, mas os ataques causam 2 pontos de dano por espinho, e 1d3+2 pontos de dano para quem atacar o Usuário da capa enquanto ela estiver ativada.

Capa do Ouriço do Mar: Além dos poderes contidos na Capa do Ouriço, a Capa do Ouriço do Mar também permite ao Dono respirar normalmente se estiver debaixo de águas salgadas (não funciona em rios ou lagos de água doce).

Capa de Proteção

São consideradas capas simples, com poucos ornamentos e desenhos. As Capas de Proteção conferem um bônus para Testes de Resistência e Defesas, mas podem ser usadas em conjunto com anéis e outros objetos de proteção.

Bônus	1d100
+1, +10% para defesa	01-60
+2, +20% para defesa	61-80
+3, +30% para defesa	81-92
+4, +40% para defesa	93-98
+5, +50% para defesa	99-00

Capa do Morcego



Esta capa cinza-escuro lembra muito, quando aberta, as asas de um morcego. Por dentro da capa pode-se inclusive enxergar pequenas ranhuras e texturas que imitam veias negras espalhadas pela capa, e um observador mais atento poderá notar que o interior da capa se assemelha muito às asas reais de um morcego gigante.

O poder principal deste Item Mágico é garantir ao Usuário a capacidade de planar. O Personagem pode se arremessar de locais altos e a capa agirá como um pequeno planador, sob total controle do Dono.

As duas versões da Capa do Morcego só funcionam durante a noite, perdendo seus poderes durante o dia.

Variantes Conhecidas	1d10
Sem capuz	1-8
Com capuz	9-0

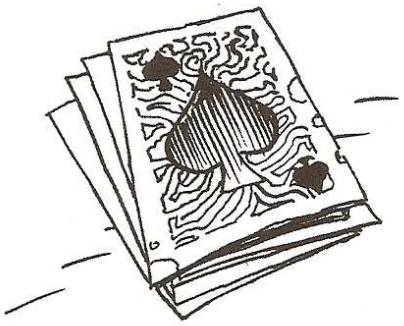
Sem capuz: A versão mais simples da Capa do Morcego.

Com capuz: Esta é uma versão mais elaborada da Capa do Morcego. Além dos poderes descritos anteriormente, quando o Usuário veste o capuz e pronuncia as palavras mágicas de controle, a Capa do Morcego é capaz de transformá-lo em um morcego gigante durante cerca de uma hora, com os poderes de radar (o Usuário sabe exatamente o que está acontecendo em um raio de 20m) e vôo (com velocidade máxima de 20m/s).

Capote de Conforto

Este capote mantém uma temperatura interior confortável e quente, resistindo a temperaturas extremamente frias. Além disto, o capote se mantém limpo e seco, mesmo se o tempo estiver chuvoso.

Cartas de Adivinhação



Este deck de cartas pode ser utilizado uma vez por dia. Consiste em um baralho comum, que o Usuário deve embaralhar pensando em até três perguntas. Em seguida, ele colocará três cartas na a mesa, com a face voltada para baixo. Em seguida, faz uma pergunta em voz alta, virando uma das cartas logo em seguida, e assim por diante, até que as três perguntas sejam respondidas. Os naipes das cartas viradas representam as respostas:

Paus (Não), **Ouro** (Sim), **Copas** (Irrelevante), **Espadas** (a pergunta foi mal formulada).

A critério do Mestre, as figuras (Valete, Dama, Rei e Ás) podem ter significados especiais.

Capuz de Invisibilidade

Este capuz é acionado quando o Dono o coloca sobre a cabeça, o que permite o acionamento em silêncio. Todo o corpo do Usuário, juntamente a seus pertences, ganham uma aura de invisibilidade por 3d6 rodadas. Além disso, os sons emitidos pelo Usuário são abafados, permitindo que ele se mova em silêncio completo. Se o Usuário pegar um objeto, este não produzirá qualquer som. No entanto, se deixar o objeto cair no chão, o som será normal.

O Dono não pode cancelar apenas um dos efeitos. Para fazê-lo, deve retirar o capuz e ambos os efeitos (silêncio e invisibilidade) serão anulados.

Este item é considerado poderoso, pois pode ser usado até 5 vezes por dia. Entre um uso e outro não é necessário nenhum tipo de intervalo, mas o capuz deve ser acionado.

Cesta do Bebê

Esta cesta foi desenvolvida pela maga Stephanie Borenhauser que, de bom grado, ensinou todas as feiticeiras suas amigas a repetirem o processo de criação do item.

Esta cesta funciona por até 23 horas contínuas. Ela mantém um bebê de até 1 ano de idade alimentado, aquecido e limpo. Não é necessário tomar nenhum tipo de cuidado com o bebê ou com a cesta neste período. Após este período, a cesta precisa ser deixada vazia por uma hora para restaurar sua energia e, então, pode funcionar novamente. A cesta emite um aviso quando o período está chegando ao final.

Stephanie criou esta cesta durante sua carreira de criadora de Itens Mágicos. Ela estava por completar a primeira versão de seu manto místico quando seu filho, o pequeno Kurak, a interrompeu destruindo um projeto de 27 dias. Ela, então, desenvolveu a Cesta do Bebê para nunca mais ser interrompida de surpresa durante seu trabalho.

Cesta Mágica de Carregar



A diferença entre uma Cesta Mágica e seus "irmãos" Baú e Bolsa é que na cesta é impossível esconder o que se está carregando. A Cesta deve sempre estar voltada com a boca para cima, e o Usuário pode empilhar tudo o que conseguir dentro da cesta até o limite de peso, e a cesta pesará no máximo 5kg. O maior problema das Cestas Mágicas é o de se equilibrar os objetos sobre a cesta .

Peso Máximo	1d10
50kg	1-4
100kg	5-7
200kg	8-9
300kg	0

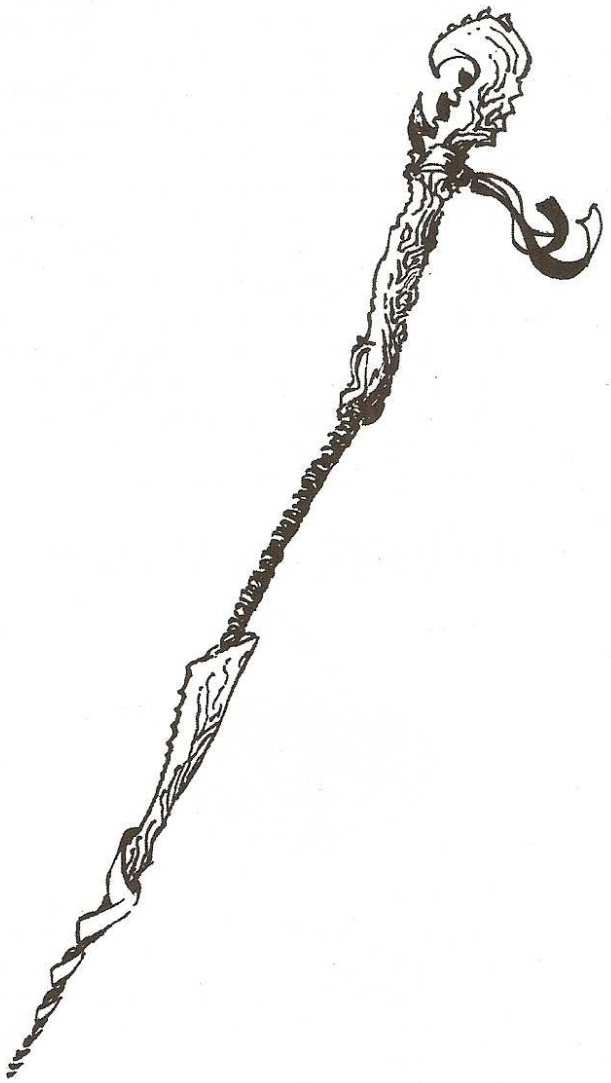
Cetro da Prosperidade

Este cetro foi criado pelo Mago Cristofer para presentear o monarca Warren Dahrius VI no dia do seu casamento. Enquanto o monarca carregasse o Cetro da Prosperidade e fosse fiel ao seu juramento à coroa, o cetro garantiria que a produção de gêneros alimentícios seria sucifiente para alimentar todo o povo de sua nação.

O cetro não afetava o clima. Enchentes e secas aconteceram ao longo do próspero reinado de Warren Dahrius VI, mas ao chegar o momento da colheita, para surpresa dos inimigos de Dahrius, esta era farta e de qualidade.

O Cetro da Prosperidade foi perdido durante a Guerra das Trilhas mas acredita-se que ainda exista.

Cetro das Catástrofes



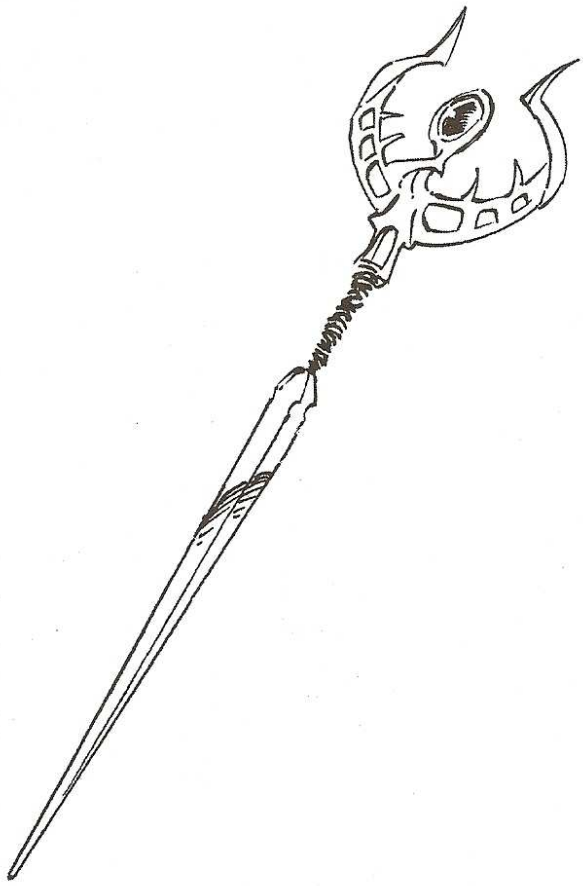
Estes cetros dão ao seu Usuário um aviso de que uma catástrofe natural está por acontecer. O Usuário não precisa ser uma pessoa influente na vila ou cidade onde mora, mas recomenda-se que o cetro esteja em poder de uma pessoa com influência suficiente para evitar os danos provocados pelas potenciais catástrofes.

O prazo de antecedência com que o aviso chega depende do cetro. De modo geral, o Usuário é avisado com pouca antecedência e precisa abandonar todas as suas atividades se quiser tomar as providências recomendadas.

O cetro é capaz de distinguir uma catástrofe real de uma simples ameaça (por exemplo, o Cetro de Catástrofes não avisa que vai chover, mas avisa que uma determinada chuva causará uma enchente relevante).

Os Cetros de Predição não são capazes de detectar catástrofes mágicas, mas podem avisar catástrofes criadas indiretamente (por exemplo, o Cetro de Catástrofes pode avisar se uma represa ou dique foi destruída e as águas irão inundar a cidade mesmo que a represa tenha sido destruída por uma magia).

Cetro de Marte



Este cetro é utilizado pelas comandantes Valkírias e por Anjos Captares para abrir portais dos Campos de Marte para a Terra. É um objeto muito valioso para os Anjos, e que os Demônios mais poderosos pagariam muitas almas para colocarem as mãos, pois um portal diretamente em Marte seria o ponto de partida ideal para um ataque ao Castelo Júpiter, lar dos Anjos Altíssimos.

Existem cerca de trinta ou quarenta Cetros de Marte construídos pelos ferreiros anões de Aasgard, mas especula-se que o deus Loki tenha conseguido copiar três ou quatro cetros destes, cujo paradeiro é desconhecido.

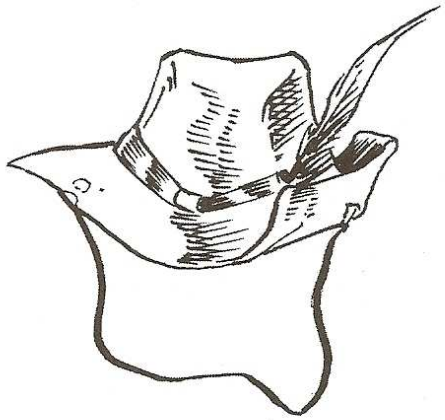
A simples posse de um destes cetros (tanto o de Marte quanto o de Loki) é ilegal e passível de morte ou destruição pelas Valkírias e pelos Captares.

Variantes Conhecidas	1d10
Cetro de Marte	1-9
Cetro de Marte (Loki)	0

Cetro do Inferno

De uma certa forma, este cetro imita as habilidades do Cetro de Marte, mas foi desenvolvido pelas Succubi e Incubi para proporcionar um acesso aos campos de treinamento no Sétimo Círculo do Inferno para a Terra. Existem cerca de setenta Cetros do Inferno, quase todos eles protegidos por demônios bastante poderosos.

Chapéu de Disfarces



Estes chapéus não possuem forma definida, pois podem se transformar em qualquer outro tipo de chapéu. A única característica comum a todos eles são as runas bordadas em linha grossa vermelha no interior do chapéu. Estas runas não mudam de forma, não importa como o chapéu se disfarce.

Este chapéu pode assumir a forma de qualquer tipo de chapéu, elmo, capacete, touca ou capuz que o Usuário imaginar, e também pode alterar o rosto (e parte do busto) do Personagem para qualquer tipo de rosto (caucasiano, negro, oriental, índio ou qualquer outro), cor e forma de cabelo, olhos e nariz e até mesmo o sexo (mas lembre-se que somente o rosto e busto são afetados. Um homem branco disfarçado de negro ainda possui o resto do corpo branco).

Não é possível copiar exatamente uma pessoa. O máximo que o chapéu consegue é imitar a Perícia Disfarce 50%

Chapéu de Teleportação

Este estranho chapéu parece um turbante azul com uma estrela e uma meia lua bordadas em linha branca. Uma vez por semana, o Usuário pode ativar seu mais prezado poder. A capacidade de se teleportar sem erro para qualquer local dentro do mesmo continente. Uma vez ativado, o chapéu não pode ser utilizado por seis dias e um dia.

Chapéu do Conhecimento

Estes chapéus foram criados por um Mago muito preguiçoso chamado AlexSunders, que pediu a um colega que desenvolvesse estes chapéus para ele. Quando o Usuário coloca este chapéu, ele adquire os conhecimentos relativos a uma Perícia específica, equivalente a 60%.

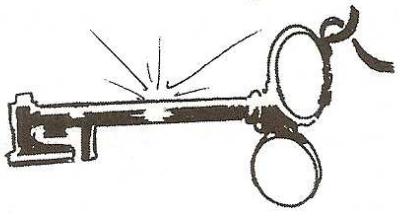
Variantes Conhecidas	1d100
Artes (escolha uma)	01-25
Artes (escolha duas)	26-30
Ciências (escolha uma)	31-60
Ciências Ocultas (escolha uma)	61-65
Idioma (escolha um)	66-90
Línguas antigas (escolha uma)	91-95
Medicina (escolha uma)	96-08
Medicina (escolha duas)	99-00

Chapéu dos Sonhos

Por motivos óbvios, só funciona quando o Usuário dorme. Com este chapéu, o Personagem é capaz de controlar seus sonhos, e lembrar-se deles quando acordar. Na verdade, o espírito do Personagem fará uma viagem aos Reinos do Sonhar. Muitos destes chapéus funcionam somente durante determinada lua (sorteie na tabela abaixo).

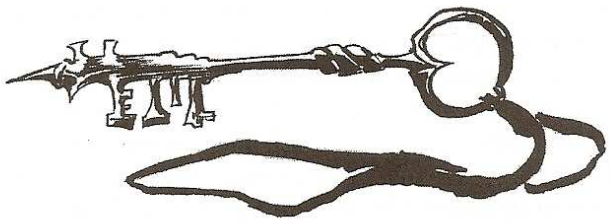
Variantes Conhecidas	1d100
Lua Nova	01-25
Lua Crescente	26-50
Lua Cheia	51-75
Lua Minguante	76-00

Chave Mágica



Estas maravilhosas chaves são capazes de abrir qualquer porta não mágica. Basta o Usuário segurá-la próxima à fechadura que deseja abrir e repetir as palavras mágicas "Abre-te Sésamo", e a chave mudará completamente de formato, ajustando-se com perfeição à fechadura.

Chave Prateada de Questor



Este item foi desenvolvido pessoalmente por Questor e é um item único, usável apenas uma vez por mês.

Questor, quando em necessidade, tirava a chave do bolso e fazia um movimento de abrir uma fechadura em pleno ar. Surgia, então, uma porta sem paredes a sua volta. Questor abria a porta e uma pequena casa de dois quartos, sala, cozinha e banheiro estava do outro lado da porta. Porém, nada era visto do lado de fora.

A casa é agradável, com temperatura interna amena e independente do clima externo. Há água e comida suficientes para até quatro hóspedes além do próprio Questor permanecerem nela por até 1 semana.

Quando a porta é fechada por dentro ela desaparece do mundo físico, o que torna a casa inacessível. A casa se localiza no Plano Astral e não possui janelas ou outras portas. Ao se abrir a porta de entrada, ela reaparecerá no exato local no mundo físico onde foi criada inicialmente.

Chicote Mágico

Consulte Arma Mágica.

Chicote de Escalada

Este chicote não possui nenhum tipo de vantagem em combate. No entanto, o Dono pode usá-lo para facilitar uma escalada de muro, pedra, árvore ou parede. Para isto, basta que haja um ponto de apoio visível, no qual o chicote possa se enrolar e se prender.

O Dono ataca com o chicote na direção do apoio e este se prende de maneira firme automaticamente. O chicote não se estica para alcançar o apoio, no entanto, ele agüenta até 120kg de peso.

Chicote Sagrado de Aifrahem

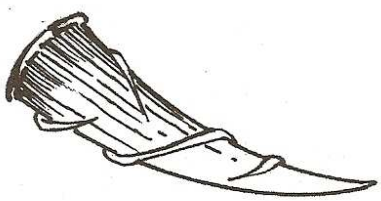
O Chicote Sagrado de Aifrahem foi criado pelo Mago Merlain para combater os servos do mal. Ele só pode ser usado contra mortos-vivos ou contra demônios.

Um golpe com o Chicote Sagrado de Aifrahem causa dores internas em todos, exceto o Usuário, dentro de um raio de 3 metros (todos deve fazer um Teste de Resistência ou ficam paralizados na rodada seguinte).

Três vezes por dia, o Usuário pode usar um golpe especial chamado "Castigo de Deus" que faz 4d6 pontos de dano elétrico (com direito a Teste de Resistência para reduzir o dano à metade) em um único alvo. Este poder não pode ser usado duas vezes contra o mesmo inimigo. Outro poder que o chicote confere ao Usuário é a capacidade permanente de sentir a presença de criaturas maléficas (mortos-vivos e demônios) dentro de um raio de 10 metros, independente de estarem visíveis ou escondidas.

O Chicote Sagrado de Aifrahem foi criado para servir o Demiurge. Se usado para um fim que contrarie Seus desejos, o chicote pode atingir o próprio Usuário em vez do oponente. Caso seja uma falta muito grave, o chicote pode usar uma das descargas elétricas no próprio Usuário, como forma de doutrinar o pecador nas Palavras de Deus.

Chifre de Animar os Mortos



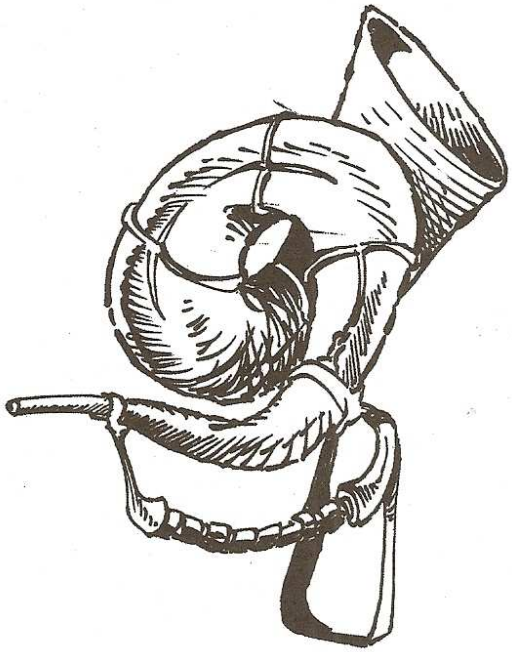
Este chifre pode ser ativado uma vez por noite. Quando soprado como uma corneta, o cadáver mais próximo dentro de 20m é animado como um zumbi ou esqueleto. Se o corpo está relativamente intacto, se torna um zumbi; caso contrário, torna-se um esqueleto. O Usuário tem controle completo sobre o morto-vivo resultante. A animação dura até o morto-vivo ser destruído.

Chifre de Anulação Mística

Quando este chifre é soado, todos os objetos mágicos que estiverem dentro de um raio de 25m deixam de funcionar durante 3d6 rodadas. Todos os itens que pertençam ao Dono do chifre e que estejam dentro de um raio de um metro quando o chifre for tocado permanecem funcionais.

O chifre original foi confeccionado de um chifre de carneiro das montanhas por um Mago da Ordem do Graal. Itens mágicos mais poderosos ou artefatos podem fazer um Teste de Resistência apropriado para manterem seus poderes. O chifre pode ser utilizado uma vez por semana.

Chifre de Chamar Animais Selvagens



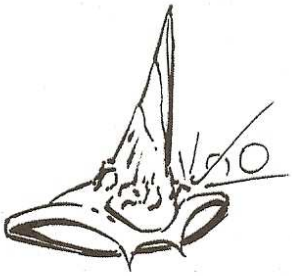
Quando o Usuário deseja utilizar este chifre, ele mentaliza um tipo específico de criatura e toca o chifre em alto e bom som. Se alguma criatura do tipo especificado estiver dentro do alcance do chifre (cerca de 20km) ela responderá ao chamado, aparecendo tão rápido quanto for possível.

Ao contrário das criaturas conjuradas, este animal não desaparecerá após 3d6 rodadas; porém, não obedecerá ao tocador após este período, ficando sujeito à natureza do animal. Caso nenhum animal do tipo especificado esteja na região, nenhum atenderá ao chamado. Só pode ser utilizado com animais irracionais.

Variantes conhecidas	1d10
Chifre dos Animais	1-9
Chifre de Criaturas	0

Chifre de Criaturas: Semelhante ao Chifre de Animais, mas o Dono pode mentalizar criaturas fantásticas também.

Chifre do Rinoceronte



Este chifre foi trazido da África pelos primeiros exploradores. Uma vez montado em uma tiara, o Usuário pode usar o Chifre do Rinoceronte, e adquire os seguintes poderes:

Ele pode realizar ataques correndo contra o alvo e arremessando-se contra ele. O chifre causa 4d6 pontos de dano por ataque, mas o Usuário precisa de espaço para correr e 3 rodadas para se recuperar do choque.

Cinto da Serpente

Estes cintos de pele de cobra possuem uma característica muito peculiar. Quando arremessados no chão e ditas as palavras mágicas, os cintos transformam-se em cobras vivas, que obedecem a qualquer pensamento do Usuário. As cobras permanecem por 3d6 rodadas, convertendo-se novamente em cintos após este período.

Se as cobras forem destruídas, elas revertem à condição de cinto e podem ser utilizadas novamente após uma semana, tempo que o cinto utiliza para se reconstruir.

Variantes Conhecidas	1d100
Naja	01-25
Anaconda	26-50
Coral	51-75
Cobra Verde	76-90
Ninho de cobras	90-00

Naja: A famosa cobra egípcia que possui um "manto" logo abaixo da cabeça. É considerada uma das cobras mais venenosas do mundo. [12 PVs, IP 0, Ataque: Picada 30%, dano 1+5d6 (veneno)].

Anaconda: Cobra das águas da floresta amazona, equivalente à Python. É uma cobra gigantesca, com quase 11 metros de comprimento. [36 PVs, IP 3, Ataque: Esmagamento 50%, dano 2d6 por rodada].

Coral: A maior característica desta cobra é o fato dela ser listrada de vermelho, branco e preto. [6 PVs, IP 0, Ataque: Picada 30%, dano 1+4d6 (veneno)].

Cobra Verde: Esta cobra marinha é pequena, mas extremamente perigosa dentro d'água. [6 PVs, IP 0, Ataque: Picada 60% (dentro d'água) 30% (fora), dano 1+5d6 (veneno)].

Ninho de Cobras: Este cinto especial criado pelos Sacerdotes de Dagon transforma-se em um ninho de cobras, com cerca de 20 a 30 serpentes. [4PVs, IP 0, Ataque: Picada 30%, dano 1d2]. As serpentes obedecem aos comandos do Dono do cinto.

Cinto de Castidade Mágico

Estes cintos foram desenvolvidos pelo Mago Brindolise para tentar controlar sua "obediente" esposa enquanto tentava se aventurar em masmorras distantes.

O cinto deve ser colocado na mulher, e as palavras mágicas de ativação devem ser proferidas pelo Mago. O Cinto de Castidade Mágico será fechado magicamente e somente a palavra de desativação, proferida pelo Mago cuja runa está inscrita no cinto, pode abrí-lo novamente.

Como alguns outros Magos descobriram, rituais de desencantamento podem ser efetivos para desativar o cinto.

Variantes conhecidas	1d10
Para Mulheres	1-9
Para Homens	0

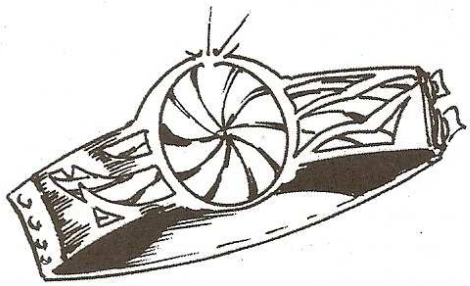
Cinto dos Piratas

Estes cintos adornados eram muito cobiçados pelos bucaneiros. Durante a época dos piratas, andar na prancha era um dos castigos mais temidos pelos marinheiros, simplesmente porque cerca de 70% dos piratas NÃO sabiam nadar.

O Cinto dos Piratas funciona literalmente como uma bóia, mas completamente discreto; pode ser usado sem chamar nenhuma atenção, pois, para todos os aspectos, é idêntico a um cinto ou cinturão de piratas comum.

O efeito é permanente. Enquanto o pirata estiver vestindo o cinto, ele será impossibilitado de afundar, permanecendo na superfície. O efeito pode ser desligado por 3d6 rodadas, através de uma palavra de ativação, mas, quando acabar o tempo, o Usuário será puxado para a superfície novamente.

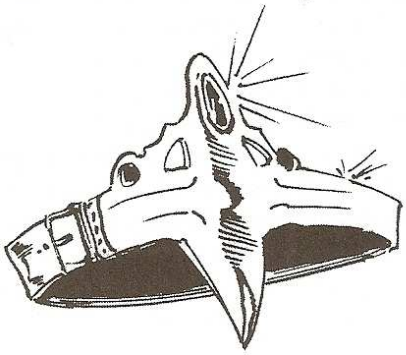
Cinturão de Força de Gigantes



Estes cinturões mágicos conferem ao Usuário a Força equivalente à de um gigante. Segundo as lendas, os cinturões foram criados inicialmente pelos Magos de Aasgard, como prêmio para os guerreiros que mais se destacassem entre os Vikings. Existem poucos destes cinturões, e quase todos estão nas regiões mais frias da Europa.

Variantes Conhecidas	1d100
FR 30	01-50
FR 36	51-70
FR 39	71-90
FR 42	91-95
FR 48	96-00

Cinturão de Hipólita

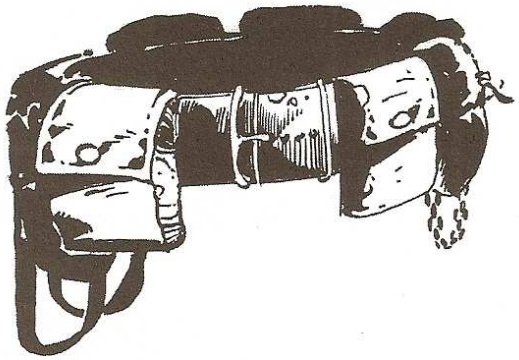


Este artefato foi construído pelo deus Ares em pessoa e presenteado a Hipólita, rainha das Amazonas. Mais tarde, Hércules, em um de seus doze trabalhos, enfrentou Hipólita e recuperou o Cinturão, levando-o de volta à Grécia.

O cinturão foi dado a Admene, filha do rei Euristeu. Com a morte de Admene, o cinturão passou para seu filho Meneo, e desde então não se tem mais notícias deste Artefato. Especula-se que esteja em algum lugar de Arcádia.

O cinturão confere a quem o usar a Força de dez gigantes (o equivalente a FR 50).

Cinturão de Muitos Bolsos



Um Item Mágico clássico das lendas norueguesas. Forjado pelos anões bondosos, foi entregue a algumas costureiras, mas os Magos da Terra descobriram novos usos para este item. Em primeiro lugar, poderiam carregar consigo todos os materiais de rituais e magias, bem como toda aquela parafernália de equipamentos de medida, pesquisa e outros.

O cinturão possui um determinado número de bolsos. Cada um pode alojar até 10kg de objetos, desde que o volume somado destes não ultrapasse 1x1x1m por bolso. A única restrição é que o objetos não podem ser maiores do que 20cm em nenhuma direção. O cinturão, mesmo quando cheio não pesa mais do que um cinturão normal.

Número de bolsos	1d100
3	01-55
5	56-75
7	76-85
9	86-95
11	96-00

Cinturão do Troll

Este cinturão é confeccionado a partir de um cinto de couro. Ele é embebido em sangue de Troll por um mês e um dia, e depois deixa-se secar. Este processo deve ser repetido por 5 vezes e só então encantado com as Magias necessárias.

O Usuário de um Cinturão do Troll passa a ter Força 27 (bônus de dano +7). Além disso, ele passa a regenerar danos físicos à taxa de 1 PV a cada duas rodadas, podendo inclusive trazer o Personagem de volta à vida caso tenha chegado a morrer por dano. O Cinturão do Troll não regenera danos causados por fogo ou por ácido, e só passa a funcionar após ser usado por seu Dono durante uma semana.

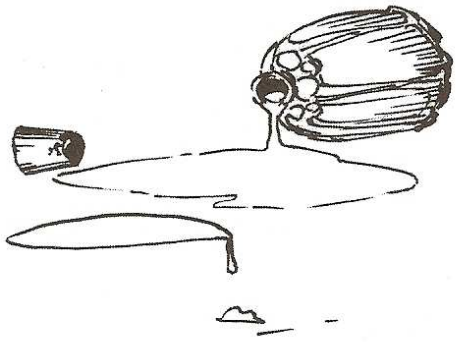
Cogumelos de Viagem Astral

Estes cogumelos especiais parecem, a uma primeira vista, com cogumelos comestíveis comuns, mas, se ingeridos, durante os primeiros dez minutos, deixam a pessoa sofrendo alucinações e tontura, e depois disto fazem com que ela desmaie e seu espírito penetre no Plano Astral, onde poderá permanecer por até 24 horas.

O espírito pode retornar ao corpo quando desejar, mas, se o Usuário for acordado na Terra antes deste tempo, o espírito retornará à força para o corpo e o Personagem sofrerá dores de cabeça pelos próximos dois dias.

Estes Cogumelos são encontrados sempre em pequenos grupos com 2+1d6 fungos.

Cola Mágica



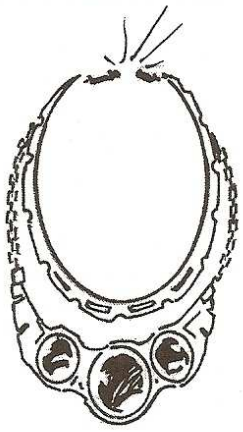
Esta cola precisa ser acondicionada dentro de um vidro especial também mágico, ou ela colaria a tampa no frasco. A Cola Mágica é uma substância branca pastosa capaz de colar praticamente qualquer coisa em qualquer superfície.

O Usuário passa uma camada de cola e espera 3d6 rodadas até ela secar. Uma vez seca, os dois objetos ficam permanentemente grudados, como se fossem um único objeto.

A Cola Mágica NÃO funciona em seres vivos.

Variantes Conhecidas	1d10
3 Aplicações	1-4
5 Aplicações	5-7
7 Aplicações	8-9
9 Aplicações	0

Colar de Disfarces



Estes colares não possuem uma forma definida, pois podem se transformar em qualquer outro tipo de colar, gartantilha ou medalhão. A única característica comum a todos eles são os fechos, sempre em prata.

Este colar pode assumir a forma de qualquer tipo de colar imaginário (desde cordões até colares de pérolas) que o Usuário imaginar, e também pode alterar o rosto (e parte do busto) do Personagem para qualquer tipo (caucasiano, negro, oriental, índio ou qualquer outro), cor, forma e comprimento de cabelo, olhos e nariz e até mesmo o sexo (mas lembre-se que somente o rosto e busto são afetados. Um homem branco disfarçado de índio ainda possui o resto do corpo branco).

Não é possível copiar exatamente uma pessoa. O máximo que o colar consegue é imitar a Perícia Disfarce 50%.

Variantes Conhecidas	1d10
Colar de Disfarce	1-7
Colar das Raças	8-0

Colar das Raças: Semelhante ao Colar de Disfarces, mas consegue também imitar as seguintes raças: Elfo, Anão, Halfling, Kobold, Orc e Goblin.

Colar de Idiomas

O Usuário deste colar pode entender qualquer idioma que ouvir enquanto estiver vestindo o medalhão.

O Personagem também pode escolher falar um idioma de cada vez, como um nativo.

O colar não permite ao Usuário compreender códigos, cifras, idiomas artificiais, ou qualquer idioma usado por seres extremamente mágicos, como Demônios, Anjos ou Deuses.

Variantes Conhecidas	1d10
Colar de Idiomas	1-9
Colar de Códigos	0

Colar de Códigos: Tem os mesmos poderes do Colar de Idiomas, mas este colar também é encantado com Magias que permitem a ele decifrar códigos específicos (código morse, alfabetos mágicos ou símbolos antigos). Cabe ao Mestre definir quais códigos o Colar conhece.

Colar de Proteção

São considerados colares simples, com poucos ornamentos e desenhos. Os Colares de Proteção conferem um bônus para Testes de Resistência e defesas, mas podem ser usados em conjunto com anéis, capas e outros objetos de proteção.

Bônus	1d100
+1, +5% para defesa	01-50
+1, +10% para defesa	50-55
+2, +10% para defesa	56-75
+2, +20% para defesa	76-80
+3, +15% para defesa	81-89
+3, +20% para defesa	90-94
+4, +40% para defesa	95-97
+5, +50% para defesa	98-00

Colar de Pura Respiração



Este colar permite ao Usuário respirar em ambientes envenenados, cheios de fumaça ou vapores tóxicos sem receber nenhum dano. O colar não lhe permite respirar debaixo d'água, no vácuo, ou em outras situações onde o oxigênio não exista. Ele apenas é capaz de separar o oxigênio do resto do ar.

Já foram encontrados Colares de Pura Respiração muito antigos com a safira no centro totalmente enegrecida, e o colar não mais funcionava. É possível que o colar se desgaste com o uso, tornando-se inefetivo se o Dono o expuser demasiadas vezes, mas não se tem confirmação desta hipótese.

Colar de Resistência

Este colar protege completamente e especificamente o Usuário de ataques mirados contra o pescoço (exemplos: garrotes, Espada Vorpal e Luvas de Estrangulador) .

Colar de Saphix

Saphix foi uma jovem estudante das artes herméticas que resolveu criar um objeto como meio de conquistar o seu amado, o feiticeiro Nicholas Chaud. Como resultado, criou

um belo colar de cristais roxos que fazia com que Saphix pudesse entrar nos sonhos do jovem. Porém, com o passar do tempo, percebeu que podia fazer usos mais interessantes do seu colar e resolveu controlar os sonhos dos seus inimigos. Isso fez ela ser reconhecida como uma feiticeira temida e perigosa por onde passava. Mas, um dia, Saphix morreu misteriosamente, e seu colar mágico sumiu.

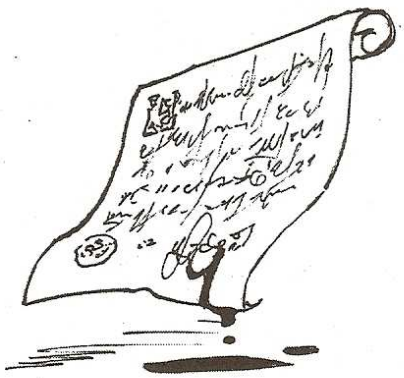
Aquele que usar o colar terá o poder de aparecer nos sonhos das pessoas, apenas mentalizando sua imagem antes de dormir. Mas, à medida que o Usuário passa a criar intimidade com o colar, ele pode controlar os sonhos das pessoas.

Algumas lendas dizem que o espírito de Saphix está preso dentro do colar, e que ela começa a aparecer nos sonhos de quem estiver usando o objeto há muito tempo, até que um dia Saphix possa tomar o controle do corpo da pessoa, para retomar seu colar.

Colares de Aterrissagens Seguras

Este colar impede o Usuário de sofrer dano de quedas. Se o Usuário cair de qualquer altura maior que 1 metro, o colar reduz a velocidade de descida para apenas 10cm por segundo, de forma que ele possa aterrissar sem nenhum problema. A maioria destes colares vem ornamentado com penas de águia, corujas ou outras aves.

Contrato Mágico



Estes contratos são muito utilizados pelos Demônios e Anjos em barganhas envolvendo almas humanas. O papel dos Contratos Mágicos deve ser preparado com complexos rituais de conjuração e encantamento, envolvendo diretamente os poderes da Ordem e do Caos.

Uma vez assinados em sangue por ambas as partes, tornam-se lei absoluta entre elas. O que foi estipulado no contrato tem de ser cumprido, sob pena dos deuses da Ordem e do Caos aprisionarem o fraudador pela eternidade.

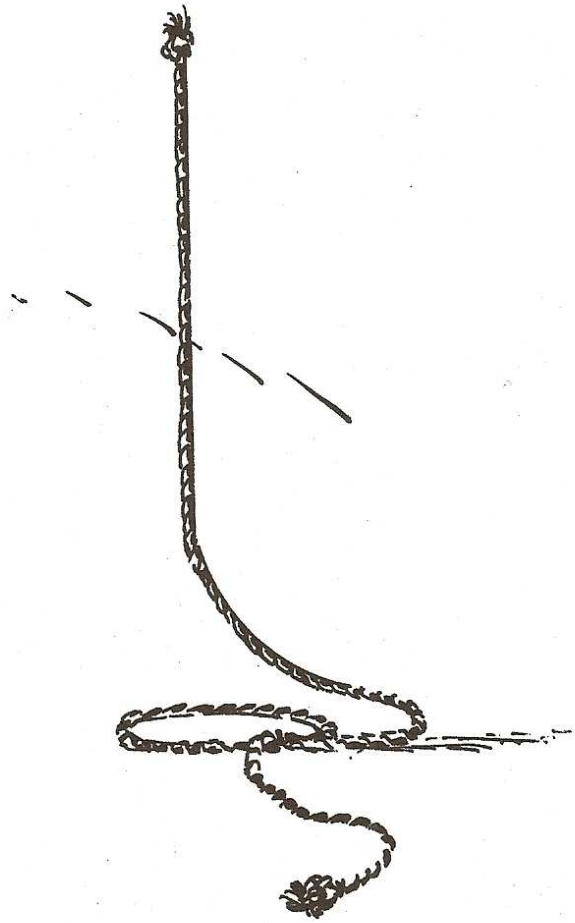
Contudo, os contratos são apenas pedaços de pergaminho e, uma vez rasgados, perdem a validade. Por esta razão, todos os mercadores de almas possuem grandes magias e rituais de proteção envolvendo estes contratos.

Cordão de Amarrar Demônios

Estes cordões especiais são fabricados em um mosteiro na Alemanha chamado Vierzehnheiligen (os catorze Santos), localizado na região da Bavária, e dados aos maiores Inquisidores exorcistas. Trata-se de um fio de cordão com cerca de 1 cm de espessura e 90 cm de comprimento. Dentro do cordão, passa um único fio de cabelo de uma freira.

Tal cordão deve ser utilizado da seguinte maneira: o exorcista passa o fio sobre o demônio ou criatura possuída e dá um ÚNICO nó, e repete uma bênção. O Demônio ou criatura de Arkanun, Infernun ou Inferno passa a ficar amarrado como se o fio tivesse FR 45. Estes fios são muito raros, porque a freira cujos cabelos eram utilizados (Frau Karine Vankast) morreu jovem e, depois de morta, seus cabelos perderam o efeito.

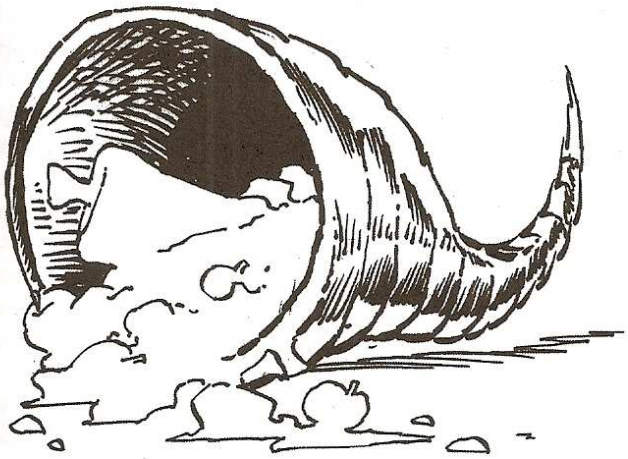
Cordas Místicas



Estas cordas são muito semelhantes a cordas comuns, com alguns fios extras em vermelho e negro entrelaçando-a. Três vezes ao dia, com um comando do Dono, as cordas agem como se tivessem vida própria durante 3d6 rodadas, arrastando-se como serpentes, enrolando alguma vítima, amarrando-se em um apoio ou qualquer outra Ordem.

Após este período, a corda reverte à forma natural. Vítimas amarradas ou nós dados pela corda permanecem após a desativação, e precisam ser desamarrados normalmente.

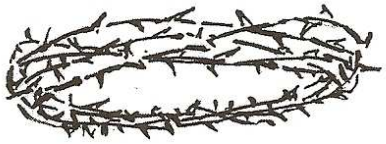
Cornucópia



Este artefato pertence ao Panteão Olimpiano, e consiste em um dos chifres da Cabra Amaltea (a cabra que alimentou Zeus quando este era apenas uma criança). A mera presença da Cornucópia faz com que a região onde ela se encontre torne-se próspera e produtiva. Além disto, a Cornucópia é capaz de fornecer alimento (literalmente uma refeição digna dos deuses) para doze pessoas por dia.

Segundo alguns escritores gregos, existia também a contra parte da Cornucópia, que seria o outro chifre de Amaltea, roubado por Hades e levado para o Inferno.

Coroa de Espinhos



Este artefato católico único é a coroa de espinhos que foi colocada sobre a cabeça de Christos quando ele esteve na Terra. Algumas lendas dizem que um pouco do sangue do Nazareno ainda permaneceu na coroa após seu sepultamento. Esta coroa foi entregue a São Paulo e depois passada para os próximos papas até a cisão das Igrejas de Roma e Constantinopla, quando o artefato desapareceu.

Este é o único item conhecido no universo capaz de ressucitar o corpo espiritual de um Anjo. Além disto, qualquer pessoa digna que apenas colocar a coroa de espinhos sobre a cabeça se tornará imortal.

Desnecessário dizer que a Coroa de Espinhos é um dos itens religiosos mais procurados pelos Templários. Dizem que ela foi localizada na Alemanha, em uma igreja gótica na cidade de Köln, durante o século XV, mas novamente desapareceu.

Acredita-se que a Coroa de Espinhos esteja em poder dos Magos da Escola de Yamesh.

Correntes de Controlar Animais

Estas delicadas correntinhas de prata ou ouro foram criadas pela magia Wicca, e devem ser colocadas gentilmente ao redor do pescoço de qualquer animal natural (não funciona com monstros ou criaturas).

Este animal passará a considerar o Dono da corrente como um amigo, e fará o que estiver ao seu alcance para protegê-lo (mas não realizará nenhuma ação suicida ou mortal). O Dono da corrente deverá tratar o animal de forma respeitosa, caso contrário, o feitiço será quebrado e a corrente poderá até perder seus poderes temporariamente.

Correntes de São Pedro



Este artefato foi usado para prender São Pedro. É uma corrente velha e enferrujada, mas que uma vez amarrada a uma criatura, não existe força na Terra capaz de libertá-la sem a palavra de desativação. A vítima fica acorrentada e permanece assim pelo tempo que o Dono da corrente desejar. Magias de desencantamento e similares simplesmente não funcionam com estas correntes.

As correntes de São Pedro encontram-se atualmente na Igreja de San Pietro in Vincoli, em Roma.

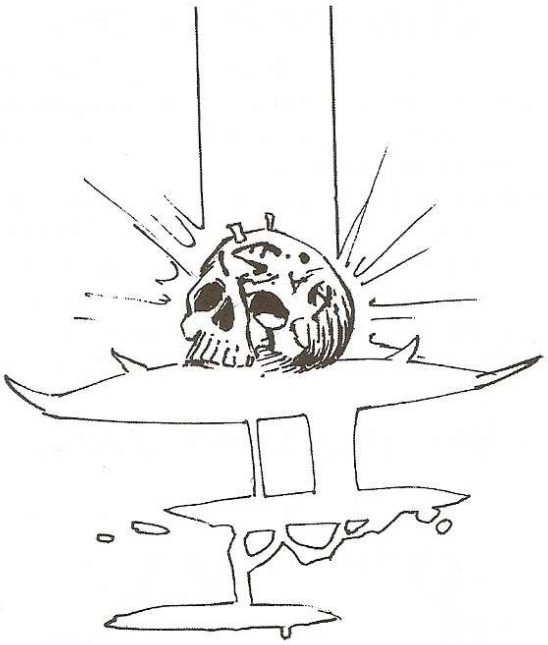
Correntes Mágicas

As Correntes Mágicas são usadas para aprisionar seres sobrenaturais. Parecem correntes comuns em todos os aspectos (algumas possuem runas brancas pintadas em todos os elos). Uma vez enroladas sobre uma criatura e, ditas as palavras mágicas, a corrente torna-se muito difícil de ser rompida através da força bruta.

A Força equivalente da corrente após acionada magicamente é dada pela tabela a seguir:

Força	1d100
FR 30	01-60
FR 40	61-80
FR 50	91-93
FR 60	94-00

Crânios do Conhecimento



Este é um dos rituais mais invejados pelos Magos de outras Escolas. Desenvolvido originalmente pelos Magos Vermelhos, consiste em assassinar ritualisticamente um Mago de outra linha de Magia (o ritual não funciona entre Magos de uma mesma Ordem de Magia, ou entre Mestre e Discípulo).

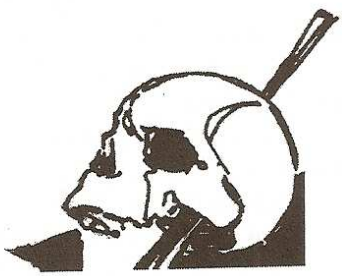
Em seguida, arranca-se o crânio de sua vítima e, antes do primeiro ciclo lunar, o Mago deve colocar o crânio em um altar especialmente preparado e, com seu próprio sangue, desenhar suas runas e símbolos específicos no crânio.

A partir deste ritual, o crânio passa a funcionar como um receptáculo de Pontos de Magia, que o Mago pode drenar uma vez a cada 24 horas.

O ritual pode ser realizado com o crânio de Anjos e Demônios também. Cada crânio humano armazena 1 Ponto de Magia, enquanto crânios de Anjos e Demônios podem armazenar até 3 Pontos.

Apenas o Mago que realizou o ritual é capaz de usufruir dos benefícios de um Crânio do Conhecimento.

Crânios



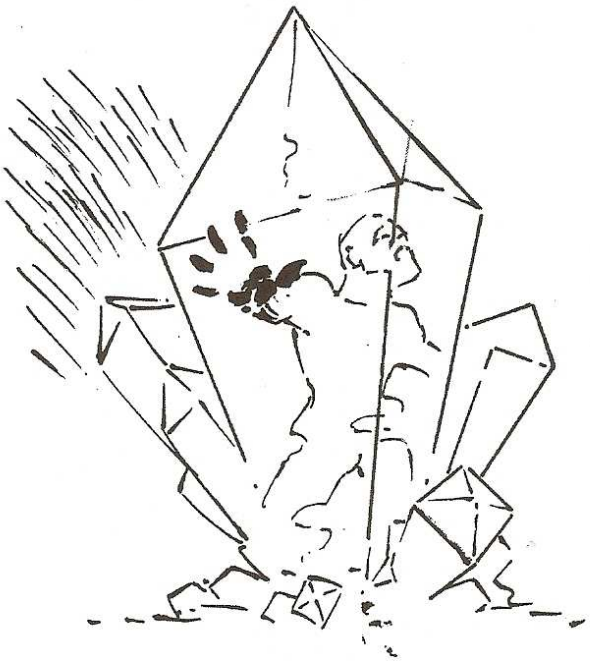
Na Idade Média, era muito comum os guerreiros celtas deceparem as cabeças dos chefes de seus inimigos e entregá-las para os mais poderosos druidas. Reza a lenda que os druidas possuem rituais capazes de prender o espírito das pessoas em seus crânios, e fazer com que elas nunca mais sejam capazes de reencarnar, ficando aprisionadas até que o crânio seja destruído.

Criaturas de Ramangor

Ramangor era um Mago eremita apaixonado pela caça de animais exóticos. Alguns ele "adestrava" e outros ele destruía e/ou estudava em sua caverna localizada no topo de uma montanha próxima aos alpes suíços.

Ramangor costumava empalhar ou petrificar todo tipo de animal que conseguia, com o objetivo de montar um grande museu natural. As lendas dizem que muitos destes animais eram encantados magicamente para agirem como protetores de seu museu particular.

Cristais de Aprisionamento



Estes cristais foram criados em Atlântida, pouco antes da Guerra Mística entre Atlântica, Lemúria e Mu, como forma de aprisionar as almas dos Magos derrotados em batalha, para que eles não pudessem nascer novamente.

Também chamados de Cristais de Stasis, os Cristais de Aprisionamento eram extraídos das partes mais profundas da Terra e lapidados com extremo cuidado e zelo pelos melhores artífices de Atlântida.

Os cristais funcionam através de poderosos rituais, realizados no momento em que a alma de uma pessoa deixa sua carcaça mortal (isto é, quando alguém morre). Em termos de jogo, o ritual deve ser realizado até 5 rodadas após a morte efetiva de um Personagem ou NPC.

Desta maneira, o cristal permanecerá como uma prisão atemporal para o espírito daquela entidade, onde ficará confinada até que seja libertada por um Ritual específico de libertação ou o cristal seja destruído. Neste momento, o espírito será libertado.

Caso o Ritual seja realizado, o cristal pode ser utilizado novamente, mas se for quebrado, estará perdido.

Dentro de alguns destes cristais estão uma das maiores torturas possíveis: a vítima não precisa mais comer, nem respirar ou dormir, mas é capaz de sentir o tempo passar, o

que em algumas semanas, meses, anos ou milênios pode deixá-lo completamente insano. A maioria destes cristais coloca o espírito completamente em *stasis*, mas alguns deles (e especialmente aqueles que foram atingidos pelas erupções vulcânicas durante a queda da Lemúria) racharam, permitindo que o espírito despertasse, mas permanecesse preso e consciente dentro dos cristais. Estes são os cristais mais perigosos de todos, pois estes Magos são completamente doentios e possuem os poderes de pequenos deuses.

Caso haja alguém preso dentro dos cristais, será impossível comunicar-se com ele, independentemente de como esteja sua prisão (*stasis* ou não). Existem métodos de identificar a criatura aprisionada, mas somente os Magos Atlantes possuem estes rituais.

Sempre que os Personagens encontrarem um destes cristais, sorteie na tabela abaixo para ver que tipo de cristal eles encontraram, e se existe alguém preso em seu interior.

Cristais	1d10
Vazio	1-6
Com alguém preso (stasis)	7-8
Com alguém preso (rachado)	9
Quebrado	0

Cristais Mágicos

Chamamos de Cristais Mágicos a toda uma classe de cristais que possuem poderes sobrenaturais. Estes cristais são abençoados pela Mãe-Terra, e podem ser encontrados nas minas de diamante mais profundas ou, às vezes, emergem junto a erupções vulcânicas, que terminam por expulsá-los do ventre da Terra.

Estes cristais podem ser encontrados em muitos formatos e cores, e a única semelhança entre eles é sua forma cristalina e translúcida e a aura mágica que eles emanam.

Cristais Mágicos podem ser carregados pelo Aventureiro em qualquer quantidade, e seus efeitos são cumulativos até determinados limites.

Cada Cristal Mágico fornece um bônus de +1 para determinado Atributo do Personagem que o estiver carregando, até um limite máximo de 20 (não adianta carregar mais cristais além deste valor, pois as energias conjuntas já estão em seu máximo). Os cristais devem ser carregados junto ao corpo da pessoa, e devem permanecer em contato com ela durante 12 horas para entrar em sintonia com a aura do Aventureiro. Após este período, os bônus já podem ser aplicados normalmente.

Tipos de Cristal	1d100
Constituição	01-10
Força	11-20
Destreza	21-30
Agilidade	31-40
Inteligência	41-50
Força de Vontade	51-60
Percepção	61-70
Carisma	71-80
Pontos de Vida	81-00

Cristais Mágicos de Perícia

Estes itens são muito semelhantes aos Cristais Mágicos, mas fornecem bônus para Perícias específicas. Cada Cristal fornece 5% de bônus, mas NÃO podem ser acumulados (o Personagem pode ter vários Cristais de Perícias diferentes, mas nunca dois de uma mesma Perícia, pois, neste caso, dois Cristais iguais se anulam).

Perícias	1d100
Montar Animais	01-05
Armadilhas	06-10
Armeiro	11-15
Arquitetura	16-20
Atuação	21-25
Canto	26-30
Desenho	31-35
Escultura	36-40
Redação	41-45
Artesanato	46-50
Alquimia	51-55
Astrologia	56-60
Tarot	61-65
Escutar	66-70
Esquiva	71-75
Furtar	76-80
Sedução	81-85
Interrogatório	86-90
Abrir Fechaduras (Pedra do Ladrão)	91-95
Navegação (Pedra do Marinheiro)	96-00

Cristais Mágicos dos Caminhos

Estes Cristais Mágicos são os mais poderosos de todos. Apenas UM deles pode ser carregado por alguém, porque se dois ou mais destes cristais ficarem mais próximos do que 2m um do outro, todos os cristais dentro desta área ficam anulados durante o tempo em que permanecerem próximos, demorando novamente 12 horas para voltarem à ativa.

Cada cristal deste tipo fornece um Ponto de Focus a mais dentro de um Caminho Específico, mas ao mesmo tempo anula quaisquer Focus que o Personagem possua no Caminho Oposto (no caso dos Elementais). O Caminho Oposto está entre parênteses.

Caminho	1d100
Fogo (Água)	01-10
Água (Fogo)	11-20
Ar (Terra)	21-30
Terra (Ar)	31-40
Luz (Trevas)	41-50
Trevas (Luz)	51-60
Plantas	61-75
Animais	76-90
Humanos	91-95
Spiritum	96-00

Cristais Mágicos dos Druidas

Estes cristais celtas podem ser utilizados pelos viajantes como proteção contra maus espíritos durante suas jornadas pelas florestas.

Ele não possui poderes mágicos, mas os espíritos das florestas reconhecem aquele que está carregando um cristal destes como amigo e aliado, e poderão ajudá-lo em caso de problemas ou em emergências.

Contudo, a magia destes cristais é fornecida pela Deusa em pessoa, e qualquer tentativa de utilizar-se destes cristais de maneira desonesta ou traiçoeira acarretará.

Cubo de Imitar Sons

Este cubo tem dois pares diferentes de faces que podem ser apertadas para ativá-lo. Um par, quando ativado, pode armazenar qualquer som que o Usuário deseja, contanto que este possa ser escutado pelo Dono. O Usuário pode, então, reproduzir os sons que ele armazenou ativando o outro par de faces à vontade.

O cubo pode armazenar um número limitado de sons, mas se deixar a possessão de seu Usuário, tudo o que armazenou ficará perdido. Para isto, basta o cubo trocar de mãos e permanecer com o novo Dono por três dias inteiros. Qualquer som pode ser resgatado a qualquer momento, mas apenas um som por rodada.

Sons	1d100
3 sons	01-50
5 sons	51-75
8 sons	76-90
15 sons	91-00
Tempo	
30 seg.	01-50
1 min.	51-75
5 min.	76-00

Cubo de Radiação

É um pequeno cubo com cerca de 8cm de lado, que quando ativado passa a emitir uma estranha radiação, capaz de drenar a energia dos seres vivos.

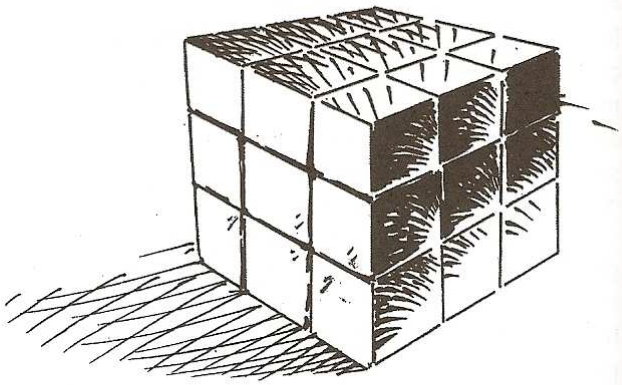
Para cada rodada exposto a pelo menos 10 metros do cubo, cada pessoa perde determinado número de pontos de CON. Quando chega a zero pontos, o alvo desmaia, sem direito a Teste de Resistência.

Uma vez afastado o cubo, os pontos de CON retornam à taxa de 1 ponto a cada hora.

Um Personagem consciente saberá imediatamente da perda de um ponto da constituição; uma pessoa dormente normalmente desperta depois da perda de dois pontos.

Variantes Conhecidas	1d10
1 ponto	1-7
1d2 pontos	8-9
1d3 pontos	0

Cubo de Rubick

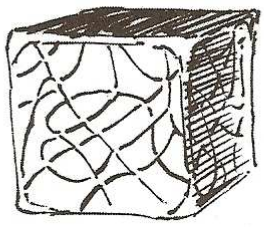


Este artefato diabólico foi inventado por um Alquimista louco chamado Rubick, e consiste em um cubo multifacetado composto por diversos cristais de cores diferentes e contrastantes. Uma vez ativado, o cubo pode transportar o Usuário para dimensões desconhecidas, através das combinações corretas de cores e posições.

O maior problema com o Cubo de Rubick é que ele transporta os Usuários aleatoriamente por diversos semiplanos de Spiritum, incluindo Reinos de Pesadelos, torres espirituais abandonadas nas fronteiras entre Spiritum e Arkanun, Labirintos Infernais e Reinos de Fronteira entre Orbes, entre muitos outros planos que sequer foram cadastrados pelos sábios.

O cubo transporta até 6 pessoas, e em seguida pode desaparecer (10% de chance) abandonando os Aventureiros em algum plano desconhecido. Uma vez utilizado, ele fica desativado por 24 horas, o que significa que mesmo que os Personagens o utilizem para retornar, passarão algumas horas "agradáveis" conhecendo novas paisagens.

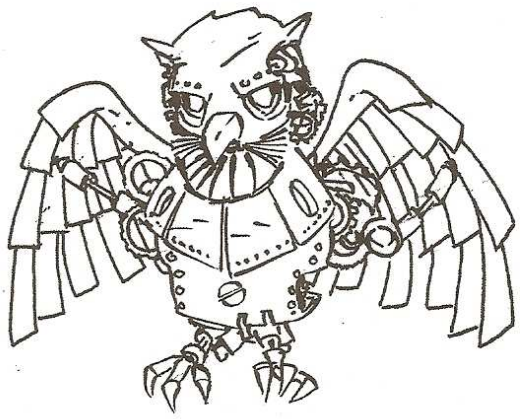
Cubo de Visibilidade



O poder deste cubo está sempre ativado. Qualquer pessoa invisível que se aproxime do cubo tornar-se-á imediatamente visível, sem direito a Teste de Resistência. O efeito é apenas de neutralização, ou seja, se o alvo sair do campo de ação do cubo, ele se torna invisível novamente.

Variantes Conhecidas	1d100
3m de raio	01-50
5m de raio	51-80
10m de raio	81-95
15m de raio	96-00

Cucko



Cucko é o nome da Coruja de Metal construída por Hefaístos (o deus artífice grego) para Minerva (Atenas, a deusa grega da sabedoria).

Cucko foi forjado inteiramente em bronze e ouro, com seus mecanismos internos em ouro e prata. Mais tarde, o bronze foi revestido por metais de Olympus, para reforçar sua estrutura, e deixá-la leve e brilhante ao mesmo tempo.

Além da beleza de seus complexos mecanismos perfeitamente sincronizados, Cucko não possui poderes especiais, além do fato de ser quase indestrutível (considere a coruja Cucko como tendo IP 15 contra qualquer tipo de ataque, o que não impede que golpes a arremessem longe ou atrapalhem seu vôo).

Pode voar curtas distâncias e seguir a pessoa que estiver protegendo. Pode também se comunicar através de estalos e chiados, que somente aquele à quem a mensagem é destinada consegue entender.

Cucko possui INT 36 e WILL 24.

Cutlass do Capitão

Estas espadas de pirata só podem ser utilizadas pelo capitão de uma embarcação, caso contrário, não terão poderes mágicos. Em caso de motim, se a espada for tomada do capitão, ela deixa de funcionar até que o líder do motim torne-se aceito pela tripulação.

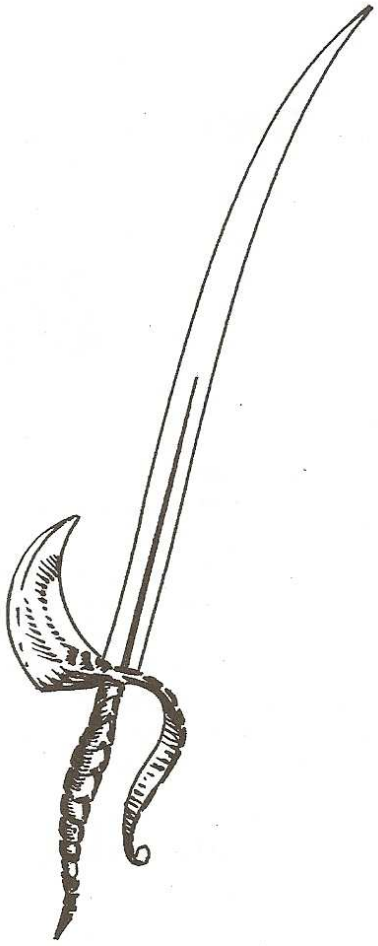
Enquanto o Dono desta espada estiver em combate com ela, à frente de seus companheiros, e em atitude de liderança, o Cutlass possui dois poderes.

Em primeiro lugar, ele é uma arma +1 para cada 10 piratas que estiverem atacando com o capitão, até um máximo de +4. O segundo poder da espada é que os piratas que estiverem atacando junto ao capitão não serão acertados por suas próprias armas (em termos de jogo, as falhas críticas não podem resultar em ataques contra companheiros, mesmo em tiros ou arremessos falhos).

A cutlass é fabricada em aço de grande qualidade, e sabe-se que existem pelo menos oito deles em circulação, quase todos nas mãos de grandes comandantes.

Uma destas espadas pertenceu ao grande comandante Barba Azul, que a utilizava em seus ataques.

Cutlass Flutuadora



Sempre que um pirata estiver utilizando uma destas, ele não afundará, porque a Magia impregnada nesta arma sempre o trará de volta à superfície. Em circunstâncias normais, as Cutlasses Flutuadoras bóiam (apesar de fora d'água elas parecerem feitas de metal).

Estas espadas especiais de piratas funcionam mesmo se estiverem dentro de suas bainhas.

Cutlass Tripla

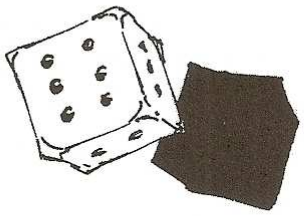
Estas espadas de pirata sempre são fabricadas em grupos de 3, e geralmente são encontradas juntas ou em um mesmo grupo. Todas as espadas possuem poderes de localização e detecção das outras duas espadas, indicando precisamente a localização e distância das outras.

Outra característica interessante deste conjunto é que as três Cutlasses criadas pelo Ritual sempre acumulam um bônus de +6, (originalmente três Cutlasses +2, +2 e +2) que pode ser transferido entre elas, com o consentimento dos Donos, desde que todas permaneçam com no mínimo +1.

Desta maneira, pode-se ter três Cutlasses +2, ou uma +4 e duas +1 ou qualquer combinação possível. A transferência pode ser feita em apenas uma rodada, mas necessita da aprovação de ambos os Aventureiros.

D

Dados Mágicos



Estes pares de dados são muito procurados por vigaristas e trapaceiros. Uma vez encontrados, os dados precisam ficar sempre nos bolsos de seu Dono, durante pelo menos uma semana. Se outra pessoa colocar as mãos nos dados por mais do que um dia, a propriedade dos dados é anulada e o Dono precisa tornar a andar com eles em seus bolsos por mais sete dias. Quando ativados, três vezes ao dia, o Dono pode arremessá-los sobre uma superfície, e eles cairão exatamente nos números em que o Personagem se concentrar. Estes dados funcionam somente aos pares.

Dardos Mágicos

Consulte Armas Mágicas.

Dardos de Luz



Estes dardos não são exatamente dardos, pois uma vez arremessados contra um alvo, transformam-se em um facho de luz, que causa 3d6 pontos de dano (5d6 se a criatura for vulnerável à luz solar). Os Dardos de Luz desintegram-se quando são utilizados. Geralmente são encontrados 1d3+1 dardos.

Dardos Elétricos

Estes dardos transformam-se em raios elétricos quando arremessados. Causam 5d6 pontos de dano no primeiro alvo que atingem e, após isto, ricocheteiam automaticamente para outros 4 alvos, causando 4d6, 3d6, 2d6 e 1d6 pontos de dano respectivamente. Quando arremessado, o dardo precisa de pelo menos 3 alvos diferentes para atingir, caso contrário retornará e atingirá aquele que o arremessou.

Geralmente são encontrados 1d3+1 Dardos Elétricos.

Dedos de Ladrão



Na Idade Média, existia uma lenda a respeito dos dedos amputados de um ladrão. Quando capturados pela primeira vez, os ladrões tinham a mão direita decepada, e seus dedos eram vendidos ao mercado negro de alquimistas e artífices. Dizem que amuletos construídos a partir dos dedos de um verdadeiro ladrão poderiam transferir para quem os usasse parte das habilidades deste.

Em termos de jogo, considere que cada amuleto aumenta a Perícia mencionada abaixo em +30% e, se o Personagem não possuir esta Perícia, ele a receberá automaticamente (somando 30% ao Atributo mencionado abaixo).

Perícias	1d10
Furtar (DEX)	1-2
Furtividade (AGI)	3-4
Arrombamento (DEX)	5-6
Escutar (PER)	7-8
Armadilhas (INT)	9-0

Dedos do Assassino

Semelhante aos Dedos do Ladrão, mas são os dedos removidos de um assassino. Usados como amuletos fornecem ao Usuário +10% em uma Perícia com Armas à escolha.

Dedos do Alquimista

Estes amuletos foram muito populares durante o período da Inquisição, apesar das Ordens de Magia terem tentado acabar com esta superstição.

Tradicionalmente, os dedos arrancados a machadadas de um alquimista trariam boa sorte a quem os carregasse.

Em termos de jogo, o amuleto feito com os dedos de um alquimista traz um bônus de +5% em jogadas de PER que envolvam encontrar objetos perdidos ou escondidos.

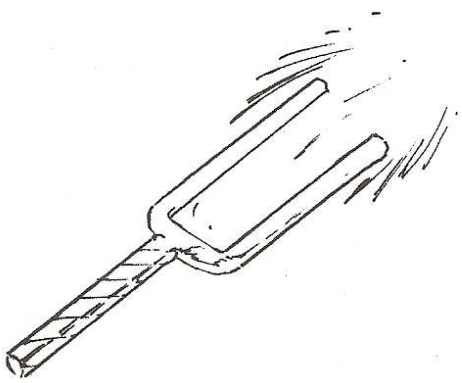
Dente de Sabre

Estes itens raros foram trazidos do Oriente pelos mercadores de especiarias. Consiste em um dente do tigre de sabre encantado, que transmite os poderes do tigre para qualquer guerreiro que o utilizar.

Alguém que esteja usando o dente amarrado ao redor do pescoço adquire +3 em FR, CON, DEX e AGI, a capacidade de saltar até 4m de altura ou 8m de distância e suas unhas tornam-se afiadas como garras de um tigre, causando em combate 1d6+1 pontos de dano.

O efeito colateral deste Item Mágico é que o dente precisa permanecer sete dias com o Usuário antes de fazer efeito e, durante este tempo, nascem listras negras e alaranjadas nas costas do Personagem.

Diapasão de Abertura



Estes pequenos diapasões (cerca de 10cm de haste) podem ser usados para abrir fechaduras, cadeados e portas trancadas por meio de engrenagens. Basta aproximar o diapasão destes mecanismos e fazê-lo vibrar. O sons emitidos pelo diapasão farão com que a fechadura se abra, o cadeado se solte e as engrenagens sejam acionadas, abrindo a porta ou destrancando o que está trancado. Este diapasão funciona três vezes ao dia.

Variantes Conhecidas	1d10
Diapasão de Abertura	1-8
Grande Diapasão	9-0

Grande Diapasão: Possui hastes de 20cm e, quando acionado, todas as portas, fechaduras e cadeados em 10m de raio são abertos ao mesmo tempo.

Diapasão de Ataque

Este diapasão de ferro pode ser utilizado até três vezes ao dia, como uma grande arma de ataque. O Usuário deve bater o diapasão no chão ou em outra superfície muito dura (paredes são um bom exemplo, mas móveis e portas de madeira não servem) e apontá-la para o alvo desejado.

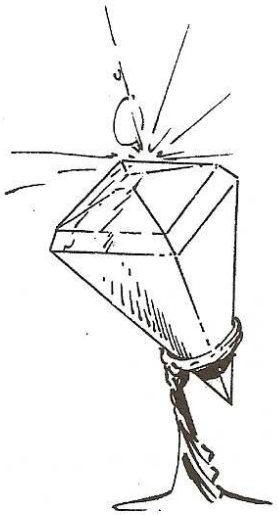
O Diapasão de Ataque produzirá um zumbido insuportável, capaz de ser ouvido há quase 200m de distância; porém, todas as pessoas que estiverem a até 10m de distância, com exceção de quem estiver segurando o diapasão, sofrem grande dano (podendo fazer um Teste de CON para reduzir o dano à metade) devido ao barulho ensurdecedor que o diapasão cria.

Vidros, cristais e outros materiais frágeis são esmigalhados (vidros de poções ou outros vidros importantes para a Campanha podem fazer um Teste de Resistência apropriado para sobreviverem, a critério do Mestre).

Criaturas que estejam entre 10 e 20m de distância recebem 3d6 pontos de dano (e também podem fazer um Teste para reduzir o dano pela metade).

Dano	1d10
4d6	1-5
5d6	6-8
6d6	9-0

Diamante de Afastar Espíritos



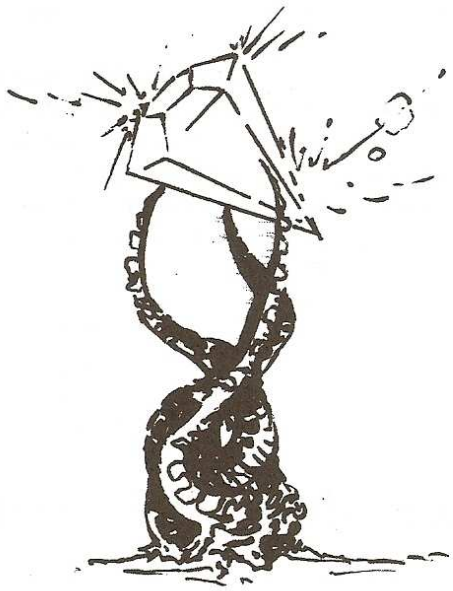
Este diamante pode ser usado até 3 vezes por semana (mas apenas uma vez ao dia). Ele foi desenvolvido inicialmente pelo Asima, muito antes do contato com os europeus.

Os Asima são conhecidos pelo seu contato com espectros, fantasmas, aparições e outras formas que deveriam estar confinadas a Spiritum, mas que de alguma forma ainda estão na Orbe da Terra. Os Espíritos (denominação genérica deste tipo de entidade) não gostam de ser perturbados, e esta é justamente a especialidade dos Asima.

Porém, muitos deles ao tentarem realizar seus rituais de controle de espíritos, acabavam atacados por seus alvos. Os círculos de proteção nem sempre eram uma barreira forte o suficiente e logo foram criados os primeiros Diamantes de Afastar Espíritos.

Estes diamantes possuem uma vida útil limitada a dez anos e um dia. Enquanto estão funcionando, os espíritos são incapazes de atacar os que estiverem em um raio de 3 metros do diamante. O efeito é acionado com um comando e dura 3d6 minutos. Na maioria dos casos, os espíritos desistem de acatar o grupo que está dentro da área de proteção do diamante, limitando aos que estão fora, ou simplesmente vão embora.

Diamante de Aniquilação



Este poderoso diamante é encantando através de um complexo ritual que envolve efeitos de destruição maciça. Deve ser criado a partir de um diamante de pelo menos 20 quilates, ou seja, muitíssimo valioso. A runa pessoal do Mago que criou o diamante encontra-se cravada sobre sua maior face e pode facilmente ser notada. Ele só pode ser utilizado em ambientes fechados: a céu aberto ele não funciona.

Uma vez acionado, o diamante demora 3d6 rodadas para iniciar seu efeito devastador. Este período é mais que suficiente para todas as criaturas vivas dentro do cômodo saírem dele. Depois destas 3d6 rodadas iniciais, o Diamante de Aniquilação começa a sugar todos os objetos do cômodo para dentro de si. Os objetos mais leves como papéis e lápis são arrastados primeiro, depois serão livros, peças de roupa e por último os móveis.

Uma vez sugados, os objetos são aniquilados instantaneamente. Não há nenhum meio conhecido de paralisar um Diamante de Aniquilação.

A força inicial de atração do Diamante de Aniquilação é equivalente a FR 5, aumentado 3 pontos por rodada (FR 8 na segunda rodada, FR 11 na terceira e assim por diante).

Se uma pessoa deseja sair da área de efeito do Diamante de Aniquilação, deve fazer um Teste de Força contra a Força do diamante na rodada desejada. Caso vença o Teste, a pessoa consegue sair do cômodo, mas, se perder, precisa fazer um segundo Teste ou será sugada pelo diamante.

Alguém que perca o primeiro Teste e vença o segundo permanece no cômodo até a próxima rodada. Se uma pessoa deseja segurar um objeto, devem ser feito um Teste de Força vs. Força do diamante apenas com este intuito.

O diamante só pára de atrair o que está no cômodo quando este estiver vazio. Ele então desaparecerá sem deixar vestígios. As paredes do cômodo não são afetadas, independentemente do material que as constituem.

Diamante de Resistência

Este pequeno diamante pode ser implantado em qualquer objeto inanimado que tenha cavidades. Enquanto o diamante estiver implantado no objeto, este se tornará inquebrável, mesmo se uma carga muito maior do que a que ele normalmente suportaria for aplicada.

O diamante precisa ficar no objeto 3d6 rodadas antes de proteger o objeto. Se o objeto for quebrado neste intervalo de tempo, o diamante será quebrado juntamente.

Diamante do Fugitivo

O Dono deste diamante não pode ser detectado por nenhuma magia, efeito mágico, ritual ou objeto místico com poder menor do que o gerado por um deus de Edhen.

O diamante não torna o Dono invisível nem tampouco é capaz de apagar suas pegadas. Alguém que esteja perseguindo o fugitivo terá de encontrá-lo através de métodos mundanos (investigação).

Dizem que estes diamantes foram criados e são protegidos por Hades (senhor do Quarto Círculo do Inferno), e somente ele sabe o paradeiro de alguém que esteja carregando um diamante destes.

Diamante Dragão

Este diamante gigantesco é quase considerado um artefato pelos Magos. Diz a lenda que ele um dia foi o coração de um dragão vermelho, que foi petrificado pelo fundador da Ordem Mármore.

O dragão petrificado foi coberto pelas areias do Deserto do Saara por quase setecentos anos, até que sua carcaça foi encontrada por um beduíno chamado Hassan-Al-Sekhmet, que encontrou o dragão de pedra no local indicado por um mapa místico que deveria indicar a Cidade de Irem dos Pilares. Hassan aproximou-se da estátua pensando ser o dragão um monumento no interior da cidade, mas ele estava errado.

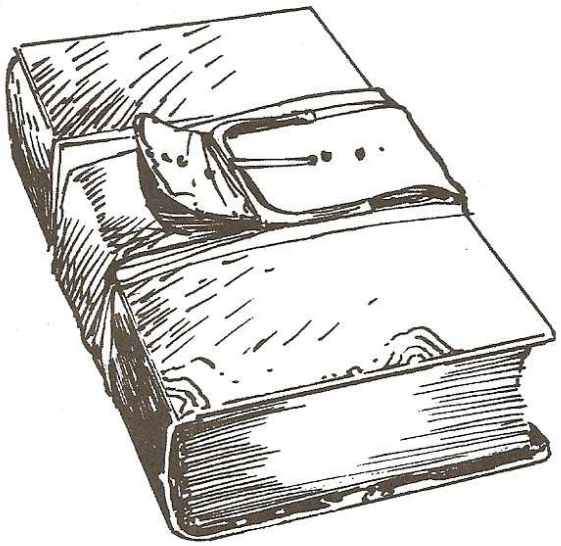
O coração do dragão havia se transformado em um gigantesco diamante de um formato incomum. Hassan vendeu o diamante a um alquimista que, por sua vez, vendeu-o ao Vizir de uma cidade costeira e, desta forma, o Coração de Dragão foi parar na Europa.

Esta gema emana poderes imensos, relacionados a poder e prestígio para aquele que a possui. A pessoa que vigia a gema torna-se rica e poderosa em pouco tempo, mas segundo algumas lendas, se não se dedicar ao Dragão, acaba perdendo tudo o que possui e é destruída, e a pedra passa para as mãos de um novo Dono. De acordo com as histórias, a pedra procura pela alma do dragão original, renascido na Terra com uma forma humana.

Alguns dizem que a pedra em si não é mágica, embora relatos de Donos destas jóias terem sobrevivido a explosões e emboscadas reforça a idéia de que o Coração protege de alguma maneira seus Donos do perigo, enquanto achar que são dignos de realizar sua missão prioritária.

Esta gema foi avistada pela última vez em Veneza, de posse de Julius Marcien, em 1406.

Diário de um Mago



Este diário aparenta ser um pequeno livro de viagem. No entanto, ele tem uma aura mística à sua volta que pode ser detectada magicamente. A capa do diário é feita em couro resistente e flexível (preferencialmente de alguma criatura mística), e as páginas devem ser feitas em papel da mais alta qualidade. O livro aparenta ter cerca de 300 páginas, mas se uma pessoa tentar contá-las, jamais será capaz de terminar a tarefa.

O Dono do diário, que ao contrário do nome não precisa ser um místico, deve gastar uma hora por dia, sempre à noite, antes de dormir, escrevendo nele os fatos acontecidos durante o dia que passou. Caso seja interrompido, o Dono pode retomar esta atividade sem problemas. Não importa quanto tempo o diário passe com o Dono, ele sempre terá páginas em branco disponíveis.

Todos os fatos que aconteceram com o Personagem e que ele tenha tido conhecimento no dia corrente são magicamente registrados no diário, mesmo aqueles que ele não tenha dado importância ou nem sequer se lembre mais. A escrita é sempre feita de forma clara e objetiva, com plena correção gramatical, na medida em que não é o Dono quem está de fato escrevendo, mas sim o próprio diário.

Caso o Dono não complete o tempo de uma hora escrevendo no diário, as informações deste dia estão irremediavelmente perdidas.

O Dono do diário pode, a qualquer momento, pedir mentalmente ao diário para encontrar uma referência passada. O diário demora algumas rodadas buscado a informação desejada e então abrir-se-á na página desejada.

Caso haja mais de uma referência, o texto mais antigo será mostrado primeiro. Após a leitura da primeira referência, o Dono dá um comando e o diário saltará páginas imediatamente para a referência seguinte e assim por diante. O Dono também pode mandar o diário pular as primeiras referências para ir direto a uma determinada referência.

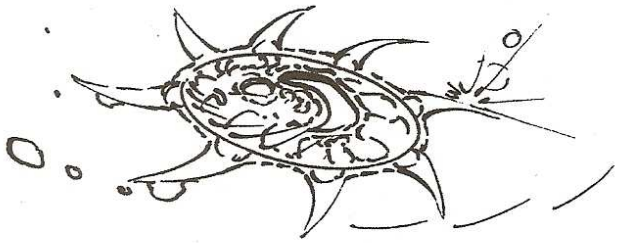
Diário Indestrutível

Este simpático diário de couro contém originalmente cerca de 100 páginas em branco, e pode inclusive ser utilizado como Grimório de Magias.

O Diário Indestrutível tem este nome porque é virtualmente invulerável a fogo (mesmo mágico), ácido, água, gases corrosivos, calor, frio ou qualquer coisa que cause dano normalmente a papel.

A única maneira de se destruir um livro destes é rasgando manualmente suas páginas.

Disco Assassino



O Disco Assasino possui diversas runas em suas duas faces. Um alquimista reconheceria todas elas como sendo relacionadas ao Fogo. Apenas com efeitos corretos de magia é que se pode identificar o exato efeito do Disco Assassino.

Ele tem cerca de 20cm de diâmetro, com espessura de cerca de 3cm. Ao contrário do que pode parecer, ele não é pesado, podendo ser arremessado a até 25m de distância. Ao atingir o alvo desejado, ou o solo em caso de erro no arremesso, o disco explode em uma bola de fogo. O raio e o dano dependem da variante em uso (jogue 1d100 apenas uma vez e considere o resultado tanto para o dano quanto para o raio). Todas as vítimas na área de efeito têm direito a um Teste de Resistência para reduzir o dano à metade. O disco é destruído na explosão.

Dano	Raio	1d100
4d6	1m	01-40
5d6	2m	41-70
6d6	3m	71-85
7d6	4m	86-90
8d6	5m	91-96
9d6	6m	97-99
10d6	8m	00

Disco de Arremesso

Estes discos têm tamanho e peso muito variáveis uns em relação aos outros. Eles são feitos em ferro e têm, em média, 20cm de diâmetro e pesam cerca de 5 quilos, mas já foram encontradas versões com o dobro do peso e outras com um terço do tamanho.

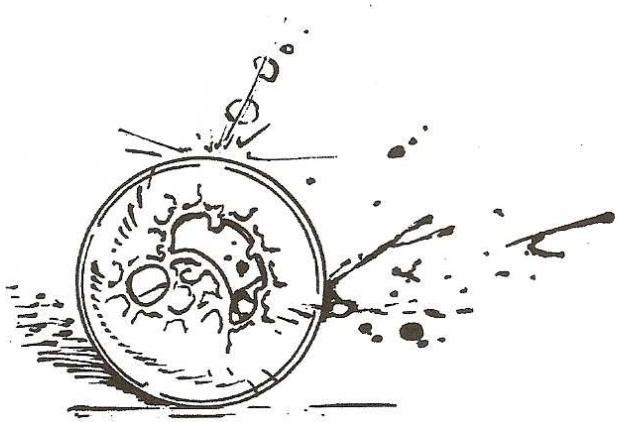
Um Disco de Arremesso aparenta ser uma estranha arma de distância. Claramente não provoca muito dano (1d6 PVs), sendo até mesmo abandonado por guerreiros que preferem armas mais pesadas como espadas e martelos. No

entanto, o Disco de Arremesso é encantado magicamente, e pode atingir grandes distâncias.

Depois de arremessado é que a propriedade mágica aparece. Independente de acertar ou errar o alvo, o Disco de Arremesso SEMPRE retorna à mão de seu Dono.

Distância Máxima	1d10
20m	1-4
30m	5-7
40m	8-9
50m	0

Disco Vorpal



O Disco Vorpal é uma das mais temidas armas conhecidas. É um disco metálico (em geral aço polido) de 18cm de diâmetro e apenas 1cm de espessura, o que faz dele um disco extremamente leve e compacto. O alcance é um tanto alto para este tipo de arma: 40m.

Ele possui cinco pequenos pontos de apoio dispostos em uma semi-circunferência, um para cada dedo da mão.

Após o arremesso, o disco mostra um grupo de lâminas que ficam escondidas em seu interior. Estas lâminas aparecem na lateral, a meia altura.

Em termos de jogo, ele se assemelha a uma Espada Vorpal (Mutiladora): normalmente causa 1d6+2 pontos de dano em um ataque mas, caso seja obtido um acerto crítico, ela decepará um membro do oponente, sorteado conforme a tabela abaixo.

Membro	1d10
Braço direito	1-3
Braço esquerdo	4-5
Perna direita	6-7
Perna esquerda	8-9
Cabeça	0

Variantes Conhecidas	1d10
Disco Vorpal	1-9
Disco Vorpal de Retorno	0

Doomanheim



Doomanheim é o nome de um Golem famoso na Alemanha, criado no começo do Renascimento, e de certa forma lembra muito a história grega de Jocasta.

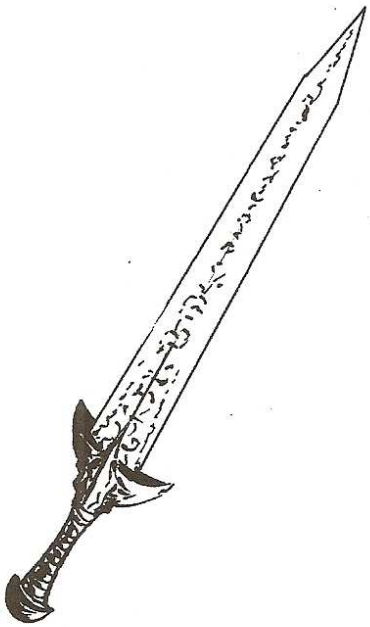
A estátua de bronze foi feita por um dos melhores artesãos da cidade, a mando de uma mulher, chamada Anna, que havia perdido seu marido em uma das muitas guerras dos Templários contra as criaturas sobrenaturais. A deusa Aphrodite compadeceu-se do sofrimento da pobre mulher, e decidiu dar-lhe o marido de volta.

Para tanto, fez com que a estátua de seu marido adquirisse vida, recebendo a alma do nobre guerreiro. Os dois amantes se reencontraram, mas não poderiam viver na Terra, pois fatalmente seriam perseguidos pelos Templários; então, a deusa providenciou para eles um portal para Arcádia, onde passaram o resto de suas vidas imortais.

Doomanheim é um herói bastante conhecido na Velha e na Nova Arcádia, e já auxiliou inúmeras vezes em problemas enfrentados. Para efeitos de jogo, considere os seguintes Atributos para Doomanheim:

CON 20, FR 24, DEX 12, AGI 12,
INT 10, WILL 14, PER 13, CAR 9
PVs 27, IP 6 (gases, cinético, balístico, fogo e ácido)
Ataques 1: Espada 55/60 dano 1d10+5

Drachenzahn Mística



A Drachenzhan Mística é a arma preferida dos Cavaleiros da Justiça Divina, uma cabala dentro da Escola de Yamesh. Os Cavaleiros da Justiça Divina era um grupo de elite formado por combatentes dos mais valorosos dentro da Ordem.

Os Magos da Escola de Yamesh são pacíficos e evitam confrontos armados com seus oponentes, preferindo sempre uma solução através do diálogo. Infelizmente, algumas das outras Sociedades Secretas não pensam desta forma e, assim, os membros da Escola ficavam vulneráveis a ataques das outras Ordens, notadamente dos Sociedade de Hassan, Magos Petros e Ordem Mármore (para maiores detalhes, consulte o RPG TREVAS).

Os Cavaleiros da Justiça Divina se reuniram, após um ataque da Sociedade de Hassan, para servirem de protetores de seus companheiros. A reunião de criação da cabala aconteceu na Taverna do Cão Caolho, que acabou imortalizada devido a este evento. Eles escolheram a Drachenzahn como seu símbolo e como arma de preferência.

Todos os cavaleiros são peritos no uso da Drachanzahn. Após demonstrarem sua perícia de combate, eles recebem a versão mística, que contém alguns poderes mágicos. Uma Drachenzahn Mística permite que o Dono se comunique telepaticamente com seus companheiros em um raio de 25m. Além disso, a arma detecta a presença de inimigos, evitando ataques surpresa ou pelas costas. O uso de uma destas armas por pessoas não autorizadas resulta na morte da mesma.

Durandal

Também chamada Durindana. Esta espada mística pertenceu ao paladino chamado Roldão, citado em diversos contos da Idade Média, em especial no "Canção de Roldão". Durandal é uma espada +5/+7 contra o mal, inquebrável e ,enquanto estiver sendo empunhada, seu Dono regenera 1 PV por rodada.

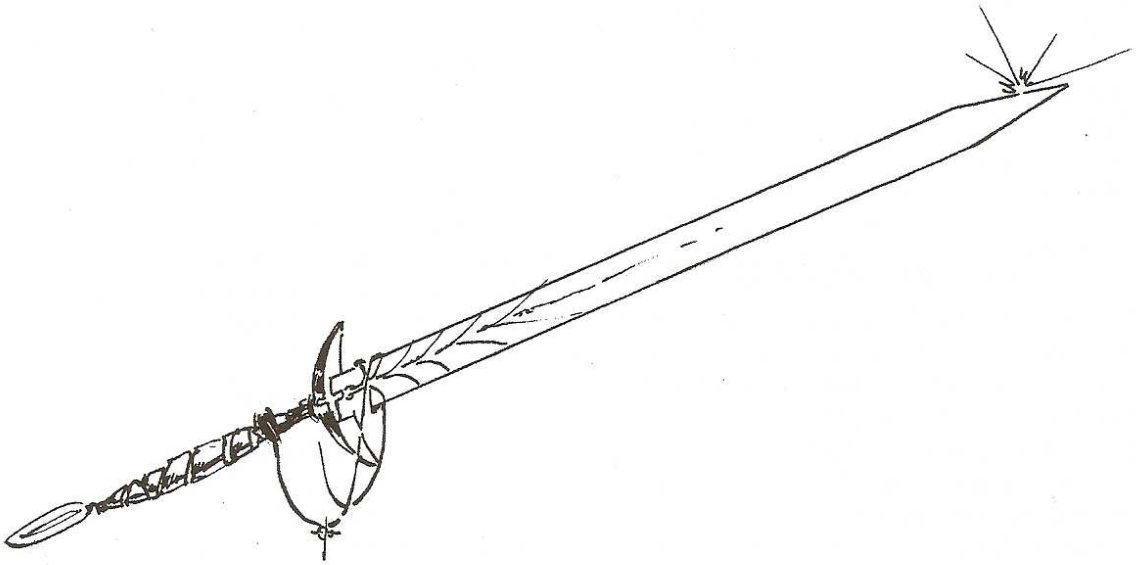
Após a morte de Roldão, a espada foi levada por espíritos da Floresta, e nunca mais foi vista na Terra.

Dwarfsbane

Esta erva mística foi desenvolvida pelos Elfos Negros de Halzazee para enfrentar os Anões das Montanhas durante suas muitas batalhas.

Trata-se de uma erva forte e avermelhada, que pode ser misturada facilmente a qualquer tipo de bebida ou comida, e que funciona como um veneno de FR 24 contra qualquer anão (e SOMENTE em anões).

A erva possui um gosto característico, mas reconhecido somente por quem já teve contato com esta substância (geralmente não-anões). Para anões, os poucos sobreviventes conhecem (e nunca se esquecerão) o gosto desta amarga substância. Dizem as lendas que o grande herói Doomak quase foi morto envenenado por esta substância.



E

Elixir da Cura Total

Restaura o Personagem a 100% de seus PV's instantaneamente. Este elixir possui o sabor de frutas silvestres, e sua cor avermelhada é muito semelhante aos licores de morango.

Elixir da Juventude



Os primeiros Elixires da Juventude foram criados como uma tentativa dos mortais de imitarem a imortalidade dos deuses. Mais tarde, foi utilizado por bruxas para renovarem sua juventude perdida, por vaidade. São elixires difíceis de serem encontrados ou destilados.

Beber este elixir de uma vez só diminui a idade física de uma pessoa em alguns anos. O efeito é permanente. Se a idade do Usuário conduzi-lo à infância, seu corpo acompanhará tais mudanças, mas a mente permanece como antes. Se a idade atingir um valor negativo, o Usuário morre.

Anos	1d100
1d6	01-55
2d6	56-80
3d6	81-90
4d6	91-97
5d6	98-00

Elixir da Verdade

A pessoa que tomar este elixir sente o gosto amargo da verdade. A cada rodada, deve fazer um Teste de WILL ou será obrigada a responder com a verdade a uma pergunta.

Se a vítima passar no Teste, ela ainda é incapaz de mentir, mas pode se esquivar da resposta. Uma pessoa pode tomar até 2 destes elixires em um único dia (se passar deste limite, o esforço mental fará a pessoa desmaiar).

Os elixires da verdade foram trazidos ao Ocidente pelos árabes, especialmente pela Sociedade de Hassam.

Elixir da Vitalidade

Esta é uma bebida especialmente útil. Aquele que o beber restaura uma certa quantidade de PV's (ver tabela), podendo ultrapassar seu máximo. Os pontos excedentes são os primeiros a serem descontados em caso de dano. A duração dos pontos é de 3d6 rodadas, depois dos quais os pontos desaparecem.

PV's	1d100
1d6	01-55
2d6	56-80
3d6	81-90
4d6	91-97
5d6	98-00

Elixir de Aquiles



Aquiles foi um herói da mitologia grega, famoso por sua invulnerabilidade. Quando nasceu, a deusa Thetis o mergulhou nas águas da Fonte Stígia, no Quinto Círculo do Inferno, tornando-o completamente invulnerável a qualquer tipo de arma existente. Mas, como a deusa teve de segurar o bebê pelo calcanhar para imergi-lo, o calcanhar de Aquiles tornou-se o seu único ponto vulnerável.

Os Elixires de Aquiles são constituídos de água da Fonte Stígia, tratadas com poderosos encantamentos, e confere ao Personagem que a beber imunidade a qualquer arma não-mágica durante a duração do efeito da poção (cerca de dez minutos). Durante este tempo, o Personagem fica praticamente invulnerável enquanto durarem os efeitos da poção.

Elixir de Hermes

Este elixir de cor cinzenta permite ao Personagem fazer o dobro de ações em uma rodada (até um máximo de +3 ações), e dá +1d6 para suas jogadas de iniciativa e um bônus de +6 em Agilidade durante a duração do elixir.

Este efeito não se aplica a efeitos mágicos.

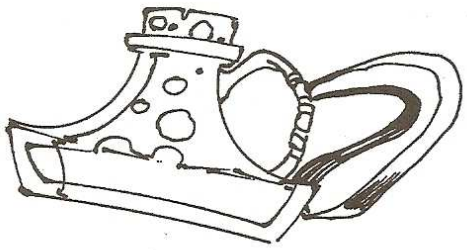
Elixir de Saúde Mágica

Esta poção cura qualquer doença, cegueira, insanidade, infecções, paralisia ou outro mal de natureza MÁGICA que afete o Personagem. Não afeta doenças naturais, nem restaura os Pontos de Vida perdidos.

Elixir de Saúde Perfeita

Esta poção cura qualquer doença, cegueira, insanidade, infecções, paralisia ou outro mal NATURAL que afete o Personagem. Não afeta os Pontos de Vida perdidos. O Personagem também é recuperado totalmente de fome, sede, cansaço ou sono.

Elixir do Amor



Este elixir faz a pessoa que o beber ficar apaixonada pela primeira pessoa de seu sexo de preferência que vir. Os efeitos desta poção duram cerca de 3 meses, mas podem ser prorrogados de acordo com as ações da pessoa amada.

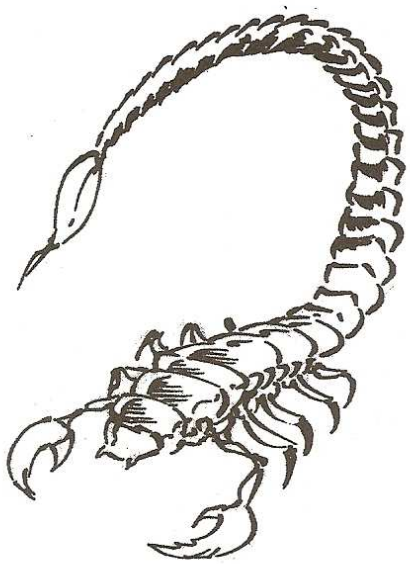
Elixir Metálico



Deixa a pele com uma certa coloração (ver tabela) e confere IP devido à resistência da pele. Este IP soma-se a quaisquer outros que o Personagem já possua. A ingestão deste elixir causa dor extrema nas vísceras do Personagem durante uma rodada.

Coloração	IP	1d100
Ferro	+2	01-55
Broze	+4	56-80
Prata	+6	81-93
Ouro	+8	94-00

Escorpião Dourado de Mudrah



Este artefato foi construído durante as grandes dinastias, por um poderoso Mago Petros egípcio chamado Mudrah Kimberll, e já foi a causa da morte de muitos Magos e artífices. Muitos em sua procura, e poucos por seu uso. Atualmente está com a família de Magos austro-húngaros Keember, nas mãos do insano Slovac, em Viena, que também já começa a perder, ainda mais, seu controle.

O artefato é constituído de um pequeno escorpião dourado, com cerca de 3cm de comprimento, com um cristal na parte frontal, e em cujas patas existem pequenas lâminas, que devem ser postas à nuca daquele que deseja tornar-se seu novo Dono.

Um Ritual é necessário para que a fusão do escorpião e seu novo hospedeiro seja completada, e este Ritual só pode ser executado em certas fases da lua, e sob certas condições.

Uma vez executado o Ritual, o escorpião entrará literalmente na pessoa, aprofundando-se em suas costas e deixando apenas uma pequena cicatriz em forma de cruz no local onde penetrou. A partir daí, selado o contrato, o Usuário recebe sua parte na barganha.

A partir deste Ritual, o hospedeiro precisa sacrificar para o escorpião uma pessoa por mês, e absorver seus olhos, ou sofrerá morte instantânea ao final do dia seguinte ao prescrito. Cada vez que este processo é realizado, um Teste de INT normal deverá ser feito.

Se o Teste falhar, o escorpião recebe 1 ponto de INT. Isso NÃO causa perda de intelecto no Usuário, mas mostra a proporção de controle (em dias), em que o espírito de Scorpio tomará conta do hospedeiro (por exemplo, um homem de Inteligência 13 perde para o escorpião 4 pontos de INT). A partir daí, em cada 13 dias, 4 serão controlados pelo Escorpião.

Estes dias passam para o hospedeiro como se o próprio hospedeiro estivesse no controle, mas o corpo obedecerá somente aos desejos do espírito aprisionado no artefato.

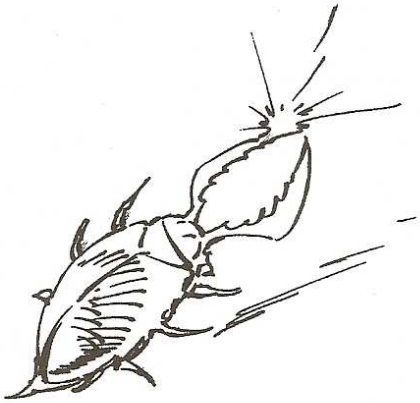
Isto acontece até o escorpião tomar toda a Inteligência de seu hospedeiro, quando passará a dominá-lo totalmente. Se o hospedeiro decidir retirar o escorpião, sofrerá morte instantânea, pois o artefato exige fidelidade total e absoluta. Existem Rituais especiais que foram desenvolvidos pelos Magos Petros para isto, mas este segredo eles guardam a sete chaves.

Uma vez com o escorpião em seu corpo, o Aventureiro pode transformar-se na forma demoníaca de Scorpio quando desejar (a transformação demora cerca de uma rodada). A forma demoníaca torna-se cerca de 50cm mais alta que a altura normal, com a pele avermelhada e com cabelos ruivos. Seus olhos mudam para um tom esverdeado, e adquirem a capacidade de enxergar objetos invisíveis e na mais completa escuridão (normal ou mágica)

Suas unhas tornam-se garras amareladas, a FR, CON e AGI recebem um bônus de +6. Além disto, a forma demoníaca possui uma cauda muito semelhante à de um escorpião, com um ferrão envenenado em sua ponta. Este ferrão pode atacar (com 60% de chance de acertar) e causa 1d10+ Paralisia. A vítima pode fazer um Teste de CON para resistir.

A forma demoníaca regenera 1 PV a cada duas rodadas, mas isto não trará a vítima de volta à vida. O Aventureiro será capaz de manter-se na forma demoníaca por cerca de duas horas por dia.

Escaravelho Dourado



O Escaravelho Dourado era o símbolo máximo dos Faraós do Egito e, como tal, é um Item Mágico que só é entregue aos melhores Magos (e os que mais se destacaram em missões) do Culto de Ísis e Osíris.

O escaravelho age como um broche, mas pode ser arremessado ao chão para um efeito fantástico. O escaravelho original, ao ser acionada a palavra de comando, quebra-se como um ovo, de onde nascem 666 escaravelhos verdadeiros, que criam uma horda de insetos rastejantes e famintos, que atacam qualquer pessoa que estiver em seu caminho (os escaravelhos ocupam cerca de 6m² de chão, e cada um deles possui 1 PV). Os insetos permanecem por 3d6 rodadas.

Os escaravelhos mordem causando 3d6 pontos de dano por rodada (sendo considerados vários ataques de 1 ponto), mas ignoram IP de armaduras que contenham áreas livres, pois os insetos podem entrar por qualquer fresta.

Os insetos permanecem com o Dono até serem dispensados, quando são destruídos magicamente.

Escada de Zupanni

Este pequeno e prático objeto é um dos mais procurados por ladrões e espiões. Trata-se de uma escada que pode ser reduzida a dimensões tais que caiba em uma bolsa, facilitando o transporte.

Em sua forma compacta, ela é comosta por duas barras metálicas verticais de 15cm de comprimento com uma terceira barra horizontal de 20cm ligando os pontos médios das barras verticais, formando um H.

Com uma voz de comando, o Dono escolhe com quantos degraus ele deseja que a escada fique, e a escada crescerá até o tamanho desejado, sempre com degraus a cada 25 cm. A escada permanecerá aberta por 3d6 rodadas.

O Dono pode, com o mesmo comando, fazer com que a escada se feche. A escada sempre se fecha na ponto em que o Dono a segura no momento do comando mágico. Porém, se a escada fechar sozinha (ao final das 3d6 rodadas), ela sempre fecharará no ponto em que foi aberta.

Variantes Conhecidas	1d100
3 metros	01-30
5 metros	31-60
10 metros	61-80
20 metros	81-95
30 metros	96-00

Escudo Mágico



Em princípio, qualquer tipo de escudo pode ser encantado magicamente (para mais informações sobre variações de escudos, consulte GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS).

A única observação neste sentido é que escudo deve ser fabricado por um artífice da mais alta habilidade, com materiais refinados. Não é incomum encontrar-se escudos feitos em metais mais nobres como bronze e prata. O encantamento em ouro é extremamente raro e instável.

Muitas vezes, os Magos que criam escudos mágicos pintam sobre eles um brasão especial, de uma família ou de um guerreiro específico, e encantam estes brasões, para que o escudo perca seus poderes se forem removidos ou pintados.

Escudo +X

Um escudo +X é capaz de se ajeitar melhor na mão de seu Dono. Ele melhora as chances de bloquear (defesa) um golpe e ainda absorve parte do dano (IP).

Veja abio as variantes conhecidas (jogue uma vez para a defesa e outra para o IP):

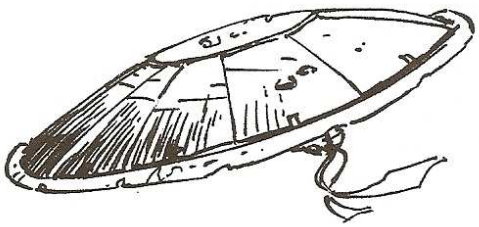
Defesa	IP	1d100
+5%	+1	01-55
+10%	+2	56-80
+15%	+3	81-94
+20%	+4	95-98
+25%	+5	99-00

Escudo +X/+Y vs. Criatura

Funciona de maneira análoga ao escudo +X, mas se a criatura específica estiver atacando o Aventureiro, o escudo possui características melhoradas. Consulte a Tabela de Criaturas (Introdução) para saber contra qual criatura o escudo foi produzido.

Defesa	IP	1d100
+5%/+10%	+1/+2	01-55
+5%/+15%	+1/+3	56-80
+5%/+20%	+1/+4	81-90
+10%/+15%	+2/+3	91-96
+10%/+20%	+2/+4	97-99
+15%/+25%	+3/+5	00

Escudo Arremessável +1



Estes escudos são sempre construídos na forma de um disco perfeito, contendo diversos caracteres e runas.

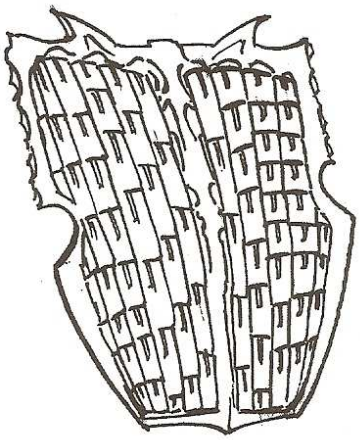
Este escudo pode ser arremessado e sempre retorna à mão do Dono, independente de acertar ou não o alvo. Ele faz um dano de 1d3+bônus de Força e exige uma Perícia de Combate própria.

Escudo contra Paredes

Um dos exemplares deste escudo tornou-se célebre nas mãos do anão guerreiro Doomak, companheiro de aventuras do grande chefe anão Mxyzplk.

Uma vez por dia, este escudo pode arrebentar uma parede não mágica. O Usuário deve dar a palavra de comando e atacar a parede com o escudo. Ele abrirá um buraco do tamanho do Usuário. Este escudo só funciona contra paredes de até 50cm de espessura.

Escudo da Floresta



Este escudo foi muito utilizado pelos Celtas, principalmente pelos guerreiros druidas, durante a Idade Média. O escudo confere total imunidade contra armas de madeira.

Armas de madeira incluem flechas, setas de bestas, cajados e muitas das maças. Lanças de madeiras que possuem apenas a ponta metálica também são afetadas por este escudo.

Escudo das 1001 Formas

Este escudo pode, com um simples comando verbal, mudar de formato, tamanho e coloração, de acordo com as necessidades do Dono. Contudo, ele sempre manterá a forma básica de um escudo, jamais ultrapassando 1,5 m de comprimento em nenhuma direção.

A tabela abaixo mostra algumas variantes conhecidas (jogue uma vez para a defesa e outra para o IP):

Defesa	IP	1d100
+5%	+1	01-55
+10%	+2	56-80
+15%	+3	81-94
+20%	+4	95-98
+25%	+5	99-00

Escudo das Neves

O Escudo das Neves foi criado por Magos dos povos mais setentrionais, muito castigados por nevascas e tempestades de gelo. O Escudo das Neves protege totalmente o Dono dos efeitos de chuva, frio e neve naturais.

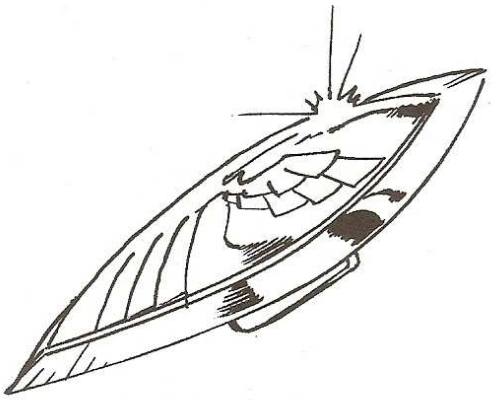
Além disso, o Dono também recebe uma proteção extra de 2D contra Magias baseadas em gelo ou frio.

Escudo das Trevas

Este grande escudo negro ornamentado com um brasão na forma de uma águia dourada de duas cabeças pode criar, uma vez ao dia, uma área sem luz em um raio de efeito de 15m (centrado no escudo) ao comando do Dono.

Enquanto estiver carregando o escudo, o Usuário poderá enxergar perfeitamente dentro da escuridão mágica. O escudo possui bônus de +1 em IP.

Escudo de Aterrissagem



Se o Dono estiver caindo de uma altura maior que 3m, ele pode colocar o escudo sobre sua cabeça e este reduzirá a velocidade de sua queda. O Dono fará um pouso suave e cuidadoso no chão.

Escudo de Infravisão

O Dono deste escudo pode, sempre que desejar olhar através do escudo. Quando o fizer, ele adquire infravisão (enxergar no espectro do infravermelho, sem cores além do vermelho). O Dono deve segurar o escudo com as duas mãos, o que o impede de lutar enquanto estiver fazendo uso dos poderes de infravisão.

Enquanto estiver ativado, o escudo torna-se avermelhado e semitransparente, como uma lente gigante (porém, continua mantendo suas propriedades de defesa).

Escudo de Separação

Este é um escudo aparentemente comum. Ditas as palavras de comando, o escudo se transforma em uma peneira capaz de separar qualquer material de uma massa qualquer, à escolha do Dono.

Assim, a partir de uma pilha de moedas diversas, basta ao Dono do Escudo de Separação pedir "ouro", e todas as moedas que não são de ouro cairão através do escudo; as de ouro permanecerão. Este efeito funciona apenas com materiais sólidos genéricos, e não é possível separar materiais combinados (por exemplo, uma peça de ouro e prata ficaria retida no escudo quando ativado).

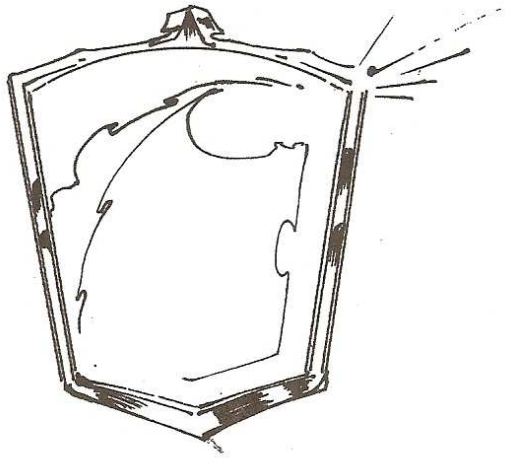
Escudo dos Brasões +X

Este escudo foi encomendado por Tellers, o traiçoeiro, para ser usado por seus generais em combate.

Além de conferir uma proteção mágica, permite que seja exibido qualquer brasão conhecido pelo Dono. O brasão pode ser trocado com um simples comando.

Variantes conhecidas	1d10
+10% na defesa, IP 1	1-6
+20% na defesa, IP 2	7-9
+30% na defesa, IP 3	0

Escudo Espelho



Este escudo é feito em aço perfeitamente polido. Nenhum contato visual é feito com o Dono, salvo se este assim o quiser. Na prática, este escudo protege de ataques que exijam contato olho-a-olho, bem como muitos dos ataques baseados no Caminho da Luz. Existem versões deste escudo, chamados Escudos Refletores, capazes de refletirem raios elétricos (mágicos ou naturais) de volta para aquele que os enviou (até um limite de 6D).

Variantes Conhecidas	1d10
Escudo Espelho	1-7
Escudo Espelho Refletor de Raios	8-0

Escudo Hadjar

Hadjar é o metal muçulmano capaz de destruir permanentemente um Anjo. Um Escudo Hadjar possui pó de Hadjar espalhado e misturado ao aço que compõe esta proteção.

Estes escudos podem bloquear qualquer tipo de Magia ou Ritual proveniente de um Anjo de Paradísia, em um raio de 3m ao redor do escudo. Qualquer arma mágica encantada em Paradísia perde seus efeitos enquanto estiver próxima a um destes escudos. Desnecessário dizer que os Anjos oferecem grandes recompensas a quem conseguir estes escudos para eles; ofertas quase tão tentadoras quanto as oferecidas pelos Cavaleiros Templários.

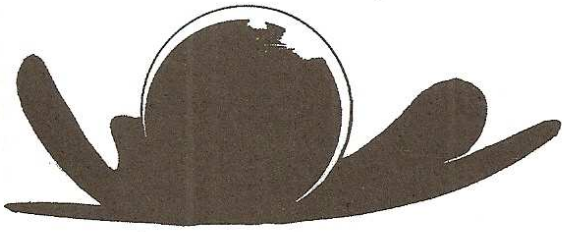
Escudo Invisível

Este escudo é invisível até o primeiro ataque no Aventureiro que o usa. Em termos de jogo, o primeiro ataque é defendido com +40%. A partir do primeiro golpe, o escudo torna-se translúcido, dando uma bonificação de defesa de +10%.

Escudo Luminoso

Este escudo pode prover luz com alcance de 25m de raio, centrado no escudo 3 vezes ao dia, ao comando do Dono. Criaturas que são sensíveis à luz do sol não podem se aproximar do Escudo sem passar em um Teste de WILL.

Esfera Negra

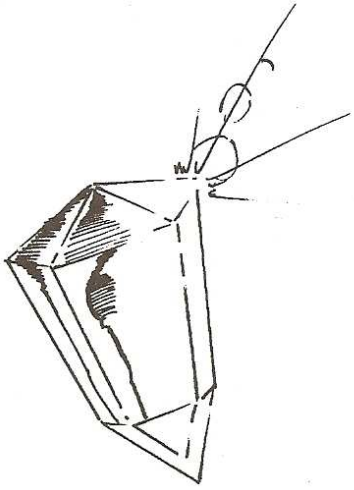


Quando se joga uma esfera no chão, forma-se um escudo de penumbra de 1m de raio ao redor da esfera. Esta penumbra forma um escudo à prova de projéteis (qualquer coisa propelida por pólvora). A esfera resiste a 100 pontos de dano ou 20 rodadas, o que ocorrer primeiro.

Esmeralda de Proteção contra Frio

Esta esmeralda deve ser carregada sempre em um bolso ou semelhante de seu Dono. Ele protege o Personagem dos efeitos do frio e da neve.

Esmeralda do Ermitão



Esta esmeralda mágica é muito utilizada por estudiosos e ermitões. O Dono deve colocar a esmeralda sobre um livro (ou pergaminho), com um papel em branco ao lado. Ele, então, aciona a esmeralda com uma palavra mágica.

Após 3d6 rodadas, a esmeralda salta para o papel e escreve em uma língua que o Dono seja capaz de compreender, o conteúdo do livro na forma de um resumo.

As inscrições, naturalmente, serão em cor verde e não passarão conterão conhecimento contido no livro. A pessoa que ler o papel saberá que tipo de informação ele contém. Dizem que existiam sete destas esmeraldas na Grande Biblioteca de Alexandria, mas todas foram aparentemente destruídas no incêndio.

Espada Mágica

Consulte Arma Mágica.

Caso você deseje especificar o tipo de espada, consulte a tabela abaixo para encontrar alguns dos mais conhecidos modelos. Para maiores detalhes sobre cada uma destas espadas, consulte o GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS.

Muitas das espadas mágicas podem conter em seus cabos ou bainhas, runas ou inscrições de proteção, que só permitem que o verdadeiro Dono as manuseie, ou pessoas que conheçam as palavras de ativação.

Tipo de Espada	1d100
Arbach	01-05
Broadsword	06-10
Claymore	11-15
Cutlass	16-20
Dusägge	21-25
Espada Bárbara	26-30
Espada Bastarda	31-35
Espada Curta	36-40
Espada Longa	41-45
Falchion	46-50
Flamberge	51-55
Florete	56-60
Gládio	61-65
Hunger	66-70
Montante	71-75
Rapier	76-80
Rondrakamm	81-85
Sabre	86-90
Sword of Justice	91-95
Two-hand Sword	96-00

Espada Bastarda

Trata-se de uma espada +1, +3 contra seres inteligentes que não conhecem a identidade do próprio pai.

Espada de Greyskull

Esta espada bastarda veio de um outro plano, já destruído há muito tempo pelas forças do mal.

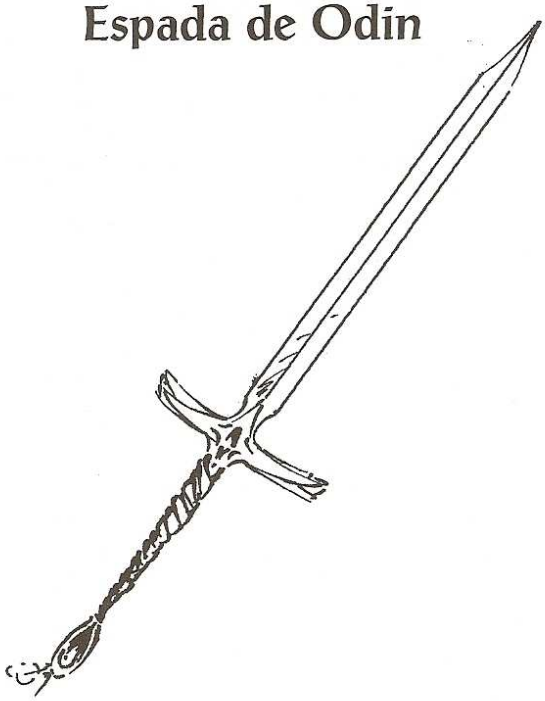
Seu Dono era um príncipe um tanto quanto efeminado chamado Adam, que a usou para enfrentar os Demônios que estavam invadindo seu plano, e perdeu vergonhosamente a batalha.

Quando seu Dono a empunha e diz as palavras de ativação "Pelos Poderes de Greyskull! Eu Tenho a Força", a espada transferirá 6 pontos de Inteligência para a Força do Personagem, enquanto raios cairão dos céus sobre o Aventureiro (eles não causam danos, mas podem atrair a atenção de inimigos que estejam próximos).

Caso a INT fique menor do que 1, o Personagem entrará em coma durante uma semana.

Quando ela for embainhada novamente, ou se a espada perder o contato com o Dono por mais do que uma hora, os pontos de Força e Inteligência voltam para sua origem.

Espada de Odin



Este Artefato nórdico foi trazido por um estranho durante um banquete no castelo Volsung (mais tarde, os deuses descobririam que este estranho era ninguém menos que o próprio Odin) e cravada em uma árvore no centro do jardim. O estranho disse que qualquer um que fosse capaz de retirá-la da árvore seria o novo Dono da espada. Muitos heróis tentaram remover a espada, mas não conseguiram. Apenas o guerreiro Sigmund conseguiu removê-la da árvore. Mais tarde, ele a utilizou para vingar sua família de um terrível mal. Quando morreu, Sigmund passou sua espada para seu filho, Sigurd, que a usou para destruir o dragão Fafnir.

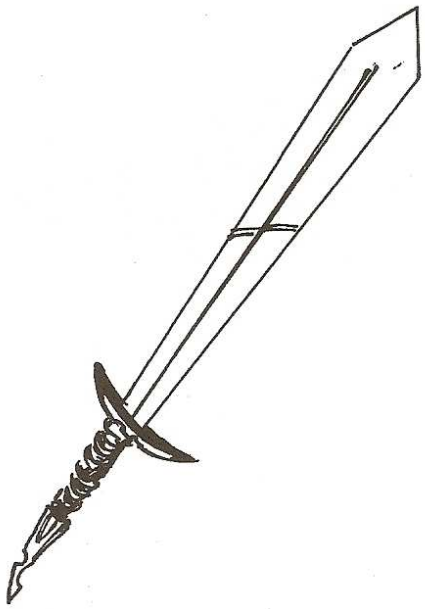
As lendas dizem que esta espada foi forjada pelos anões de Aasgard. Considere a Espada de Odin como uma espada +3, +6 contra dragões, e que três vezes ao dia pode causar dano dobrado em um ataque. A espada também protegia Sigurd dos ataques de bafo de fogo de Fafnir, então pode-se supor que o artefato também possua poderes de proteção.

Espada do Caçador

Esta espada +1 deve ser encomendada para um Feiticeiro especializado em caçadas, que desenvolverá o projeto desta arma específica para determinado tipo de animal. A Espada do Caçador funciona como uma Espada +3 contra o tipo de animal especificado

Variantes Conhecidas	1d100
Urso	01-16
Elefante	17-23
Búfalo	24-32
Gorila	33-50
Grandes Alces	51-63
Tigre	64-80
Leão	81-95
Rinoceronte	96-00

Espada do Cavaleiro



A Espada do Cavaleiro é uma das espadas mais procuradas pelos paladinos e guerreiros defensores das forças da Ordem e do Bem.

Trata-se de uma espada simples, considerada +1/+3 vs. mortos-vivos corpóreos (esqueletos, zumbis, vampiros, ghouls e outros). No entanto, se usada em um propósito nobre contra estas vis criaturas fará dano dobrado (role o dano duas vezes e some os resultados).

Esta espada emite uma leve luminescência azulada ou esverdeada enquanto estiver em combate com uma criatura destas, ou próxima, servindo também como um objeto capaz de detectar mortos-vivos.

Espada do Centauro

Estas espadas possuem um desenho diferenciado, entre uma espada de soldado e uma espada de cavalaria, pois foram desenhadas para uso por tropas de centauros.

A Espada do Centauro causa 1d10+1 pontos de dano em combate, mas em um acerto crítico pode derrubar um oponente de cima de sua montaria (além do dano causado). A vítima tem direito a um Teste de AGI para evitar a queda. A arma é considerada +1 para efeitos de se saber se ela é ou não capaz de ferir determinado tipo de criatura.

Espada do Ladrão

Esta espada é sempre uma espada curta. Ela dá ao Usuário uma proteção adicional de 15% contra efeitos de armadilhas, enquanto estiver sendo empunhada.

As Espadas dos Ladrões trazem sorte a quem as carregar. Os efeitos de salvação de armadilhas e outros apetrechos que a Espada conseguir desativar devem ser tratados pelo Mestre de forma a parecer um acaso ou fruto da sorte.

Muitos ladrões devem a vida (às vezes mais de uma vida) a estas armas mágicas.

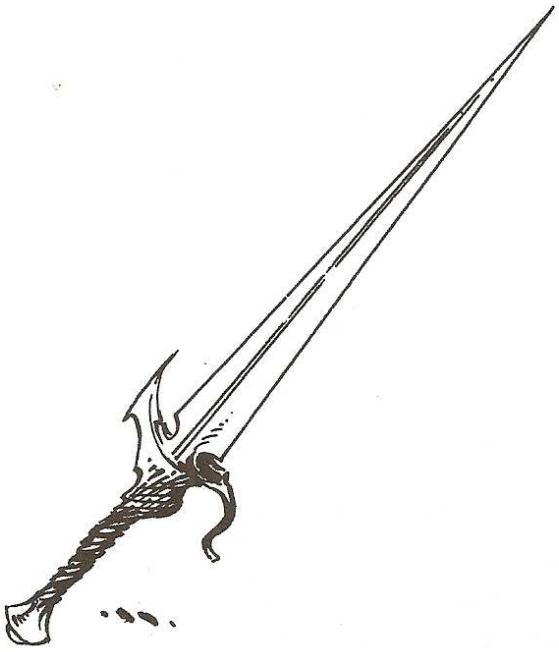
Espada dos Anões

Estas espadas foram criadas por artífices Anões, como resposta à Espada dos Elfos (ou pelo menos assim eles dizem). É uma espada +1, +3 se utilizada contra Elfos. São espadas ricamente ornamentadas, com muitos desenhos de Elfos sendo destroçados por anões inscritos em seu cabo e bainha. Desnecessário dizer que os Elfos odeiam esta espada, e seu portador poderá estar em sérios problemas se entrar em algum local onde eles sejam maioria.

Espada dos Elfos

Estas espadas foram criadas por elfos, como resposta à Espada dos Anões (ou pelo menos assim eles dizem). É uma espada +1, +3 se utilizada contra Anões. São espadas ricamente ornamentadas, com muitos desenhos de anões sendo fatiados por grandes guerreiros elfos inscritos em seu cabo e bainha. Desnecessário dizer que os anões odeiam esta espada, e seu portador poderá estar em sérios problemas se entrar em algum local onde eles sejam maioria.

Espada dos Gigantes



Este artefato foi encontrado pelo herói Beowulf na caverna onde o Ogro Grendel se escondia. Como a própria espada de Beowulf não conseguia causar nenhum dano aos monstros, ele teve de utilizar-se desta magnífica espada para conseguir destruir os monstros que assolavam sua vila natal.

Após a morte de Beowulf, este artefato desapareceu. Em termos de jogo, considere a Espada dos Gigantes como uma espada maior do que as normais (ela precisa ser empunhada com as duas mãos para poder ser utilizada), e com um bônus mágico de +5 (dano 1d10+5) e Vorpal (mutiladora).

Sempre que desembainhada, a Espada dos Gigantes emite uma fraca luminosidade dourada de sua lâmina.

Espada Escocesa

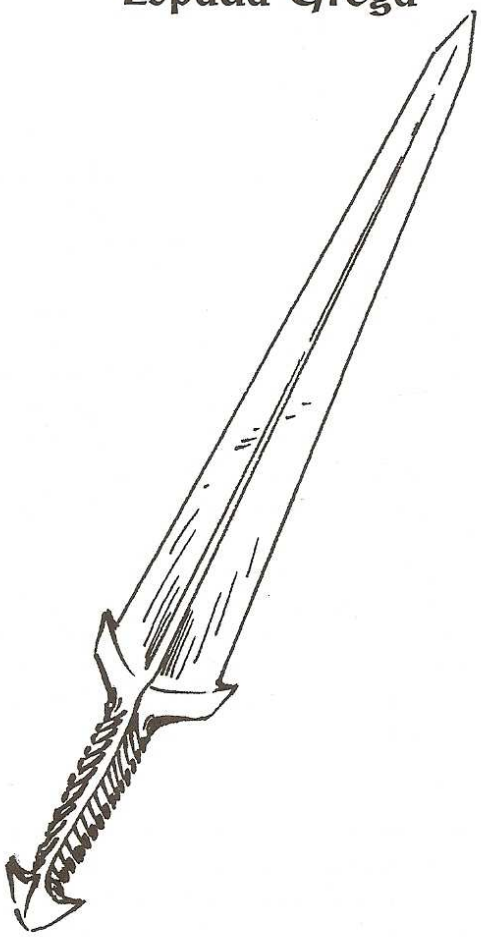
Esta espada +1 torna-se +3 se utilizada contra um inglês. Destes modelos básicos foram desenvolvidos modelos mais genéricos, que fornecem este bônus sempre que o defensor estiver lutando em defesa honrada de seu território.

Variantes Conhecidas	1d10
Espada Escocesa	1-8
Espada do Território	9-0

Espada Espectral

Esta espada +2 é conhecida por sua capacidade de poder acertar seres tanto na Terra quanto em Spiritum, podendo enfrentar normalmente (e causar dano) Fantasmas, Espectros, Banshees e outros seres não-corpóreos. Além disto, uma criatura ou pessoa possuída por um destes espíritos recebe dano dobrado em um ataque.

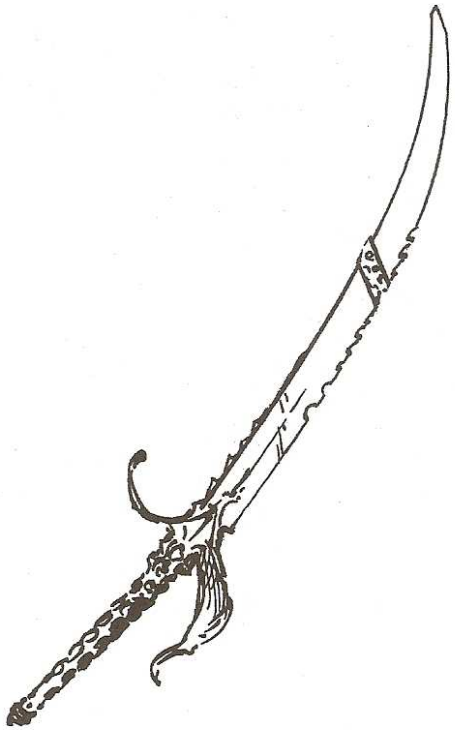
Espada Grega



A Espada Grega recebeu este nome pois era de uso um tanto freqüente entre os exércitos atenienses e espartanos.

Esta espada tem a habilidade de quebrar armas não mágicas com um golpe. Caso uma arma tenha sido usada para aparar um golpe da Espada Grega, há uma probabilidade de 50% por golpe da Espada Grega quebrar a arma do oponente.

Espada Inteligente



Itens Mágicos Inteligentes são extremamente raros, e devem ser colocados em uma Campanha somente com autorização do Mestre, que deve supervisionar todo o processo de criação do item.

Armas inteligentes são fabricadas pelos alquimistas e artífices através de complexos Rituais e Magias de construção, bem como Rituais de captura e aprisionamento de espíritos. Todo este processo pode demorar muitos meses, em alguns casos, até anos para ser finalizado, e todas as etapas são muito importantes para o resultado final.

Tratamos apenas de Espadas Mágicas neste GUIA por estas serem responsáveis por cerca de 75% dos armas mágicas inteligentes. Outros tipos de Armas Mágicas Inteligentes existem, mas são extremamente raras. Somente armas ou objetos contínuos (isto é, sem correntes ou fios em sua estrutura) podem ser encantadas pelos Rituais de possessão de espíritos. Isto significa que não existem manguais, chicotes ou nunchakus inteligentes, por exemplo.

A Arma

Não importa qual seja a arma encantada. Nenhuma Magia de aprisionamento espiritual funcionará em amas medíocres. Por esta razão, as armas devem ser confeccionadas com os melhores artífices e ferreiros possíveis, e encantadas diversas vezes antes que o alquimista passe para o processo de aprisionamento propriamente dito.

Também deve ser decidido se a arma foi criada com algum propósito especial (destruir Trolls, por exemplo). Lembre-se sempre que a confecção de uma Arma Mágica desta natureza é uma tarefa extremamente séria, que demora anos para ser terminada. Por esta razão, TODA a história da criação/desenvolvimento destas armas precisa ser detalhada.

Responda às seguintes Perguntas:

1. A arma possui um nome? Qual? Por que este nome?
2. Quem criou a arma? Em que ano?
3. Com que propósito?
4. Ela foi encomendada por alguém?
Se sim, por quem? Por quê?
5. Quanto tempo demorou para ser construída? Como foi o processo? Descreva as dificuldades enfrentadas.
6. O que aconteceu ao Mago neste tempo? Como era sua vida durante este período?
7. Ela possui algum objetivo especial?
8. O que aconteceu quando a arma ficou pronta?
9. Quem foi seu primeiro Dono? O que aconteceu em seguida?
10. O que aconteceu a esta arma desde que foi criada até vir parar nas mãos do Personagem?

Estas são as questões básicas, que ajudarão bastante ao Mestre começar a desenvolver suas Armas Inteligentes. Lembre-se que elas são NPCs importantes e que (talvez) permaneçam muito tempo junto aos Aventureiros.

Fornecemos algumas tabelas, a título de exemplo, mas elas deverão ser evitadas ao máximo, cabendo ao Mestre escolher o que for melhor para sua Campanha específica.

O Mestre pode sortear para especificar melhor a espada (detalhes específicos sobre cada uma das armas pode ser encontrado no GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS). Veja o item Espada Mágica para sortear o modelo de espada.

Encantamento Original da Espada	1d100
+1	01-60
+2	61-80
+3	81-97
+4	98-99
+5	00

Os Espíritos

TODA Arma Mágica Inteligente, sem exceção, possui dentro de si um espírito aprisionado (sejam eles espíritos de guerreiros, de elementais ou espíritos serviçais). O espírito pode ter alguma afinidade com o Mago que criou a arma mágica, pode estar preso a deveres ou obrigações, ou simplesmente ter tido suas memórias apagadas e ter sido aprisionado contra sua vontade. Por outro lado, certos espíritos Elementais adorariam poder fazer parte de uma Arma Inteligente, pois se sentiriam honrados com tal missão. Estes Espíritos Elementais são as escolhas favoritas dos Magos.

Sugerimos que o Mestre crie uma história para o Espírito antes dele ter sido aprisionado na espada. Na maioria das vezes a memória de um espírito é completamente destruída e ele não se lembra de absolutamente nada antes de sua criação. Em casos raros, a arma pode possuir conhecimento de suas vidas passadas, ou possuir algum tipo de missão inacabada, a critério do Mestre.

O espírito também influencia a língua falada pela arma, em poderes especiais que a arma possa ter, na Inteligência, Força de Vontade e Percepção da arma, bem como muitos outros detalhes.

Personalidade da Arma

Um Arma Inteligente possui uma personalidade própria. Cada arma terá sua própria história, agindo de acordo com seu Background. O mesmo raciocínio é válido para o espírito que habita a arma. No entanto, o Mestre pode utilizar as tabelas abaixo para determinar a personalidade básica que arma tem.

Personalidades	1d100
Amigável	01-04
Arrogante	05-08
Bárbara	09-12
Bondosa	13-16
Comediante	17-20
Confidente	21-24
Conselheira	25-28
Covarde	29-32
Curiosa	33-36
Desconfiada	37-40
Despreocupada	41-44
Determinada	45-48
Heróica	49-52
Humilde	53-56
Influenciável	57-60
Ingênua	61-64
Intrometida	65-68
Omissa	69-72
Opinativa	73-76
Otimista	77-80
Perfeccionista	81-84
Pessimista	85-88
Sanguinária	89-92
Teimosa	93-96
Violenta	97-00

Também é recomendável determinar o quão forte é esta personalidade. Para isto jogue 1d10, considerando o 0 como 10. Quanto maior o valor, mais forte será a personalidade da arma. Valores acima de 8 (9 e 10) devem ser tratados como um sério desvio de personalidade, devido aos exageros em seu comportamento (por exemplo, uma arma Desconfiada com personalidade muito forte é, na verdade, uma arma Paranóica).

Caso o Mestre deseje também sortear os Atributos do Espírito, utilize a tabela abaixo, rolando os dados três vezes (uma para INT, uma para WILL e uma para PER)

Atributo	1d100
12	01-05
13	06-15
14	16-30
15	31-50
16	51-70
17	71-85
18	86-95
19	96-00

Como a Espada se comunica?

A espada pode ser inteligente, mas de nada adiantará se ela não conseguir se comunicar com seu Dono. Como as Espadas Inteligentes geralmente são criadas por Magos de alguma nacionalidade, as armas tendem a se comunicar apenas na língua em que foram construídas. Algumas armas conseguem se comunicar em várias línguas, ou mesmo através de telepatia.

Como se comunica?	1d100
Verbalmente, em sua própria língua	01-50
Verbalmente, na língua de quem a empunhar	51-70
Mentalmente, em sua própria língua	71-80
Mentalmente, na língua de quem a empunhar	81-95
Mentalmente, com todos ao seu redor	96-00

Se a espada possui uma língua própria (e a maioria possui), escolha a partir do Background da espada ou sorteie na tabela no fim da pagina, acrescentando ou removendo línguas conforme sua necessidade. Lembre-se que existem armas que são forjadas em Arcádia, por centauros ou anões, armas élficas, demoníacas e angelicais, e estas utilizam-se, às vezes, de línguas desconhecidas na Terra.

Se a espada comunica-se mentalmente com todos ao seu redor, então quem está escutando consegue entender perfeitamente o que ela está dizendo, não importa que língua a espada fale.

Às vezes, espadas com conhecimento de outras línguas podem agir como tradutoras para o grupo, em relação a línguas desconhecidas (lembre-se que Ler e Escrever é uma Perícia, e deve ser escolhida somente se o Espírito da Arma possuir razões para tê-la).

Idiomas

Uma arma pode saber utilizar um ou mais idiomas. Isso é determinado principalmente por dois fatores.

Considera-se que o alquimista que criou a arma a tenha encantado com a capacidade de utilizar todos os idiomas que ele mesmo era capaz de utilizar. Porém, a arma é capaz de aprender novas línguas, o que aumenta suas capacidades de comunicação.

A tabela abaixo lista alguns idiomas que a espada pode ser capaz de utilizar. Considera-se que o idioma nativo da espada seja o mesmo idioma nativo do alquimista.

Línguas Extras	1d10
0	1-3
+1	4-8
+2	9-0

Algumas Línguas Possíveis:

Europa: Inglês, Espanhol, Alemão, Italiano, Francês, Português, Flamengo (Holandês), Latim, Grego, Russo.

Oriente: Japonês, Coreano, Chinês (dezenas de variantes) e as centenas de dialetos falados na Índia e no restante do Sudeste Asiático.

Oriente Médio: Árabe.

Antedeluvianas: Atlante, Lemúria e Mu.

O Espírito possui lembranças de sua vida passada?

Sim	01-20
Não	21-00

Se SIM, defina a quantidade de Pontos de Perícia e as Perícias que o Espírito ainda possui, e distribua estes pontos como achar melhor. As Perícias devem obrigatoriamente ser compatíveis com a profissão ou conhecimentos anteriores do espírito (respeitando também o período histórico em que a arma foi construída). Geralmente, o maior valor em uma Perícia é 60%, no caso de especialistas em alguma área. Um resumo com as Perícias disponíveis pode ser encontrado na Introdução.

Pontos de Perícia	1d100
200	01-20
250	21-50
300	51-75
350	76-90
400	91-00

A arma possui algum propósito especial?

Sim	01-15
Não	16-00

Se SIM, defina a criatura/missão específica que a arma realizará, e o bônus correspondente para esta missão (por exemplo, uma arma +2 sorteada abaixo com +2 será considerada uma arma +2/+4 vs. algum tipo de criatura ou missão específica). Uma arma pode ter mais de um objetivo, mas geralmente estes objetivos estão fortemente interligados. O máximo que uma arma pode possuir são dois níveis de bônus. Um deles pode ser genérico, e o outro necessariamente deve estar contido no primeiro grupo. Por exemplo, podemos ter uma Lança Dragonlance +1, +3 vs. Dragões e +4 vs. Dragões Vermelhos.

Bônus extra	1d10
+1	1-5
+2	6-8
+3	9-0

A arma possui poderes mágicos?	1d100
Sim	01-05
Não	06-00

Se SIM, a arma poderá realizar pequenos Rituais relacionados a um (ou mais) Caminhos de Magia. Isto deve ficar bem claro no Background da espada.

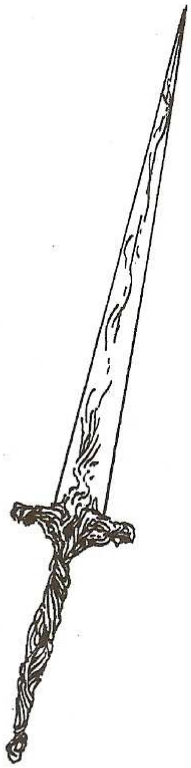
Pontos de Mágia / Focus	1d100
1 / 2	01-25
1 / 3	26-50
2 / 3	51-68
2 / 4	69-80
3 / 3	81-92
3 / 4	93-98
3 / 5	99-00

Divida os Pontos de Focus entre os Caminhos da maneira que achar melhor. A arma recupera e gasta Pontos em Magias da mesma forma que os Magos (mas sempre lembrando que a espada é um NPC, controlado pelo Mestre)

Caminhos	1d100
Fogo	01-10
Água	11-20
Ar	21-30
Terra	31-40
Luz	41-50
Trevas	51-60
Plantas	61-67
Animais	68-74
Humanos	75-81
Spiritum	82-88
Arkanun	89-95
Dois Caminhos (sorteie novamente)	96-00

É claro que este é o Kit Básico de uma arma inteligente. Mestres criativos podem inventar novos poderes para suas armas ou objetos mágicos, adaptados à Campanha e ao Background da Arma Mágica.

Espada Matadora de Goblins



Estas espadas +1 são consideradas espadas +4 se utilizadas contra Goblins de qualquer tipo (incluindo Kobolds, Goblins, Goblinóides, Hobgoblins, Gnomos e outros).

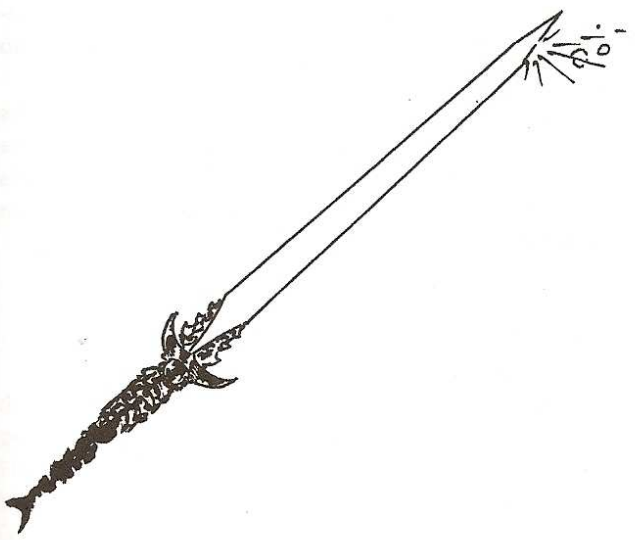
Elas foram criadas para o combate aos Goblins que constantemente ameaçavam as vilas e os viajantes, comprometendo as comunicações e o comércio, principalmente nos vilarejos mais afastados.

Espada Matadora de Insetos Gigantes

Estas espadas +1 são consideradas espadas +4 se utilizadas contra insetos gigantes de qualquer tipo (incluindo escorpiões, aranhas, besouros, formigas, gafanhotos e qualquer outras versões alteradas de insetos).

Os insetos gigantes costumam ser originários de experimentos mágicos mal sucedidos no Caminho dos Animais. Os Magos menos escrupulosos não se preocupam em corrigir os erros causados por seus testes.

Espada Múltipla



Estas espadas turcas foram usadas em vários combates durante as guerras em Constantinopla.

Trata-se de um sabre que pode ser ativado pelo guerreiro, que o solta no ar enquanto conjura as palavras mágicas de ativação. Uma vez solta, a espada multiplica-se (daí a origem de seu nome) e as cópias passam a defender-se sozinhas, rodopiando no ar e atingindo diversas vezes seu oponente sem piedade.

Cada espada ataca e defende com a Perícia Luta com Espadas de seu Dono, e pode permanecer atacando durante 3d6 rodadas. Após este período, a espada torna-se novamente una e retorna para as mãos do Personagem.

Uma vez ativada, o guerreiro não pode afastar-se mais do que 5m da espada, caso contrário, a Magia perde o efeito. Os poderes da Espada Múltipla podem ser utilizados duas vezes por dia. A Espada Múltipla (a original e todas as cópias) é considerada uma arma +2 para se verificar se uma determinada criatura pode ou não ser acertada por ela.

Variantes Conhecidas	1d100
Sabre de 2 Espadas	01-50
Sabre de 4 Espadas	51-80
Cimitarra de 6 Espadas	81-95
Cimitarra de 8 Espadas	96-00

Espada OrcSlayer

As OrcSlayers são espadas de duas mãos consideradas armas +2 (dano 2d6+2), com um poder fantástico: o de chacinar multidões de oponentes.

Em termos de jogo, sempre que um Personagem estiver enfrentando mais de um oponente ao mesmo tempo, e fizer em um ataque mais pontos de dano do que o oponente possui em Pontos de Vida, a espada faz apenas dano suficiente para matá-lo, e "passa" o restante do dano para outro inimigo, considerando o ataque um sucesso automático (não é contado como ação). O outro oponente deve obrigatoriamente estar bem próximo do primeiro a cair (o efeito narrativo desta espada é o do Aventureiro dando golpes longos e acertando vários oponentes com um único corte).

Se o primeiro oponente acertado for imune ao dano do golpe, ou resistir ao dano de alguma forma (não considere o IP como resistência), os pontos extras NÃO passam para os outros inimigos. Caso o inimigo esteja isolado e não haja nenhum outro por perto, o poder mágico não funciona. A espada mata apenas um inimigo em cada golpe: caso o dano excedente venha a matar o segundo inimigo, ele ficará com 1 Ponto de Vida.

Espada Paralisante

Esta arma foi desenvolvida para o uso de guerreiros envolvidos em casos de exorcismo mais violentos. Assim como qualquer pessoa comum, os guerreiros também eram alvo de possessão por parte dos seguidores de Lúcifer. Diferentemente de cidadãos comuns, os guerreiros são muito eficazes em combate. Assim, a possessão de um guerreiro é um caso extremamente grave, na medida em que ele se torna um combatente perigoso.

É por isso que os grupos de exorcismo também são compostos por guerreiros puros, determinados a garantir a segurança dos padres e a combater os Demônios e vítimas de possessão que escolhessem o caminho das armas.

A Espada Paralisante foi criada para ser usada em casos de possessão apenas. A Igreja sempre entendeu que os possuídos eram vítimas e que suas mortes deveriam ser evitadas ao máximo. No caso do Dono da Espada Paralisante conseguir um Acerto Crítico, o oponente terá parte de seu corpo paralisado por 3d6 rodadas. Assim, era possível dominar a vítima de possessão sem matá-la.

Membro Paralisado	1d10
Braço direito	1-3
Braço esquerdo	4-5
Perna direita	6-7
Perna esquerda	8-9
Cabeça	0

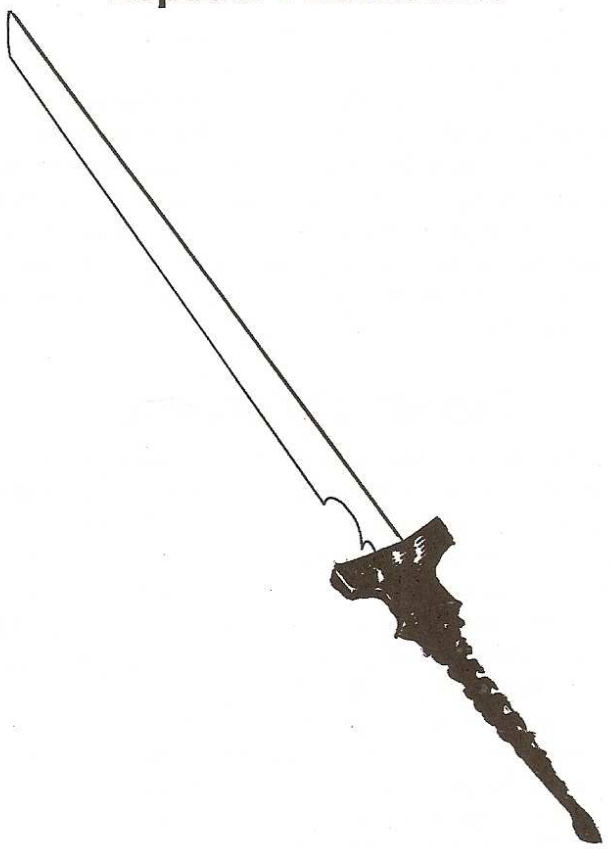
Quando a cabeça era atingida por um destes golpes, chegava-se ao melhor resultado possível: a pessoa desmaiava instantaneamente, podendo, então ser aprisionada. Isso permitia proteger o corpo da vítima possuída enquanto o Ritual de exorcismo era finalizado.

Espada Penetrante

A Espada Penetrante é uma das armas mais mortais já fabricada pelos alquimistas. A Espada Penetrante é capaz de encontrar uma abertura na armadura do oponente, desde que pelo menos uma exista. Assim, todo IP de armadura é ignorado pela Espada Penetrante, causando um dano elevado e, melhor que isso, inesperado pelo inimigo.

A Espada Penetrante não é eficaz contra IP mágico ou natural, apenas contra armaduras.

Espada Petrificante



Esta arma foi desenvolvida pelos Magos Petros. Trata-se de uma espada feita em aço de altíssima resistência e afiada em uma pedra de *Hadjar*. Ela é, então, encantada por dois Magos das Sombras (um dos mais elevados graus dentro dos Magos Petros) através de um Ritual em uma noite de eclipse total da Lua. Isto faz da Espada Petrificante uma arma raríssima, e as circunstâncias nas quais ela é feita a tornam extremamente poderosa. O uso desta arma é considerado uma profanação da vida pela outras ordens.

Ela é uma arma +2. Seu poder, no entanto, é enorme. Com um acerto crítico, a Espada Petrificante atinge a alma do inimigo, podendo danificar o cordão de prata da vítima. A vítima faz um Teste de Resistência (CON) vs. 20. Se falhar, a pessoa é petrificada. Caso passe no Teste, a vítima não sofrerá nenhum dano por este golpe.

Este efeito só funciona em seres vivos, não afetando Vampiros, Anjos ou Demônios.

Para que fique claro, uma pessoa petrificada morre no momento da petrificação.

Espada Rápida

Esta arma acompanha Aventureiros das mais variadas origens e objetivos. Ela é ideal para se utilizar em labirintos e cavernas. Ao se defrontar com um inimigo, a Espada Rápida salta da bainha para a mão do Dono imediatamente, permitindo-o entrar em combate tão logo a presença de perigo seja detectada.

A Espada Rápida só funcionará se o Dono for capaz de notar a presença de perigo. Se o inimigo estiver invisível, por exemplo, a Espada Rápida só entrará em ação depois que o Dono sofrer o primeiro golpe.

Espada Silenciosa

O nome já diz praticamente tudo. Uma espada silenciosa jamais emite sons. Ao ser desembainhada ou ao golpear, todos os sons são absorvidos por ela. Este efeito não precisa ser acionado: é permanente.

Quase sempre é uma espada curta. Algumas variantes podem ser ativadas com comandos verbais, e criam uma área de silêncio ao redor do Personagem. A aura ativada pode ser fixa (uma vez ativada, a aura permanece em um único ponto) ou móvel (a aura desloca-se com a espada).

Variantes Conhecidas	**1d10**
Espada Silenciosa	1-6
Silêncio em 2m de raio	7-8
Silêncio em 5m de raio	9-0

Aura	**1d10**
Fixa	1-8
Variável	9-0

Espada TrollSlayer

Estas espadas longas são muito procuradas por Aventureiros, pois TODO o dano que causam (1d10+1) não pode ser regenerado normalmente (e qualquer poder regenerativo de uma criatura, como Trolls ou Vampiros, só pode ser acionado 6 rodadas depois o dano ter sido feito).

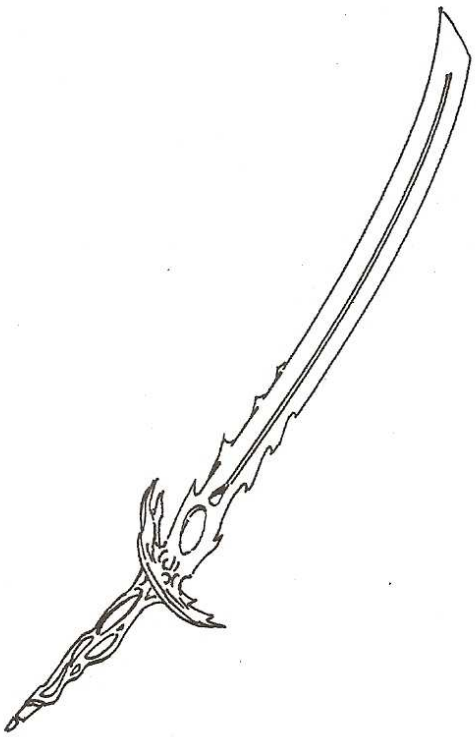
Espada Vampírica

Esta espada +2 avermelhada possui um poder macabro. Para cada 3 pontos de dano que ela causa em uma criatura em combate, aquele que estiver empunhando a espada regenera 1 Ponto de Vida.

Variantes Conhecidas	**1d10**
Espada Vampírica	1-8
Grande Espada Vampírica	9-0

Grande Espada Vampírica: Semelhante à Espada Vampírica, mas ela regenera 1 Ponto de Vida para cada 2 Pontos de dano causados. Muitos guerreiros que enfrentaram espadas como esta garantem que ela "bebe" o sangue derramado de suas vítimas, absorvendo-os através da lâmina.

Espada vs. Anjos



Estas armas foram forjadas pelos primeiros artífices demoníacos para serem utilizadas na grande Guerra Celestial que ainda não ocorreu. Também chamadas Espadas do Juízo Final, elas são consideradas espadas +1, +3 contra qualquer habitante da Cidade de Prata e + 5 contra determinada Casta (sorteie ou escolha na tabela abaixo). As espadas funcionam também contra Anjos Caídos, com bônus de +3.

Anjos	1d100
Corpore	01-25
Captare	26-50
Protetore	51-75
Recipere	76-90
Nimbus	91-00

Espada vs. Anjos de Edhen

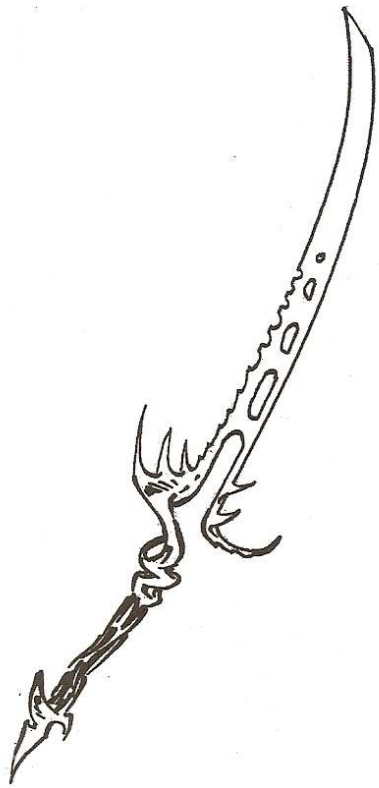
Os seres de Edhen são considerados divindades até pelos Anjos de Paradísia.

Pouquíssimos são os humanos que sabem da existência de um mundo ainda mais puro que Paradísia. Porém, a Roda dos Mundos promoveu o nascimento de Edhen e logo tornou-se necessário desenvolver um tipo de defesa.

Os seres de Edhen são imunes a armas de *Hadjar*. Mesmo as espadas encantadas com efeitos mais elevados (espadas +5) não produzem um arranhão sequer sobre eles.

Existem, no entanto, algumas poucas espadas que foram trazidas de Paradísia e que foram usadas em alguns conflitos entre enviados da Cidade de Prata e representates de Edhen. Não se sabe sua composição, nem tampouco como se cria uma destas.

Espada vs. Demônios



Estas espadas foram forjadas pelos Recíperes como resposta às Espadas vs. Anjos. Também chamadas Espadas Celestiais, elas são consideradas Espadas +1, +3 contra qualquer habitante do Inferno (todos os Círculos) e +5 contra determinada Casta (sorteie na tabela abaixo).

Demônios	1d100
Anjos Caídos	01-20
Daemons	21-40
Death Knights	41-50
Hellspawns	51-70
Succubi e Incubi	71-80
Espectros	81-90
Hordas	91-00

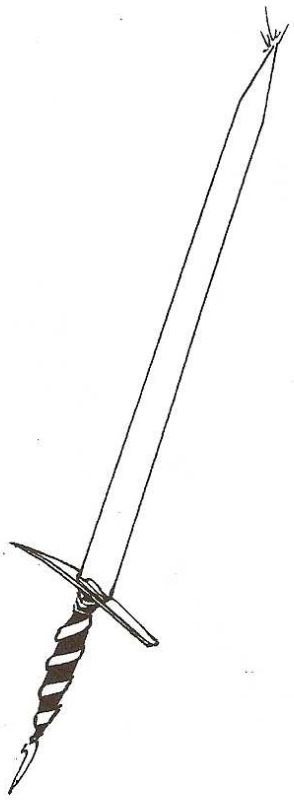
Espada vs. Demônios de Infernun

Os Demônios de Infernun são criaturas de poder incomensurável. Seus conhecimentos sobre Magia e capacidade de combate poderiam destruir legiões de exército com um simples pensamento. Para que se tenha uma idéia de seu poder, Zebub (antes de se tornar BaalZebub) era uma dessas criaturas e hoje ele é um dos três soberanos do Inferno.

Armas Mágicas como são feitas na Terra simplesmente não afetam os Demônios de Infernun. As poucas espadas capazes de feri-los foram pegas após combates entre ele e Anjos Capatares da Cidade de Prata.

Nenhum Mago humano até hoje foi capaz de criar algo semelhante.

Espada vs. Vampiros



Estas espadas foram forjadas para os Cavaleiros Templários nos primeiros séculos das Cruzadas. Elas são consideradas espadas +1, +3 contra Vampiros e +5 contra uma raça específica (sorteie na tabela abaixo).

Vampiro	1d100
Strigoi	01-40
Lamiai	41-50
Ekimmu	51-60
Vrikolakas	61-70
Asimani	71-80
Kiang-Shi	81-90
Rakshasa	91-00

Espada Vigorosa

Dizem que havia, décadas atrás, um jovem e forte comandante de um exército que tinha uma espada enorme de duas mãos e que quase sempre matava os inimigos com apenas um golpe, dado o poder de tal espada. Esse comandante era temido por onde passava e logo sua fama alcançou todo o mundo conhecido.

Certo dia, este Comandante foi apunhalado pelas costas e terrivelmente ferido. Mesmo assim, lutou contra seus agressores, mas a espada parecia não ter mais o poder que tinha outrora. O jovem comandante olhou estupefato para a espada antes de cair morto e desaparecer da História.

Tanto o paradeiro da espada como sua origem e método de criação jamais foram conhecidos.

Espada Vorpal (Mutiladora)

A Espada Vorpal conta em combate como uma Espada Mágica +5. Porém, caso o Personagem que a esteja manejando consiga um Acerto Crítico, a espada arranca um braço, ou mesmo a cabeça do oponente. Sempre que o Usuário conseguir um Acerto Crítico, role na tabela abaixo para saber qual membro do oponente foi decepado.

Membro	1d10
Braço direito	1-3
Braço esquerdo	4-5
Perna direita	6-7
Perna esquerda	8-9
Cabeça	0

Espadas de Ébano



Estas são duas espadas de lâmina escura, uma curta e outra média, ambas de altíssimos preço e qualidade (o tecido da empunhadura é de fios de ouro e o cabo, de marfim) que, separadas, concedem um bônus de +1, mas quando algum guerreiro utiliza ambas as espadas ao mesmo tempo (com Ambidestria), as duas armas tornam-se ambas armas +3.

Foram feitas sob medida para o grande guerreiro celta chamado Lanovar, que, para vingar-se de um Demônio romano que havia raptado sua bela esposa, havia feito um pacto com uma poderosa bruxa e recebera dela as duas armas. Dizem que Lanovar tentou matar o Demônio, mas falhou e, antes de morrer, a criatura lançou sobre o guerreiro uma maldição.

Sua alma foi condenada a assombrar a quem empunhar as duas espadas juntas, atraindo para o novo Dono toda sorte de mal presságios e problemas, até que a existência deste Demônio na Terra terminasse. Outra característica desta maldição é que os cabelos de qualquer pessoa que esteja de posse destas armas tornam-se brancos em cerca de 3d6 dias, e o processo é irreversível.

O fantasma de Lanovar tentará convencer o novo Dono da espada a cumprir esta missão e livrá-lo da maldição imposta pelo Demônio romano.

Espelho da Verdade

Este artefato asteca consiste em um espelho muito ornamentado, com desenhos esculpidos em ouro e prata, e que mantém-se limpo e brilhante não importa quanto tempo permaneça guardado. Existem dúvidas sobre seu real tamanho. Alguns sábios dizem que ele tinha o tamanho de um homem de pé, enquanto outros argumentam que o Espelho asteca possui apenas cerca de 20 a 30cm de altura.

Os poderes deste espelho são muitos. O principal poder é o de sempre refletir a verdadeira face de todos aqueles que para ele olharem. Monstros, Anjos, Demônios e Vampiros sempre serão retratados com suas verdadeiras faces, não importando que tipo de Magias, Rituais ou Itens Mágicos estejam se utilizando.

Seu poder secundário é mostrar a uma pessoa seu próprio futuro. Basta que o sacerdote (ou mesmo um Aventureiro que conheça as palavras de ativação) permaneça alguns minutos em transe; observando o espelho e algumas imagens proféticas aparecerão para ele refletidas no mesmo. Algumas vezes pode ser um reflexo de si mesmo no futuro, em outras, uma imagem distante.

Espelho de Absorção



Aos olhos de uma pessoa desprevenida, o Espelho de Absorção é um espelho de viagem muito bem ornamentado. Apenas um místico pode notar que o espelho, se aberto, pode absorver até 3 Magias ao dia. As Magias são completamente anuladas. Todos os efeitos visíveis da Magia são "drenados" para o interior do espelho. O Espelho de Absorção só funciona quando aberto e não escolhe quais Magias ele absorve: anulará as três primeiras que forem direcionadas a seu Dono ou à área que ele ocupa.

Espelho de Aprisionamento

Qualquer criatura que olha para este espelho pode ser aprisionada em seu interior. A pessoa tem direito a um Teste de WILL vs. 18 para resistir ao efeito. Se falhar, seu corpo será transportado para o interior do espelho. A pessoa pode passar um tempo indefinido no espelho, e não sentirá fome, sono ou frio; mas perceberá a passagem do tempo. Do ponto de vista da pessoa presa, o mundo se torna uma névoa branca e densa. A única diferença é o espelho que acompanha o aprisionado em qualquer direção que ele ande. Nenhum tipo de poder mágico, vampírico, demoníaco ou angelical funcionar com a vítima, nem pode ser usada por ela. Se uma pessoa estiver aprisionada, qualquer outra pessoa pode olhar normalmente para o espelho, sem correr o risco de ser aprisionada. A vítima aparece no espelho no lugar do reflexo e pode conversar normalmente com quem estiver fora dele. A única maneira de retirar a pessoa de lá é com a palavra de controle. Quebrar o espelho mata quem está aprisionado.

Espelho de Detecção

Este espelho tem a perigosa propriedade de não refletir objetos mágicos. Qualquer pessoa que conheça as propriedades do espelho detectará, automaticamente, todos os objetos mágicos que um Aventureiro carregue. Note que este espelho pode causar efeitos constrangedores se as roupas forem encantadas.

Espelho de Yabal

Este útil e poderoso artefato é afinado com todos os espelhos não mágicos dentro do raio de 20km. Quando instalado e os Rituais específicos realizados, o espelho começa a se ajustar com sua "vizinhança". Esta etapa demora cerca de uma semana para finalizar, mas quando acaba, o Dono do artefato sabe exatamente o número de espelhos dentro do alcance (mesmo os pequenos espelhos de bolso e superfícies espelhadas, embora estas reflitam de maneira deformada os objetos), e pode olhar por este espelho para fora de qualquer um dos outros espelhos que escolher.

Yabal foi um grande Mago da Idade Média. Sua história, embora controvertida, é marcada por fatos prodigiosos: construiu uma passagem do imaginário para o real, e outra do real para o imaginário, e transitava entre estes dois níveis tranqüilamente, como se percorresse as ruas de uma cidade. Construiu também uma sala de espelhos onde era possível ver sua imagem refletida em várias idades. Morreu com 160 anos segundo alguns, mas tinha a idade aparente de 17. Foi embaixador da Terra na Cidade de Prata, e representou a Ordem de Luft.

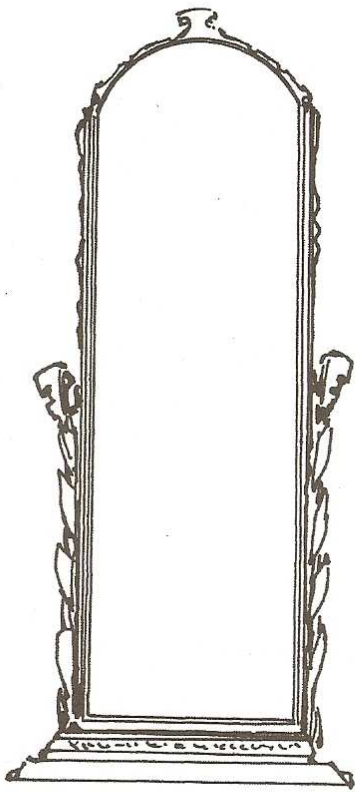
Espelho do Imperador

Este Artefato foi entregue pela deusa Amaterasu em pessoa ao Imperador do Japão durante as primeiras dinastias. Os poderes fantásticos deste espelho permitem ao seu Dono observar qualquer local por onde já tenha estado.

Por esta razão, sempre que um imperador era coroado, ele exigia que seus guardas o levassem para caminhar por todos os seus domínios, visitando as casas de todos dentro de suas vilas. Desta maneira, o Imperador era capaz de enxergar qualquer ponto dentro de seus domínios.

O Espelho do Imperador é emoldurado em gemas de diversos tamanhos e formas, e com muitos caracteres místicos e símbolos religiosos japoneses.

Espelho dos Planos



Variante do Espelho Portal. Estes espelhos são feitos em grupos pequenos (na maioria em dois, mas podem ser mais deles). Os espelhos podem ser separados à vontade, mas precisam permanecer no mesmo continente. Quando as palavras mágicas são pronunciadas, abre-se um portal entre o espelho que está na frente do Dono e o outro espelho (se for um grupo maior de espelhos, há uma palavra mágica para cada espelho do grupo). O Aventureiro pode, sozinho atravessar o portal em segurança e sair do outro lado. O espelho só pode ser usado uma vez por dia. Naturalmente, se encontrados durante uma aventura, estes espelhos são encontrados SEMPRE sozinhos, sendo preciso descobrir a localização do(s) outro(s).

Variantes conhecidas	1d100
2 espelhos	01-75
3 espelhos	76-90
4 espelhos	91-95
5 espelhos	96-99
6 espelhos	00

Espelho Duplicador

Este espelho pode, uma vez por semana, duplicar um objeto. Para funcionar, basta que o se coloque em frente ao espelho o objeto que se deseja duplicar e pronunciar as palavras mágicas. A imagem do espelho é, então, expelida do espelho para o mundo físico.

O espelho não duplica objetos de valor nem propriedades místicas de Itens Mágicos. Se alguém tentar vender um objeto duplicado, o comprador tem grandes chances (Teste fácil de PER) de notar defeitos no objeto e não desejar comprá-lo.

Espelho Portal

O primeiro Espelho Portal de que se tem notícia foi um presente dado a um rei. O espelho era de corpo inteiro e foi colocado nos aposentos do rei. Quando ele estivesse em dificuldades, deveria postar-se sozinho perante o espelho e pronunciar certas palavras.

Alguns anos depois, o castelo foi atacado durante a noite e o rei estava a poucos minutos de ser capturado quando se lembrou do espelho. Ele usou as palavras e um Portal se abriu para uma caverna. O rei passou pelo Portal, mas antes que ele se fechasse, alguns dos invasores conseguiram ver o espelho e a lenda se espalhou. Não se conhece as palavras mágicas que abrem o primeiro deles, nem tampouco o paradeiro do rei.

Desde então, muitos Magos reproduziram este Item Mágico com razoável nível de sucesso. Nenhum deles, porém, foi capaz de abrir Portais entre continentes diferentes.

Variantes conhecidas	1d100
1 saída a até 100m	01-50
1 saída a até 1km	51-70
2 saídas a até 1km	71-75
1 saída a até 10km	76-85
1 saída em um ponto à escolha	86-00

Espelhos que Tudo Vêem

Estes espelhos vêm sempre aos pares, e são encantados de forma que um reflete o que o outro deveria refletir.

Não existe um limite máximo de distância em terra, mas se ambos estiverem separados por mais de 1km de água, seu contato se perde. Estes espelhos foram confeccionados em vário tamanhos e formas.

Variantes Conhecidas	1d10
Espelhos Contínuos	1-7
Espelhos Acionáveis	8-0

Espelhos Acionáveis: São idênticos a espelhos normais, mas podem ser acionados com um comando verbal.

Espelho Revelador

Este espelho reflete a forma verdadeira de todos que estiverem à sua frente. Na prática, ele revela formas demoníacas, angelicais, vampíricas, invisíveis, espectrais, transformadas, licantropos ou sob quaisquer formas de modificação.

Espinho do Sono

Trata-se de uma seta de besta ou de zarabatana que, se acerta o inimigo, pode fazê-lo dormir. Se a arma (besta ou zarabatana) não for mágica, ela não terá nenhum bônus para acertar, mas o o efeito mágico funcionaem caso de acerto.

A vítima tem direito a um Teste de Resistência (CON vs. 18) para se livrar do efeito. Caso falhe, a pessoa dormirá por 1 hora, não podendo ser acordada por nada.

Estátuas Animadas

Estátuas animadas magicamente são às vezes chamados de Construtos ou Golens (mas este termo é errôneo, pois Golens são Estátuas Animadas especializadas em combate - Ver Golem). Estátuas animadas são extremamente raras, e devem ser colocadas em uma Campanha somente com autorização do Mestre, que deve supervisionar todo o processo de criação deste item.

Estátuas animadas devem ser feitas pelos melhores artífices (pelo menos, se o Personagem deseja uma companhia agradável do ponto de vista estético), mas podem ser esculpidas em qualquer forma desejada por seu criador.

Diferente de um Gárgula, as Estatuas animadas não sofrem nenhum efeito nocivo em relação ao sol, mas também não foram criadas para entrar em combate (não que elas não possam; apenas não foram criadas com esta finalidade, sendo relativamente frágeis).

Todo o processo de criação pode demorar muitos meses, em alguns casos, até anos para ser finalizado, e todas as etapas são muito importantes para o resultado final.

A Estátua

Não importa qual seja o tipo de estátua animada. Nenhuma Magia de Aprisionamento espiritual funcionará em materiais medíocres. Por esta razão, o material escolhido deve ser confeccionado pelo melhor artífice possível, e encantadas diversas vezes antes que o alquimista passe para o processo de aprisionamento propriamente dito.

Também deve ser decidido se o objeto foi criado com algum propósito especial. Por esta razão, TODA a história da criação destas estátuas precisa ser detalhada.

Responda às seguintes Perguntas:

1. Quem criou o objeto? Em que ano?
2. Por que o criador decidiu construir esta estátua?
3. Ela foi encomendada por alguém? Se sim, por quem?
4. Quanto tempo demorou para ser construída?
5. Como foi o processo? Descreva as dificuldades.
6. O que aconteceu ao Mago neste tempo? Como era sua vida durante este período?
7. Quem foi seu primeiro Dono? O que aconteceu com ele em seguida?
8. Qual o seu relacionamento com a estátua?
9. O que aconteceu a estátua desde que foi criada até vir parar na vida do Personagem?

Estas são as questões básicas, que ajudarão bastante ao Mestre começar a desenvolver estátuas vivas e inteligentes. Lembre-se que elas são NPCs importantes e que (talvez) permaneçam muito tempo junto aos Aventureiros.

Fornecemos algumas tabelas, a título de exemplo, mas elas deverão ser evitadas ao máximo, cabendo ao Mestre escolher o que for melhor para sua Campanha específica. Um uso muito bo para as tabelas é servir de fontes de inspiração, oferecendo ao Mestre uma gama de opções.

O Mestre pode sortear na tabela abaixo os materiais das quais as estátuas são feitas (os mais comuns), ou criar seus próprios objetos encantados, de acordo com sua campanha.

Material	1d100
Mármore Branco	01-17
Mármore Negro	18-20
Pedra	21-43
Granito	44-57
Ferro	58-68
Bronze	69-88
Cobre	89-95
Chumbo	96-00

Defina os Atributos Físicos da Estátua.

A Força e a Constituição podem ser sorteadas na Tabela abaixo. Este Atributos Físicos são geralmente maiores que um ser humano normal devido aos materiais utilizados, mas não tão altos, uma vez que estas estátuas não foram feitas propriamente para combates.

Sorteie duas vezes na tabela abaixo, uma para CON e outra para FR.

Atributo	1d100
14	01-05
15	06-15
16	16-30
17	31-50
18	51-70
19	71-85
20	86-95
21	96-00

Tanto a Destreza quanto a Agilidade de uma Estátua Animada geralmente são baixos, devido à própria natureza de pouca flexibilidade dos materiais. Sorteie duas vezes na tabela abaixo, uma para DEX e outra para AGI.

Atributo	1d100
11	01-35
12	36-55
13	56-70
14	71-85
15	86-95
16	96-00

Sorteie também o Índice de Proteção (IP) da Estátua. Devido aos materiais das quais são feitas, muitas estátuas recebem IPs muito bons.

O IP de uma Estátua funciona contra ataques físicos, balísticos, Fogo, Ácido, Gelo, Eletricidade. Estátua são imunes a ataques mentais (mágicos, vampírocos, angelicais e demoníacos), sonoros, luminosos ou gases.

IP	
2	01-50
3	51-70
4	71-80
5	81-90
6	91-95
7	96-00

Os Espíritos

TODO objeto mágico inteligente, sem exceção, possui dentro de si um espírito aprisionado (sejam eles espíritos de guerreiros, sábios, elementais ou espíritos mais atrasados). O espírito pode ter alguma afinidade com o Mago que criou a estátua (pode ser a alma de sua esposa, por exemplo), pode estar preso a deveres ou obrigações (alma vendida, ou um acordo ou punição), ou simplesmente ter tido suas memórias apagadas e ter sido aprisionado contra sua vontade (a grande maioria dos casos).

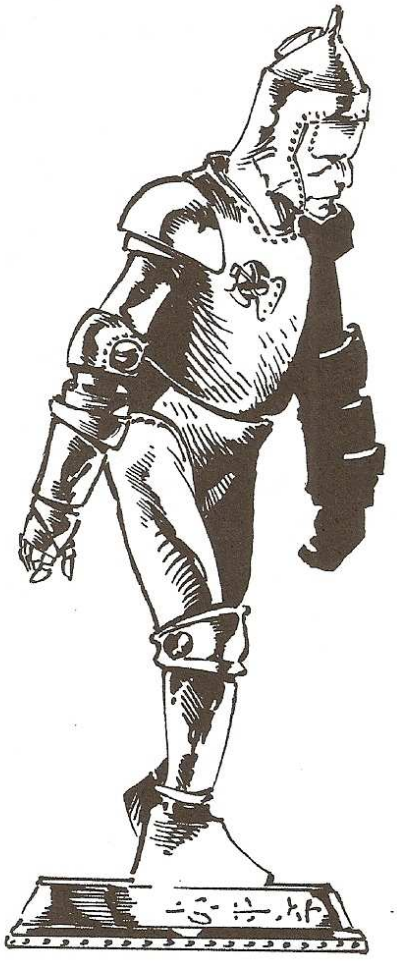
Por outro lado, certos espíritos elementais adorariam poder fazer parte de uma espada, pelo simples prazer de poder estar na Terra sem que os deuses da natureza os dissipassem. Estes espíritos elementais são os favoritos dos Magos.

Sugerimos que o Mestre crie uma história para o espírito antes dele ter sido aprisionado na estátua, pois isto ajudará muito a construir a personalidade desta. Na maioria das vezes a memória de um espírito é completamente destruída e ele não se lembra de absolutamente nada antes de sua criação.

Em casos raros, o objeto pode possuir conhecimento de suas vidas passadas, ou possuir algum tipo de missão inacabada, a critério do Mestre.

O espírito também influencia a língua falada pela Estátua, em poderes especiais que ela possa ter, na Inteligência, Força de Vontade e Percepção, bem como muitos outros detalhes que o Mestre possa imaginar.

Os Atributos Físicos serão influenciados pelo tipo de material/escultura que foi feita (ver mais adiante)



Personalidade

Toda Estátua Animada possui uma personalidade própria. Utilizar personalidades em jogo é uma grande maneira de adicionar Roleplay a uma campanha. Se o Mestre desejar, pode utilizar as tabelas abaixo para determinar a personalidade básica que a estátua possui.

Personalidades	1d100
Amigável	01-04
Arrogante	05-08
Bárbara	09-12
Bondosa	13-16
Comediante	17-20
Confidente	21-24
Conselheira	25-28
Covarde	29-32
Curiosa	33-36
Desconfiada	37-40
Despreocupada	41-44
Determinada	45-48
Heróica	49-52
Humilde	53-56
Influenciável	57-60
Ingênua	61-64
Intrometida	65-68
Omissa	69-72
Opinativa	73-76
Otimista	77-80
Perfeccionista	81-84
Pessimista	85-88
Sanguinária	89-92
Teimosa	93-96
Violenta	97-00

Também é recomendável determinar o quão forte é esta personalidade. Para isto, jogue 1d10, considerando o 0 como 10. Valores baixos não influenciam muito, mas valores maiores (como 5,6 ou 7) começam a afetar bastante o relacionamento da estátua com seu Dono.

Valores acima de 8 (9 e 10) devem ser tratados como um sério desvio de personalidade, com direito a exageros em seu comportamento (por exemplo, a estátua de um cavaleiro que seja pessimista, com personalidade muito forte é, na verdade, Paranóica).

Caso o Mestre deseje também sortear os Atributos do Espírito, utilize a tabela abaixo, rolando os dados três vezes (uma para INT, uma para WILL e uma para PER).

Atributo	1d100
12	01-05
13	06-15
14	16-30
15	31-50
16	51-70
17	71-85
18	86-95
19	96-00

Como a Estátua Fala?

A Estátua daquela bela sacerdotisa pode ser inteligente, mas de nada adiantará se ela não conseguir se comunicar com seu Dono. Assim como todos os objetos mágicos, as estátuas vivas geralmente são criadas por Magos de alguma nacionalidade, e eles tendem a se comunicar apenas na língua em que foram construídas. Algumas estátuas conseguem ainda comunicar-se em várias línguas, ou mesmo através de telepatia.

Como se comunica?	1d10
Verbalmente, em sua própria língua	1-5
Verbalmente ou Mentalmente	6-7
Mentalmente, em sua própria língua	8-9
Mentalmente, com todos ao seu redor	0

Se a estátua possui uma língua própria (e a maioria possui), escolha a partir do Background dele ou sorteie, acrescentando ou removendo línguas conforme sua necessidade.

Lembre-se que podem existir estátuas que foram construídas em Arcádia, por anões ou elfos, e estas utilizam-se às vezes de línguas desconhecidas na Terra.

Se a estátua é capaz de se comunicar mentalmente com todos ao seu redor, então quem está escutando consegue entender perfeitamente o que ela está dizendo, não importa que língua a estátua normalmente fale. Às vezes, objetos com conhecimento de outras línguas podem agir como tradutores para o grupo, em relação a línguas desconhecidas (lembre-se que Ler e Escrever é uma Perícia, e deve ser escolhida somente se o Espírito do objeto possuir razões para tê-la).

Idiomas

Uma Estátua Encantada pode saber utilizar um ou mais idiomas. Isso é determinado principalmente por dois fatores. Considera-se que o artífice que a criou a tenha encantado com a capacidade de utilizar todos os idiomas que ele mesmo era capaz de utilizar. Porém, qualquer Estátua animada é capaz de aprender novas línguas, o que aumenta suas capacidades de comunicação com o tempo (e estátuas podem viver por séculos).

A tabela abaixo lista alguns idiomas que a estátua pode ser capaz de utilizar. Considera-se que o idioma nativo da estátua seja o mesmo idioma nativo do alquimista.

Línguas Extras	1d10
0	1-3
+1	4-8
+2	9-0

Algumas Línguas Possíveis:

Europa: Inglês, Espanhol, Alemão, Italiano, Francês, Português, Flamengo (Holandês), Latim, Grego, Russo.

Oriente: Japonês, Coreano, Chinês (dezenas de variantes) e as centenas de dialetos falados na Índia e no restante do Sudeste Asiático.

Oriente Médio: Árabe

Antediluvianas: Atlante, Lemúria e Mu

Arcádia: Fadas, élfico, língua dos anões



Perícias

Defina a os Pontos de Perícia e as Perícias que a estátua possui, e distribua estes pontos como achar melhor. As perícias devem obrigatoriamente ser compatíveis com a profissão ou conhecimentos anteriores do espírito (respeitando também o período histórico em que a estátua foi esculpida).

Geralmente, o maior valor em uma perícia é 60%, no caso de especialistas em alguma área. Um resumo com as Perícias disponíveis pode ser encontrado na Introdução.

Pontos de Perícia	1d100
200	01-20
250	21-50
300	51-75
350	76-90
400	91-95
450	96-00

A Estátua possui poderes mágicos?	1d100
Sim	01-05
Não	06-00

Se Sim, a Estátua Animada poderá realizar pequenos Rituais relacionados a um (ou mais) Caminhos de Magia. Isto deve ficar bem claro no Background.

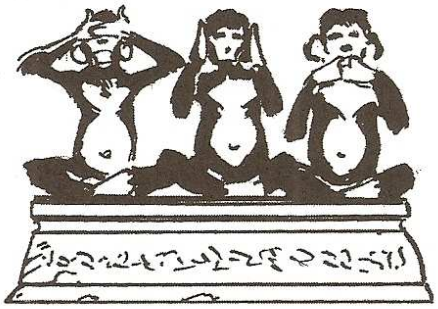
Pontos de Magia / Focus	1d100
1 / 2	01-25
1 / 3	26-50
2 / 3	51-68
2 / 4	69-80
3 / 3	81-92
3 / 4	93-00

Divida os Pontos de Focus entre os Caminhos da maneira que achar melhor. Estátuas Animadas recuperam e gastam Pontos em Magias da mesma forma que os Magos (mas sempre lembrando que qualquer Item Mágico desta natureza é, antes de tudo, um NPC, controlado pelo Mestre)

Caminhos	1d100
Fogo	01-10
Água	11-20
Ar	21-30
Terra	31-40
Luz	41-50
Trevas	51-60
Plantas	61-67
Animais	68-74
Humanos	75-81
Spiritum	82-88
Arkanun	89-95
Dois Caminhos (sorteie novamente)	96-00

O Mestre pode acrescentar ainda outros poderes, de acordo com sua Campanha específica, como previsão do futuro, do tempo, detecção de Magias e muitas, muitas outras.

Estatueta dos Macacos



Estas estatuetas consistem em três pequenos macacos colocados lado a lado. Um deles com as mãos sobre os olhos, outro com as mãos sobre os ouvidos e o terceiro com as mãos sobre a boca. Abaixo das estatuetas está a inscrição "See no evil, hear no evil, speak no evil". Uma vez por dia, o Dono da estatueta pode escolher um dos macacos e ativar um dos três poderes das estatuetas.

O macaco que cobre os olhos: Cria uma área de escuridão mágica de até 10m de raio, centrada na estatueta. Quem estiver carregando os macacos pode enxergar normalmente (em tons de cinza) dentro da escuridão.

O macaco que cobre os ouvidos: Cria um pulso sonoro capaz de ensurdecer qualquer pessoa (com exceção do Dono da estatueta) em um raio de 10m (cada vítima tem direito a um Teste de CON para resistir ao efeito).

O macaco que cobre a boca: Cria uma área de silêncio centrada na estatueta e com 10m de raio.

Excalibur

Excalibur é, sem sombra de dúvida, a mais famosa espada de todos os tempos. Ela foi criada nos reinos mais distantes e místicos de Arcádia, pela feiticeira conhecida na Terra como Viviane, ou a Dama do Lago. O nome verdadeiro da espada Excalibur era Kaledfwich.

Excalibur pertencia a Uther Pendragon, rei dos Bretãos. Uther foi emboscado e mortalmente ferido em combate. Antes de morrer, Uther cravou a espada em uma pedra para evitar que seus inimigos a tomassem (algumas fontes dizem que Uther cravou a espada em uma bigorna).

Merlin fez um feitiço sobre a espada que impedia que ela fosse retirada por qualquer um que não fosse Arthur Pendragon, filho de Uther. Mais uma vez, algumas versões da lenda contradizem a questão de quem poderia retirar a espada da pedra. Uma destas versões dizem que a espada foi colocada lá e apenas aquele que fosse valoroso o suficiente para merecê-la poderia retirá-la da pedra.

Todos os guerreiros da Bretanha tentaram o feito, mas apenas um rapaz ainda muito jovem foi capaz de retirá-la da pedra. Era Arthur, ainda adolescente; sendo assim reconhecido por Merlin como futuro monarca.

Arthur governou seu povo com sabedoria, e não com a espada. Formou um círculo com os mais valorosos cavaleiros

do reino, batizando o grupo de Távola Redonda (em referência ao local onde se realizavam as reuniões do grupo).

Algumas das versões desta lenda contam que, antes de criar a Távola Redonda, Rei Arthur enfrentou um poderoso guerreiro, inferior em nobreza e superior em técnica. Prestes a ser derrotado, Arthur fez uso dos grandes poderes de Excalibur de modo a reverter a situação do combate. A espada se quebrou com o golpe. Amargurado por ter usado o poder de Excalibur para derrotar um oponente mais forte, Arthur jogou as duas partes da espada em um lago.

Este lago possuía uma ligação com Arcádia e a própria Dama do Lago sentiu a presença de Excalibur. Ela consertou a arma e um dia, quando Arthur estava nas proximidades dele, ela apareceu e devolveu Excalibur a Arthur.

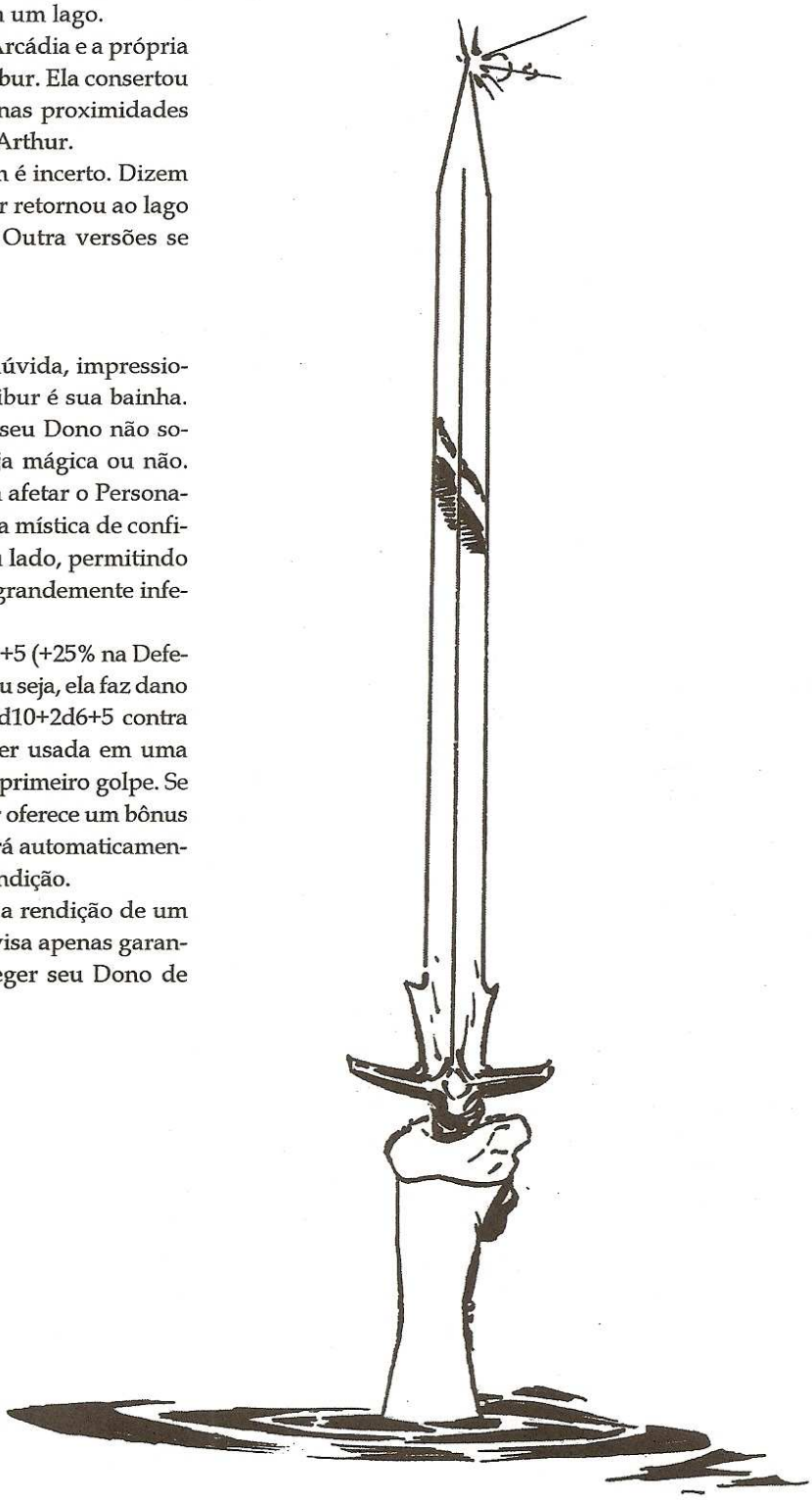
O destino final de Excalibur também é incerto. Dizem alguns que, pouco antes de morrer, Arthur retornou ao lago e devolveu Excalibur à Dama do Lago. Outra versões se omitem nesse ponto.

Poderes de Excalibur

Os poderes de Excalibur são, sem dúvida, impressionantes. Quase tão poderosa quanto Excalibur é sua bainha. Enquanto Excalibur estiver embainhada, seu Dono não sofrerá nenhum tipo de dano por arma, seja mágica ou não. Apenas fogo, frio, ácidos e Magias podem afetar o Personagem. O conjunto também confere uma aura mística de confiança a todos que estiverem lutando ao seu lado, permitindo que lutem com eficiência mesmo quando grandemente inferiorizados em número.

A espada em si é uma Espada Longa +5 (+25% na Defesa), com os poderes de uma Arma de Luz. Ou seja, ela faz dano de 1d10+1d6+5 em combates normais e 1d10+2d6+5 contra seres sensíveis à luz. Excalibur só pode ser usada em uma causa justa; caso contrário, quebrar-se-á ao primeiro golpe. Se usada para desarmar o oponente, Excalibur oferece um bônus adicional de +10% no Ataque, mas retornará automaticamente à bainha tão logo o oponente ofereça rendição.

Parece que Excalibur sempre aceita a rendição de um oponente. Porém, o retorno à bainha não visa apenas garantir o fim do combate, mas também proteger seu Dono de uma eventual traição ou ataque surpresa.



F

Faca AGNI



Estas facas são utilizadas pelos sacerdotes da AGNI, uma seita indiana originalmente composta por Daiphires (filhos híbridos de Rakshasas e humanas) com o objetivo de exterminar todas as criaturas sobrenaturais da Terra, especialmente os Vampiros e os Avatares dos deuses maléficos hindus.

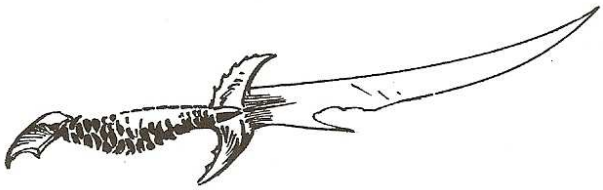
Com os ciganos, a seita conseguiu penetração na Europa, e instalou-se principalmente na Romênia e países próximos, onde esteve envolvida em disputas com a Ordem do Dragão e outros grupos místicos.

A Faca de Sacrifícios é uma adaga de prata extremamente ornamentada, com a lâmina ondulada imitando as formas de uma serpente ou dragão. Seu cabo também é desenhado em bronze, imitando as escalas e asas de um dragão, e formando um belo conjunto com a lâmina.

Esta faca, se for utilizada para dar o último golpe em uma criatura mística, esta terá sua essência vital destruída, ou seja, mesmo um Avatar pode ser destruído por grandes períodos de tempo se for sacrificado com uma adaga destas. Normalmente, um Avatar destruído reforma seu corpo em 7 dias; se for destruído utilizando-se uma Faca de Sacrifício, ele será impedido de retornar à Terra por 7777 dias (aproximadamente 21 anos). Demônios menores são destruídos completamente, assim como Vampiros.

Existem sempre apenas Sete destas facas na Terra, e elas só podem ser encantadas por um Sacerdote do deus Ganesha (chamados Majora Barthalo). Se uma oitava faca for criada, uma das sete facas existentes perde seu poder. Por esta razão, os grandes sacerdotes da AGNI sempre conhecem a localização exata de todas as facas.

Faca Conselheira



Estas magníficas facas ornamentadas têm muito pouco uso em combate. Sua lâmina delgada e delicada não agüentaria nenhum golpe dado em uma armadura. Mas seu verdadeiro uso está em seus sábios conselhos. Uma vez ao dia, em questões relativas ao grupo de Aventureiros, a faca pode ser utilizada para escolhas.

Todos os personagens devem sentar-se em roda ao redor da faca, e o Dono (ou o líder do grupo) deve girar a faca aleatoriamente no chão, e a pessoa que for apontada pela faca é a mais indicada para realizar a tarefa.

Em termos de jogo, a pessoa será "escolhida" com uma pequena ajuda do Mestre, que indicará aquele que ele considera a melhor escolha. Em alguns casos, o Mestre poderá sortear um Personagem qualquer, e dar ao Personagem sorteado alguma espécie de bônus para a realização desta tarefa.

Variantes Conhecidas	1d10
Faca Conselheira	1-9
Verdadeira Faca Conselheira	0

Verdadeira Faca Conselheira: Além dos poderes acima, considere esta faca como sendo Inteligente, capaz de se comunicar mentalmente apenas com a pessoa que a empunha, e com as Perícias mais adequadas para a Campanha (ver Espadas Inteligentes para detalhes sobre Armas Inteligentes).

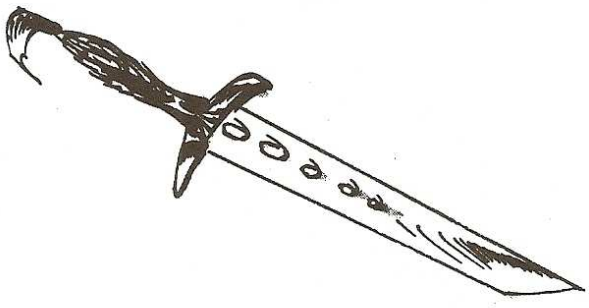
Faca de Dalila

Este artefato é um objeto único e extremamente poderoso. Era uma faca comum, até ser usada por Dalila para cortar os cabelos de Sansão. Diz a Bíblia que o poder de Sansão era originado de seus longos cabelos e que ele não deveria relevar esta fonte a ninguém. Sansão contou seu segredo a Dalila e esta o traiu durante o sono, cortando seus cabelos para que ele fosse preso.

Após a prisão, o chefe da guarda que o prendeu utilizou a mesma faca para cegá-lo. Ele aqueceu a faca em um braseiro e a colocou próxima aos olhos de Sansão de modo a inutilizar seus olhos. O que esse guarda não sabia é que o processo de aquecer a faca e mantê-la tão próxima de um herói divino deu à faca propriedades místicas. Essa faca foi perdida antes de se conhecer suas propriedades.

Anos depois um viajante a encontrou e guardou-a para si. Em apuros, ele atirou a faca contra um inimigo. Ele errou o golpe, mas, para sua surpresa, a faca cravou-se na parede. Este viajante anônimo conseguiu fugir de seu inimigo e levou consigo a faca. A lenda sobre esta faca ser a Faca de Dalila surgiu logo depois e não se sabe se é verdadeira ou não. O fato é que ela é uma faca +2 capaz de cortar uma pedra de até 20cm de profundidade. Quando empunhada, o Aventureiro passa a ter Força 20 para toda e qualquer ação que realizar (com ou sem a faca).

Faca de Encontrar Passagens Secretas



A Faca de Encontrar Passagens Secretas não possui nenhum bônus de combate. No entanto, ela pode ser identificada como sendo mágica. Dentro de um ambiente fechado, o Dono pode desconfiar da existência de uma passagem secreta. Para se certificar, basta tirar a faca da bainha e passar seu fio pelas pedras que compõem a parede. Se houver uma passagem secreta, a faca será atraída automaticamente para a parte falsa da parede. A faca não indicará como a parede se abre, apenas as exatas dimensões da abertura.

Faca do Inquisidor

Esta faca foi criada pelas alas de combate da Inquisição. Ela foi desenvolvida para uso específico contra Magos ou criaturas com poderes místicos que preferiam lutar a se entregar. A Faca do Inquisidor é feita com um cristal raro (alguns dizem ser quartzo), e um cabo de carvalho centenário. A lâmina é afiada com cuidado em uma forja especialmente preparada para este fim. Se o alquimista deseja que a Faca do Inquisidor seja efetiva também contra Anjos, a forja deve obrigatoriamente conter *Hadjar* em sua composição.

Quando usada em combate, a Faca do Inquisidor parece uma inofensiva faca +1. Quando o Dono acerta o primeiro golpe em um místico é que seu poder se faz conhecer. Além de causar 1d3+1 pontos de dano no corpo do inimigo, ela drenará 1d3 Pontos de Magia que se dissiparão logo após o golpe. A vítima sente o dreno e saberá imediatamente que a faca foi responsável por ele.

Esta faca é muito temida pelas sociedades secretas, pois pode deixar um Mago experiente sem suas capacidades mágicas em poucos golpes, deixando-o vulnerável.

Faca do Ranger

Esta faca mágica, se usada em combate, funciona como uma faca +X. Porém, sua propriedade principal não é de combate, mas de localização. Ao entrar em uma floresta, o Dono desta faca sempre saberá como voltar ao ponto de início de sua jornada. A faca o ajudará a encontrar a trilha que ele mesmo utilizou pela floresta.

A Faca do Ranger é um objeto extremamente útil e, no entanto, é simples de se fazer. Costumam ser encantadas facas de madeira, mas as metálicas também podem ser encontradas. O Ritual de encantamento dura apenas uma semana e exige ervas naturais relativamente comuns. A Faca do Ranger pode ser usada por qualquer Aventureiro.

Variantes Conhecidas	1d100
+1	01-60
+2	61-80
+3	81-95
+4	96-99
+5	00

Facas Jin-Su

Somente doze destas facas foram forjadas pelo legendário artífice Jin-Sun-Tang, para serem dadas de presente de aniversário às doze filhas do general Uh-Kwen-Kwon, na Coréia, durante o século XI. Estas facas com "design" feminino são consideradas armas +4 para todos os efeitos e são capazes de cortar através de qualquer material não mágico.

Faca Satanista



Esta faca é considerada uma arma +2 em combate (dano de 1d3+2), mas Anjos da Cidade de Prata não conseguem regenerar o dano causado. Qualquer ferimento causado pela Faca Satanista em Anjos demora 3 dias para regenerar, mesmo que o Anjo possua poderes de regeneração.

Familiares

Familiares são espectros menores incorporados a animais, que servem como companhia a Magos e feiticeiros. Familiares mais comuns incluem corvos, gatos, corujas e cobras, mas qualquer animal pode servir aos Rituais. Estes animais são unidos aos Magos através de elos mentais e espirituais. Muitos Magos são capazes de sentir as emoções de seus familiares e vice-versa.

Familiares menores são mais comuns, mas sabe-se que alguns grandes Magos da história, como Mr. Kanter, Mago da Ordem de Tenebras, possui um perigoso tigre dente de sabres como Familiar.

Cada Familiar pode possuir UM dos poderes abaixo, sorteados na tabela.

Poderes Especiais	1d10
Capacidade de falar com seu mestre	1
Capacidade de entender os sentimentos de seu mestre	2
Seu mestre pode ver através dos olhos do animal	3
Capacidade natural do animal muito ampliada	4
Sentidos de alarme contra a presença de estranhos em 50m de raio	5
Inteligência Superior (INT 20)	6
Regeneração de 1 PV por rodada	7
Resistência Superior (IP 4)	8
Imunidade a um dos seis elementos	9
Dois poderes	0

Atributos

Atributos básicos devem ser sorteados no final do Ritual de criação. Os Atributos Físicos, bem como características de ataque são definidos a partir do corpo do animal. Já os mentais dependem do espírito que habita o animal.

CON [var], FR [var], DEX [var], AGI [var],
INT [2D], WILL [2D], CAR [3D], PER [3D],
Ataques 1, IP 1, PVs variável (modificar conforme FR e CON sorteados acima).

Poderes Físicos

Após escolher o animal e determinar seus Poderes Especiais e Atributos, sorteiam-se os poderes físicos. Os Poderes Físicos devem ser somados aos Atributos já existentes, para a finalização do Familiar.

Sorteie os Poderes uma vez por coluna (são ao todo cinco sorteios) e, desta forma, o Familiar estará finalizado. Caso o Familiar tenha Resistência Superior, some o valor sorteado na tabela ao seu IP inicial (IP 4).

IP	INT	WILL	PER	1d100
+1	+1	+1	+1	01-55
+2	+3	+3	+3	56-80
+3	+1d6	+1d6	+1d6	81-92
+4	+2d6	+2d6	+2d6	93-97
+5	+3d6	+3d6	+3d6	98-00



Feijões Mágicos



Estes feijões existem sempre em número de 3. Se apenas um deles for plantado, um grande pé de feijão nascerá, suficiente para produzir o dobro de feijões de um pé de feijão comum; se dois feijões forem plantados, uma colheita inteira de feijões nascerá destas plantas, mas se todos os três feijões forem plantados ao mesmo tempo, eles darão origem a um pé de feijão gigantesco, que nascerá no local onde foi plantado e crescerá até os céus, perdendo-se nas nuvens.

Se escalado, o pé de feijão serve como um portal para Jothunheim, a terra dos gigantes da mitologia nórdica, em Paradísia. A versão Feijões das Nuvens, por outro lado, pode levar o Personagem até um castelo nas nuvens, às vezes abandonado, às vezes habitado por alguém ou algo.

Variantes	1d10
Feijões de Jothunheim	1-8
Feijões das Nuvens	9-0

Ferraduras da Velocidade

Estas ferraduras especiais de Ferro de Dite permitem ao cavalo que as utilizar atingir grandes velocidades de corrida. Considere que a movimentação do cavalo praticamente dobra enquanto ele estiver usando estas ferraduras.

A ferradura pode ser utilizada durante um dia inteiro, durante cerca de dez horas, e depois as ferraduras desligam-se durante doze horas, para recarregar as energias.

Ferraduras de Força

Quando um cavalo está utilizando as Ferraduras de Força, ele pode carregar ou arrastar muito mais peso do que normalmente poderia carregar.

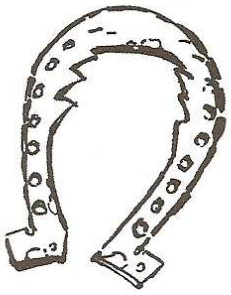
Variantes Conhecidas	1d10
FR +6	1-6
FR +12	7-0

Ferraduras de Resistência

Estas ferraduras permitem ao cavalo que as estiver utilizando cavalgar por grandes distâncias sem se cansar. Os cavalos podem cavalgar por até 48 horas sem parar para descansar, para dormir, comer ou beber água, mas depois deste período, necessitam de um descanso de 24 horas para recarregar as forças.

As Ferraduras de Resistência não possuem furos. Elas se encaixam magicamente às patas do cavalo e se soltam com uma palavra de comando.

Ferraduras do Zephyr



Estas ferraduras maravilhosas foram construídas por Hephaestus, o ferreiro dos deuses gregos, para os cavalos de Atenas, Ares e outros deuses.

Mais tarde, alguns Alquimistas da Casa de Chronos conseguiram duplicar as ferraduras, mas em versões mais simples. Estas ferraduras eram usadas pelos sacerdotes de Ares, e pelos guerreiros que defendiam a Casa de Chronos.

Uma vez pregadas em um cavalo, as Ferraduras do Zephyr permitem a ele andar sobre a água corrente, lagos, neve, lama ou areia movediça sem afundar, em sua velocidade normal de corrida.

As ferraduras produzem um efeito interessante quando ativadas: deixam pequenos rastros brilhantes que acompanham o cavalo em seu caminho.

Ferramentas Mágicas

As Ferramentas Mágicas assemelham-se a ferramentas comuns, mas são encantadas com a Magia dos Gnomos, e capazes de grandes prodígios.

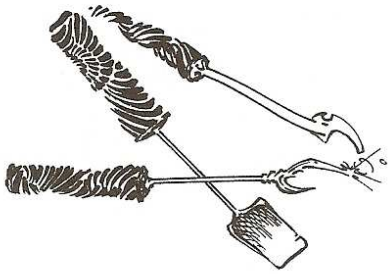
Originalmente foram criadas para consertos gerais, mas os ladrões descobriram rapidamente outros usos para as ferramentas mágicas.

Este conjunto de ferramentas somam (5xN)% para as Perícias Abrir Fechaduras e Remover Armadilhas. Existem também versões com poderes especiais, sorteadas de acordo com as tabelas abaixo:

N	1d100
+1	01-50
+2	51--75
+3	76-90
+4	91-96
+5	97-99
+6	00

Poderes Extras	1d10
Nenhum	1-3
Detectam inimigos em dez metros ao redor da feramenta	4
Silêncio automático em um metro ao redor da ferramenta	5-6
Permite abrir fechaduras na metade do tempo	7-8
Invisíveis e indetectáveis	9-0

Ferramentas do Artífice



Não há uma origem para este tipo de Item Mágico. Sabe-se que ao longo dos séculos, muito Magos encerraram suas carreiras místicas ainda em vida. Os motivos são muitos, mas a maioria deles decidiu não correr mais riscos e levar uma vida pacata de artífice ou comerciante. Sabe-se que as habilidades místicas não se perdem e os anos de prática das artes arcanas ficam impregnados aos Magos aposentados. Em outras palavras, eles sentem necessidade de realizar efeitos mágicos em algumas oportunidades.

As Ferramentas do Artífice são um bom exemplo. Os artífices com habilidades místicas criam ferramentas capazes de ajudá-los em seus trabalhos. Este modelo apresentado é das mais comuns, mas não deve de modo algum ser encarado como único.

Este Item Mágico pode ser usado uma vez ao dia. O artífice trabalha durante um período com a ferramenta realizando seu trabalho rotineiro. Ao final do dia, ele aciona o poder mágico. A ferramenta passa então a trabalhar sozinha pelo mesmo período que o artífice trabalhou durante o dia. A ferramenta trabalhará com o mesmo nível de Perícia de seu Dono, cometendo os mesmo tipos de erros e mantendo o mesmo estilo. É impossível distinguir um objeto feito pelo artífice de um feito pela ferramenta.

As variantes abaixo representam um conjunto de ferramentas de algum tipo de artífice.

Variantes Conhecidas	1d100
Agricultor	01-05
Armeiro	06-10
Carpinteiro	11-15
Chaveiro	16-20
Costureiro	21-25
Coureiro	26-30
Cozinheiro	31-35
Desenhista	36-40
Escriba	41-45
Escultor	46-50
Faxineiro	51-55
Ferreiro	56-60
Jardineiro	61-65
Joalheiro	66-70
Lavador	71-75
Marceneiro	76-80
Pedreiro	81-85
Pintor	86-90
Sapateiro	91-95
Tipógrafo	96-00

Ferrugem Mágica

Aos olhos de um leigo, a ferrugem mágica é uma pequena porção inútil de ferrugem. No entanto, se colocada em contato com algum material de aço, ferro, bronze, alumínio, chumbo ou outro metal não nobre, o objeto enferrujará completamente em 3d6 rodadas.

Variante conhecidas	1d10
Ferrugem mágica	1-7
Ferrugem mística	8-0

Ferrugem mística: afeta também Itens Mágicos, destruindo o item e todos os seus poderes.

Figurino Mutável

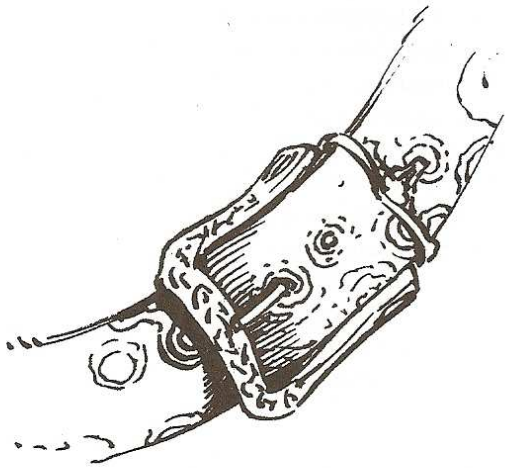


Trata-se de um conjunto simples de peças de roupa composto por calça, camisa, roupas de baixo e um manto. Todas as peças são brancas e extremamente confortáveis. Com um comando, as roupas se ajustam ao corpo do Usuário na cor, forma e tamanho desejados, de modo a dar-lhe a vestimenta que desejar.

O Figurino Mutável foi desenvolvido pelo Mago Lucius Baraldi. Lucius levava uma vida social muito agitada, sendo constantemente convidado a festas e banquetes. Ele era uma pessoa muito vaidosa, tomando extremo cuidado com suas roupas. Em incontáveis oportunidades, Lucius chegou tarde a alguma dessas ocasiões devido à falta de opções em seu guarda-roupas. Ele, então, criou este Item Mágico que solucionou, de uma vez por todas, este problema.

Depois de sua morte, o Figurino Mutável foi largamente copiado e utilizados por ladrões e espiões.

Fivela Italiana



Esta fivela mágica pode ser adaptada a qualquer cinto de couro, tanto masculino quanto feminino. Ele possui inscrições que, à distância, nem sequer podem ser observadas. Ao olhar cuidadoso de um especialista no assunto, nota-se que são runas de combate.

Ao ativar o efeito mágico, o Dono solta a fivela e retira o cinto, segurando-o pela ponta oposta à fivela (este procedimento leva uma rodada de combate). Com uma palavra de comando, a fivela passa e emitir um brilho fraco, perceptível, apenas no escuro. Se usada para atacar, a fivela fará 1d6+X pontos de dano (considera-se como arma +X) em qualquer criatura acertada.

O Dono utiliza sua Perícia de Combate Mangual para realizar os Testes. O cinto não proporciona defesa.

A Fivela Italiana é um dos melhores métodos de se entrar armado em um local onde armas não são permitidas.

Variantes Conhecidas	1d10
+1	1-7
+2	8-9
+3	0

Flauta das Fadas

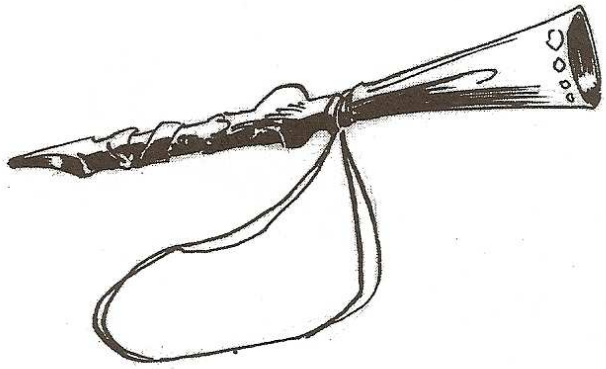
Estas flautas mágicas foram esculpidas em carvalhos de Arcádia e, enquanto o flautista permanecer tocando-a, nenhum ser originário de Arcádia será capaz de chegar mais próximo do que 15m da flauta.

Se tentarem chegar mais perto, precisam passar em um Teste de WILL por rodada ou recebem 1d6 pontos de dano enquanto estiverem dentro do raio de efeito (este efeito só funciona se os habitantes de Arcádia investirem contra o flautista). A Flauta das Fadas funciona apenas na Terra.

Flauta das Serpentes

Esta flauta de boca larga foi desenvolvida nos Reinos Árabes, e permite ao flautista controlar uma cobra qualquer enquanto permanecer tocando a flauta. A cobra pode atacar ou realizar qualquer outra atividade que o flautista desejar, desde que se mantenha dentro de 25m de distância do tocador.

Flauta de Hammelin



Este artefato foi usado pelo legendário Flautista de Hammelin, e é capaz de controlar todos os ratos ou crianças de uma vila inteira, ao mesmo tempo.

Os animais e as crianças obedecem cegamente às ordens daquele que estiver tocando a flauta, mesmo se forem comandos que causem a morte imediata destes, e ela pode ser tocada a até um quilometro de distância.

A flauta afeta apenas ratos e crianças nascidas na vila em questão (para efeitos de jogo, humanos são considerados crianças até a idade de 6 anos).

Flauta de Inacius

A Flauta de Inacius foi desenvolvida por um Mago de mesmo nome, membro da Escola de Pyros. Os Magos desta Escola ficaram conhecidos como Warlocks devido à sua tendência combativa e agressiva. Em diversos casos, muitos deles foram mortos em combate devido à impulsividade excessiva com que entravam em combate.

Inacius reconheceu que a falta de uma estratégia lhes custava a vida de muito aprendizes promissores e que isso estava enfraquecendo a Escola de Pyros. Ele, então, desenvolveu um Item Mágico com a capacidade de ajudar na proteção de seus companheiros.

Ao tocar a flauta, erguia-se uma barreira de fogo em torno de Inacius, que impedia a visão do que acontecia do outro lado. Além disso, a barreira de fogo servia como proteção contra Magias, criando uma resistência contra efeitos que tentassem atingir seu interior.

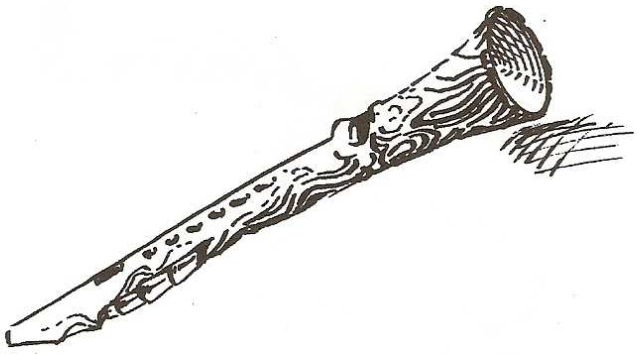
A criação de Inacius foi considerada uma verdadeira obra de arte por seus superiores e Inacius foi promovido ao grau de Ignem Praetor ad Balor por sua criação.

Ele ensinou alguns discípulos a criarem a flauta, mas como o método ainda era muito pouco experimentado, as Flautas de Inacius não saíram todas iguais, apresentando sensíveis variações no nível de poder (jogue uma vez para cada coluna).

Variantes Conhecidas

Raio	Força	1d100
1m	2D	01-30
2m	3D	31-60
4m	4D	61-80
8m	5D	81-98
16m	6D	99-00

Flauta de Orpheus



Orpheus é um dos principais personagens da mitologia grega. Filho de Eagro e de Calíope, a mais formosa de todas as nove musas, Orpheus tornou-se monarca de uma pequena região na Trácia.

Artista, poeta e músico, Orpheus possuía uma flauta encantada com nove furos, cada furo dedicado a uma das nove musas, e capaz de emitir as mais belas notas de toda a Grécia. Sua música era tão perfeita que as feras e os animais dos bosques por onde tocava seguiam-no, as árvores e plantas inclinavam-se para saudá-lo e a música modificava o coração dos homens mais rudes.

Orpheus é protagonista de vários episódios durante o curso da História Antiga grega. Em sua juventude, auxiliou os Argonautas na procura pelo Velo de Ouro, acalmando os ventos e as tempestades com sua música.

Mas a história mais conhecida sobre o mito de Orpheus inclui sua visita ao Inferno, onde desceu até os Reinos de Hades em busca da alma de sua esposa, Eurídia.

Enquanto esteve no Inferno, sua música fez com que o cão de três cabeças, Cerberus, adormecesse, com que a Roda de Ixion parasse de girar, com que a Roda de Silsifo perdesse o equilíbrio e com que Tântalo ficasse temporariamente curado de sua fome e sua sede (para detalhes sobre os Reinos de Hades, consulte o livro DEMÔNIOS: A DIVINA COMÉDIA).

Hades concordou em deixar a alma de Eurídice partir, desde que Orpheus caminhasse até o Portão Dighettio sem olhar para trás. A alma de sua mulher o seguiria.

Orpheus seguiu o caminho até a saída do Inferno, mas quando estava quase alcançando o Portal, ficou em dúvida sobre a palavra de Hades e olhou para trás, quando viu o espírito de Eurípede desaparecer para sempre.

Orpheus tentou novamente descer ao Quarto Círculo do Inferno, mas desta vez Caronte permaneceu inflexível, e não permitiu a ele que descesse ao Inferno novamente.

A morte de Orpheus também faz parte das lendas gregas. Aphrodite brigou com Clíope, mãe de Orpheus, e por esta ser uma musa, não poderia descontar sua raiva nela. Então, fez com que todas as mulheres de uma cidade fossem tomadas por violenta paixão por ele e, em sua fúria por Orpheus manter-se fiel à memória de sua mulher, acabaram por despedaçá-lo. A alma de Orpheus vive nos Campos Elísios, no Primeiro Círculo do Inferno.

Flauta de Ossos

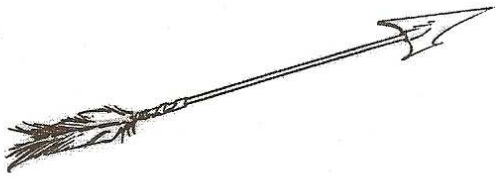
Este Item Mágico é muito procurado por demonologistas e necromancistas, pois os poderes que a Flauta de Ossos possui são extraordinários. Como o próprio nome indica, a flauta é esculpida em um único osso humano, encantado com runas e inscrições. Uma vez por semana, a flauta pode ser tocada em um cemitério pagão, e 5d6+5 esqueletos, zumbis ou ghouls levantar-se-ão de suas covas e obedecerão aos comandos do flautista por uma noite inteira, até o nascer do sol.

Desnecessário dizer que este item consta na lista de artefatos amaldiçoados pela Igreja e odiados pelos pagãos, e Paladinos, druidas e bardos tentarão destruir a Flauta de Ossos assim que puserem os olhos nela.

Flecha Mágica

Consulte Arma Mágica.

Flecha Anti-Mágica



Esta flecha, se disparada contra um efeito mágico qualquer, destrói o efeito, anulando a Magia. Se uma pessoa sob efeito de uma Magia for acertada, ela sofre o dano normal da flecha e o efeito é destruído. Caso sejam múltiplos efeitos, sorteie qual dos efeitos é desencantado.

O efeito se desfaz após o uso.

Flecha de Afundar Navios

Trata-se de uma flecha aparentemente normal. Se disparada contra um navio, ela abre um buraco no casco que fará com que o navio afunde, independentemente do que a tripulação fizer para tentar impedir.

Estas flechas são extremamente raras e poderosíssimas, e são encontradas quase sempre sozinhas. Existiram histórias durante a Idade Média de arqueiros que conseguiram sozinhos derrotarem galeões espanhóis com a ajuda estas flechas maravilhosas.

Cada flecha só pode ser utilizada uma única vez, e o navio demora cerca de 3d6 rodadas para afundar.

Flecha de Aniquilação

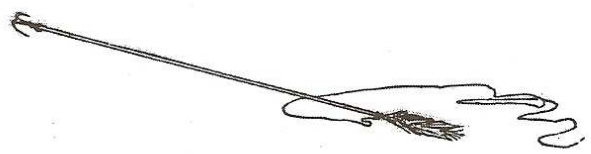
Uma flecha construída especificamente para determinado tipo de criatura (sorteie ou escolha na Tabela de Criaturas). São muito raras e difíceis de serem encontradas.

Quando utilizadas em combate, infligem 5d6 pontos de dano contra um tipo específico de criatura, ignorando qualquer tipo de proteção ou defesa que a criatura possua (incluindo IP e proteções mágicas). São feitas em grupos de 1d6+1.

Flecha de Encantar

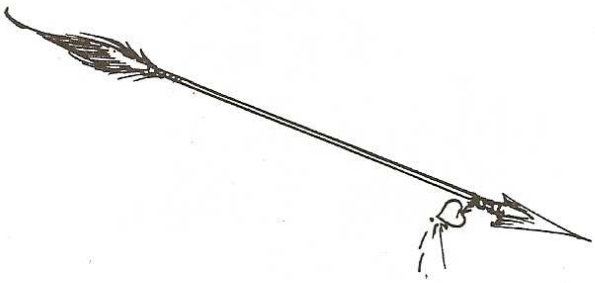
Esta flecha, ao atingir o alvo, não provoca nenhum tipo de dano. A ponta desta flecha é redonda, com uma gema incrustada. Porém, o Usuário pode "colocar" uma Magia em sua ponta e disparar. Se a flecha atingir o alvo, o efeito mágico é liberado, tomando-se o ponto de impacto como centro do efeito. Caso o atirador erre o disparo, tanto a flecha quanto o efeito são perdidos. Uma vez usada, esta flecha não pode ser reaproveitada e a gema se quebra no impacto.

Flecha de Gancho e Fio



Esta flecha tem um fio de 1m preso a ela. Se o atirador amarrar o fio a algo firme antes de atirar o projétil, o fio prolonga-se enquanto a flecha voa, e o gancho se prende firmemente em um objeto inanimado ao término de seu vôo. O fio, então, engrossará até se tornar uma corda e a conexão feita suportará até 250 quilos.

Flecha do Cupido



Estas flechas foram criadas por um Anjo Querubim chamado Cupido, considerado pelos romanos como o deus do amor (seu nome em grego é Eros) com o objetivo de facilitar suas missões de encontrar e reunir casais na Terra. Infelizmente (ou felizmente, não se sabe) ele era um tanto ingênuo e acabou por ser enganado por alguns mal feitores, sendo roubadas muitas de suas flechas.

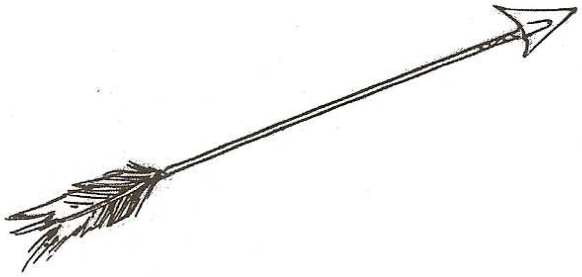
Elas não causam dano e acertam sempre o alvo, independente da distância, mas desde que o alvo esteja em seu campo de visão. A vítima se apaixona imediatamente pela primeira pessoa do sexo oposto que vir.

As chances da pessoa vista ser o atirador são elevadas (certamente será ele se for o único no campo de visão da vítima), mas acidentes podem acontecer. Até onde se sabe, os efeitos são irreversíveis, e só podem ser quebrados pela Magia de deuses ou similares.

Flecha Mensageira

Quando esta flecha é atirada em direção a um objetivo, aterrissa precisamente aos pés do alvo e um pergaminho aparece magicamente amarrado na flecha. A mensagem deve ser escrita antes de se atirar a flecha, e a Flecha Mensageira pode ser disparada a até 10km de distância.

Flecha Notável



Quando disparada, esta flecha sobe 2km no ar. Se disparada dentro de alguma caverna, sobe tão alto quanto possível. Então, estoura em uma brilhante labareda multicolorida. Ficará brilhando nos céus durante 1 minuto. A cor é escolhida pelo atirador antes de atirar a flecha. É visível a grandes distâncias (a até aproximadamente 100km). A flecha é desintegrada no processo, não podendo ser reaproveitada.

Flecha Voadora

Esta flecha é capaz de atingir distâncias quase sobrenaturais. A velocidade da flecha, sua precisão e o dano não são afetados, apenas o alcance.

Alcance	1d100
300m	01-55
500m	56-80
1000m	81-93
2000m	94-00

Flechas da Hidra

Estas flechas foram confeccionadas por Hércules quando derrotou a primeira das Hidras, destruindo sua cabeça imortal. Quando a Hidra estava totalmente destruída, Hércules mergulhou a ponta de suas flechas em seu sangue, tornando-as totalmente venenosas.

Mais tarde, estas flechas foram entregues a Filoctetes, um dos grandes guerreiros gregos durante a Guerra de Tróia. Filoctetes estava nos primeiros barcos que foram até Tróia, mas na metade do caminho, quando pararam em uma ilha para reabastecer-se de comida e água, Filoctetes foi picado por uma serpente e morreu. Seus companheiros, sem saber que ele carregava as Flechas da Hidra, enterraram-no com todos os seus pertences e seguiram viagem.

Dez anos mais tarde, um Oráculo revelou a Ulisses que somente com a ajuda das Flechas de Hidra é que os gregos poderiam vencer a Guerra de Tróia. Ulisses e Diomedes retornaram a Lemos (a ilha onde Filoctetes foi enterrado) e resgatam as flechas, com as quais conseguiram derrotar boa parte dos exércitos troianos, atingindo seus generais e comandantes com elas.

Aesclepius, deus da medicina, curava todos os oficiais troianos atingidos por flechas, recompondo-os magicamente; porém, as Flechas envenenadas da Hidra não poderiam ser curadas por nenhum medicamento, o que causou a morte de grande parte dos melhores arqueiros troianos, que não puderam ser curados por Aesclepius.

Flechas de Diana

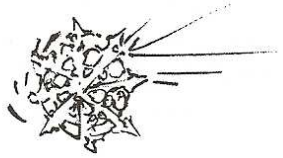
Flechas que causam 1d6 pontos de dano, mas nunca erram o alvo. Faça o Teste mesmo assim, considerando 100% o ataque. Considere dano crítico números menores que 25%. Só podem ser usadas 1 vez cada: após isto, perdem seus poderes. São construídas em grupos de 12.

Flechas de Potência

Causam dano especial de 1d6+6 cada, sendo 6 de impacto (só é contado após a redução pelo IP).

Cada uma delas pode ser usada apenas uma vez, pois são destruídas após acertar o alvo.

Floco de Neve Permanente



Este pequeno floco de neve, do tamanho de uma azeitona, nunca derrete. Ele é frio como neve comum e segurá-lo continuamente por mais de 1 minuto pode causar queimaduras por frio na pele. Se for posto em contato com algum líquido, o Floco de Neve Permanente irá resfriar o líquido em 2 minutos sem derreter.

Variantes conhecidas	1d10
Floco de Neve Permanente	1-9
Floco Congelante	0

Floco Congelante: este floco é muito mais poderoso, mas é utilizável apenas uma única vez. Se atirado em uma porção líquida que não seja composta por água salgada, o floco congelará, em algumas rodadas, TODO o líquido desta porção, criando uma camada de gelo de cerca de 3 centímetros de espessura. O efeito dura 30 minutos, descongelando-se lentamente depois disso. O floco é gasto no processo. Se usado em água salgada, o floco se derrete e nenhum efeito congelante acontece.

Fogo de Vaihiha

Este artefato provém de uma lenda finlandesa, a respeito do aparecimento do fogo para os esquimós que vivem nas partes mais setentrionais do continente.

Segundo eles, a primeira fagulha surgiu quando o deus da criação Ukka bateu sua espada sem querer em sua unha, e produziu uma faísca. Ukka brincou um pouco com seu novo invento, até que deixou a fagulha mágica cair dos céus na floresta, onde o herói Vainamohen a encontrou. Até que fosse aprisionado em um jarro de cobre, as fagulhas mágicas quase incendiaram uma floresta inteira.

Chama-se Fogo de Vaihiha por causa da região onde esta história é contada. O fogo original possui muitas propriedades mágicas, sendo a principal característica o aumento de qualquer Focus em Magias relacionadas ao Fogo em áreas próximas da região onde se encontra a fagulha.

Fogo Negro

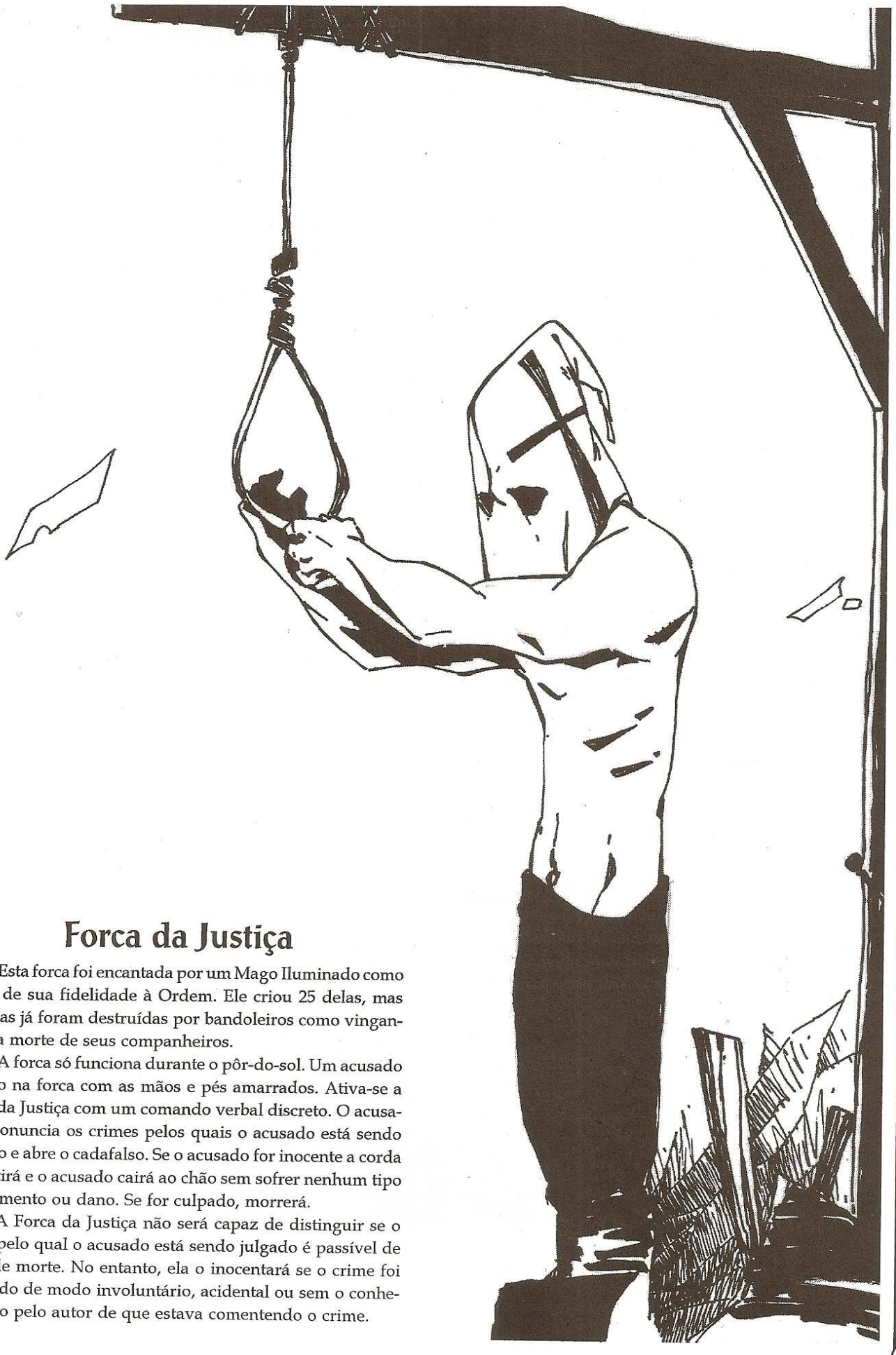


Esta chama mágica consiste em um pequeno braseiro que pode ser aceso através de palavra mágica de comando.

Uma vez aceso, porém, seu fogo é escuro como a noite, e não irradia nenhum tipo de luz, apesar de quem estiver próximo dele poderá sentir o calor.

O Fogo Negro é ideal para aquecer acampamentos durante a noite, sem despertar nenhuma suspeita em castelos ou fortificações próximas, pois também não deixam rastro de fumaça. Por esta razão, é muito procurado por tropas de elite e mercenários de equipes especiais.

Este tipo de objeto mágico é muito carregado por exploradores dentro do Abismo ou do Inferno, pois em suas regiões mais escuras, qualquer luz poderia atrair muitos problemas para o grupo de Aventureiros.



Forca da Justiça

Esta forca foi encantada por um Mago Iluminado como prova de sua fidelidade à Ordem. Ele criou 25 delas, mas algumas já foram destruídas por bandoleiros como vingança pela morte de seus companheiros.

A forca só funciona durante o pôr-do-sol. Um acusado é posto na forca com as mãos e pés amarrados. Ativa-se a Forca da Justiça com um comando verbal discreto. O acusador pronuncia os crimes pelos quais o acusado está sendo julgado e abre o cadafalso. Se o acusado for inocente a corda se partirá e o acusado cairá ao chão sem sofrer nenhum tipo de ferimento ou dano. Se for culpado, morrerá.

A Forca da Justiça não será capaz de distinguir se o crime pelo qual o acusado está sendo julgado é passível de pena de morte. No entanto, ela o inocentará se o crime foi cometido de modo involuntário, acidental ou sem o conhecimento pelo autor de que estava comentendo o crime.

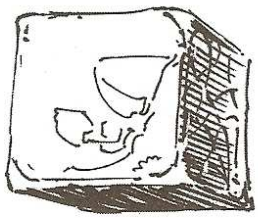
Forja de Daglir

Esta forja mágica foi criada pelo Mago Daglir, da Ordem Mármore. Uma vez preparada, a forja é capaz de transformar qualquer ferro que seja fundido nela em um metal +1. Trabalhar na forja exige tempo, paciência e dedicação. O forjador deve permanecer sempre atento ao fogo místico, cuidando para que a peça forjada fique perfeita.

O Mago deve possuir a Perícia Artífice em Metal, e deve realizar o trabalho sozinho (sem contratar um forjador experiente). Ao final do trabalho, o Mago ou Guerreiro faz um Teste de Perícia. Caso seja uma falha, o metal forjado será de ótima qualidade, mas não mágico. Caso passe no Teste, a arma ou armadura será +1 e caso seja um acerto crítico, a armadura ou arma será +2. Apenas UM item pode ser forjado a cada vez, e se o processo for interrompido, o Mago deverá começar tudo de novo. A tabela de duração da construção de cada Item Mágico está na tabela abaixo:

Arma	Tempo de Construção
Adaga	10 dias
Armadura de Batalha Completa	250 dias
Escudo	30 dias
Espada curta	40 dias
Espada de duas mãos	90 dias
Espada longa/bastarda	60 dias
Flecha	1 dia
Lança de arremesso	10 dias
Machado	10 dias
Machado de batalha	20 dias
Tridente	40 dias

Fortaleza Instantânea de Papus

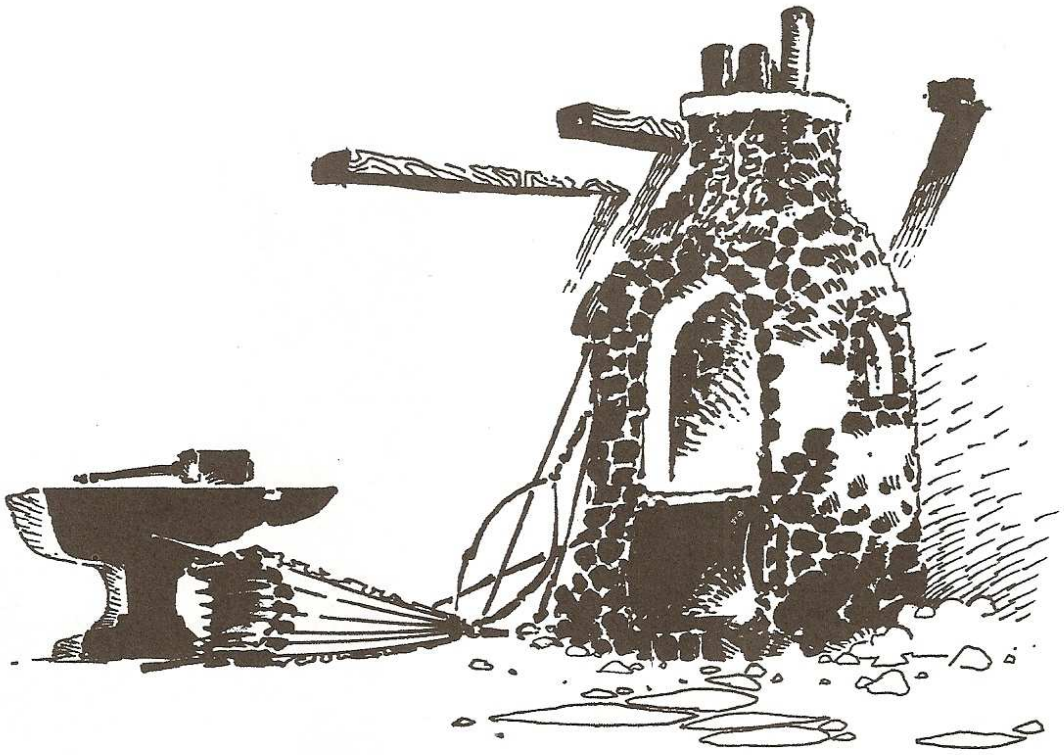


Criada pelo famoso Mago Papus, esta pequena caixa preta, quando colocada no chão e ditas as palavras mágicas, transforma-se em uma torre de pedra com 5x5 metros, dois andares de 4 metros de altura cada, com uma escada entre eles, fundações, pequenas janelas no segundo andar e iluminação por tochas em todo o interior.

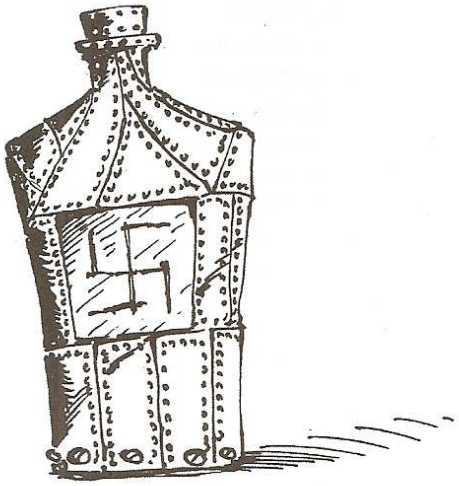
O teto não é acessivel por dentro, mas pode ser alcançado em caso de necessidade com uma escada de madeira (que não faz parte da fortaleza).

Não existem portas nem janelas no primeiro andar. A entrada na torre se faz através de um portal, ativado por uma palavra mágica. Apenas o Dono é capaz de abrir o portal com uma chave dourada.

A fortaleza pode ficar de pé por até 11 dias seguidos e, para cada dia nessa condição, precisa ficar 1 dia na forma de caixa, para recuperar a energia mágica.



Frasco das Tormentas



Este frasco de metal lacrado foi construído por Mathias Szachmary mas nunca chegou realmente a ser utilizado na Terra. O Frasco das Tormentas já foi testado uma única vez em uma pequena vila em Arcádia, chamada Voolendam. Os Magos da Thule posicionaram o Frasco das Tormentas na praça central da vila, e abriram o lacre de ferro.

Do frasco, uma fumaça escura e grossa ergueu-se aos céus, ao mesmo tempo em que uma tormenta começou a ser formada nas nuvens. Em poucos minutos, uma tempestade, forte como nunca havia sido vista antes, começou a castigar toda a vila, com trovões e relâmpagos destruindo as principais construções.

Em seguida, a tormenta aumentou de intensidade, tornando-se rapidamente um tornado envolto em raios elétricos, com ventos incríveis que destroçaram os telhados e arremessaram os habitantes da vila pelos ares.

Em questão de minutos, a vila estava completamente devastada pela tormenta, com poucos edifícios de pé. As águas alagaram as ruas, ao passo que a tempestade elétrica carbonizou aqueles que ousaram colocar os pés fora das casas destruídas, debaixo da chuva torrencial.

Somente quando a vila jazia completamente destruída, a tempestade diminuiu de intensidade, aos poucos retornando para dentro da garrafa de ferro. Em pouco mais de uma hora, tudo estava acabado.

O teste havia sido considerado perfeito, e os Magos da Sagrada Ordem planejavam utilizar-se do Frasco na Alemanha, mas Mathias foi capturado por Merlin antes de conseguir utilizar-se do Frasco das Tormentas na Terra.

Após este incidente, o frasco desapareceu, levado por Magos da Thule antes que Merlin pudesse colocar as mãos nele, e nunca mais foi visto, até os dias de hoje.

Frasco de Água Benta

Causa 2d6 pontos de dano em criaturas demoníacas de Arkanun, Infernun ou do Inferno. A Água Benta é um dos itens mais utilizados na luta entre os Anjos e os Demônios, porque pode ser conseguido com qualquer sacerdote que tenha fé verdadeira, e acredite no Demiurge.

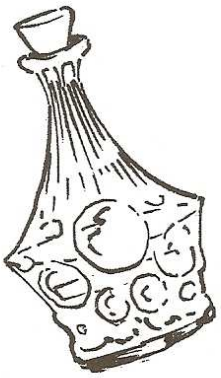
Frasco de Água Morta

A Água Morta causa 2d6 pontos de dano em criaturas angelicais do Plano de Paradísia, sem direito a Teste de Resistência. Tem a aparência de água mineral, sem cor nem cheiro de qualquer tipo.

A Água Morta foi criada pelos Satanistas para ser utilizada na luta contra os Anjos. Pode ser obtida com qualquer Bispo Negro que tenha fé suficiente em seus princípios para criá-la. O processo de criação é simples e rápido, mas os Satanistas não revelam seus métodos a ninguém.

Eles costumam fornecer Frascos de Água Morta a praticamente qualquer Mago que peça um destes, mas eles SEMPRE verificam a finalidade dada ao frasco e SEMPRE castigam os usos indevidos.

Frasco de Veneno Infinito



Este frasco mágico é um produtor permanente de venenos não mortais. O Dono abre o frasco e retira o veneno que deseja utilizar (sorteie uma vez para cada uso). Para maiores detalhes sobre venenos, consulte o GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS.

O veneno produzido por este frasco não é mortal, mas debilitante (ver tabela). Após a retirada do veneno, o frasco deve permanecer fechado por uma semana. Passado este período o frasco conterá nova dose de veneno.

Um outro uso para este frasco é guardar qualquer tipo de veneno. Independentemente do tipo de veneno, ele será conservado indefinidamente até ser retirado do frasco.

Modo de uso	**1d100**
Veneno ingerido	01-25
Veneno injetado	26-50
Veneno por contato	51-75
Veneno gasoso	76-00

Efeitos	**1d100**
Sono	01-20
Paralisia	21-40
Dano leve	41-60
Cegueira	61-70
Mal estar (-1 CON)	71-77
Tontura (-1 AGI)	78-84
Fraqueza (-1 FR)	84-91
Dois efeitos	92-00

Frasco Espectral

Estes magníficos frascos de vidro contêm uma parte da essência do Rio Cócito, do Inferno. Quando um observador olha atentamente para a garrafa, pode vislumbrar pedaços de almas e arremedos de rostos flutuando dentro do espesso líquido acizentado.

Uma vez por semana, o Dono do frasco pode libertar a tormenta de almas aprisionadas dentro do frasco, e apontar para um alvo vivo. Os espectros serão impelidos a devorar a alma da vítima, causando 3d6 pontos de dano durante 4 rodadas (a vítima pode fazer um Teste de WILL por rodada, para reduzir cada um dos três ataques pela metade). Caso a vítima seja destruída, sua alma será aprisionada junto às outras almas no Frasco Espectral.

Sabe-se da existência de apenas seis ou sete destes frascos ainda em funcionamento na Terra.

Frasco Identificador



Estes frascos de boca larga possuem uma propriedade interessantíssima para os Magos e principalmente para os alquimistas; qualquer líquido colocado nele (e o frasco comporta até 1 litro) pode ser imediatamente identificado.

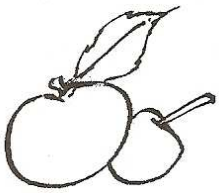
O frasco é inteligente, e possui um rótulo que está sempre em branco enquanto o frasco permanecer vazio. Quando qualquer líquido é despejado dentro do frasco, e deixado em repouso por 24 horas, seu conteúdo será escrito em latim no rótulo, sem chance de erro. O único problema é que a linguagem utilizada no rótulo é técnica demais, exigindo um Teste de Perícia para entender o que está escrito, além é claro de saber ler Latim.

Variantes Conhecidas	1d10
Frasco Identificador	1-7
Frasco Místico	8-9
Frasco Identificador de Venenos	0

Frasco Místico: Ao contrário do Frasco Identificador, o Fraco Místico também identifica as propriedade mágicas do líquido com precisão. O Dono será informado dos efeitos da poção, óleo, elixir ou bálsamo que nele for colocado, bem com potenciais problemas que o líquido pode causar.

Frasco Identificador de Venenos: Esta variação é um utensílio utilizado por Alquimistas. O frasco analisa o conteúdo de um líquido e indica a presença de venenos no mesmo. Se houver algum tipo de veneno, o Frasco Identificador de Venenos ainda indicará com precisão ao Usuário qual(is) o(s) veneno(s) que está(ão) presente(s).

Frutinhas de Arcádia



Também chamadas Shuberries. As Shuberries são pequenas frutas que podem se assemelhar a cerejas, morangos, amoras ou uvas, e possuem um gosto muito doce e acentuado. Estas frutinhas causam efeitos mágicos nas pessoas que as experimentam. É impossível prever o que acontecerá com alguém que comer uma Shuberry, se este não for um especialista em identificar Shuberries.

Funda Mágica

Consulte Arma Mágica.

Funda de Davi

Conta a Bíblia sobre um combate entre os exércitos de Israel e os filisteus. Os filisteus tentavam invadir as terras de Israel, mas suas tropas defendiam a posição com fervor.

Surgiu então um grande guerreiro com uma armadura completa de bronze. Ele media, segundo Bíblia, seis côvados e um palmo (equivalente a 2 metros e 92 centímetros); sua armadura pesava cinco mil siclos de bronze (equivalente a 57 quilos) e só a ponta da lança pesava 600 siclos (6,78 Kg). Chamava-se Golias de Gat.

Golias desafiou o exército de Israel a apresentar um homem para enfrentá-lo em combate singular.

Um jovem guerreiro chamado Davi, que havia sido aceito nas tropas há pouco, disse que aceitaria o desafio. Sendo ainda inexperiente no combate com a espada, não quis usá-la. Ele foi ao rio e pegou cinco pedras lisas, colocando-as em seu bornal de pastor.

Quando se apresentou ao combate, Golias zombou da juventude de Davi, mas não sabia que seu oponente trazia consigo as pedras abençoadas por Yamesh. Golias avançou de lança em punho. Davi lançou uma das pedras e esta atingiu a Testa de Golias, fazendo-o cair de imediato.

A batalha que se seguiu foi sangrenta e vencida com facilidade pelos israelitas. Em seguida, eles saquearam o acampamento dos filisteus. Alguns Magos da Escola de Yamesh que auxiliavam as tropas se aproveitaram da confusão da batalha para pegar as quatro pedras restantes.

Sabe-se que pelo menos uma delas já foi usada em combate com efeito devastador sobre o inimigo. Ao ser lançada, a pedra age como uma arma +5, dano dobrado contra gigantes e seres do Inferno. As outras três ainda estão em posse da Escola de Yamesh. Dizem que cada uma delas será usada contra cada um dos soberanos do Inferno (Baalzebub, Lúcifer e Shaitan).



Funda de Maki

Esta Funda Mágica possui a propriedade tirar qualquer objeto (incluindo armas) da posse de um oponente, sem danificar o objeto.

Caso o Dono tente acertar o inimigo, a Funda de Maki age como uma funda normal. Caso a funda seja utilizada para atingir um objeto inanimado, seu poder aparece. Qualquer objeto que esteja preso ou pendurado ao corpo do inimigo, ou que esteja sendo carregado por ele com apenas uma mão, será automaticamente derrubado ao solo em uma posição que jamais danifica o objeto, independentemente do material do qual é constituído e do local ou modo como cair. Objetos que ocupam grande parte do corpo como roupas, armaduras ou escudos são atingidos, mas o efeito não funciona.

Fye

Fye é o nome de uma criatura projetada e construída pelo grande Mago Muhammad Arok, da Ordem dos Magos Petros. Fye é o protetor do primeiro portal da cidade de Petra, e comanda mentalmente 66 gárgulas extremamente poderosos, feitos à sua imagem e semelhança.

Fye é inteligente (INT 16, WILL 17 e PER 20), forte (FR 25, CON 30, AGI 16, DEX 12) e extremamente resistente (IP 6 vs. qualquer tipo de ataque físico, baseado em fogo, ácido, eletricidade ou frio). Suas garras (3 ataques por rodada) causam dano de 2d6+7, e podem rasgar através de ferro e pedra como se fosse papel. Além disto, Fye possui uma resistência de 3D contra qualquer tipo de Magia ou efeito.

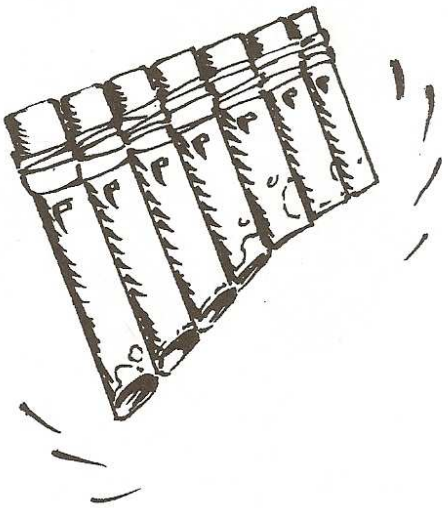
Fye pode voar com velocidade de 25m/s, sua língua de criação é o Árabe, mas Fye pode comunicar-se também em inglês, francês e russo, quando necessário.

G

GagNoz

Segundo as antigas lendas nórdicas, GagNoz é o Barco da Morte, capaz de levar as almas da Terra para os reinos de Hel. Aparece em portos pequenos, e sempre à noite. Diz-se que ele é capaz de romper as barreiras dimensionais e aportar diretamente da Terra para Dite, a Cidade de Ferro, no Quinto Círculo do Inferno, ou Hel, no Nono Círculo. Para detalhes sobre o mapa do Inferno, consulte DEMÔNIOS: A DIVINA COMÉDIA.

Gaita da Confusão



Sempre que tocada, a cada 3 rodadas que a música da confusão estiver sendo ouvida, esta gaita produz um efeito interessante. Uma pessoa que esteja próxima (sorteada aleatoriamente) precisa passar em um Teste de DEX ou alguma confusão será criada; a pessoa pode escorregar, deixar cair um item, errar um ataque, quebrar alguma coisa, etc.

O Dono precisa permanecer tocando a gaita durante todo o tempo. Se parar de tocar por algum motivo, ele precisará recomeçar a melodia durante pelo menos 3 rodadas para ativá-la novamente.

Gaita de Fole

Estas Gaitas de Fole foram criadas na Escócia para resistir às invasões inglesas. Deve ser tocada antes e durante uma batalha, e qualquer guerreiro que estiver lutando ao lado do tocador de Gaita recebe +10% para ataques e +1 em IP, não cumulativos com outras Gaitas de Fole semelhantes.

A Gaita de Fole Escocesa pode influenciar até 100 homens desta maneira, e não pode ser usada de maneira nenhuma por alguém nascido na Inglaterra.

Gancho de Alpinista

Este Item Mágico foi encomendado por um Mago Aventureiro de nome Herbert, para ser dado de presente a um ladrão muito desajeitado. O Gancho pode ser preso a qualquer tipo de corda ou fio e, quando arremessado, fixa-se em qualquer superfície, não importando se ela é escorregadia, lisa ou se está úmida.

O gancho transfere suas habilidades para a corda a qual está amarrado. Desta forma, qualquer tipo de corda passa a ser capaz de sustentar até 100kg, enquanto estiver presa ao Gancho de Alpinista.

Uma das variações deste Item Mágico é um gancho que torna a corda de escalada invisível.

Variantes Conhecidas	1d10
Gancho do Alpinista	1-9
Gancho com Fio Invisível	0

Gárgula

Gárgulas são estátuas animadas através de Rituais mágicos, e que podem agir como guarda-costas, protetores e vigias de castelos ou propriedades do Mago que os criou. A criação de um Gárgula é uma tarefa complexa e demorada, e requer um acordo com algum tipo de criatura infernal.

O primeiro passo é encontrar um escultor habilitado para esculpir a forma original do Gárgula. Quanto maior e mais assustadora a imagem em pedra, melhor. Durante a Idade Média, era simples encontrar estes escultores próximos aos locais onde estavam sendo construídas as igrejas.

Terminada a estátua, o Mago começa o Ritual de criação de um Gárgula e, através de acordos com forças infernais, consegue a força vital que animará a estátua criada. As forças demoníacas são conjuradas e o espírito do Gárgula é formado através deste Ritual. A runa do Mago que o criou deve ser esculpida em algum lugar do corpo da estátua.

Gárgulas não toleram a luz do sol. Se expostos a ela, revertem imediatamente à forma de estátua, tornando-se incapazes de se movimentar. Este processo não é doloroso nem desagradável para o Gárgula, mas ele torna-se apenas uma peça decorativa, incapaz até de se defender.

Gárgulas obedecem às ordens apenas do Mago que o criou. Isto se dá através da runa de comando escolhida ao final do Ritual. Muitos gárgulas permanecem naturalmente como estátuas, sendo animados apenas diante da presença de intrusos, ataques ou em situações especiais. Sortear os Atributos no final do Ritual de criação.

CON [3D+3], FR [3D+3], DEX [2D], AGI [2D],
INT [2D], WILL [2D], CAR [0], PER [3D].

Ataques 1, IP 1, PVs 15 (modificar com os bônus de FR e CON sorteados abaixo).

Garras 50/50, dano 1d6+2.

Após isto, sorteiam-se os poderes, que devem ser somados aos Atributos já existentes, para a finalização do Gárgula. Sorteie os Poderes uma vez por coluna (são ao todo cinco sorteios) e, desta forma, o Gárgula estará finalizado.

Poderes

IP	FR	CON	PER	Dano	1d100
+1	+1	+1	+1	1d6	01-55
+2	+3	+3	+3	1d6+2	56-80
+3	+1d6	+1d6	+1d6	1d10	81-92
+4	+2d6	+2d6	+2d6	1d10+2	93-97
+5	+3d6	+3d6	+3d6	2d6+2	98-00

Poderes Especiais	1d100
Nenhum	01-30
Garras Especiais	31-45
Habilidade de Voar	46-60
Habilidade de Falar	61-65
Bafo de Fogo	66-80
Sentidos Especiais	81-95
Dois Poderes diferentes	96-00

Garras Especiais: As garras das mãos e pés de um Gárgula são capazes de acertar criaturas que só podem ser acertadas por armas mágicas. Além disto, o dano feito pelas garras tem um bônus mágico.

Bônus	1d10
+1	1-6
+2	7-9
+3	0

Habilidade de Voar: Como o nome já diz, o Gárgula possui asas e pode voar a uma velocidade de até 20 m/s.

Habilidade de Falar: O Gárgula pode se comunicar com seu Mestre em uma língua que só os dois são capazes de compreender.

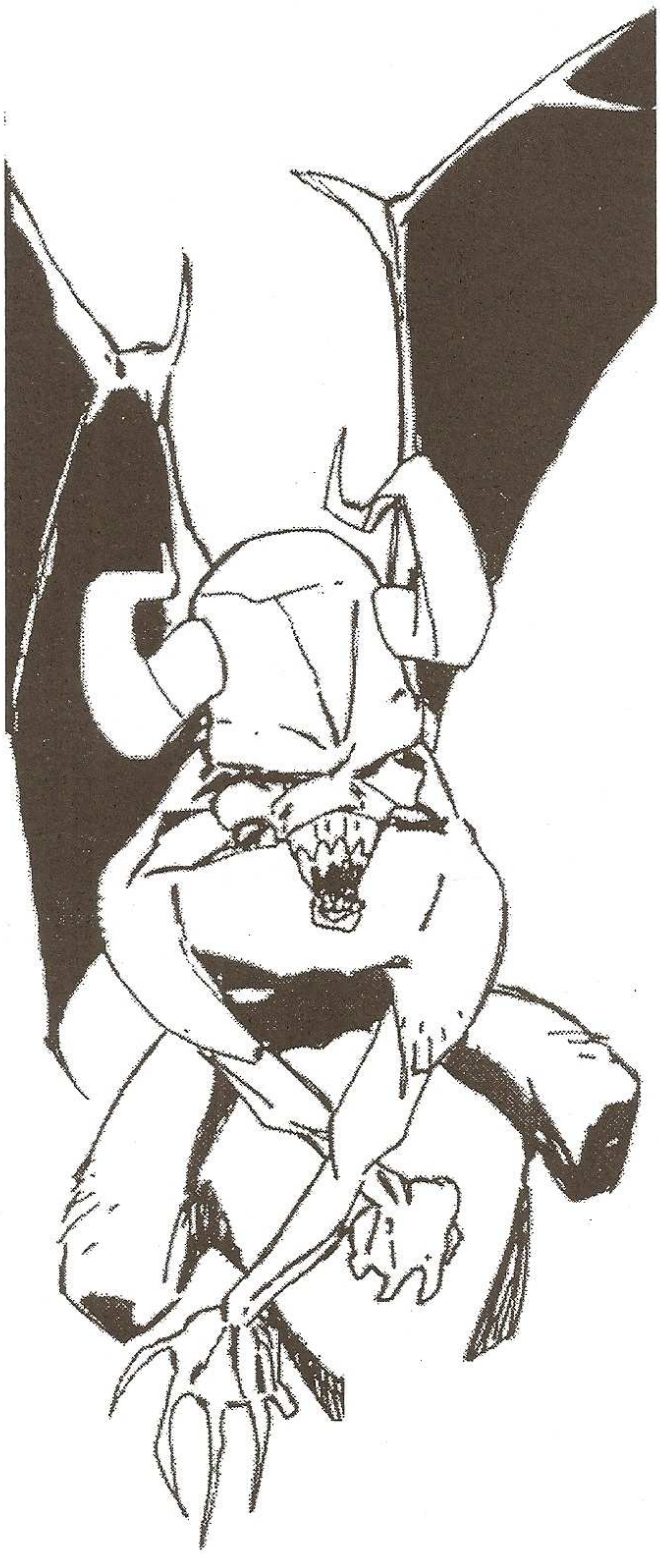
Bafo de Fogo: O Gárgula é capaz de gerar chamas mágicas em seu interior, e utilizá-las em um Bafo de Fogo (a vítima tem direito a um Teste de AGI para reduzir o dano à metade). Sorteie na tabela abaixo duas vezes, uma para o dano e outra para o número de vezes que ele é capaz de utilizar este poder por dia.

Bafo	Vezes	1d10
3d6	1	1-4
5d6	2	5-7
7d6	3	8-9
9d6	4	0

Sentidos Especiais: O Gárgula pode detectar a presença de pessoas, não importa se estas estejam invisíveis, camufladas ou protegidas por Rituais, em um raio de 25m.

Se um Gárgula ficar dez anos e um dia sem receber um comando, ele perderá a memória de seu criador e, se algum outro Mago o encontrar, poderá se tornar seu novo mestre.

Todos os gárgulas devem ter nomes que comecem com a letra "G", como Golias, Guilhermo e Goodfred.



Variantes Conhecidas	1d100
Vermelho (Fogo)	01-13
Laranja (Ácido)	14-26
Amarelo (Gases)	27-39
Verde (Flechas e Projéteis)	40-52
Azul (Frio)	53-65
Anil (Elétrico)	66-78
Violeta (Magia)	79-91
Duas cores diferentes	92-98
Três cores diferentes	99-00

Golem



Em hebraico, significa "embrião", e tornou-se o nome de um autômato criado por um Mago Petro praticante da Cabala. No século XVI, o rabino Loew ben Bezabel deu vida a uma estátua vermelha de barro, em um gueto de Praga. Foi nesta estátua que anos depois seria escrito o nome Emeth. Nos escritos de Eleazar de Worms, do século XI, existem instruções para a criação deste Golem, que só poderia ser trazido à vida no momento de êxtase dos rabinos mais santos.

No século XVI, Elisse de Chelm criou outro Golem que cresceu até um tamanho gigantesco. Este Golem, porém, era mongolóide, imberbe e vesgo. Uma criatura violenta e monstruosa que atacaria ou mataria quem tentasse levá-la a uma sinagoga. Chelm tentou destruí-lo, aparentemente sem sucesso, pois o Golem reaparecia na cidade a cada 33 anos.

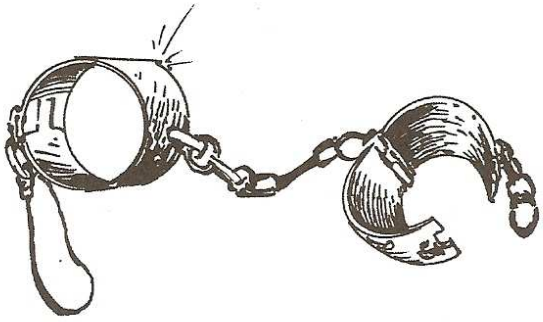
Gongo de Dispersão

Estes gongos mágicos podem ser usados apenas uma vez por dia. Quando soados, eles causam uma onda de impacto místico fortíssimo, capaz de desencantar qualquer objeto, Ritual ou Magia em um raio de 10m. Todos os efeitos e objetos mágicos dentro do raio de efeito perdem seu poder durante 3d6 rodadas.

O único grande inconveniente deste item é que ele não é nada discreto. O barulho pode ser ouvido a mais de 200m de raio, alertando qualquer vigia ou sentinela do uso deste Item Mágico. Se por algum motivo o som for abafado (um Ritual de silêncio, por exemplo), os efeitos de dispersão não funcionam e o Gongo não pode ser usado novamente até o dia seguinte (após o amanhecer).

A critério do Mestre, itens ou Rituais muito fortes, ou realizados por Magos muito poderosos, podem fazer um Teste de Resistência apropriado para evitar a perda do poder.

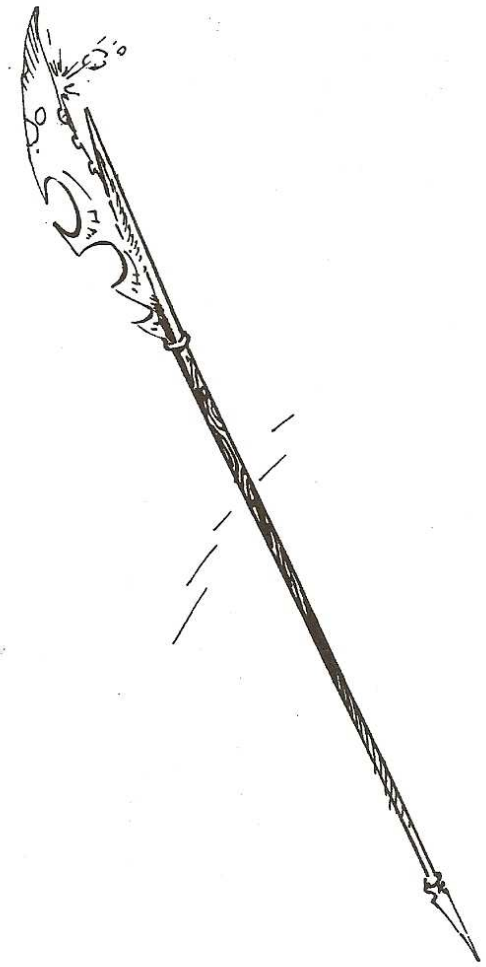
Grilhões Mágicos



Uma corrente com duas algemas. Com uma palavra mágica, prendem as mãos de uma vítima e a corrente se prende magicamente no chão. A vítima pode fazer um Teste Difícil de DEX para escapar. Uma vez preso, não pode se teleportar, sair do plano ou se transformar em outra criatura, e as algemas encolhem ou expandem para acompanhar os punhos. Os grilhões podem prender alguém por 24 horas no máximo.

H

Halberd das Fileiras



Este Halberd Mágico +1 é sempre utilizado por um comandante. Trata-se de um item poderoso e extremamente útil em combates de tropas.

Um grupamento precisa estar enfileirado lateralmente para que se possa usar o Halberd das Fileiras. O comandante deve segurar o cajado em posição vertical. Ele então bate o cabo do halberd no chão duas vezes. Imediatamente todos os combatentes que estiverem na fileira (sem exceder o limite do item) recebem um halberd cada um, em suas mãos, já em condição de combate. Os halberds permanecem até que batalha termine, quando então desaparecem.

O Halberd das Fileiras pode ser usado apenas uma vez por batalha e todos os combatentes devem ser leais à bandeira que está sendo defendida em combate.

Tamanho da Fileira	1d10
4	1-2
8	3-5
12	6-8
16	9-0

Halberd de Glinka

Esta arma foi criada para ser um objeto de fácil desenvolvimento e que pudesse ser construído em quantidade. A idéia era encantar uma arma para ser utilizada por guardas de elite que estivessem protegendo um monarca ou governante de um eventual ataque surpresa.

Deveria ser uma arma tipicamente usada por guardas reais (para não chamar muita atenção) e imponente o suficiente para impressionar a população em geral (para não passar *totalmente* despercebida). Por isso o Halberd foi escolhido.

Seu efeito é um tanto limitado, mas presta-se sem problemas à aplicação para a qual foi desenvolvido. Trata-se de um Halberd +1. Na primeira rodada de combate, ele ganha a iniciativa automaticamente.

Como os monarcas costumam ser protegidos por pelo menos uma dezena de guardas, este encantamento garantia que assim que se determinasse o perigo, a guarda seria capaz de vencê-lo com rapidez, na medida em que todos os guardas reais atacariam antes dos inimigos. Isso deveria impedir, inclusive, ataques suicidas.

Harmonia

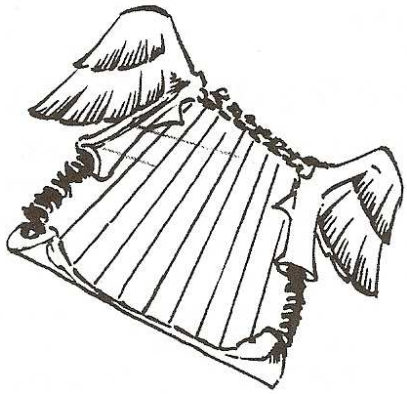
O Colar de Harmonia conta uma das histórias mais tristes da mitologia grega. Dizem as lendas que a deusa Harmonia possuía um colar belíssimo como nenhum outro colar na Terra. Harmonia era filha de Ares e Aphrodite, e esposa de Cadmo. Recebeu o colar de Hephaístos e Atenas como presente de casamento.

Um dia, enquanto a deusa banhava-se em uma das lagoas paradisíacas de Fegeo, ao deixar suas roupas sobre uma pedra às margens desta lagoa, este colar foi roubado por um ladrão, que o levou até os mercados da cidade. Existe muita controvérsia a respeito deste roubo; uns acreditam que seguidores de Atenas roubaram o colar, por considerarem Harmonia indigna de tal presente; outros colocam a culpa em Hephaístos, que odiaria Harmonia por esta ter nascido de um dos casos extra conjugais de sua esposa (Aphrodite era esposa de Hephaístos, o deus ferreiro, mas amava Ares, o deus da guerra, com quem teve cinco filhos).

Harmonia não conseguiu encontrar o ladrão, por isto pediu ajuda a Perséfone (mulher de Hades), que descobriu ser o ladrão originário da região de Fegeo. Perséfone e Harmonia lançaram duas maldições sobre a região: a primeira delas impedia que qualquer árvore nascesse ou crescesse novamente, transformando as pastagens verdejantes de Fegeo em desertos áridos e castigados. A segunda maldição impedia qualquer habitante do Fegeo de deixar a região, condenando-os a serem castigados pelo clima até que o colar de Harmonia fosse resgatado e devolvido à ela.

Muitos heróis tentaram recuperar este colar, mas todas as tentativas até hoje falharam. Seus poderes são desconhecidos.

Harpa de Apolo



Este legendário artefato pertenceu ao deus Apolo, e foi utilizado na construção das Muralhas da Cidade de Tróia.

Conta a lenda que Apolo apenas tocava sua harpa, e as pedras dançavam no ar ao som de sua música, dispondo-se magicamente nas posições corretas para a construção das muralhas. As próprias pedras encaixavam-se, assentavam-se e se solidificavam novamente, construindo assim a muralha completa e altamente resistente em torno de uma cidade em menos de uma semana.

Após a Guerra de Tróia, a harpa foi dada de presente a Adonte, um jovem músico da Trácia, e após a morte de Adonte, nunca mais se teve notícias deste artefato. Alguns dizem que Adonte levou a Harpa de Apolo para os céus com ele, enquanto outros sábios argumentam que a harpa permaneceu na Terra.

Harpa de Encantar

Estas harpas podem ser tocadas apenas uma vez por dia, encantando qualquer arma não-mágica com um bônus de +4 durante 3d6 rodadas, ou duas armas não-mágicas com um bônus de +2 durante 3d6 rodadas ou 4 armas com um bônus de +1 durante 3d6 rodadas.

As armas encantadas emitem uma fraca luminosidade azulada enquanto o efeito estiver ativo.

Harpa de Nero

Este artefato foi usado pelo Imperador Nero pela primeira vez durante o incêndio em Roma. O imperador Nero queria realizar mudanças em Roma, mas para isto precisaria destruir várias mesquitas, o que seria impossível.

Nero decidiu então mandar seus agentes para incendiar a mesquita e arredores, assim ele conseguiria reconstruir a cidade da maneira como desejava, e ainda por cima poderia colocar a culpa pelo incêndio nos cristãos.

Para azar de Nero, o incêndio tomou proporções gigantescas, destruindo cerca de 90% da cidade. Nero tocava harpa quando recebeu a notícia de que o fogo havia fugido do controle, e dizem a harpa foi amaldiçoada por Yaveh.

Não se sabe exatamente os poderes da Harpa, mas onde ela está presente, sempre ocorre algum caos e destruição

Hem

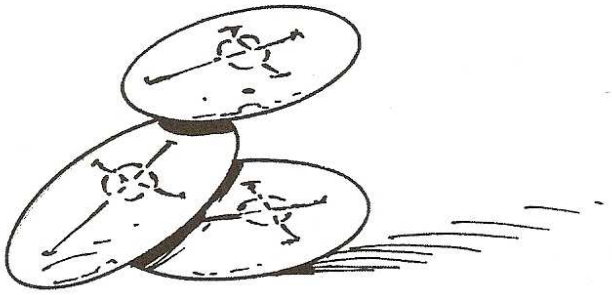
Nas lendas russas, Hem é o nome dado à cabana da bruxa Baba Yaga. A velha feiticeira sempre viveu nas florestas geladas do norte da Rússia, apenas deixando sua habitação para realizar suas maldades ou para destroçar caçadores, que utilizava para se alimentar, mastigando através dos ossos humanos com seus dentes de ferro. Baba Yaga tinha duas posses que gostava muito: um pilão voador e uma cabana com patas gigantes de galinha.

A cabana parece muito maior do interior do que quando vista de fora. Contém apenas um cômodo, que serve a ela como laboratório e sala de visitas(?); não há quartos nem camas de nenhum tipo (Baba Yaga não dorme nunca, apenas esconde-se do sol). Quando necessário, ou segundo seus desejos, a cabana é capaz de levantar-se do chão e caminhar pela floresta atrás de outro local para ficar.

Isto garantia que a cabana de Baba Yaga nunca fosse encontrada, a menos que a bruxa desejasse (neste caso, alguém que estivesse vagando pela mata fatalmente encontraria seu caminho até a casa da bruxa).

Durante os primeiros séculos do Cristianismo, Baba Yaga moveu sua cabana para Arcádia, e Hem nunca mais voltou à Terra, embora a floresta escolhida por Yaga para morar esteja tão conectada à Terra (por causa do misticismo muito forte que existe naquela região). É relativamente simples para alguém suficientemente insano pedir à Mãe Rússia que o guie até a cabana de Baba Yaga.

Hóstia de Exorcismo



Este item é de simples fabricação, sendo facilmente encontrado. Ele foi desenvolvido pela Inquisição para apontar a presença pessoas possuídas ou de Demônios disfarçados em vilas, sendo sempre produzido às dúzias.

Originalmente, a Igreja confiava no poder de santuário que uma capela ou igreja oferecia. Assim, os padres eram orientados para confiarem que todas as pessoas que estivessem na missa estavam livres das garras de Lúcifer. Obviamente este equívoco causou situações das mais embaraçosas. Pessoas dominadas, possuídas ou influenciadas por Demônios eram capazes de freqüentar a missa sem maiores dificuldades, mantendo as aparências para a comunidade.

Assim, foi criada a Hóstia de Exorcismo. O nome é, na verdade, um exagero. A Igreja distribuía quantidades limitadas desta hóstia para todas os bispados. Estes repassavam às

igrejas. Isto era feito sem o conhecimento da população local; e, às vezes, até mesmo o padre não era avisado.

Se um pessoa influenciada por demônios ingerisse uma Hóstia de Exorcismo, sentiria dores horríveis no estômago, e vomitaria a hóstia imediatamente. Um Demônio disfarçado sofreria ainda 2d6 pontos de dano (sem direito a Teste de Resistência). O objetivo não era exorcizar a presença do mal, mas indicá-la para que os especialistas cuidassem do caso.

Hóstia dos Cruzados

Os Cavaleiros Cruzados foram, sem dúvida, o mais nobre exemplo de fé que a Igreja Católica viu em toda sua existência. Eles enfrentavam a morte de peito aberto e confiantes de que estavam morrendo em nome de Deus. Foi essa confiança que fez deles combatentes valorosos capazes de vencer batalhas, mesmo quando largamente inferiorizados em número.

Antes de entrarem em uma batalha, os Cruzados realizavam a uma missa de modo a poderem morrer em paz com suas almas e de acordo com as escrituras. Nestas missas, eram distribuídas hóstias encantadas que elevavam o moral e as capacidade de luta contra os inimigos.

Em termos de jogo, uma Hóstia dos Cruzados dá a um Personagem +3 em WILL em todos os Testes referentes a poderes mentais, imunidade contra efeitos de medo e +5% no Ataque e na Defesa em todas as Perícias com Armas. Este efeito durava até que a batalha estivesse terminada.

Horóscopo Mágico

Estes horóscopos devem ser confeccionados por sacerdotisas especializadas no Plano Astral e Etéreo, em conjunto com todas as características físicas e mentais do Usuário e dados como o local e hora correta de nascimento; o uso dos horóscopos corretos pode influenciar nos estudos arcanos de um Mago.

Com um horóscopo correto em mãos, o Mago pode saber com precisão como as energias místicas influenciarão seus Rituais, e se passar a realizá-los da maneira correta, em determinadas datas, poderá adicionar +1 em Focus específicos para eles. Fica a cargo do Mestre determinar as datas e locais benéficos para os Rituais.

Algumas Datas Mágicas:

2 de Fevereiro (Imbolc): É o tempo de começar novos Rituais e Magias relacionadas aos deuses da fertilidade.

21 de Março (Equinócio da Primavera): Quando a Luz e as Trevas estão em equilíbrio, com as Luzes crescendo.

1° de Maio (Beltane): Os poderes das Fadas estão crescendo e atingirão seu ponto máximo no Solstício de Verão. Rituais relacionados a Arcádia devem ser feitos neste período.

21 de Junho (Solstício de Verão): Esta é a noite em que as melhores ervas são cortadas. Os Rituais feitos pelos Elfos de Arcádia são finalizados, e todo ano um grande Baile de Máscaras acontece nesta data, em Faerum.

1° de Agosto (Lunasa): O festival antes das colheitas, quando o trabalho da Mãe-natureza está completo.

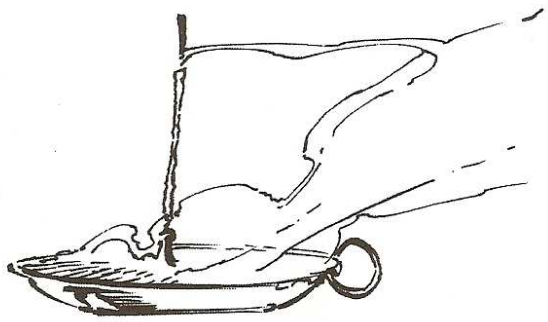
21 de Setembro (Equinócio de Outono): Tempo de descansar e realizar Rituais de cura e proteção. A noite em que a Luz e as Trevas estão equilibradas, com as Trevas crescendo.

31 de Outubro (Samhaim): A noite onde a barreira entre a Terra e Spiritum é mais fraca. Rituais necromânticos e de previsão são muito mais poderosos neste dia. A noite de Samhaim é lembrada com festas em honra aos ancestrais. Os povos antigos consideravam esta data o início do Ano Novo.

21 de Dezembro (Solstício de Inverno): Este é o tempo de morte e ressurreição do Deus Sol, onde os dias são menores e as noites mais poderosas. A lua cheia deste período é a mais poderosa do ano.



Incenso de Captura de Espíritos



Este artigo é maior que um acendedor de incenso mágico comum, capaz de conter incenso suficiente para durar até 12 horas queimando. Quando ativado, pode ser usado para atrair um espírito.

Para isto, o usuário tem de apontar o incenso para a região que deseja perscrutar. Quando o incenso é aceso, todas as criaturas espirituais que estiverem dentro daquela região de Spiritum, cerca de 25m ao redor do acendedor, são atraídos (puxados contra a vontade) para o incenso.

O espírito pode fazer um Teste de Resistência vs. FR 25 ou ser atraído para a região próxima do incenso. Uma vez capturados, não podem se afastar mais do que cinco metros do incenso. Criaturas atraídas incluem espíritos, sombras, espectros e outros.

Incenso de Rompimento de Vôo

Este poderoso item mágico foi criado pela feiticeira da Ordem Luft chamada Andrea, Diácono Leste da cidade de Oslo.

Quando ativado, este artigo faz com que todas as criaturas que estejam em um raio de cinqüenta metros do incenso perderem a capacidade de voar.

O incenso desliga magias, afeta asas e atrapalha poderes mentais, místicos ou mecânicos. Todos os seres ou objetos que estiverem no ar devem fazer um Teste de Resistência de suas habilidades contra 25 ou perder o controle e cair. O dano da queda é dado de acordo com a altura em que a pessoa ou criatura estiver. O incenso funciona uma vez por semana, durante 3d6 rodadas.

Andrea criou este incenso durante o século XII, como uma forma de proteção caso Oslo fosse atacada por algum dragão do Norte gelado, durante as Guerras de Jotunheim, entre os Asgardianos e os Gigantes do Norte.

Incenso Prisão

Este acendedor de incensos age como uma prisão mística para determinado tipo de criatura (verifique que tipo de criatura na tabela abaixo). Quando um incenso especialmente preparado é aceso neste acendedor, nenhuma criatura do tipo especificado é capaz de chegar a menos de três metros do incenso, ou se afastar mais do que vinte metros.

Magias, efeitos místicos, rituais ou objetos segurados pela criatura também não têm efeito dentro do círculo de três metros ao redor do incenso (objetos arremessados pela criatura atravessam o acendedor de incensos como se ele não existisse). Magias, rituais e qualquer outro tipo de poder que estas criaturas possuam não afetam o Incenso Prisão.

A prisão permanece em efeito durante 24 horas a cada mês lunar (28 dias), podendo este tempo ser dividido da maneira que o usuário desejar.

Criaturas Afetadas	1d100
Dragões	01-08
Anjos de Paradísia	09-22
Espíritos	23-38
Seres de Velha Arcádia	39-47
Seres de Nova Arcádia	48-69
Vampiros	70-90
Demônios	91-00

Após consultar a Tabela de Criaturas Afetadas (acima), sorteie novamente na tabela apropriada abaixo, para determinar a que tipo específico de criatura o incenso se refere.

Faça isto apenas se desejar especificar, porque a maioria dos Incensos Prisão funcionam para TODAS as criaturas de determinado tipo dentro da tabela principal:

Dragões	1d100
Todos os Dragões	01-30
Dragão Vermelho (Fogo)	31-40
Dragão Verde (Água)	41-50
Dragão Azul (Ar)	51-60
Dragão Marrom (Terra)	61-70
Dragão Branco (Luz)	71-80
Dragão Negro (Trevas)	81-90
Dragão Oriental	91-00

Anjos	1d100
Todos os Anjos	01-10
Corpore	11-30
Protetores	31-60
Captares	61-80
Recíperes	81-90
Nimbus	91-95
Keepers e Cenobitas	96-00

Espíritos	1d100
Todos os Espíritos	01-40
Fantasmas	41-50
Aparições	51-60
Espíritos	61-80
Espectros	81-00

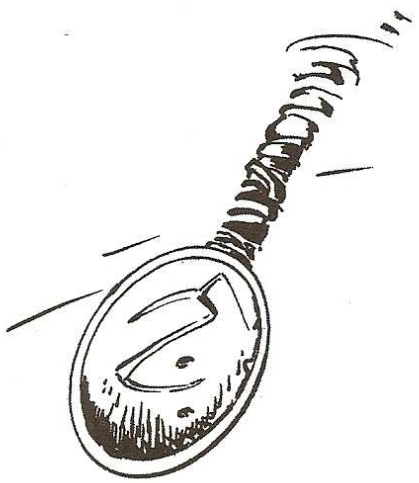
Seres de Velha Arcádia	1d100
Todos os Seres	01-40
Humanos	41-50
Centauros	51-60
Faunos	61-80
Ninfas	81-90
Cíclopes	91-00

Seres de Nova Arcádia	1d100
Todos os Seres	01-20
Elfos	21-30
Anões	31-40
Halflings	41-45
Orcs	46-50
Gigantes	51-60
Gnolls	61-70
Bugbears	71-75
Fadas	76-80
Gnomos	81-85
Ondinas	86-90
Salamandras	91-95
Will'o'Wisps	96-00

Vampiros	1d100
Todos os Vampiros	01-20
Strigoi	21-47
Brujas	47-48
Sábios	49-50
Lamiai	51-60
Ekimmu	61-70
Vrikolakas	71-81
Eretik	82-83
Nosferatu	84-85
Asimani	86-90
Kiang-Shi	91-95
Rakshasa	96-00

Demônios	1d100
Todos os Demônios	01-30
Anjos Caídos	31-40
DeathKnights	41-50
Daemons	51-60
Hellspawns	61-70
Succubi e Incubi	71-80
Espectros	81-90
Hordas	91-00

Insígnias de Proteção



Insígnias são símbolos heráldicos que devem ser desenhados sobre escudos, broches, armaduras ou mantos, com a função de identificar os membros de uma determinada Ordem, Seita ou Irmandade.

Estas Insígnias podem conferir um bônus, uma proteção ou, em alguns casos, completa imunidade a algumas substâncias perigosas, fazendo com que o Aventureiro (geralmente um líder de uma tropa) torne-se mais protegido contra este tipo de ataque.

As insígnias protegem o usuário apenas de efeitos diretos e de dano, não funcionando para efeitos indiretos (o fogo pode não machucar seu personagem, mas se a casa consumida pelo fogo cair sobre ele, não há nada que a insígnia possa fazer a respeito).

Variantes Conhecidas	1d100
Insígnia de Bônus	01-40
Insígnia de Proteção	41-70
Insígnia de Proteção Mágica	71-75
Insígnia de Imunidade	76-95
Insígnia de Imunidade Mágica	96-00

Insígnia de Bônus: Estas Insígnias Mágicas conferem ao usuário um bônus de IP, além de uma vantagem em suas jogadas de Defesa:

Bônus	1d100
+1, +5%	01-50
+2, +10%	51-80
+3, +15%	81-95
+4, +20%	96-98
+5, +25%	99-00

Insígnia de Proteção: Estas insígnias estão sempre ativas, fornecendo proteção contra agentes destrutivos ou certas substâncias causadoras de dano. O usuário recebe uma proteção automática contra ataques causados por ácidos, eletricidade, fogo, frio ou venenos (sorteie na tabela de tipos de dano, a seguir). As insígnias fornecem proteção apenas

contra ataques naturais (ácidos ou venenos utilizados por animais, mesmo animais fantásticos, são considerados armas naturais, a critério do Mestre).

Tipo de danos	1d100
Insígnia contra Ácidos	01-10
Insígnia contra Eletricidade	11-30
Insígnia contra Fogo	31-55
Insígnia contra Frio	56-80
Insígnia contra Venenos	81-95
Duas Proteções Diferentes	96-00

Insígnia de Proteção Mágica: Semelhante às Insígnias de Proteção, mas incluem também resistência à ataques de fogo mágico, frio mágico e ácido mágico.

Proteção	1d100
2D	01-55
3D	56-80
4D	81-92
5D	93-98
6D	99-00

Insígnia de Imunidade: Estas insígnias precisam ser ativados pelo Usuário (seja através de gestos, toques ou palavras mágicas) e seus efeitos duram algumas rodadas, mas, durante este tempo, o dono da Insígnia fica completamente imune aos danos descritos na tabela acima.

Estas insígnias funcionam somente contra danos provenientes de fontes naturais.

Insígnia de Imunidade Mágica: Mais poderosos que as Insígnias de Imunidade, as Insígnias de Imunidade Mágica protegem o usuário não só de danos causados por uma fonte mundana, mas também por dano proveniente de fontes mágicas ou rituais.

Insígnia Voorish

Esta insígnia assemelha-se a um pentagrama observado através de uma bola de cristal.

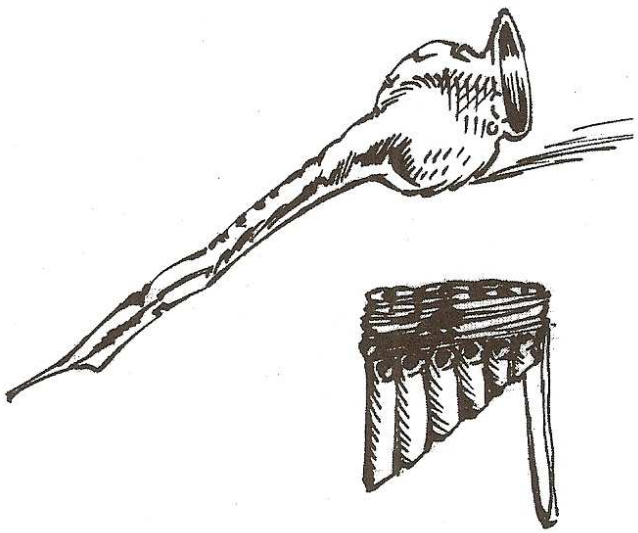
Deve ser usado sobre a armadura, e geralmente como prendedor de capas ou mantos. Normalmente é manufaturado com prata especial, extraída das minas de Arkanun.

Qualquer pessoa que utilize-se destas insígnias pode manter-se protegido de qualquer tipo de influência vinda dos Deuses Negros de Tenebras; os grandes Demônios descritos por Lovecraft em seus livros, e venerados pela Ordem de Dagon (da qual o pai de Lovecraft, Winfield Lovecraft, e o escritor Robert E. Howard, criador de Conan, faziam parte).

Sabe-se da existência de pouco mais do que uma dúzia destes amuletos, e que eles são procurados a peso de ouro pelos magos de outras Escolas de Magia ou Ordens de Caçadores, em especial os Cavaleiros Templários e membros da Golden Dawn e do Templo de Ísis e Osíris.

Alguns Anjos e Demônios procuraram por estes amuletos durante séculos, e pagariam um excelente preço por eles ou por informações que levassem ao paradeiro de qualquer um destas insígnias.

Instrumento Musical Mágico



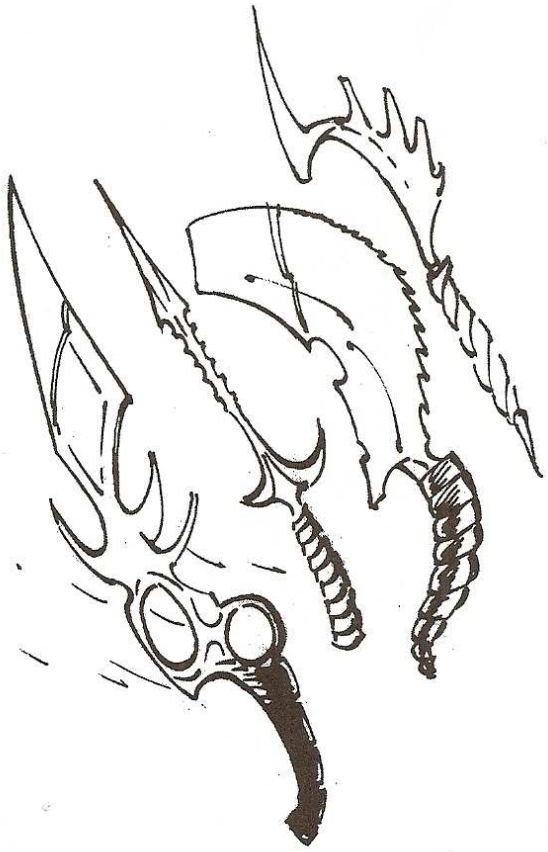
Já foram encontrados praticamente todos os instrumentos musicais conhecidos pelo homem em versões mágicas. A função deste item não é nenhum segredo: aquele que tem um instrumento musical mágico vê suas habilidades ampliadas, permitindo ao dono fazer dinheiro e fama.

Em termos de jogo, o instrumento aumenta a Perícia de quem o usa. Naturalmente, o dono de um instrumento encantado é extremamente ciumento com relação ao seu tesouro e se recusará a emprestar ou até mesmo a mostrá-lo para alguém.

Variantes Conhecidas	1d100
+5%	01-40
+10%	41-70
+15%	71-85
+20%	86-95
+25%	96-00

Tipo de Instrumento	1d100
Piano	01-10
Lira	10-20
Corneta	21-29
Cítara	30-40
Flauta	41-60
Harpa	61-75
Tambor	76-80
Gaita	81-85
Gaita de Fole	86-90
Violino	91-95
Contrabaixo	96-00

Instrumentos dos Keepers



Keepers são os Anjos deformados de Paradísia, nascidos do ventre de Leviathan quando este foi derrotado por Bel Meridath em sua Primeira Batalha Celestial, e que mais tarde dariam origem aos Cenobitas e aos Chezas (híbridos humanos e Keepers).

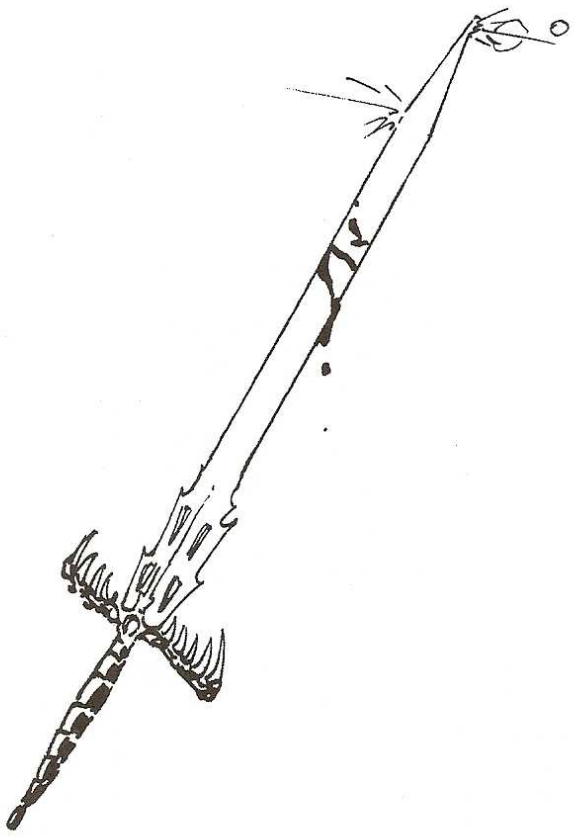
Os Instrumentos dos Keepers são utilizados para tortura e dissecação de humanos, mas também são usados para fundir humanos a máquinas ou implantar objetos, lâminas ou outros instrumentos nos corpos dos mortais.

Estas armas horripilantes podem ser utilizadas em combate como se fossem armas +2, causando 1d6+2 pontos de dano por ataque, com a característica de que uma vítima não pode regenerar um dano causado por esta arma imediatamente. A regeneração só começa a fazer efeito 3d6 rodadas após o golpe ter sido desferido.

Caso a vítima esteja imobilizada, os instrumentos podem ser usados para tortura (a vítima precisa passar um Teste de WILL por hora para resistir à tortura) ou para implantar os complexos aparelhos biomecânicos ou armas Keepers nos humanos. Desta maneira, o Keeper precisa ter a mão as armas ou aparelhos que deseja implantar, e o processo demora de 4 a 5 horas.

Armas biomecânicas incluem garras metálicas (dano 1d10), bolsas com ácido gástrico que podem ser vomitadas sobre um alvo, correntes e músculos artificiais que aumentam a FR da vítima, lentes com várias características, pele plástica (com aspecto pegajoso ou rígido), roupas armaduras de couro e rebites de metal. Qualquer que seja a adaptação, os instrumentos garantirão que a vítima sobreviva (embora o termo sobreviver seja um tanto quanto relativo).

Izdubar



Izdubar era um herói da antiga Babilônia. Ele tem feitos similares aos de Hércules atribuídos a ele. Diziam que possuía uma espada, também chamada Izdubar, capaz de beber o sangue de seus adversários. Para efeitos de jogo, considere este artefato como uma espada +6 capaz de drenar energia vital (regenerando 1 Ponto de Vida em quem a empunha para cada 2 pontos de dano que causar).

A espada necessita beber o sangue de criaturas pelo menos uma vez por semana, ou seu bônus cai em -1 para cada semana "seca", até tornar-se uma espada +1. Esta penalidade vale apenas enquanto a espada ficar sem receber sangue. Uma vez "alimentada", ela retorna ao normal recuperando +1 por dia, até o máximo.

J

Jarro da Imunidade



Há muito tempo atrás, em Nova Arcádia, vivia um rei chamado Yusuki, completamente paranóico sobre sua segurança. Temendo ataques de inimigos e traições de amigos, tinha mais medo ainda de ser envenenado. Como seu temor era tão grande que nem mesmo podia alimentar-se (afinal de contas, a comida podia estar envenada!), o rei pediu ao Mago real uma solução. E ela veio, na forma de um jarro que podia criar uma poção que tornasse qualquer pessoa imune a um determinado veneno. Com esse jarro, o rei finalmente pôde governar em relativa paz. O Jarro da Imunidade (como foi chamado) já trocou de mãos várias vezes nos últimos séculos.

O jarro, por si mesmo, não produz nenhum antídoto. Para conseguir a poção, deve-se colocar uma gota de sangue daquele que pretende beber a poção, junto com o veneno (em qualquer quantidade) e um copo de vinho. Caso o líquido colocado não esteja envenenado, nada acontece (mas também não faz diferença, pois o rei não estaria sendo envenenado de qualquer maneira).

O dono deve, então, beber a poção, que terá cheiro, coloração e sabor parecidos com Vinho. Pelas próximas 24 horas, o Personagem tornar-se-á imune àquele tipo de veneno. O jarro pode ser utilizado indefinidamente, sendo limitado apenas pela quantidade de vinho que o personagem consegue ingerir sem ficar embriagado.

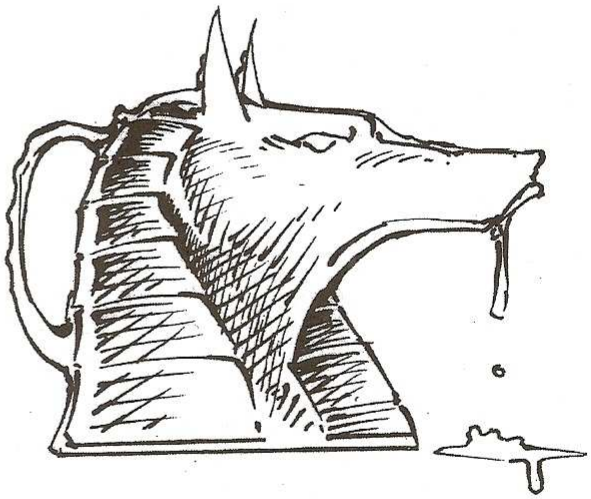
Jarro das Névoas

A primeira vista, parece um jarro normal, mas quando aberto e as palavras mágicas ditas, o jarro produzirá névoas suficientes para obscurecer até 1km² de terreno.

As névoas mágicas demoram 6 horas para obscurecer esta área, e as brumas resultantes demoram 24 horas para serem dissipadas. A produção de brumas através do jarro pode ser interrompida a qualquer hora pelo dono do mesmo.

Recomenda-se utilizar este jarro apenas em ambientes abertos. Pode ser usada uma vez a cada 7 dias.

Jarro de Anubis



Anubis era o mensageiro dos deuses egípcios para os humanos. Possuía a cabeça de um chacal e o corpo humano. Quando Osíris foi morto por Set, foi Anubis quem inventou os processos de embalsamar os mortos. Para os egípcios, Anubis era o protetor dos mortos, e guardião da pirâmide negra de Amduat, no Underworld (ver DEMÔNIOS: A DIVINA COMÉDIA para maiores detalhes sobre Amduat).

O Jarro de Anubis é um jarro de prata com a capacidade de "roubar" o espírito de uma pessoa (sem direito a Teste de Resistência). O corpo da vítima fica em estado de catalepsia, como se estivesse em coma, enquanto a alma da pessoa permanece dentro do vaso. Para libertar a pessoa, basta abrir a tampa do jarro, e o corpo da pessoa acordará, não importando onde esteja. Este artefato é usado por Anubis quando deseja conversar com alguém específico e, geralmente, o deus chacal o faz durante a noite, enquanto sua vítima dorme. O corpo não envelhece enquanto estiver sem alma.

Jarro de Contenção Imediata

Este jarro passaria despercebido a quaisquer olhos, não fosse o fato de ser feito em metal ao invés de barro. O jarro possui uma absurda capacidade de estocagem. Um líquido colocado em seu interior permanecerá conservado no mesmo estado em que estava quando foi colocado. Propriedades mágicas são preservadas. Independente da quantidade de líquido colocada no jarro, ele parecerá cheio e pesará apenas meio quilo. Não se pode colocar um segundo líquido em seu interior: a tentativa resulta em derramentento do segundo líquido e proteção do primeiro.

Variantes Conhecidas	1d100
1 litro	01-60
5 litros	61-80
10 litros	81-95
20 litros	96-00

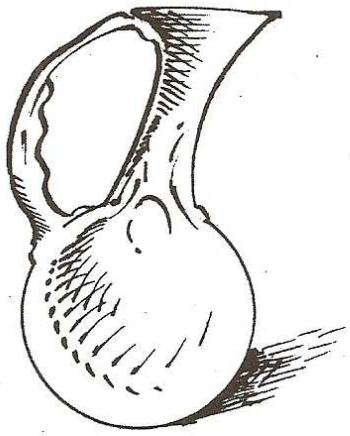
Jarro de Evaporação Imediata

Este jarro tem a mesma exata descrição e aparência do Jarro de Contenção Imediata, com a diferença do que ele faz ao líquido. No momento em que o dono tentar tirar o líquido de dentro do jarro, o líquido evaporará por completo, perdendo todo e qualquer efeito que possuísse.

Venenos são destruídos, e os vapores não são considerados venenosos. O mesmo se aplica a ácidos.

Variantes Conhecidas	1d100
1 litro	01-60
5 litros	61-80
10 litros	81-95
20 litros	96-00

Jarro do Alquimista



Estes jarros mágicos foram desenvolvidos na Idade Média, por alquimistas que moravam em regiões desabitadas e estavam precisando de líquidos diversos para terminar suas experiências. Existem jarros desta natureza de diversos formatos e capacidades. Os mais comuns estão listados abaixo:

Variantes Conhecidas	1d10
0,5L	1-4
1,0L	5-7
2,0L	8-9
3,0L	0

0,5L: O jarro pode colocar até 3 porções em um dia. Porções possíveis: Água salgada (0,5L), Água pura (0,5L); Óleo, Álcool ou Vinagre (1 caneca).

1,0L: O jarro permite colocar até 5 porções em um dia. Porções possíveis: Água salgada (1L), Água pura (0,5L), Cerveja ou vinho (1 caneca), Óleo, Álcool ou Vinagre (0,25L).

2,0L: O jarro servir até 7 porções em um dia. Porções possíveis: Água salgada (2L), Água pura (1L), Cerveja (1L), Vinho (1L), Óleo, Álcool ou Vinagre (0,5L).

3,0L: O jarro pode prover até 9 porções em um dia. Porções possíveis: Água salgada (3L), Água pura (2L), Cerveja (2L), Vinho (2L), Óleo, Álcool ou Vinagre (1L).

Jaspe Solar

Este item mágico foi pesquisado por um grande Alquimista italiano chamado Manzonni. Uma estranha armação de madeira leve e fina, couro leve no formato de um escudo da cavalaria é o aspecto desse estranho objeto. Sua única utilidade é que, enquanto estiver no ar, amarrada ao solo por uma corda, nunca irá chover nos arredores desse lugar. As nuvens simplesmente irão desviar-se da jaspe de uma distância de 5 km (mesmo se contra o vento), e o sol brilhará da manhã até o entardecer, como um dia ensolarado normal, só que sem nuvens. A Jaspe pode ser utilizada durante até uma semana, mas após este período, ocorrerá na região um dia de chuva para cada dia de seca.

Jocasta



Jocasta (não confundir com o nome da mãe de Édipo) é o nome de uma das únicas sobreviventes dos Seres de Prata, chamada segunda geração de seres humanos.

A Primeira Geração de seres humanos vivia na Terra durante o reinado de Chronos (o Ancião dos Tempos), e eram seres feitos de ouro, cuja beleza e perfeição são legendárias. Viviam em paz e prosperidade, livres de cuidados, doenças e velhice. Quando desejavam morrer, partiam durante um sonho. Todos os bens da Terra pertenciam a eles, e os solos produziam todos os vegetais em abundância.

Com a Primeira Guerra nos céus, e a vitória de Uranus sobre Chronos, todos os seres da Idade de Ouro tiveram de retirar-se da Terra, e passaram a morar em Paradísia, em uma vila chamada Eldorado (qualquer semelhança com a legendária cidade de ouro das lendas espanholas NÃO é mera coincidência).

Os Seres de Prata eram guerreiros e possuíam poderes menores que os Seres de Ouro. Muitas destas criaturas eram feiticeiros poderosos como poucas vezes haviam sido vistos na Terra, com poderes que rivalizariam os de Merlin ou Agrippa, e estes Magos viajavam para outras dimensões, onde eram adorados em Planos Inferiores, como Valkaria ou Thernazal. Quando Zeus destronou Uranus, durante a Guerra Celestial, os Seres de Prata dividiram-se, e viram as batalhas como uma oportunidade de lutar por mais poder. Nesta batalha, quase todos os Seres de Prata foram destruídos completamente. Alguns destes Seres foram transformados em estátuas e banidos da Terra (como Valkaria), outros foram simplesmente destruídos.

Zeus criou toda uma nova raça de Seres de Bronze, para que eles povoassem a Terra. Estes Seres podem ser considerados como os ancestrais das civilizações antediluvianas (Atlântida, Lemúria e Mu), sendo que muitos deles tornaram-se semideuses ou guerreiros lendários nestes continentes.

Porém, a raça dos Seres de Bronze rebelou-se contra os deuses, por julgarem-se mais poderosos do que os Seres de Paradísia. Antes que pudessem construir seu templo mais famoso, Zeus ordenou um Dilúvio, que cobriu totalmente a Terra, destruíndo os Seres de Bronze. Apenas Deucalion (ou Deucalião) e sua família sobreviveram.

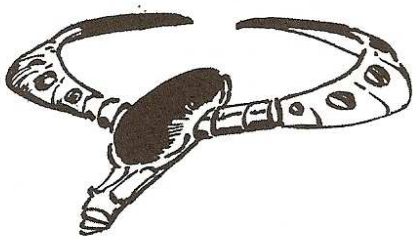
Jocasta era uma sacerdotisa, filha de Elegius, que havia sido trancada em uma câmara por desobedecer às ordens de seu pai poucas horas antes do cataclisma que devastou a civilização dos Seres de Prata. Como conseqüência, Jocasta ficou presa até cerca de 1000 AC, quando foi libertada por Romis, um rei latino, durante escavações para ampliar seu palácio.

Jocasta viveu como rainha até a morte de Romo, quando casou-se com seu filho, Letus, e mais tarde, após a morte de Letus, com seu neto Sibius. Após a queda do Império Grego, Jocasta desapareceu.

Muitos a consideravam uma estátua animada por Aphrodite e, embora Jocasta tivesse realmente encontrado com a deusa uma ou duas vezes, estas lendas eram falsas.

Dizem que Jocasta ainda está na Terra, procurando por algum outro sobrevivente de sua raça, para que juntos possam iniciar novamente a Era de Prata na Terra.

Jóias com Efeito Lunar



São jóias que possuem o efeito de um único ritual até Focus 2 (este ritual pode ser escolhido pelo Mestre ou sorteado na tabela abaixo). Podem ser usadas apenas uma vez a cada pôr -do-sol, e perdem o efeito com o nascer do sol.

Possíveis efeitos	1d100
Proteção contra Fogo	01-05
Criar Chamas das Mãos	06-10
Criar Pequenas Bolas de Fogo	11-15
Respirar debaixo d'água (1 hora)	16-20
Criar Dardos de Gelo (dano 2d6)	21-25
Levitar por 3d6 rodadas	26-30
Voar por 3d6 rodadas	31-35
Campo de Força com IP 2	36-40
Telecinesia de até 25kg	41-45
Atravessar Paredes	46-50
Amolecer Metais ao Toque	51-55
Criar Luz em 5m de raio	56-60
Invisibilidade (3d6 rodadas)	61-65
Invisibilidade (1 hora)	66-70
Desaparecer nas Sombras	71-75
Tentáculo de Sombras (FR 2D)	76-80
Conjurar Plantas Pequenas	81-85
Controlar Pequenos Animais	86-90
Enxergar Espíritos	91-95
Detectar Magia	96-00

Note que estes efeitos são apenas sugestões, e que MUITOS outros tipos de Jóias Lunares existem. Estas jóias estão sempre ligadas a algum deus ou deusa lunar, como Astarote, Vênus, Lunasa, Morrigu, Hecate ou Set.

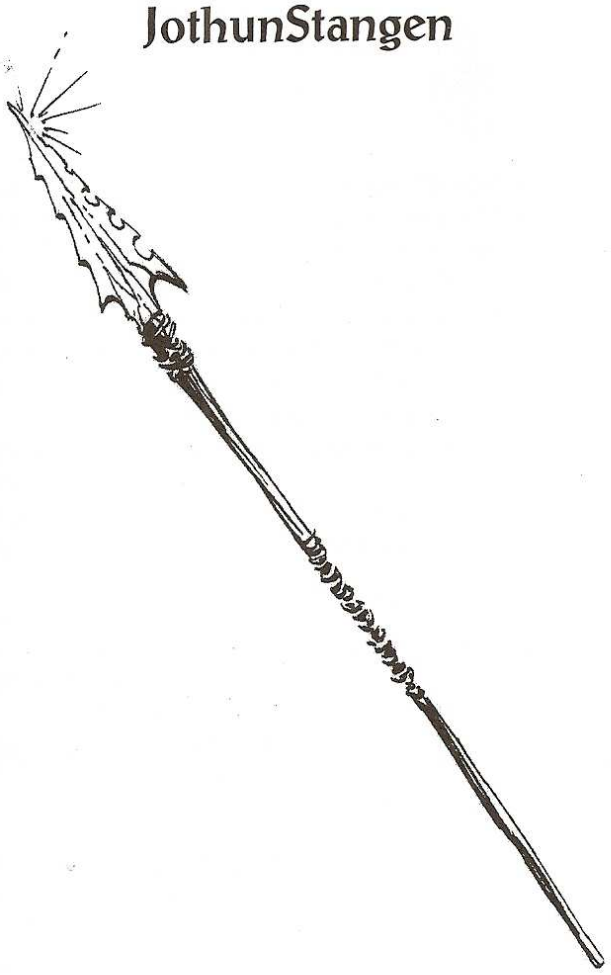
Jóias com Efeito Solar

São jóias que possuem o efeito de um único ritual até Focus 2. Podem ser usadas uma vez a cada nascer do sol, e perdem o efeito com o pôr-do-sol.

Assim como as jóias com efeito lunar, as jóias solares são dedicadas aos deuses relacionados ao sol, como Rá, Osíris, Apolo, Marduk, Mithra ou Agni.

Possíveis efeitos	1d100
Identificar Plantas	01-05
Identificar Animais	06-10
Criar Frutas	11-15
Afugentar Insetos	16-20
Comandar um Animal Pequeno	21-25
Copiar Papel	26-30
Conversar com Animais	31-35
Entender Sentimentos	36-40
Conversar com Espíritos	41-45
Conjura um Imp	46-50
Criação de Homúnculo	51-55
Corpo Fechado	56-60
Conservar Alimentos	61-65
Mudar o Rosto	66-70
Comando	71-75
Conjurar um Animal Pequeno	76-80
Criar um Buquê de Rosas	81-85
Encontrar Plantas	86-90
Detectar Venenos Naturais	91-95
Dois Efeitos	96-00

JothunStangen



Esta lança lendária foi forjada pelos Anões de Aasgard, para enfrentar alguns Gigantes que estavam atacando uma das vilas vikings na Terra, através de um portal aberto de Arcádia para o norte da Europa.

Thor pediu a seu pai, Odin, que enviasse à Terra doze destas lanças, para que os humanos pudessem enfrentar o problema. Ao final da Guerra Jothun, as lanças permaneceram em poder da Ordem Luft, que passou estas lanças para os melhores guerreiros de cada geração.

As lanças são consideradas armas +3, +5 vs. Gigantes de qualquer espécie, e +7 vs. Jothuns.

Jozh

Jozh é o nome de uma espada inteligente com um poder extremamente útil para navegantes: Ela é capaz de prever o tempo com perfeição de 90% no dia seguinte, diminuindo em 10% para cada dia subseqüente.

Jozh possui INT 16 e WILL 12, fala fluentemente inglês, português, espanhol e italiano e possui diversas Perícias úteis para navegação (foi criada por um Mago inglês para ser presenteada a um navegante português no século XV). Em combate, funciona como uma espada +1.

Existem grandes suspeitas que os navegantes trouxeram esta espada para o Brasil, durante as primeiras viagens ao Novo Continente, em 1532.

Juggernaut

Esta máquina desenvolvida durante a Idade Média foi utilizada durante a queda de Constantinopla. Consiste em um barco adaptado com um grande lança-chamas em sua proa, disposta de forma semelhante à boca de um dragão.

Consta que os turcos utilizaram-se de três dezenas destes barcos em seu ataque final contra Constantinopla.

O lança chamas funciona da seguinte maneira: um tripulante bombeia óleo através de uma bomba improvisada com pistões e tubos flexíveis, enquanto outro tripulante direciona a mangueira para onde deseja que o fogo seja arremessado. O jato de fogo pode atingir até 20m de distância, causando 3d6 pontos de dano por ataque direto de fogo não-mágico em um raio de 2m e, se acertar, o óleo gruda na pele de quem estiver sendo atacado, causando 2d6 pontos de dano por rodada até ser removido ou 5 rodadas.

Os barcos Juggernaut possuem IP 15 contra qualquer ataque físico ou mágico, incluindo relâmpagos e ácidos, comporta seis tripulantes (o mínimo necessário para fazê-lo navegar são quatro tripulantes) e até dezesseis soldados armados com lanças como passageiros. É necessário causar 200 pontos de dano para afundá-lo, e mesmo assim o barco demora cerca de 20 rodadas para afundar completamente.

Jumonji Yari
Sagrado de Inari

Presente de Inari, o Deus-Raposa, aos Anjos mais honrados do Exército Celestial Japonês. A lança, feita completamente de prata, confere os seguintes poderes aquele que a utilizar: +4 em Agilidade e Destreza, Luz 2, Ar 2.

A lança causa 1D6+4 pontos de dano, mas sua lâmina NUNCA deve tirar uma gota de sangue de um japonês, em qualquer circunstância. Caso isso ocorra, o usuário da lança é amaldiçoado a ter todos seus Testes FÁCEIS tornarem-se NORMAIS, e ser envenenado caso coma arroz (o veneno causa 1D10+5 pontos de dano por prato de arroz ingerido; isso ocorre pois Inari também é o deus do arroz).

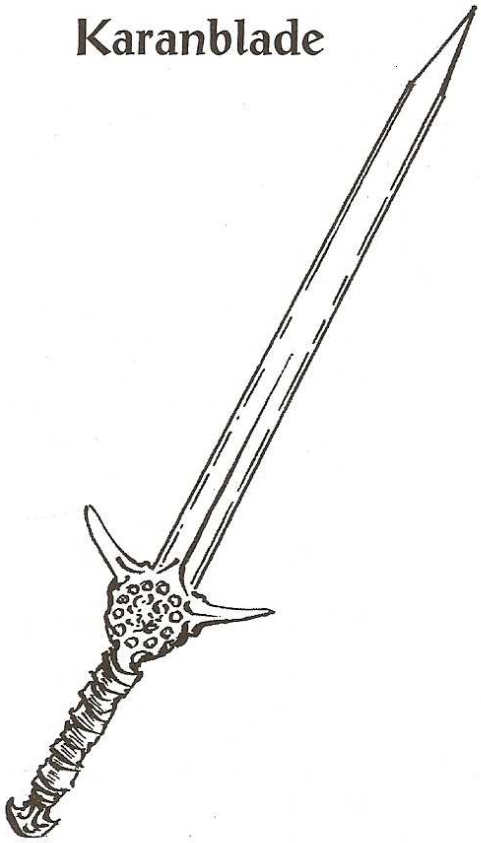
Após amaldiçoar seu usuário, a lança desfaz-se, transformando-se em uma pequena pilha de arroz. Na Terra, é praticamente impossível de se encontrar um Jumonji Yari de Inari, mas alguns orientais descendentes dos Anjos de Amaterasu ainda possuem algumas dessas lanças, normalmente como relíquia de família e desconhecendo sua verdadeira origem.

K

Kaledfwich

Ver Excalibur.

Karanblade



Também conhecida como a Espada do Fogo Eterno, Karanblade foi forjada no Inferno por grandes Demônios de um continente devastado pela Tormenta e pelas Guerras

Segundo as lendas, este artefato foi usado por Galtar Karan para destruir Balrog, o Demônio líder das hordas que devastaram a vila de Malpetrim e metade do continente, em Ark-a-nun, antes da destruição completa deste pelas forças da magia da Terra.

A espada é uma espada longa ricamente ornamentada, cujo cabo de bronze carrega consigo doze pequeninas gemas vermelhas (que se assemelham a rubis mas, na verdade, são pedras muito mais valiosas), formando um círculo perfeito sobre a empunhadura da arma.

A lâmina forjada em aço raríssimo não possui detalhes esculpidos, mas pode-se notar que a espada emana uma energia difícil de identificar (apesar de ser poderosa), relacionada aos reinos de Ark-a-nun e, principalmente, ao continente perdido de Karanblade.

Quando utilizada em combate, este artefato funciona como uma espada +5, mas com os seguintes poderes:

O dano causado contra Demônios de Infernun é de +10 ao invés de +5, e pode desmembrar um destes demônios em um acerto crítico.

Enquanto está sendo empunhada, fornece invulnerabilidade total ao Fogo (tanto natural quanto mágico) e fumaça (sufocamento e obscurecimento da visão).

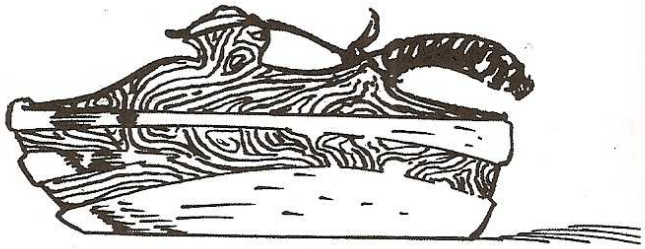
Em combate, a espada pode inflamar-se, criando chamas ao redor de sua lâmina, enquanto estiver sendo utilizada contra Demônios. Estas chamas mágicas podem causar um dano adicional de +1d6 por ataque, bem como atear fogo em materiais combustíveis que estiverem por perto.

Uma vez a cada dez rodadas, as chamas da lâmina podem ser concentradas em um golpe especial, criando uma pequena mas poderosa bola de fogo, que pode ser arremessada em direção a um oponente a até 30m de distância, causando 6d6 pontos de dano por fogo mágico.

A espada é inteligente, e possui INT 17 e WILL 17. Pode conversar mentalmente com seu dono, e também é capaz de entender e traduzir a língua da maioria dos Dragões do Fogo de Infernun, e muitas das línguas antigas também.

Após as Guerras, a espada Karanblade foi perdida para sempre, e nunca mais ouviu-se falar nela.

Karen-al-Sahij



Esta lâmpada foi construída durante a Guerra Arabe, para aprisionar um dos maiores Djinns de todos os tempos, chamado Karen.

Karen-al-Sahij assemelha-se a uma lâmpada ordinária de ferro fundido, que foi lançada ao Mar Arábico antes do primeiro milênio.

Karen permaneceu aprisionado dentro desta lâmpada mágica durante quase seis séculos, sendo libertado por engano durante a primeira metade do século XVIII, quando migrou para a Europa.

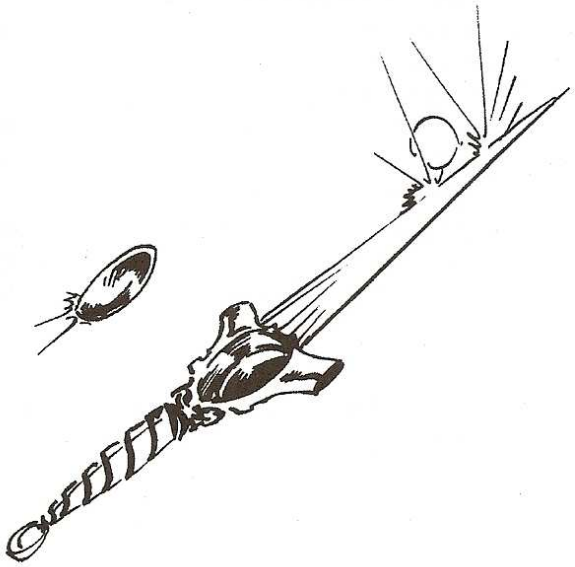
Karini

Karini é o nome de um machado +3, forjado para o grande guerreiro Velasco, durante o século XIV.

Este belíssimo machado revestido de prata sempre indica o norte para o usuário, impedindo-o de ficar perdido nas montanhas do norte ou em outras regiões desertas.

Karini desapareceu após a morte de Velasco, em 1397.

Karnag



Esta adaga mágica foi criada pelo mago Kurak Iapetus, alguns anos antes do incidente Nexus. Trata-se de uma adaga +2, esculpida de modo a proporcionar um pequeno espaço suficiente para alojar uma gema especialmente esculpida e trabalhada. Kurak esculpiu sete gemas durante a sua vida, e encantou-as com poderes diversos.

Quando uma destas gemas é encaixada no espaço, ela fica magicamente presa, e os efeitos da gema passam a funcionar. Remover e trocar as gemas demora duas rodadas, uma para retirar e outra para encaixar uma nova gema.

As gemas são:

Turmalina: quando esta pedra azulada está encaixada na adaga, confere ao usuário proteção de 10% contra Magias.

Rubi: confere ao usuário proteção de 4D contra Fogo.

Ágata: com esta gema encaixada, Karnag passa a detectar criaturas invisíveis em um raio de 10m

Diamante: uma vez ao dia, a adaga pode curar 1d3 pontos de dano, bastando apenas encostar a ponta da adaga sobre um ferimento.

Jade: a adaga passa a detectar automaticamente ilusões em um raio de 10m.

Ônix: uma vez ao dia, a adaga pode detectar magia em um objeto, bastando apenas encostá-la sobre ele. Se o objeto em questão possuir alguma aura de magia, esta ficará iluminada por uma luz negra.

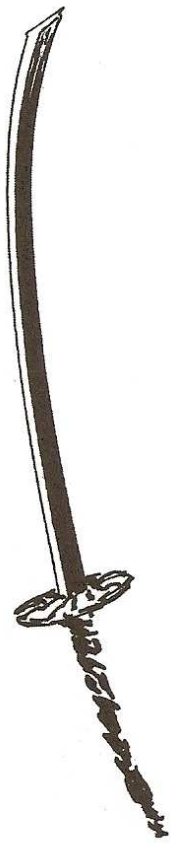
Quartzo: enquanto esta gema estiver encaixada na adaga, se o dono de Karnag cair de uma altura de mais de 3 metros, a adaga reduz a velocidade de queda para apenas 10cm por segundo, suavizando a descida.

As gemas não possuem nenhum poder se não estiverem presas à Adaga Karnag, e também não podem ser ativadas à distância.

Katana Mágica

Ver Arma Mágica.

Katana das Sombras



Estas katanas foram criadas por Emma-Ho, deus das sombras e do mundo subterrâneo na mitologia japonesa. Qualquer usuário que empunhe esta Katana pode tornar-se invisível nas sombras.

O usuário, sua armadura e qualquer objeto que estejam carregando tornam-se mesclados à escuridão, durante todo o tempo em que a espada estiver sendo empunhada. Considere isto como a Perícia Furtividade 80%.

Katana de Saukas

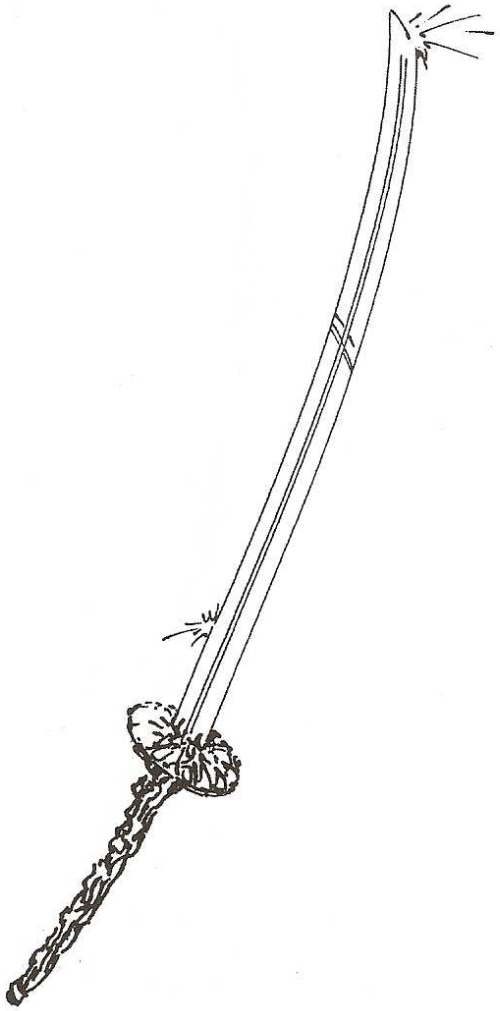
Esta katana foi encomendada ao sacerdote Lin-Feng pelo Samurai Valen Saukas, e demorou quase dez anos para ser construída. A Katana possui um bônus de +4 para dano, +20% em Ataque e 25% em Defesa, e enquanto estiver sendo empunhada, seu dono regenera 1 Ponto de Vida por rodada (mas apenas de dano causado por fontes físicas ou balísticas).

Um efeito muito interessante neste efeito de regeneração é que os ferimentos emitem um leve e brilho azulado enquanto são curados. A katana de Saukas possui seis pedras azuladas incrustadas em seu cabo, acima da posição onde as mãos a empunham.

Dizem as lendas que cada uma destas pedras poderia trazer o dono da espada de volta à vida, mas ninguém nunca testou estes poderes.

Atualmente, apenas duas das pequenas gemas permanecem azuladas; as outras quatro pedras estão negras como uma noite sem estrelas.

Katana Demoníaca



Estas katanas +2 foram forjadas pelos sacerdotes de Amaterasu e, apesar do nome, elas foram utilizadas primariamente para caçar e destruir Demônios, principalmente os Kappa e os Vampiros Kiang-Shi.

A katana pode sentir a presença de seres demoníacos em até 10m de raio e, três vezes ao dia, ela é capaz de causar 3d6 pontos de dano em um ataque (ao invés dos 1d10+2 normais), mas este poder aplica-se apenas contra Demônios. A lâmina emite um brilho azulado quando este poder está sendo utilizado pelo Personagem.

Katana dos Vampiros

Esta legendária espada foi forjada por artífices para ser usada na guerra contra os Vampiros Kiang-Shi pelos Samurais do castelo de Kamakura, em uma das muitas ilhas próximas à costa da China.

Somente três delas foram forjadas, e demoraram cerca de trinta anos para serem terminadas. As katanas +3 tornam-se armas +5 na presença de qualquer um dos Vampiros chineses, e os golpes acertados neles por estas armas não podem ser regenerados normalmente (eles demoram três vezes mais para regenerar, e exigem a atenção total do Vampiro).

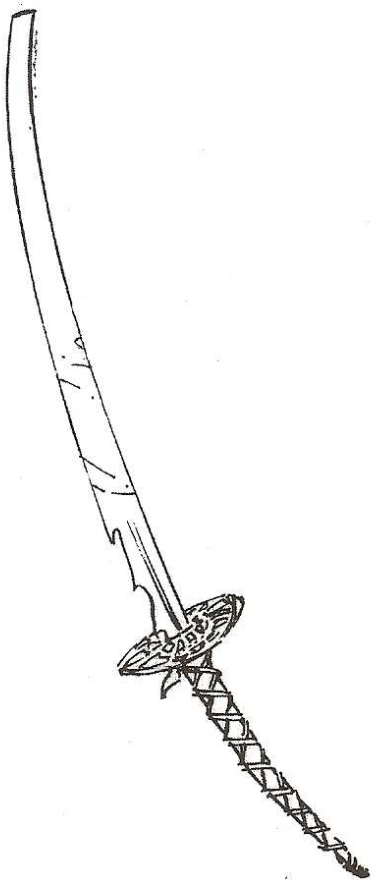
Katana do General

Sun-Tsu foi um dos maiores generais da história da Terra. Durante sua vida, escreveu "A Arte da Guerra", um dos melhores e mais completos guias para o comandante de um exército, baseado em sua própria experiência.

A katana que recebeu este nome foi presenteada pelo comandante de um dos exércitos chineses ao próprio general, que nunca chegou a utilizar-se dela em combate.

Após sua morte, a espada desapareceu de sua urna funerária, e nunca mais foi encontrada. Dizem as lendas que o general que estiver de posse desta espada nunca perderá uma batalha.

Katana dos DeathKnights



Os DeathKnights, ou Cavaleiros Negros, são um dos muitos exércitos de elite do Inferno, formado pelas almas dos Samurais que traíram o código de honra do Bushi-do.

Alguns sábios especulam se os cavaleiros negros seriam as almas dos Samurais mortos antes da construção da Muralha da China, que os impediu de retornarem ao mundo dos vivos, condenando-os a eternidade como servos dos grandes senhores feudais infernais.

Nas mãos dos DeathKnights, estas katanas são consideradas +4, mutiladoras. Nas mãos de um infiel, a katana explode, causando 3d6 pontos de dano ao maldito.

Regras para criar Personagens DeathKnights podem ser encontradas no livro DEMÔNIOS: A DIVINA COMÉDIA.

Katar Mágica

Ver Arma Mágica.

Katar de Abdulla



Abdulla Al-Assif era um muçulmano que vivia na região do Nepal, e foi um dos primeiros caçadores de tigres cuja história ficou registrada em pergaminhos. Segundo os textos, Abdulla caçava tigres para testar sua coragem e resistência, e era conhecido como "o demônio do continente do sul". Para conseguir enfrentar os perigosos felinos, Abdulla desenvolveu uma arma extraordinária, que os nativos chamaram de Katar (faca de ponta).

O Katar é uma espada curta disposta de modo a encaixar-se no braço do atacante, para que ele pudesse desferir o golpe como um soco, e não de maneira cortante. O braço do caçador torna-se uma lança viva, e o golpe deve ser desferido quando o tigre saltar sobre o atacante.

Abdulla era favorecido dos deuses, e enfrentou cerca de trinta tigres durante sua vida. Quando morreu, deixou sua arma para seus dois filhos, que passaram a arma de geração em geração até os dias de hoje.

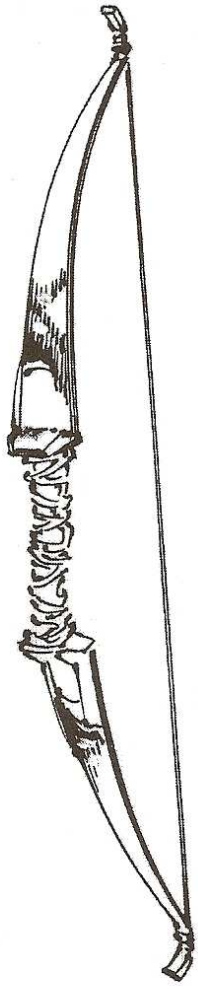
A arma tornou-se uma lenda no Nepal, e a fama dos caçadores de tigre tornou-se quase mítica. Em termos de jogo, considere a Katar de Abdulla como uma arma +1, +3 vs. felinos e que causa dano dobrado em tigres.

Kopesh Sarracena

Estas armas foram usadas contra os Templários pelos muçulmanos durante as primeiras Cruzadas. Considere estas armas como Kopesh +2 (dano 1d6+2), que causa dano dobrado se o oponente for católico.

Estas armas possuem uma beleza incomparável, sendo procuradas por alguns colecionadores como obras de arte.

Kwan



Kwan é o nome do Arco Mágico de Kuan-Ti, o deus chinês das caçadas e protetor dos viajantes.

Estas réplicas eram preparadas pelo próprio deus para presentear seus melhores discípulos e aqueles que prestaram grandes favores ao templo de Kuan-ti.

Considere o Arco Kwan como um arco capaz de disparar relâmpagos ao invés de flechas. O arco pode disparar um relâmpago por rodada e os raios elétricos disparados sempre acertam seus alvos, e causam 3d6 pontos de dano (a vítima pode fazer um Teste de AGI para reduzir o dano à metade).

Os raios do Kwan original (o Artefato, que está em posse do deus Kuan-Ti) dispara relâmpagos que causam 10d6 pontos de dano por ataque.

L

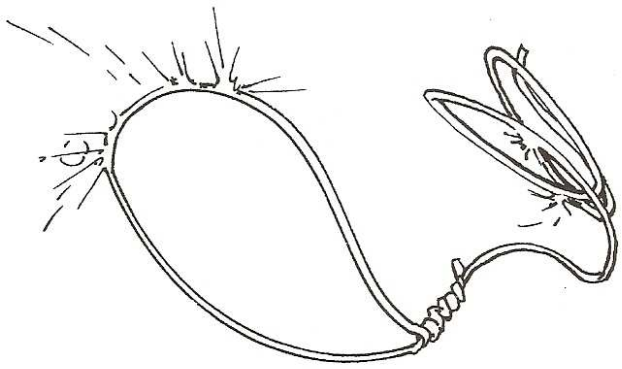
Lacre Mágico

Este Lacre Mágico consiste em uma cera avermelhada encantada com poderosos rituais de proteção e, uma vez colocada sobre um papel, lacra a mensagem de forma que somente o destinatário especificado no lacre possa abrir a carta. Esta proteção funciona de maneira mágica. É IMPOSSÍVEL abrir o papel de qualquer forma, ou rasgá-lo, triturá-lo, queimá-lo, olhar através das dobras, colocar o papel contra a luz ou qualquer outro método.

Existem duas variações deste lacre. Na mais recente, desenvolvida durante o século XIII, o lacre permanece sobre o papel, mas não o impede de ser destruído para que a carta seja aberta; mas, ao fazer isto, o lacre apaga magicamente todo o conteúdo do documento, tornando impossível descobrir o que ele continha.

Lacre Mágico	1d10
Versão Antiga	1-7
Versão do século XIII	8-9

Laço da Verdade



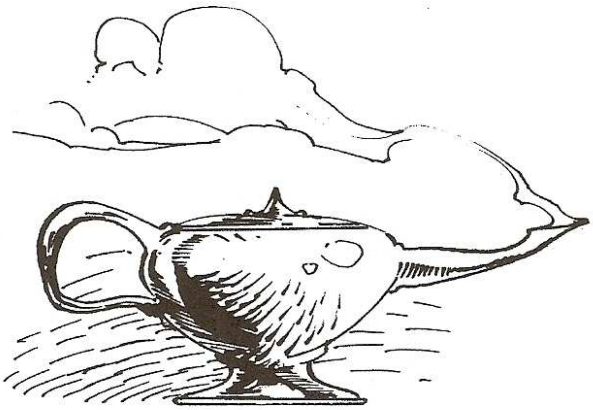
Conhecido pelas lendas gregas a respeito das amazonas, um destes laços pertenceu a Diana, segunda rainha das amazonas (não confundir com Ártemis/Diana, a deusa caçadora). Os Laços da Verdade poderiam ser utilizados apenas em homens mas, uma vez preso, seria impossível para ele mentir. Alguém que passe em um Teste de WILL pode tentar um única vez se libertar, mas deve Testar sua FR contra 25 para tal. Se falhar, estará sob o controle da caçadora (o laço funciona apenas com mulheres) e responderá a até 3 perguntas com a verdade.

Somente rituais, magias ou efeitos causados por deuses ou semi-deuses podem afetar os Laços de Diana.

Laço do Pastor

O Laço do Pastor pode, até 5 vezes ao dia, ser usado em animais de rebanho (cavalos, bois, camelos, búfalos, ovelhas e semelhantes). O laço acerta automaticamente o animal desejado e o prende pelo pescoço.

Lâmpada de Aladin



Este artefato foi encontrado pela primeira vez por Alaed-Din, um comandante árabe que invadiu a Índia em 1297 com a ajuda do Gênio que estava aprisionado dentro da lâmpada. A Lâmpada de Aladin é uma prisão dimensional, criada durante a Guerra de Suleiman para aprisionar os grandes Djinns e Efreetis rebeldes. O Gênio que foi aprisionado na lâmpada de ouro era um dos líderes da Rebelião, e foi solto por acidente por Aladin.

Como agradecimento, o Gênio auxiliou Alaed-Dim e seus exércitos na conquista da Índia, enfrentando sozinho hordas de Demônios Rakshasas e os grandes guerreiros hindus.

Após a morte de Aladin, o gênio foi libertado de sua promessa, e decidiu conhecer o mundo ocidental, viajando de cidade em cidade, ensinando Magos, conhecendo feiticeiros e reunindo seus irmãos aprisionados para levantar uma segunda Rebelião contra os Anjos Muçulmanos.

Lâmpada de Alhazred

Este artefato foi construído pelo místico árabe Alhazred (autor do Necronomicon) pouco antes de sua morte. Dizem que, quando preenchida com óleo e acesa, a lâmpada é capaz de projetar mapas relacionados à Ordem de Dagon e aos grandes Demônios adormecidos nas paredes e objetos ao redor dela. Alguns dizem que também serve como portal para outros Planos.

Lâmpada Mágica

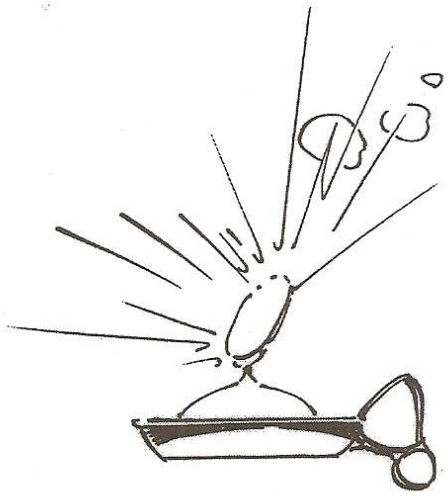
Estas lâmpadas são prisões dimensionais utilizadas para capturar os mais perigosos Djinns e Efreetis do período Suleiman, na Arábia. Estas lâmpadas foram arremessadas nas profundezas do mar, mas muitas delas acabaram parando em países costeiros, séculos após terem sido afundadas. Cada lâmpada aprisiona um Gênio, que possui personalidade completamente diferente dos outros.

A eternidade dentro de uma prisão provocou a insanidade em muitos deles, enquanto outros prometeram destruir seus salvadores. Algumas feiticeiras prometeram servidão total a quem as libertasse, enquanto outros Djinns, já completamente deformados pela loucura, juraram destruir a Terra caso fossem libertados (e alguns têm realmente poder para tal).

As lâmpadas devem ser utilizadas com extremo cuidado dentro de uma Campanha pois, uma vez localizadas, os Personagens serão mergulhados em problemas que envolvem desde os exércitos de caçadores árabes, os Anjos Muçulmanos, os Djinns e, é claro, o Gênio de Aladin.

Quem exatamente está dentro das lâmpadas e quantas ainda existem fica a cargo do Mestre.

Lamparinas de Luz Contínua



Estas lamparinas se assemelham muito às lamparinas usadas em minas de carvão, com a diferença de que não possuem chamas, mas sim uma pedra mágica de luz contínua. Estas pedras brilham intensamente, iluminando tudo em um raio de até 20m como se fosse a luz emitida por uma grande fogueira.

A lamparina pode ser coberta, se necessário, para vedar ou diminuir a luz, mas a pedra não se apagará. Pedras de luz são corroídas pela magia, durando cerca de dez a vinte anos até serem completamente dissolvidas. A luz gerada é proporcional ao tamanho da pedra.

Variantes Conhecidas	1d10
Raio 10m	1-6
Raio 20m	7-0

Lança Mágica



Consulte Arma Mágica.

Caso você deseje especificar o tipo de lança, consulte a tabela abaixo para encontrar alguns dos mais conhecidos modelos de armas mágicas. Para maiores detalhes sobre cada uma destas lanças, consulte o GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS.

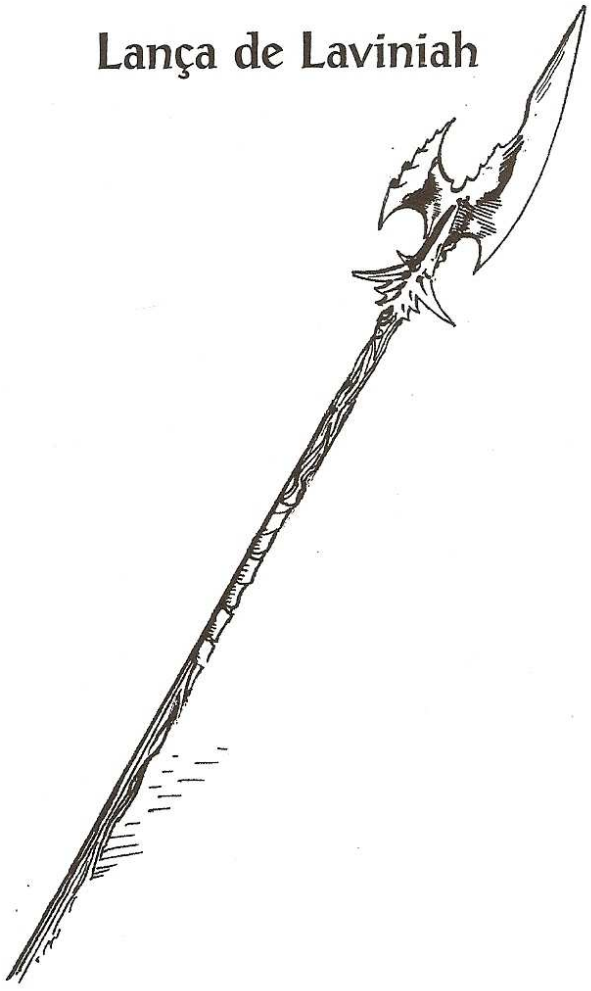
Tipo de Lança	1d100
Dragonlance	01-05
Dreizak	06-10
Glefe	11-15
Halberd Longo	16-20
Lança de Arremesso	21-25
Lança de Caça	26-30
Lança de Golpe	31-35
Lança de Guerra	36-40
Lança de Haken	41-45
Lança de Justa	46-50
Lança de Mão	51-55
Lança Molok	56-60
Lança-machado	61-65
Mata-dragão	66-70
Pailos	71-75
Partisan	76-80
Pike	81-85
Schnitter	86-90
Sturmsense	91-95
Tridente	96-00

Lança Celestial

Uma das armas místicas mais desejadas na Cidade de Prata, a Lança Celestial é uma arma mágica +3, capaz de infligir 2d6+6 pontos de dano contra um Demônio (mais bônus de FR) ou 2d6+3 contra outras criaturas.

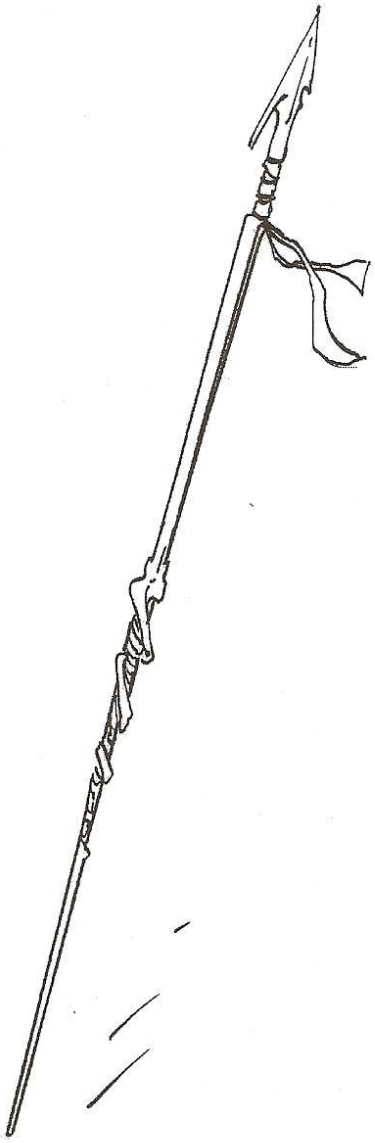
Foram criadas 222 Lanças Celestiais, para serem dadas como prêmios aos melhores Anjos Captares de cada geração. Além destes poderes, a lança possui 3 Pontos de Magia, que o dono pode usar como se fossem seus (eles se recarregam na mesma proporção que os de um Mago) e os seguintes rituais: Descobrir Mentiras, Descobrir Invisível, Seguir Rastro de Teleporte, Luzes de Sinalização e Chamado de Socorro (cada um destes poderes requer 3 Pontos de Magia para serem ativados).

Lança de Laviniah



Esta lança ornamentada pertence a Laviniah, poderosa Anjo Captare, fundadora de um grupo de caçadores de Demônios conhecido como as Lanças de Christos. A lança é uma Lança +3 (dano 2d6+3) capaz de comandar os ventos e enviar mensagens telepáticas entre todos aqueles que possuem tais lanças, desde que se encontrem dentro de um raio de até 10km uns dos outros (é possível utilizar uma lança como "ponte" para enviar uma mensagem para outro Anjo que esteja a 15km de distância). Até onde se sabe, foram feitas dezessete lanças, sendo que duas foram perdidas em batalhas contra os Daemons.

Lança de Lugh

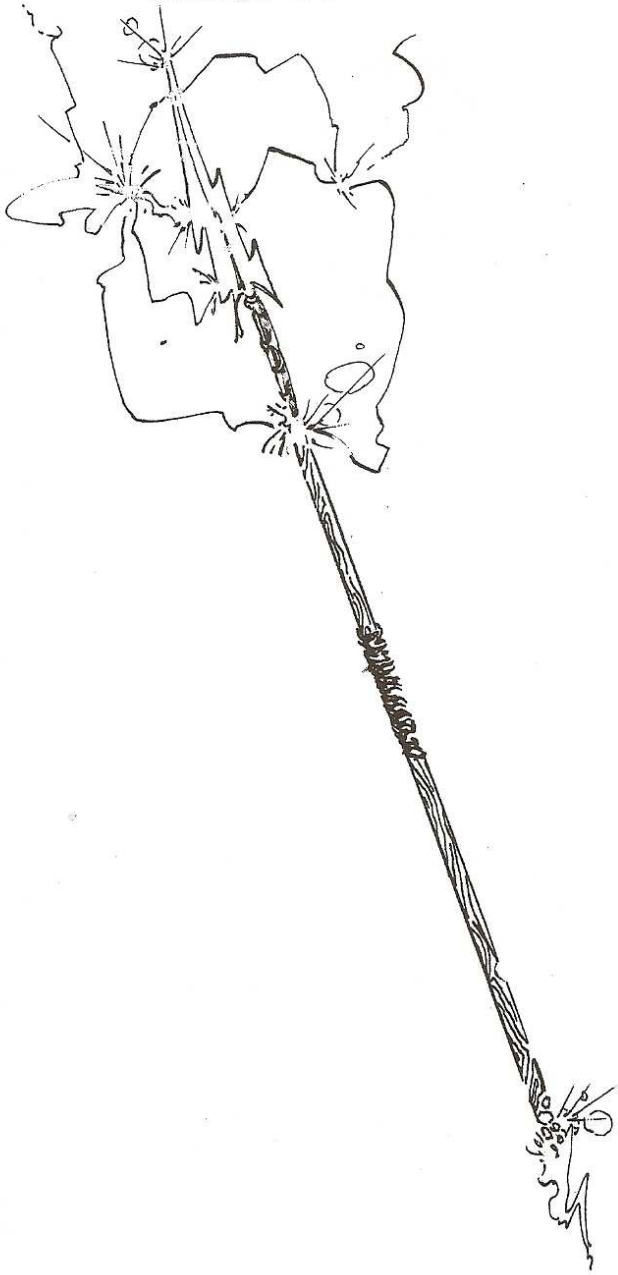


Este artefato foi utilizado, conforme a mitologia celta, pelo guerreiro Lugh Samildanach, contra o deus Balar. Lugh era o chefe dos exércitos das tribos irlandesas, nos combates aos Fomorians (invasores vindos da Inglaterra) e os Firbolg (invasores do norte da Espanha). O chefe dos Fomorians era chamado Balar e possuía um olho mágico capaz de destruir todas as criaturas vivas que estivessem em sua linha de visão quando o olho fosse aberto.

Durante uma das grandes batalhas decisivas, Lugh chegou cara a cara com Balar, e antes que este pudesse ativar o olho mágico, Lugh cravou-lhe a lança no rosto, forçando Balar a olhar para as tropas Fomori, que foram destruídas totalmente pela magia de Balar, trazendo assim a vitória dos irlandeses sobre os invasores.

A lança entrou em contato com a magia do Olho de Balar e, a partir de então, tornou-se ela própria capaz de matar um oponente com um único golpe, não importando quem ele fosse.

Lança de Odin



Também chamada de Ghungmir, a Lança de Odin é um dos maiores artefatos dos deuses Aasgardianos.

Confeccionada em um metal desconhecido e forjada nas chamas do maior vulcão de Vanaheim pelos Anões ferreiros que vivem nas Montanhas de Paradísia, esta lança era capaz de feitos inacreditáveis.

Dizia-se que, com ela, Odin era capaz de controlar qualquer nuvem ou tempestade na Terra e em grande parte das regiões dos céus de Paradísia também (desde que não invadisse os domínios de outros deuses de mesmo poder).

Além disto, a lança era capaz de conjurar raios elétricos capazes de fulminar imediatamente qualquer tipo de embarcação ou exército terrestre, sem chance de defesa.

A lança foi carregada por Odin durante toda a sua estadia na Terra e, até onde se sabe, continua como uma das mais prezadas posses do Monarca de Aasgard.

Lança do Destino

A Lança do Destino foi usada pela primeira vez nas mãos de um soldado romano que cortou Christos enquanto ele estava pendurado na cruz. O sangue santificado escorreu através da ponta da lança, mudando suas características para sempre. Após a morte e ressurreição de Christos, o soldado que possuía a lança foi rapidamente promovido nas fileiras da legião romana, até atingir o posto de general. Por algum motivo (desconhecido para o soldado, mas conhecido pelos magos e ocultistas) a lança do Destino possui o poder divino de influenciar o comportamento de multidões.

Após a morte do soldado, a lança passou de mão em mão até que os Templários descobriram seu poder, e passaram a utilizar-se dele para atacar os exércitos mouros. No século XIV, a lança desapareceu e nunca mais foi encontrada, até o século XX, quando os Magos nazistas a encontraram em um Castelo na Bavária.

Lençol Protetor

Estes lençóis brancos devem ser usados quando o aventureiro pretende viajar para o Plano Astral ou para Spiritum, e deixar seu corpo na Terra. Enquanto o corpo do Personagem estiver envolto nos Lençóis Protetores, nenhum Espírito poderá chegar a mais do que 5m de distância do corpo do Personagem. Isto evitará por completo toda e qualquer tentativa de possessão por parte de Espectros ou Vampiros Astrais.

Os efeitos duram enquanto o Personagem estiver em transe ou dormindo.

Licor Mágico

Ver Poções Mágicas.

Os Licores Mágicos podem realizar virtualmente quase todo tipo de efeito que uma Poção Mágica consegue, apesar dos feiticeiros colocarem efeitos de proteção preferencialmente nos licores.

Linha de Ahab

Nome dado à linha mágica encomendada pelo capitão Ahab para tentar fisgar Moby Dick, nos mares de Arcádia.

Aparentemente, uma linha comum de pesca, mas que , quando amarrada a um arpão especial e cravada firmemente em um peixe, a linha "não puxa" o pescador.

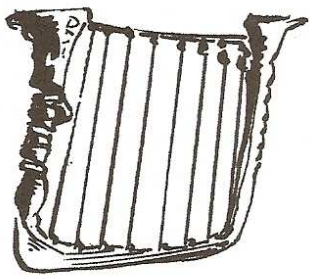
A linha de Ahab possui FR 35, e somente se a força do animal fisgado for maior que esta é que o barco será utilizado para testar sua força contra o peixe. Com isto, até mesmo os pescadores mais franzinos conseguem capturar peixes gigantescos como o narval ou um tubarão branco.

Linha Invisível

Esta linha invisível pode ser utilizada para montar armadilhas, pois possui uma resistência incrível.

A linha possui para todos os efeitos FR 15, possui cerca de 4d6+4m de comprimento e é completamente invisível.

Lira de Edificação



O usuário desta lira pode edificar muros com até 10m de comprimento, 5m de altura e 3m de largura por dia, dispostos da maneira que o dono da lira desejar. O muro de pedra é considerado permanente, apesar de poder ser dissolvido com magias ou rituais de anulação de magias.

Este Item Mágico foi desenvolvido pelo feiticeiro grego chamado Nikodemus, um grande apreciador das antigas mitologias que decidiu recriar a famosa Harpa de Apolo, capaz de grandes proezas na Antiguidade.

Lira de Quebrar

Uma vez por dia, o dono desta lira pode despedaçar qualquer objeto não-mágico dentro de uma área de 20m de raio. O objeto deve ser inorgânico, rígido e não pode pesar mais do que 100kg.

Os ruídos emitidos por esta lira são terríveis, e todos em um raio de 100m são capazes de ouvi-lo. Os ruídos são terríveis mesmo quando o aventureiro não deseja quebrar nenhum objeto, e a lira não pode ser afinada de maneira nenhuma (dizem que se a lira for afinada, seus poderes de destruição estarão arruinados para sempre).

Objetos especiais ou rígidos demais (a critério do Mestre) podem fazer Testes para resistir ou simplesmente apenas rachar, necessitando de mais ataques com a lira para despedaçarem-se totalmente.

Os Livros da Magia

Quase todo o conhecimento dos Magos e Alquimistas provém dos livros, manuscritos e anotações que eles conseguirem encontrar e traduzir. Os textos apresentados a seguir podem ser utilizados pelo Mestre como informação mística para os Personagens, como peças centrais em uma aventura, como artefatos a serem protegidos, como itens a serem resgatados ou como fonte de conhecimento para os Personagens.

Apesar dos livros em si não serem considerados Itens Mágicos, a posse ou estudo deles pode servir como pano de fundo para Mestres e podem ser negociados pelos Magos por altos valores (em dinheiro, em favores ou em Itens Mágicos poderosos) em Concílios ou Escolas de Magia.

Muitos destes livros são extremamente raros e quase impossíveis de se encontrar. O Mestre pode acrescentar à lista qualquer livro que desejar, bem como suprimir os que não forem de seu agrado.

Este é o formato no qual os livros são apresentados:

Titulo

Linguagem: língua original do primeiro texto impresso. Pode ser utilizado pelo Mestre para verificar se os aventureiros podem ou não compreender o que está escrito.

Tipo: uma descrição de como é a obra (livro, brochura, pergaminhos).

Autor: o primeiro nome associado à obra.

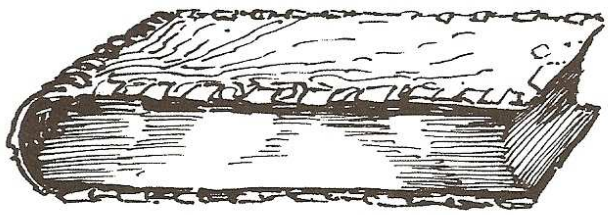
Ano: o ano de publicação do texto original.

Raridade: o quão difícil é achar esta obra.

Conteúdo: um breve resumo do que pode ser encontrado nesta obra, e suas aplicações em jogo.

Archidoxis Magica

Linguagem: latim.
Tipo: livro impresso.
Autor: Paracelsus.
Ano: século XVI.
Raridade: apenas 50 cópias no mundo.
Conteúdo: rituais de proteção, cura e transporte. Ensina os princípios básicos de Herbalismo e criação de poções mágicas. Muito procurados pelos Druidas.



O Livro da Composição de Alquimia

Linguagem: latim, a partir de uma versão em árabe.
Tipo: muitas cópias manuscritas.
Autor: Robert of Chester.
Ano: 1144 DC.
Raridade: algumas centenas de cópias.
Conteúdo: também conhecido como Bíblia da Ordem de Hermes. Contém todos os princípios básicos da Alquimia: os principais conceitos, runas, elementos mais importantes, algumas fórmulas de compostos úteis, noções de segurança e proteção e técnicas de armazenagem de compostos.

The Book of Ebon Bindings

Linguagem: inglês.
Tipo: livro impresso.
Autor: M. R. Barker.
Ano: século XIII.
Raridade: apenas 29 cópias existentes.
Conteúdo: invocações de Demônios de Infernun. Este título era imediatamente queimado pelos Inquisidores no exato momento em que era encontrado, e seu dono condenado à morte. Durante o século XV quase todas as cópias foram destruídas, restando apenas 29.

Calendário Místico de Tycho Brahe

Linguagem: latim.
Tipo: esculpido em blocos de pedra.
Autor: Tycho Brahe.
Ano: 1620.
Raridade: 16 cópias.
Conteúdo: datas e épocas propensas à realização de Rituais de passagem entre planos diversos. Tycho Brahe foi reconhecido, ainda em vida, como um competente astrônomo por suas observações sobre as crateras lunares. Porém, poucos conheceram sua carreira como místico.



Clavicula Salomonis

Linguagem: latim.
Tipo: muitos manuscritos.
Autor: atribuido ao rei Salomão.
Ano: desconhecido.
Raridade: legendário.
Conteúdo: selos e círculos de proteção contra diversos casos simples de ataques diretos por Magia. Este é o livro básico da Ordem de Salomão, de leitura obrigatória por todos os iniciados já nos primeiros meses de estudos. A passagem dos conhecimentos contidos neste livro para Magos ou outras pessoas de fora da Ordem de Salomão é sempre punida severamente.

Corpus Hermeticum

Linguagem: latim ou grego. As cópias parciais podem ser encontradas em diversas outras línguas européias.
Tipo: livro impresso
Autor: Hermes Trismegistrus
Ano: desconhecido.
Raridade: 72 exemplares conhecidos, mais centenas de cópias parciais manuscritas.
Conteúdo: Conhecimentos sobre os Caminhos de Magia e Alquimia. Possui diversos Rituais e técnicas de criação de Itens Mágicos. Alguns especialistas dizem que os métodos contidos neste livro conduzem à criação de objetos mais estáveis e seguros de se usar.

Cyranides

Linguagem: grego.
Tipo: manuscritos.
Autor: Hermes Trismegistus.
Ano: século II.
Raridade: Apenas 4 exemplares conhecidos
Conteúdo: Este livro ensina a produzir venenos e seus antídotos. Membros da Sociedade de Hassan pagam fortunas por cópias (mesmo as parciais) deste livro.

Cthaat Aquadingen

Linguagem: inglês e latim.
Tipo: manuscritos sobre pele humana.
Autor: desconhecido.
Ano: século XIII.
Raridade: 3 cópias existentes.
Conteúdo: Rituais de invocação de Demônios. Acredita-se que tais Demônios sejam criaturas de Tenebras e que os livros contenham apenas rituais de abertura de Portais preparados pelos próprios Demônios.

Daemonigraphia

Linguagem: inglês.
Tipo: manuscritos.
Autor: desconhecido.
Ano: século XVI.
Raridade: apenas 5 cópias existentes.
Conteúdo: Demônios e Espíritos malignos. Este livro contém relatos sobre contatos com Daemons e Espectros.



De Heptarchia Mystica

Linguagem: latim.
Tipo: manuscritos.
Autor: John Dee.
Ano: século XVI.
Raridade: algumas dezenas de cópias.
Conteúdo: Círculos de proteção, runas e Rituais de proteção.

De Mysteriis Aegyptiorum et Chaldaerum

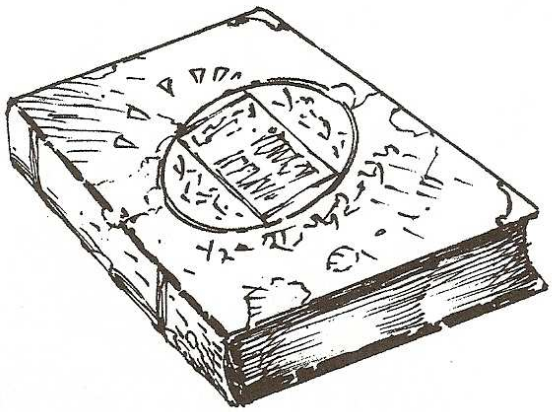
Linguagem: latim.
Tipo: manuscritos.
Autor: Lamblichus de Chalcis.
Ano: Século IV.
Raridade: menos de 10 cópias conhecidas.
Conteúdo: Magias Arcanas, conhecimento sobre Arkanun e Infernun.

De Nigromancia

Linguagem: latim.
Tipo: manuscrito.
Autor: Roger Bacon.
Ano: século XV.
Raridade: apenas algumas cópias.
Conteúdo: chaves Místicas, Portais, Espíritos. Os Satanistas desenvolviam seus rituais de controle de Demônios a partir dos conceitos contidos neste livro. Em geral, eram bem sucedidos em suas tentativas.

De Occulta Philosophia Libri Tres

Linguagem: latim.
Tipo: livro impresso.
Autor: Heinrich Cornelius.
Ano: 1530.
Raridade: 120 cópias. Depois da Inquisição, menos de 30 restaram.
Conteúdo: Magia, círculos, Rituais e conhecimento sobre Éden. Os exemplares restantes foram salvos por influência dos Magos de Yamesh.



De Oraculis Chaldaica

Linguagem: latim.
Tipo: muitos manuscritos.
Autor: Julianus.
Ano: século II.
Raridade: legendário.
Conteúdo: selos, runas e círculos de proteção. Dizem que a Ordem de Luvithy usa este livro em seus rituais de iniciação. Como não é possível localizar membros da Ordem de Luvithy, esta informação permanece sem confirmação.

Doctor Faustus Grosser und Gewaltiger Meergeist

Linguagem: alemão.
Tipo: livro impresso.
Autor: Dr. Faustus.
Ano: 1692.
Raridade: mais de uma centenas de exemplares
Conteúdo: Caminhos e Rituais, todos eles relacionados ao Caminho Elemental da Água. Dr. Faustus infiltrou-se entre os Magos Atlantes e escreveu este livro revelando grande parte de seu conhecimento. Ao ser descoberto, foi assassinado e a versão original de suas anotações desapareceu. Alguns anos depois, uma cópia parcial foi encontrada e salva. Cerca de quinze impressões foram feitas para se garantir a segurança da versão parcial e a cópias hoje existentes se originam desse grupo de cópias.

Fourth Book of Occult Phylosophy

Linguagem: latim e inglês.
Tipo: livro impresso.
Autor: Agrippa.
Ano: século XVI.
Raridade: algumas cópias com os Cavaleiros Templários.
Conteúdo: conhecimento arcano e Demônios. Estes títulos são guardados a sete chaves pelos Templários e detalhes sobre seu conteúdo são desconhecidos.



Heptameron

Linguagem: latim.
Tipo: manuscritos.
Autor: Peter de Albano.
Ano: século XIV.
Raridade: menos de 10 exemplares existentes.
Conteúdo: Magia em geral. Contém as explanações básicas detalhadas sobre a Roda dos Mundos e sobre as Orbes então conhecidas. Trata-se de um livro conceitual, sem maiores exemplos práticos e sem nenhum ritual. Apesar de raro, não é considerado um livro perigoso por nenhuma das Ordens e Escolas de Magia.

IbiGib

Linguagem: desconhecida.
Tipo: manuscritos.
Autor: desconhecido.
Ano: desconhecido.
Raridade: apenas 2 exemplares conhecidos.
Conteúdo: provavelmente invocações muito poderosas. Não se tem notícia de ninguém que tenha visto pessoalmente este livro, mas centenas de magos afirmam conhecerem algum místico cujo mentor sabia o paradeiro de uma das cópias. No entanto, nenhuma destas lendas se confirma.

Infernicum Mallemancia

Linguagem: latim.
Tipo: livro impresso.
Autor: Mathaus.
Ano: século XVI.
Raridade: extremamente raro.
Conteúdo: Demônios de Infernun e Arkanun. Dizem que este livro contém um estudo detalhado sobre a anatomia dos seres de Arkanun e Infernun e indicações sobre potenciais fraquezas. Sabe-se que a Irmandade de Tenebras possui algumas cópias dele, apesar de seus membros negarem veementemente.

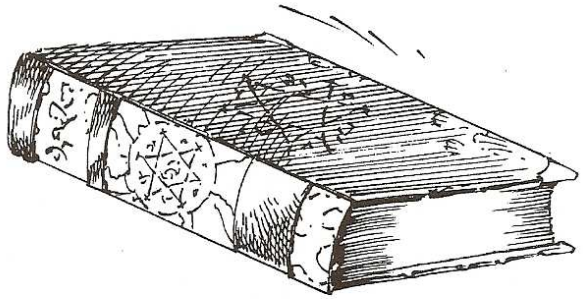
Le Grand Albert

Linguagem: francês.
Tipo: manuscritos.
Autor: Albertus Magnus.
Ano: século XIV.
Raridade: fácil de encontrar.
Conteúdo: Magias e Rituais simples. Este livro costuma ser usado por Magos iniciantes de diversas escolas européias, entre elas, Magos Austro-Húngaros, Escola de Luft e Sagrada Ordem dos Magos.



Lemegeton (A Chave de Salomão)

Linguagem: latim.
Tipo: manuscritos.
Autor: atribuido ao rei Salomão.
Ano: século XII.
Raridade: legendário.
Conteúdo: Pentagramas e círculos de invocação. Este livro é considerado básico pelos demonologistas, pois ensina ao Mago como não ser morto instantaneamente pelo Demônio que ele mesmo conjurou.



Liber Sacratus

Linguagem: latim.
Tipo: manuscritos.
Autor: Papa Honorius.
Ano: século XIV.
Raridade: 14 cópias existentes.
Conteúdo: a verdade sobre os Anjos. Logo após a publicação deste livro, o Papa Honorius foi vítima de uma tentativa mal sucedida de assassinato.

Liber Daemonium

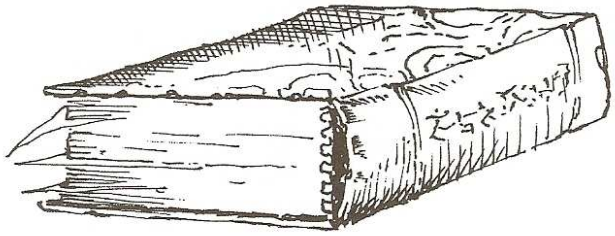
Linguagem: latim.
Tipo: manuscrito.
Autor: Tolian Soran.
Ano: desconhecido.
Raridade: incomum
Conteúdo: Liber Daemonium contém os primeiros conhecimentos adquiridos pelo Mago Tolian Soran sobre a sociedade de Arkanun. É considerado um excelente tratado de Sociologia Demoníaca. Não são cosiderados conhecimentos muito perigosos, por isso Liber Daemonium não é restrito pelas Ordense Escolas de Magia.

Lithica

Linguagem: grego.
Tipo: manuscritos.
Autor: Orpheus.
Ano: século IV.
Raridade: 23 cópias existentes.
Conteúdo: muitos Rituais sobre Trevas. Este livro contém rituais muito úteis do Caminho Elemental das Trevas. Infelizmente ele peca nos efeitos espontâneos, exemplificando com casos de aplicações duvidosas.

Livro de Enoch

Linguagem: grego (cópias em latim e inglês).
Tipo: manuscritos.
Autor: atribuido ao profeta Enoch.
Ano: século I.
Raridade: os manuscritos são legendários, mas muitas cópias podem ser encontradas.
Conteúdo: Anjos, Demônios e pentagramas de proteção contra diversos seres sobrenaturais. Contém uma descrição detalhada da Cidade de Prata em uma narrativa em primeira pessoa supostamente feita pelo próprio Enoch de sua viagem até a mesma.



Magia Naturalis et Innaturalis

Linguagem: latim (algumas cópias em alemão).
Tipo: livro impresso.
Autor: desconhecido.
Ano: 1505.
Raridade: uma centena de cópias.
Conteúdo: Herbalismo místico. Contém uma das mais conhecidas fórmulas de Poção de Cura e uma excelente listagem das plantas e suas propriedades. Infelizmente, a listagem refere-se apenas à flora européia, sendo de pouca utilidade em outros continentes.

Malleus Maleficarium

Linguagem: latim (cópias em alemão).
Tipo: livro impresso.
Autor: Jakob Sprenger.
Ano: 1486.
Raridade: cerca de 150 cópias existentes.
Conteúdo: guia para os Inquisidores, contendo procedimentos de investigação, localização, interrogatório e torturas de hereges, bem como exorcismo de Demônios. Era de leitura obrigatória por todos os Inquisidores.

Methamorphosis

Linguagem: latim.
Tipo: manuscritos.
Autor: desconhecido.
Ano: desconhecido.
Raridade: legendário.
Conteúdo: rituais de transformação e modificação da aparência. O livro começa ensinando os princípios básicos dos disfarces utilizando técnicas de maquiagem. A segunda parte, no entanto, ensina como se aplica a Magia a este caso.

Monas Hieroglyphica

Linguagem: latim.
Tipo: livro impresso.
Autor: Dr John Dee.
Ano: desconhecido.
Raridade: apenas 98 cópias conhecidas.
Conteúdo: pentagramas e círculos de evocação. Este livro é de difícil assimilação. Apenas os demonologistas com alguma experiência em conjuração de Demônios são capazes de fazer uso dos Rituais aqui cotidos.

Necronomicom (também chamado Kitab-Al Azif)

Linguagem: árabe (cópias em grego e latim)
Tipo: manuscritos, fragmentos de livro.
Autor: Abdul Alhazred.
Ano: 730 DC.
Raridade: legendário.
Conteúdo: Rituais, pentagramas, invocações, informações sobre os Demônios de Tenebras, Rituais de invocação de seres de Infernun e Rituais de embalsamento.



On Stella Rays

Linguagem: árabe.
Tipo: manuscritos.
Autor: Alkindi.
Ano: século IX.
Raridade: apenas 6 cópias existentes.
Conteúdo: datas e épocas propícias a rituais de conjuração e transporte. Na verdade, é um tratado sobre Astrologia trazendo alguns dos princípios básicos para a criação dos mapas. Costuma ser utilizado por todas as Escolas de Magia.

Oracles of Nostradamus

Linguagem: francês.
Tipo: livro impresso.
Autor: Nostradamus.
Ano: 1555.
Raridade: cerca de 200 cópias existentes.
Conteúdo: previsões sobre tragédias em diversos locais do mundo ao longo dos anos. Nostradamus ficou conhecido como um dos mais respeitados adivinhos de todos os tempos e suas previsões chegaram ao público leigo.

Papyri Graecae Magicae

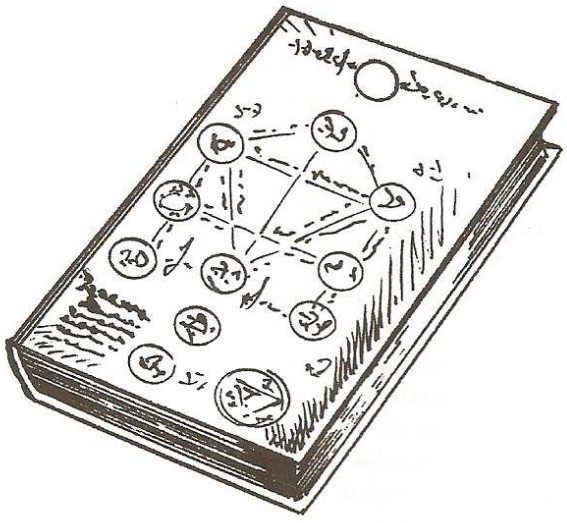
Linguagem: latim e grego.
Tipo: compilação de manuscritos.
Autor: Karl Preisendanz.
Ano: desconhecido.
Raridade: raro.
Conteúdo: Magias simples. Karl Preisendanz tinha como Caminho Principal o Caminho da Terra, fato que o impossibilitava de conhecer o Caminho do Ar.

Rlyeh Text

Linguagem: chinês.
Tipo: tabletes de argila gravados.
Autor: desconhecido.
Ano: 3000 AC.
Raridade: legendário.
Conteúdo: Rituais de invocação de entidades celestiais. Especula-se se seriam provenientes de Paradísia, mas, mesmo neste caso, certamente não seria da Cidade de Prata.

Sepher Ha-Zohar

Linguagem: hebraico.
Tipo: manuscritos.
Autor: rabino Moses de Leon.
Ano: século XIII.
Raridade: apenas uma dezena de cópias.
Conteúdo: selos de proteção e banimento de seres extra-planares. Este selos eram muito úteis após um ritual de exorcismo para garantir que o Demônio banido não retornasse.



Sepher Yetsirah

Linguagem: hebraico.
Tipo: manuscritos.
Autor: desconhecido.
Ano: século III.
Raridade: apenas 7 cópias.
Conteúdo: pentagramas de invocação. Trata-se da contra-partida do Sepher Ha-Zohar. Este livro auxiliava os demonologistas em suas perigosas tarefas de conjuração de seres infernais e extra-planares.

Seven Cryptical Books

Linguagem: chinês.
Tipo: pergaminhos.
Autor: desconhecido.
Ano: século II.
Raridade: apenas 4 exemplares.
Conteúdo: invocação de Demônios poderossíssimos. Os demonologistas mais experientes afirmam que tais Demônios eram originários de Tenebras, o que tornava este tipo de conjuração um perigo sem proporções. Outros diziam que os Rituais foram desenvolvidos pelos próprios Demônios e que se tratavam apenas de Portais.

The Book of Eibon

Linguagem: inglês.
Tipo: cópias manuscritas.
Autor: Edward Derby.
Ano: século XV.
Raridade: 18 cópias conhecidas.
Conteúdo: Magia dos Demônios de Infernun. Este livro frequentemente leva seu leitor à loucura devido aos complexos conceitos que contém. Muitos morreram tentando praticar as Magias ensinadas neste livro.

The Treatises of Dr. Rudd

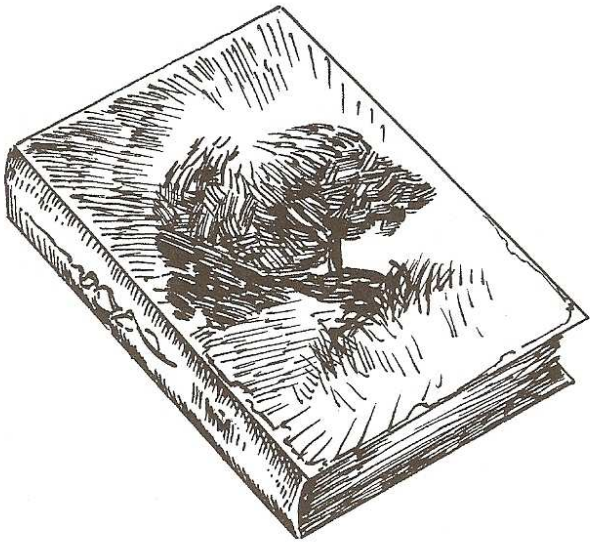
Linguagem: inglês.
Tipo: manuscrito.
Autor: Dr. Rudd.
Ano: século XVII.
Raridade: apenas 3 ou 4 exemplares conhecidos.
Conteúdo: Anjos em geral. Na verdade, este livro contém praticamente os mesmo tipos de informação contidas em um manual de demonologia. No entanto, ele se refere a Anjos no lugar de Demônios.

Thurba Philosophrum

Linguagem: latim.
Tipo: manuscritos.
Autor: Geber.
Ano: século XVI.
Raridade: raro.
Conteúdo: Magia negra, em diversas variantes e metodologias. Basicamente, este livro ensina efeitos e rituais sobre os Caminhos das Trevas e de Arkanun. Muito utilizados pela Ordem do Dragão.

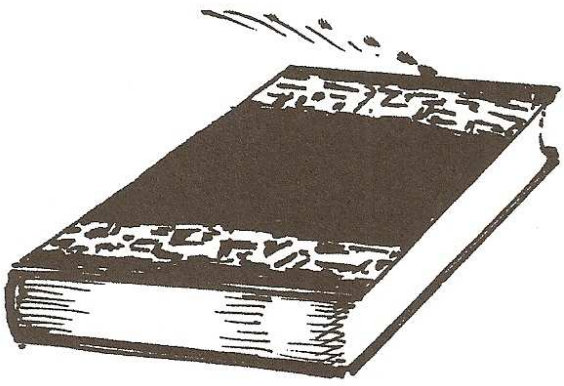
Tratato Druídae at Arcadia

Linguagem: inglês (códigos de Alquimia).
Tipo: manuscritos.
Autor: Kurak Iapetus.
Ano: século XII.
Raridade: somente 6 cópias existentes.
Conteúdo: Fadas e seres de Arcádia em geral. Kurak Iapetus possuía tantas relações com as Cortes de Arcádia que recebia tratamento semelhante ao de um embaixador. Após sua morte, o relacionamento entre as Fadas e Humanos entrou em uma fase de degeneração até que os Portais foram fechados pelas Fadas.

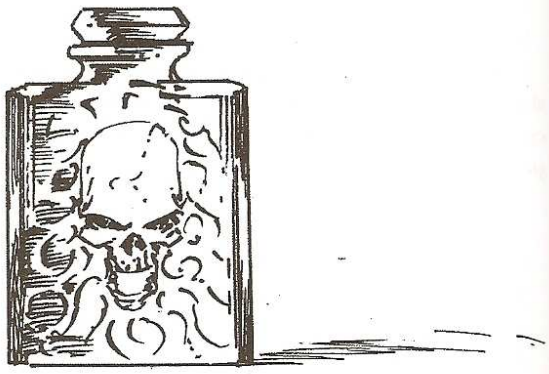


Voorish Rituals

Linguagem: italiano.
Tipo: livro impresso.
Autor: Schiavoni e Malamoco.
Ano: século XVII.
Raridade: apenas 15 exemplares conhecidos.
Conteúdo: Magias e Rituais relacionados à Luz. Dizem que Schiavoni e Malamoco apenas seguiam ordem de Anjos Nimbus quando escreveram este Tratado. O fato é que ele ensina efeitos tipicamente usados por Anjos Magos.



Loção Cadavérica



Esta loção tem um odor horrível, mas se for usada por um aventureiro, qualquer morto-vivo sem inteligência (esqueletos, zumbis ou ghouls) confundirão o personagem com um deles, e não o atacarão, considerando-o um aliado. Apenas mortos-vivos com inteligência saberão diferenciá-lo como ser vivo, mas ainda assim escolherão atacá-lo por último, preferindo sempre os demais seres vivos.

Cada frasco de loção serve para 3+1d6 aplicações. Se for ingerido, causa 4d6+4 pontos de envenenamento e, se o aventureiro morrer desta forma, renascerá como zumbi.

Loção de Barba

Uma loção azulada mágica, que o aventureiro deve espalhar por qualquer área de seu corpo onde tenha pelos (normalmente a barba). A loção remove os pelos perfeitamente, e eles demoram cerca de 15 dias para crescerem novamente. Cada frasco da Loção de Barba contém o suficiente para 4+2d6 aplicações.

Loção do Bardo

Esta loção vem em um vidro transparente, contendo 20+1d6 aplicações. O líquido é verde claro, aparentemente bastante diluído. Basta ao usuário aplicar a loção no rosto e o efeito entrará em funcionamento.

Nas próximas 3d6 horas, o usuário ficará com um bônus de +3 em CAR. Esta bonificação é válida apenas para pessoas que estiverem perto do usuário, mas não estejam conversando com ele. Caso o usuário converse com uma pessoa, este bônus pode mudar para menos, de acordo com o que disser a esta. O pior caso é quando o usuário diz algo totalmente contrário aos princípios de alguém: o efeito da loção perde-se imediatamente.

Esta loção recebeu o nome de Loção do Bardo por ser muito popular entre eles. Era a melhor maneira de frequentar uma festa, garantindo boas relações com praticamente todos os presentes.

Luvas de Estrangular

Uma vez por dia, o dono pode tentar esmagar o pescoço de uma única vítima, em um ataque especial, e pode fazer 1d6 pontos de dano por rodada, durante até 5 rodadas (a vítima pode fazer um Teste de CON para reduzir o dano à metade). Estas luvas concedem a seu dono uma força equivalente à de um torniquete quando ativadas.

Existem duas versões das Luvas de Estrangular. A versão do Guerreiro, na qual o usuário precisa fisicamente estrangular o oponente, e a versão dos Magos, na qual os poderes das luvas podem ser projetados a até 10m de distância.

Tipos	1d10
Luva do Guerreiro	1-9
Luva do Mago	0

Luvas de Golpear



Estas Manoplas (Gauntlets) especiais possuem um poder muito incomum. Se o usuário desejar, ele pode ativá-las com um comando vocal, e a manopla se transformará em um grande martelo de guerra, preso ao braço do Guerreiro como se fosse parte integrante dele.

O martelo causa 1d6+5 pontos de dano por ataque, mas, em compensação, o Personagem derrubará qualquer coisa que estiver segurando, e não poderá segurar nada normalmente com aquela mão até que o efeito passe (3d6 rodadas). A luva pode ser acionada muitas vezes durante o dia, exceto em noites de Lua Nova, quando a Luva de Golpear não pode ser utilizada (é quando ela se recarrega).

Variantes Conhecidas	1d100
Luvas de Martelo	01-50
Luvas de Mangual	51-80
Luvas de Machado	81-90

Histórias sobre outras armas são incomuns, mas existem boatos sobre a existência de luvas capazes de disprar flechas de metal como se fossem arcos.

Luvas de Prestidigitação

Estas luvas somam +25% para a Perícia Prestidigitação (se o Personagem não possuir esta Perícia, some 25% à sua DEX e assuma que o Personagem pode efetuar truques semelhantes), e seu dono pode executar truques simples de mão, como desaparecer com pequenos objetos, ou trocá-los por outro que possua, ou "retirar" objetos do nada.

Lynx

Lynx é o nome das peles de raposas no norte da Europa. Somente mulheres podiam utilizar-se destas vestimentas, que possuíam alguns poderes mágicos, quase todos relacionados às raposas.

A Lynx aumentava em +2 a DEX e +2 a AGI da mulher que a vestia as peles, bem como a protegia do frio e de ataques baseados em frio (a guerreira recebia apenas metade do dano em ataques deste tipo).

A Lynx não funciona se vestida por homens.

M

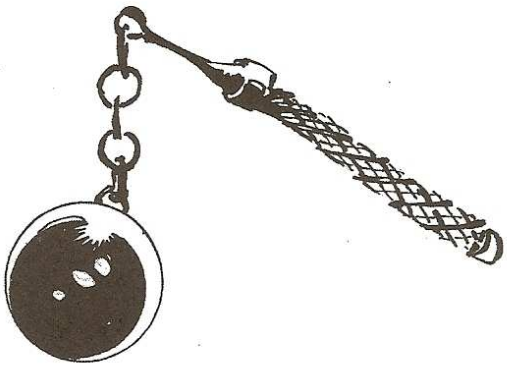
Maça Mágica

Consulte Arma Mágica.

Caso você deseje especificar o tipo de maça, consulte a tabela abaixo para encontrar alguns dos mais conhecidos modelos de Armas Mágicas. Para maiores detalhes sobre cada uma destas maças, consulte o GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS.

Tipo de maça	1d10
Clava	1
Maça de Exército	2-3
Maça de Guerra	4-5
Morningstar	6
Porrete	7
Bastão	8
Maça de Bola	9-0

Maça do Penitente



O usuário desta maça pode (até duas vezes por dia) rezar de acordo com sua religião por até 3 rodadas de combate. Para cada rodada rezando, a arma ganha um bônus de +1 (até o máximo de +3), com duração de 10 rodadas.

Maça do Trovão

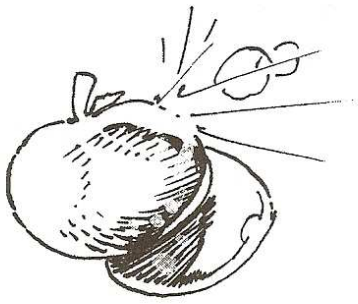
Esta maça foi criada como parte das pesquisas dos Magos da Ordem Luft no começo do milênio, mas acabou abandonada mais tarde, em troca de Martelos Mágicos.

A Maça consistia em uma maça de cavalaria pesada, cuja bola de ferro tinha a propriedade mágica de atrair raios e trovões enquanto estivesse girando (desde que estivesse chovendo durante o combate, e relampejando).

Uma vez a cada cinco rodadas, o dono da Maça do Trovão pode conjurar um raio de 6d6 dos céus para ser atraído e refletido pela maça para até 5m de distância, divididos entre até 6 alvos diferentes (o dono da maça escolhe quantos dados de dano irão para cada oponente).

Fora este poder, a maça funciona como uma maça +2.

Maçãs das Esperíedes



Estes Pomos de Ouro foram dados de presente a Hera por Gaea (a deusa Terra), por ocasião do casamento de Hera e Zeus; a Deusa Hera achou as frutas maravilhosas, tanto que ordenou que fossem plantadas no alto do Monte Atlas, em Paradísia. Como as filhas dos Atlantes começaram a roubar estas maçãs, Hera pediu a um Dragão de cem cabeças, prole de Typhon e Echidna, que protegesse a árvore (ver DEMÔNIOS: A DIVINA COMÉDIA para detalhes sobre Typhon e Echidna). Além do Dragão, Hera pediu a três Ninfas, Egle, Eritia e Hesperaretusa, que vigiassem as maçãs. As Ninfas são Espíritos muito antigos e poderosos, e nem mesmo Hércules conseguiu derrotá-las.

Como seu 12º trabalho, Hércules teve de resgatar para Euristeo uma das maçãs de ouro deste jardim, e precisou da ajuda de Atlas, o gigante que carrega os céus nas costas, senhor do monte Atlas, que conversou com as ninfas para que elas lhe dessem uma das maçãs, enquanto Hércules lhe aliviava o peso dos céus.

Segundo as lendas, as Maçãs de Ouro das Espéridies podem conferir poderes fantásticos permanentes a qualquer deus ou mortal que as ingerir.

Maçãs de Curas Maravilhosas

Estas maçãs mágicas podem curar todos os Pontos de Vida de uma pessoa que as consuma por inteiro. Foram originalmente plantadas nos jardins de Flora, a deusa grega das plantas e vegetações.

Maçã de Eva

Nos bosques maravilhosos do Edhen, existiu certa vez uma árvore mágica, chamada Yggdrasil, cujos frutos os humanos estavam proibidos de comer. Esta árvore, chamada Árvore da Cabala, deveria ser conhecida apenas pelos deuses. Com a ajuda do Portador da Luz, uma feiticeira obteve o conhecimento para desvendar a Árvore da Cabala, e transmitir este conhecimento aos mortais. Esta cena foi descrita na Bíblia como a expulsão de Adão e Eva do Paraíso.

Machado Mágico

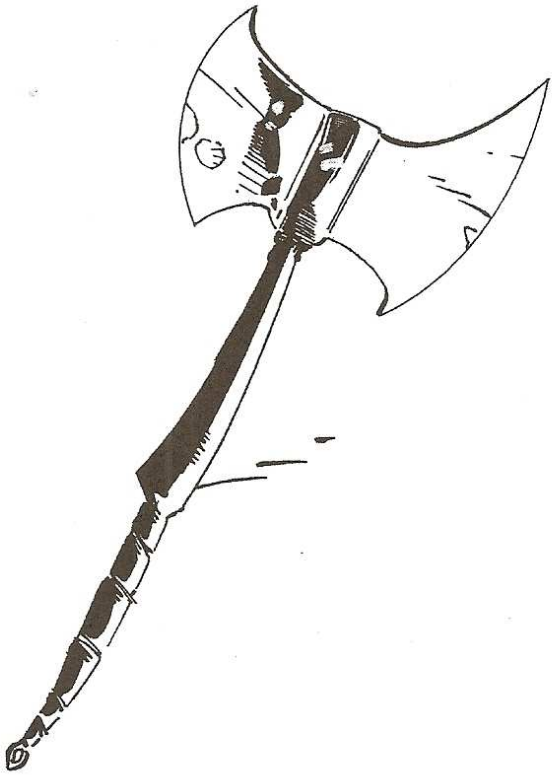
Consulte Arma Mágica.

Caso você deseje especificar o tipo de machado, consulte a tabela abaixo para encontrar alguns dos mais conhecidos modelos de Armas Mágicas.

Para maiores detalhes sobre cada um destes machados, consulte o GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS.

Tipo de Machado	1d10
Machado de Mão	1
Machadinha	2
Machado de Arremesso	3
Machado Militar	4
Machado de Batalha Curvo	5
Machado de Batalha Reto	6
Machado Bárbaro	7
Thorwaler	8
Machado Molok	9
Stonecutter	0

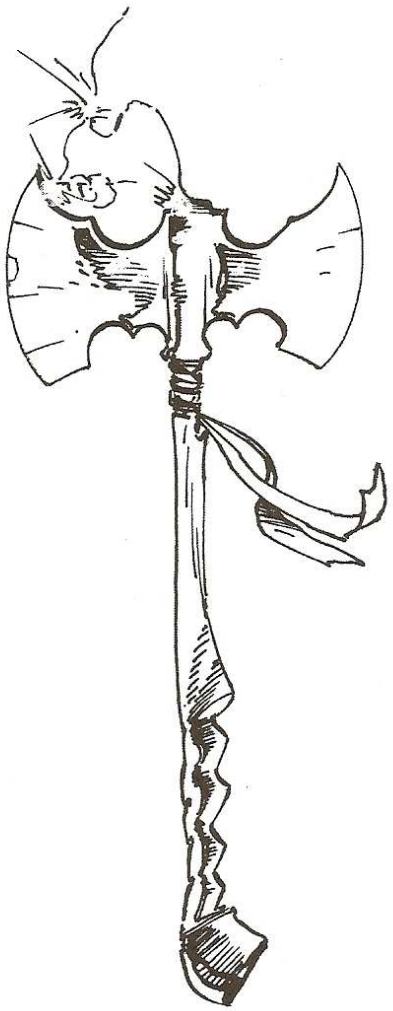
Machado de Doomak



Este lendário machado de guerra de duas lâminas pertenceu ao anão guerreiro Doomak, em Ark-a-nun, antes de sua destruição pelas energias místicas. O Machado de Doomak é uma arma +2, +3 vs. gigantes e possui inúmeras runas e desenhos entalhados nas lâminas.

Uma vez ao dia, sob comando, o machado emite uma luz azulada, que parece brotar das runas e desenhos. Enquanto esta luz permanecer nas lâminas, a arma torna-se encantada pelas energias do deus da Guerra Ogh, causando 1d10+2+1d6 pontos de dano. A bênção dura 3d6 rodadas.

Machado de Xangô



Este artefato Yoruba é uma das armas mais fantásticas do panteão africano de deuses, e a arma principal de um dos mais poderosos guerreiros entre os deuses.

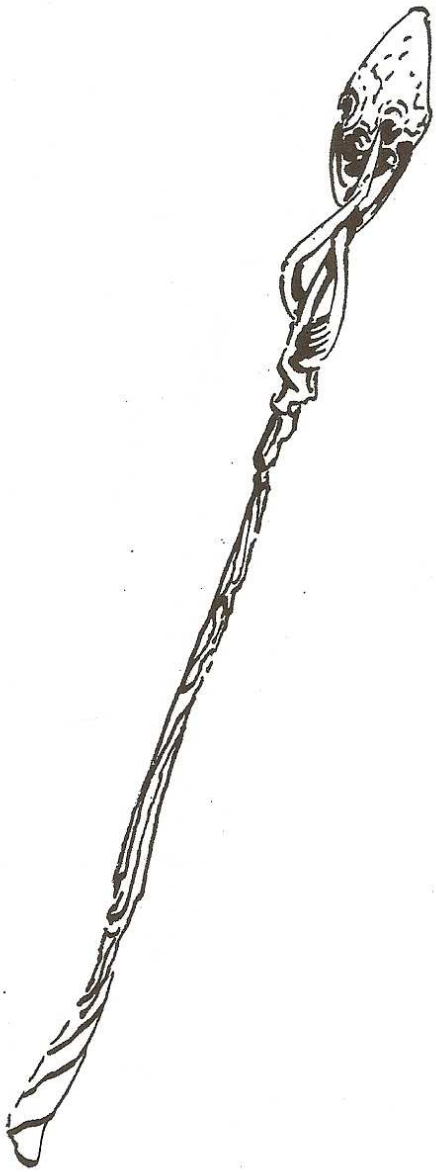
O Machado de Xangô é um machado de duas pontas que só pode ser utilizado com a autorização do deus das tempestades. Uma vez a cada dez rodadas (uma vez a cada duas rodadas nas mãos de Xangô), o usuário do machado pode descarregar raios vindos do céu (os raios causam 10d6 pontos de dano em todos os alvos que estiverem dentro de uma área de 5m de raio, escolhida pelo Personagem). Além disto, o machado é considerado uma arma +5 mutilante, o que a torna, na opinião de alguns sábios, mais poderosa que o famoso Martelo Mjolnir.

Machado Leal

Trata-se de uma machado +2. Se for usado por uma semana por um Aventureiro, o machado se recusará a ser usado por outro dono. Todos os golpes tentados errarão automaticamente. O machado só aceita um novo dono se ficar uma semana contínua sem ser empunhado.

Além disto, o Machado Leal pode ser arremessado a até 25m de distância, que sempre retornará às mãos do dono, mesmo que este tenha se movimentado durante este tempo.

Magus



Magus é um cajado de madeira tratada com aproximadamente 1,60 m de altura, mas muito leve. Visto a olhos mortais, o cajado não passa de um cabo de madeira esculpido com uma pedra verde incrustada na ponta, mas trata-se de uma ótima arma para Magos e outras pessoas que não têm força ou não querem empunhar uma espada ou outras armas.

A pedra do cajado é magica, e não deve ser tocada. Se for, quem a tocou terá metade de seus pontos de vida arrancados. É desta maneira que o cajado deve ser usado. Para cada ataque bem sucedido, Magus arrancará magicamente metade dos Pontos de Vida da criatura que atingir, arredondado para baixo. A vítima pode fazer um Teste de CON para reduzir o dano à metade.

Como pode-se ver, o Magus nunca mata, pois seu construtor foi um mago muito experiente, mas que não gostava de matar seus inimigos. Cada vez que seu poder for ativado, o cajado absorve 1 Ponto de Magia do dono. Esta proteção foi incluída pelo criador do cajado para que apenas magos pudessem utilizar-se dele.

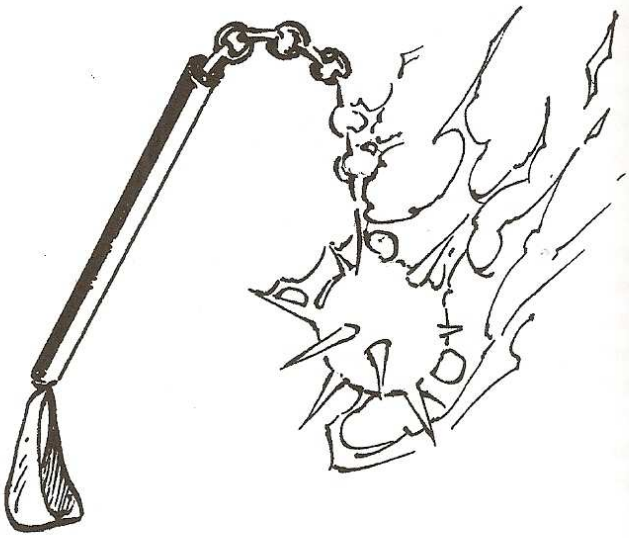
Mangual Mágico

Consulte Arma Mágica.

Caso você deseje especificar o tipo de mangual, consulte a tabela abaixo para encontrar alguns dos mais conhecidos modelos de Armas Mágicas. Para maiores detalhes sobre cada um destes manguais, consulte o GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS.

Tipo de Mangual	1d10
Mangual	1
Mangual de Guerra	2
Mangual Metálico	3
Mangual Duplo	4
Mangual Triplo	5
Mangual Militar	6
Mangual de Corrente	7
Corrente com Bola	8
Mangual de Gancho	9
(role novamente)	0

Mangual de Nisroch



Este Mangual +3 era utilizado por um Demônio de nome Nisroch. Seu maior poder era ativado quando o Anjo Caído girava a corrente com a bola de ferro acima da cabeça. A bola de ferro pesada era envolvido em chamas e transformava-se em labaredas infernais, que permaneciam ativadas enquanto Nisroch se concentrasse. O mangual causava neste estado 1d10+3+2d6 pontos de dano por ataque, além de atear fogo em qualquer material combustível que estivesse próximo, devido às fagulhas expelidas pela corrente.

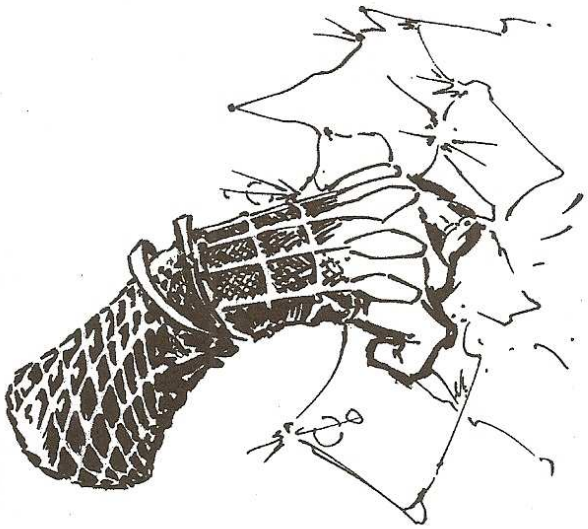
Uma vez ao dia, Nisroch poderia arremessar uma bola de fogo criada a partir deste efeito contra um inimigo. A bola incandescente causava 6d6 pontos de dano pelo impacto e explosão (com direito a Teste de AGI para reduzir o dano à metade). A explosão era causada em um raio de 5m.

Sabe-se que existem três outros manguais deste tipo no Inferno, mas todos possuem donos ciumentos.

Manoplas de Arremesso

Estas manoplas mágicas permitem ao dono arremessar qualquer arma de ferro que esteja segurando (e só funciona com armas de ferro) a até 25m de distância, e a arma retornará magicamente às mãos de quem a arremessou. As manoplas são de ferro pesado, contam como manoplas de golpear +1 e, por causa da forte Magia contida nela, tornam-se ligeiramente magnetizadas, atraindo para si pequenos objetos de ferro.

Manoplas de Choque



Estas manoplas pesadas podem ser utilizadas três vezes ao dia para descarregar raios elétricos em um alvo. Para isto, o Personagem precisa ativar as luvas, e elas passam a emitir um pequeno brilho azulado por algumas rodadas. Neste tempo, as luvas ficarão energizadas e o Aventureiro poderá descarregar a eletricidade em um oponente, se conseguir acertar um ataque com as luvas. As luvas descarregam a eletricidade, mas a vítima pode fazer um Teste de CON para reduzir o dano à metade.

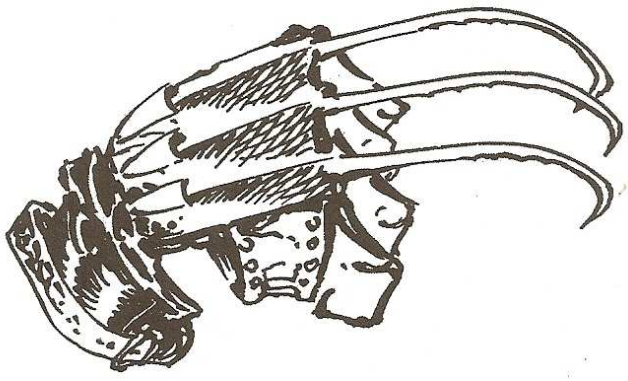
Variantes Conhecidas	1d10
4+2d6	1-8
6+3d6	9
8+4d6	0

Manoplas de Dwarven

Estas manoplas foram criadas por Edgard Dwarven. Estas manoplas só podem ser utilizadas por Anões. Quando um Anão está utilizando estas luvas, qualquer martelo empunhado por ele recebe um bônus mágico adicional a qualquer bônus que este martelo já possua.

Variantes Conhecidas	1d10
+1	1-7
+2	8-9
+3	0

Manoplas de Escalada



Estas manoplas de metal permitem ao dono escalar paredes, cravando as garras na pedra, bem como pendurar-se apenas por uma mão (sem que seja necessário nenhum Teste de FR para isto, a manopla segura magicamente o Aventureiro). Se usadas em combate, as manoplas contam como manoplas de golpear +2, e fazem um dano com as garras de 1d6+2.

O único problema com estas manoplas é que elas deixam buracos de garras cravados nas paredes, denunciando que alguém as escalou.

Variantes Conhecidas	1d100
Manoplas de Escalada	01-50
Manoplas Mágicas	51-60
Manoplas com Gancho	61-00

Manoplas Mágicas: idênticas às Manoplas de Escalada, mas elas cobrem magicamente os furos deixados por elas 3d6 rodadas após o Personagem ter escalado as paredes.

Manoplas com Gancho: Semelhantes às Manoplas de Escalada, mas podem disparar um gancho mágico (que se crava em pedra ou madeira) a uma distância de até 20m, com uma corda de escalada que resiste a até 100kg.

A corda pode ser recolhida ou içar o Personagem com um simples comando verbal. Caso a corda seja partida por algum motivo, basta juntar as duas pontas e a corda conserta-se magicamente.

Manoplas de Remover Armadilhas

Estas manoplas de ferro pesado podem ser utilizadas para desarmar armadilhas que contenham explosivos ou magias que causem explosões. Caso o Aventureiro falhe no Teste de Desarmar Armadilhas e a explosão aconteça, as Manoplas absorverão TODO o dano causado pela explosão (seja ela fogo, fogo mágico ou energia mística).

Manoplas de Moldar Pedra

Estas manoplas de metal permitem ao Usuário manipular pedras como se fossem barro, por algumas rodadas, uma vez ao dia. O Dono das manoplas pode escavar paredes de pedra, trancar portas ou criar obstáculos, moldando a pedra. Ao final das rodadas, a pedra volta à sua dureza original, adquirindo a nova forma permanentemente.

Manoplas do Poder

Estas luvas de metal podem ser usadas para golpear, e causam 1d10+4 pontos de dano.

Além disto, podem ser usadas para criar buracos através de paredes ou portas, ou esmagar pequenos objetos de metal ou pedra. O único problema é que as luvas não deixarão o Usuário utilizar nenhum outro tipo de arma enquanto estiver com elas.

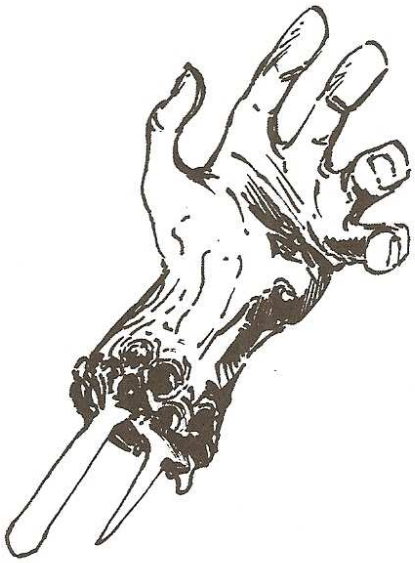
Manta-Arraia



Estas capas se assemelham muitos às arraias, possuindo até mesmo ferrão em alguns modelos. A capa é escura, e lembra muito o couro. Quando vestida, o Usuário pode nadar a até 10m/s, possui IP 6 e fica 90% camuflada se estiver em águas profundas (ou mais de 2m abaixo d' água).

Nos modelos com ferrão, este pode ser disparado uma vez ao dia, debaixo d'água a uma distância de até 10m (faça um Teste de DEX para ver se acertou o ataque) para 3d6 pontos de dano.

Mão de St. Stephen



São Estevão (St. Stephen) foi o primeiro Rei da Hungria, coroado no dia 31 de Dezembro do ano 1000 DC. Filho de reis pagãos, mas educado pela Igreja Católica, o Príncipe Stephen foi uma grande peça no Jogo de Xadrez entre os Anjos e os Demônios.

Católico radical, Stephen entendia que tudo o que não era de origem católica não deveria existir. Ele mandou queimar e destruir todos os manuscritos, grimórios e recordações e referências pagãs da Hungria e toda a região adjacente, incluindo as terras que mais tarde seriam a Áustria.

St. Stephen fundou uma Ordem de Cavaleiros que mais tarde (por volta do século XV) daria origem à Ordem Austro-Húngara de Magos. A região do Danúbio foi escolhida como base de operações, e a Catedral de St. Stephen foi construída como sede da Ordem, na cidade de Viena.

Auxiliado por grandes Guerreiros, Stephen erradicou a religião antiga das terras da Hungria. Quando assinou o Decreto de Hoch, em 1008, autorizando a destruição total de uma vila de ciganos, Stephen foi amaldiçoado por uma poderosa Madji (grande sacerdotisa da Ordem AGNI cigana).

Muitos séculos depois, o túmulo de St. Stephen foi encontrado em escavações arqueológicas e a mão que ele utilizou para assinar o decreto de Hoch havia permanecido intacta. O corpo totalmente decomposto do monarca exibia a mão, com o anel real ainda em seu dedo anelar, em perfeito estado de conservação.

O corpo foi removido para Viena, para a sede da Ordem Austro-Húngara, onde a autenticidade do corpo pode ser comprovada através de Rituais alquímicos. De Viena, o corpo foi enviado à Budapeste, onde permanece sob vigilância da Ordem até os dias de hoje. Sabe-se que a mão decepada possui grandes poderes, que foram utilizados pelos Illuminati da Ordem contra invasões turcas na Hungria, mas não se sabe exatamente a real extensão deles.

Os pagãos diziam que a mão não aopodrecia devido à maldade de St. Stephen: "nem a Terra quer sua mão de volta", diziam eles.

Mapa do Tesouro



Estes mapas mágicos foram criados pelos deuses do caos como uma diversão; uma espécie de teste entre os mortais. Os mapas consistiam em espíritos errantes que vagavam pelos cantos mais obscuros da Terra, atraídos por tesouros de grande valor, e de preferência abandonados ou escondidos, e protegidos por inúmeras armadilhas.

Uma vez encontrado um tesouro com valor suficiente para o teste, o espírito transforma-se em um mapa do tesouro, com informações razoavelmente precisas de como chegar até ele (passando pelo maior número de perigos possíveis, é claro) e com a ajuda dos deuses do Caos, encontra uma forma de aparecer para um grupo escolhido pelos deuses como objeto de diversão. O grupo sempre encontrará o mapa por acaso, seja nas bolsas de um grupo de ladrões, seja como um papel perdido em uma biblioteca ou qualquer outro método que o Mestre achar válido.

A partir daí, se os Personagens decidirem procurar o tesouro, os deuses estarão de olho neles; se, por algum motivo, eles não decidirem ir atrás do tesouro (e o espírito é capaz de pressentir isto) o mapa desaparecerá de suas posses, aparecendo para outro grupo de Aventureiros.

Martelo Mágico

Consulte Arma Mágica.

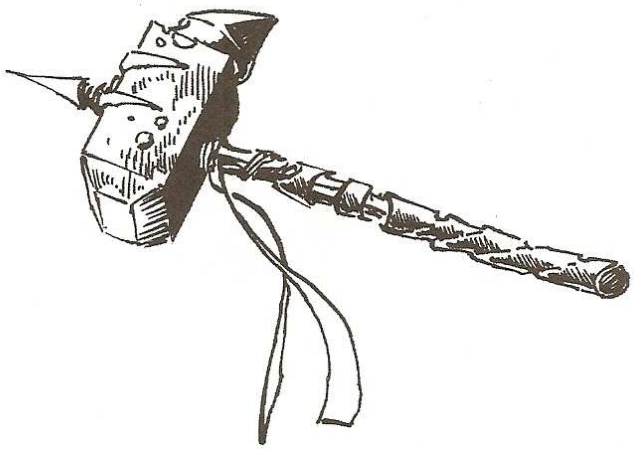
Caso você deseje especificar o tipo de martelo, consulte a tabela abaixo para encontrar alguns dos mais conhecidos modelos de Armas Mágicas. Para maiores detalhes sobre cada um destes martelo, consulte o GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS.

Tipo de Martelo	1d6
Martelo de Guerra	1
Martelo Ritual	2
Martelo de Duas Cabeças	3
Awl pike	4
Martelo Cabeça de Corvo	5
Gruufhai	6

Martelo de Forjar

Este martelo não tem propósito de uso em combate. Em conjunto com uma forja comum e com os materiais necessários, ele é capaz de construir um martelo comum em apenas um dia.

Martelo Múltiplo



Este martelo de guerra de bronze possui uma característica muito peculiar. Sempre que necessário, o Personagem pode ativar o martelo, e soltá-lo no ar. O martelo se multiplicará em alguns martelos feitos de energia mágica, que permanecem girando ao redor do Personagem, protegendo-o de todos e quaisquer ataques físicos que venham de qualquer lado.

Quando algum inimigo entra no raio de ação dos martelos, até 4 deles são capazes de atacar por rodada (cada um deles o faz com 50% de chance básica). Cada ataque que acertar o alvo causa 1d6 pontos de dano e dispersa o martelo energético, até sobrar apenas um, que retorna à forma de bronze. Para cada martelo que desaparecer, o Martelo Múltiplo necessita de uma hora desligado, para recarregar.

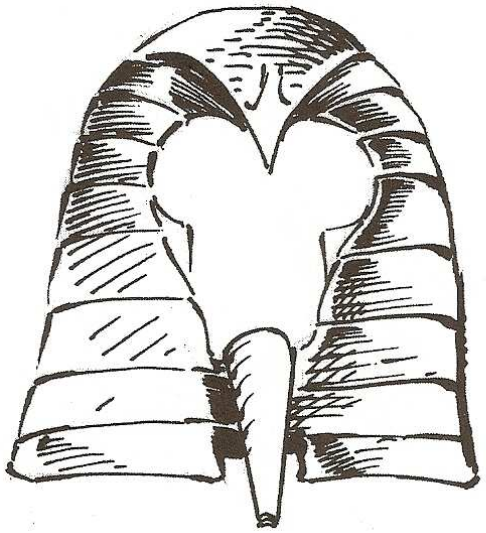
Variantes Conhecidas	1d10
4 martelos	1-5
8 martelos	6-8
12 martelos	9
16 martelos	0

Martelo Protetor

Este martelo simples de ferro frio tem o propósito único de proteger seu Dono. Para cada ataque que o Usuário realizar, durante um combate, o martelo é capaz de realizar uma defesa sozinho, sem a necessidade do Usuário se concentrar (não é necessário rolar dados).

O martelo é guiado pela vontade de Ares e, nos tempos antigos, era entregue somente aos melhores guerreiros dos exércitos de Ares (Marte, de onde vem o nome Martelo - Arma de Marte). Segundo os estudiosos, devem existir cerca de dez a quinze destes martelos ainda na Terra.

Máscara Áurea



Também chamada de Máscara dos Faraós ou Máscara de Ramsés. Esta máscara com estilo egípcio pode ser ativada uma vez ao dia, e permanecer em funcionamento durante cerca de dez minutos. Neste período, qualquer pessoa que olhar para a máscara ficará cego por um dia inteiro, recuperando a visão apenas ao cair do sol do dia seguinte.

As vítimas podem fazer um Teste de DEX para evitar a cegueira, mas este teste deve ser feito cada vez que olharem para a máscara.

Máscara Crocodilo

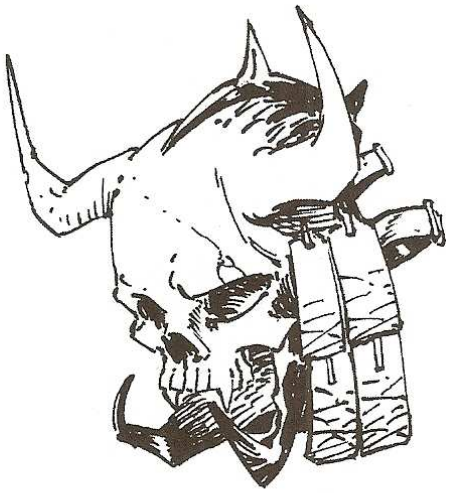
Esta máscara especial é confeccionada a partir da cabeça de um crocodilo que deve ser derrotado pelo Mago em um combate justo. Tem um focinho plano e longo e aparência assustadora. A máscara possui dois poderes: permite ao Usuário respirar debaixo d'água permanentemente e pode ser usada magicamente em combate para um ataque extra de mordida de 2d6 (além dos ataques que o Personagem já possua) por rodada.

Variantes Conhecidas	1d10
Máscara Crocodilo	1-8
Grande Máscara Crocodilo	9-0

Grande Máscara Crocodilo: semelhante à Máscara do Crocodilo, mas uma vez ao dia o Usuário pode transformar-se em um crocodilo idêntico ao que serviu para a confecção da máscara. Os grandes crocodilos do Nilo era a escolha preferida dos sacerdotes de Set e Sebek.

No Egito Antigo, a mera menção do nome destes sacerdotes causava desconforto nas pessoas. O Templo principal da Ordem Religiosa do Crocodilo possuia um enorme fosso escavado ao seu redor, preenchido com lama e contendo diversos crocodilos e serpentes venenosas, e os sacrifícios a Sebek eram realizados nestes fossos.

Máscara da Caveira



Estas máscaras são confeccionadas a partir de crânios de Demônios, e devem ser colocados sobre o rosto do Usuário para fazerem efeito.

Uma vez colocadas, as máscaras aderem-se ao crânio do Usuário, e transformam-no em uma versão demoníaca, modificando seu corpo até que fique deformado e coberto de escamas, com cerca de 3m de altura e lembrando um esqueleto de um Dragão ou Demônio carcomido.

O corpo do Aventureiro é totalmente transformado pela mudança, a ponto de ser impossível reconhecê-lo.

Nesta nova forma, o Usuário recebe +6 de bônus para FR, CON, DEX e AGI, a capacidade de voar através das asas demoníacas, que surgem às suas costas, com uma velocidade máxima de 20m/s, e pode passar a atacar com garras, criadas a partir de suas próprias unhas (dano 1d10+4).

A transformação demora ao todo uma rodada, e o Dono da máscara pode permanecer na forma demoníaca durante 6 horas, uma vez por semana.

Nesta forma, o Personagem pode usar Itens Mágicos (exceto aqueles que exigem palavras de ativação), mas não é capaz de conversar na linguagem humana.

Máscara de Horror

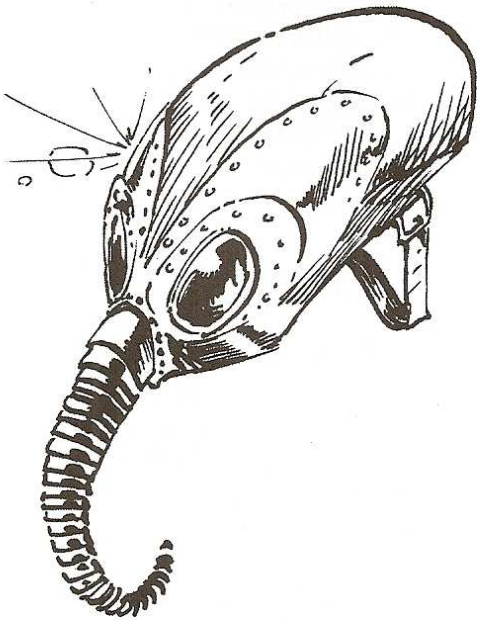
Esta máscara grotesca é repulsiva a todos que a observam, quando colocada sobre um rosto. Pode ser ativada uma vez por dia, durante cerca de dez minutos.

Uma vez ativada, espectadores vêem na máscara os próprios pesadelos pessoais; por isto, a máscara parece diferente para cada um dos que a observam.

Este poder funciona como um Ritual de Medo, e afeta todas as criaturas dentro de um raio de 15m. Se alguém vir a máscara, precisa passar em um Teste de WILL ou sairá correndo o mais rápido que puder durante 3d6 rodadas, para esconder-se ou se proteger do Usuário da máscara.

As Máscaras do Horror foram muito utilizadas pelas Brujas para atormentar os inquisidores capturados, durante o período das Guerras na Espanha, mas a criação original destas máscaras é creditada à Ordem de Luvithy.

Máscara de Oneiros



Esta Máscara foi entregue de presente a Morpheus por seu pai, Hypnos e, em conjunto com as Areias de Morpheus e o Rubi do Sonhar, formam os três presentes do monarca do Reino dos Sonhos.

Qualquer pessoa que estiver vestindo esta máscara possui livre acesso a todas as regiões dos Reinos de Hipnos, incluindo Phantasus, Sonhar e Proebetus.

O **Sonhar** está localizado em uma r egião de Spiritum para onde algumas almas vão quando seus corpos estão dormindo na Terra. Uma região neutra, na qual fantasmas e vivos podem encontrar-se para conversar. É governado por Morpheus, ser alado capaz de assumir qualquer forma mortal conhecida. Morpheus adora passear nos sonhos dos mortais, assumindo formas de parentes mortos ou pessoas conhecidas para poder conversar com os humanos.

Phantasus é a região dos sonhos que tangencia o Plano de Paradísia, morada dos deuses. Nestas regiões circulam as almas dos Anjos que ainda não são evoluídos, e ainda necessitam de repouso para seu corpo físico. Um ambiente de calmaria, povoado por jardins revigorantes e paradisíacos, tem servido como campo neutro para negociações nas Guerras entre o Céu e o Inferno.

Madeleine, uma Arcanjo da Cidade de Prata, possui seu Castelo de Cristal nesta região, e serve como embaixadora dos reinos divinos em questões relacionadas à Terra. Muitos Magos conhecidos reúnem-se em seu castelo para assinar tratados e convenções de Magia.

Proebetus é a região dos pesadelos, povoada pelos sonhos dos Demônios e das vítimas da Tormenta Mágica em Ark-a-nun. Campos desolados e áridos povoados por torres escuras e cobertas de espinhos e lanças.

Proebetus é chamado de Reino dos Pesadelos pelos mortais, habitado por Espectros e por outras entidades maléficas. Muitos Anjos traidores montaram suas fortalezas neste reino, pois assim permanecem protegidos das forças Captares da Cidade de Prata.

Máscara do Gorila



Estas máscaras são bastante complicadas de se carregar, mas seus efeitos em combate têm se mostrado sensacionais. Uma vez colocada sobre o rosto, a máscara torna-se parte integrante do Aventureiro e o transforma em um gorila gigantesco, durante até 10 minutos, tempo mais do que suficiente para o combate terminar.

Variantes Conhecidas	1d10
Máscara do Babuíno	1-5
Máscara do Gorila	6-9
Máscara Kong	0

Máscara do Babuíno: Esta máscara transforma o Aventureiro em um babuíno, com os bônus de +3 para CON, FR e AGI, além da capacidade de realizar saltos gigantescos, e utilizar duas montantes simultâneamente.

Máscara do Gorila: Estas máscaras transformam o Aventureiro em um gorila de 2,5m de altura, com bônus de +6 para FR, CON e AGI, habilidade de escalar árvores, dar saltos gigantescos e pode realizar dois ataques por rodada, com suas pesadas mãos (fazendo 1d10+bônus por ataque).

Máscara Kong: Esta legendária máscara de Rituais foi perdida muito tempo atrás, ns florestas negras do coração da África. Segundo as lendas, o Usuário transforma-se em um macaco com quase 8m de altura, com bônus de +12 para FR, CON e +3 para AGI. Além disto, pode escalar paredes, dar saltos gigantes e realizar dois ataques por rodada, causando 2d6+bônus de dano por rodada.

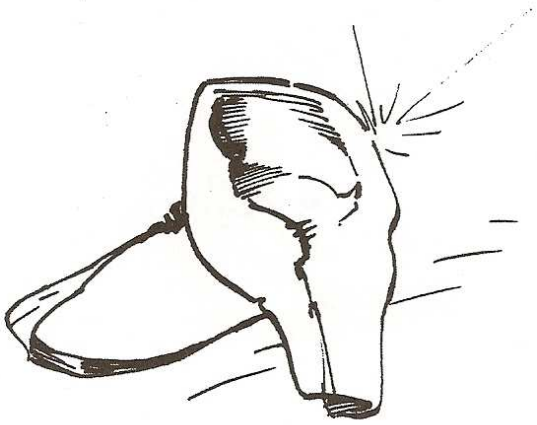
Máscara dos Espíritos

Esta máscara vem acompanhada de um robe e manto, e faz com que o Aventureiro adquira a capacidade de enxergar e conversar com espíritos e, uma vez por dia, durante 3d6 rodadas, o Personagem poderá tocar e manipular objetos espirituais com suas mãos.

Estas máscaras são feitas em madeira perolada, envernizada com materiais mágicos que parecem ter vida própria. Se alguém observar a face da Máscara dos Espíritos por muito tempo, será capaz de ver as sombras e vultos desenhados na máscara movimentarem-se.

Muitas destas máscaras foram levadas pelas Fadas para Arcádia, mas ainda restam algumas poucas na Terra.

Máscara Sem Rosto



Estas máscaras são utilizadas pelos discípulos de Luvithy (em conjunto com os robes negros) quando precisam realizar algum assassinato ou missão perigosa. Estas máscaras literalmente não possuem rosto, mas quem as estiver usando será capaz de enxergar perfeitamente. As máscaras conferem um bônus de +3 em FR, CON, DEX e AGI enquanto estiverem sendo utilizadas.

As máscaras podem ser utilizadas por qualquer pessoa, mas serão imediatamente reconhecidas (e temidas) por qualquer pessoa que esteja ligada diretamente aos graus mais avançados de alguma Escola de Magia, e isto pode representar problemas sérios para Aventureiros.

Variantes Conhecidas	1d10
Máscara Sem Rosto	1-8
Máscara Dourada	9-0

Máscara Dourada: Semelhante à Máscara Sem Rosto, mas o Usuário também possui infravisão, sendo capaz de enxergar objetos ou criaturas invisíveis e detectar ilusões. Estas máscaras são utilizadas pelos comandantes das missões.

Medalhão contra o Sono

Este medalhão é esculpido com a esfinge de Morpheus, e dá ao Usuário proteção completa contra Rituais que o colocam para dormir magicamente.

Existem dois tipos conhecidos deste medalhão. O Medalhão Vulgar providencia proteção apenas contra Rituais, e o Medalhão Nobre faz também com que (além das proteções do Medalhão Vulgar) o Usuário necessite apenas da metade das horas de sono para se recompor a cada noite.

Medalhões	1d10
Vulgar	1-6
Nobre	7-0

Existem lendas sobre um artefato feito com estas características que, quando colocado ao redor do pescoço, deixa o Usuário completamente imune a qualquer tipo de sono, seja mágico ou natural. Com esta versão do Medalhão, o Aventureiro simplesmente deixa de dormir.

Medalhão de Enxergar

Este medalhão permite a seu Usuário enxergar normalmente no escuro ou ver criaturas invisíveis. Note que esta visão é proveniente da perspectiva do medalhão assim, o Usuário pode ver suas costas se usar o medalhão voltado para trás.

As lendas a respeito deste medalhão dizem que três destes amuletos colocados uns sobre os outros permitem um Usuário cego enxergar novamente.

Medalhão de Escritório e Burocracia

Quando usado por um possuidor de escritório legalmente elegido ou designado, como prefeito, governador, burgomestre ou chanceler, este medalhão de cobre aumenta o Carisma efetivo dele em + 3, para um máximo de 24, quando lidando com assuntos de funcionários ou reuniões políticas.

Medalhão de Imortalidade

Enquanto estiver usando este poderosíssimo medalhão, o Usuário não envelhece. Ele ainda é vulnerável a dano ou morte, mas qualquer efeito mágico que depende de avançar a idade não o afeta.

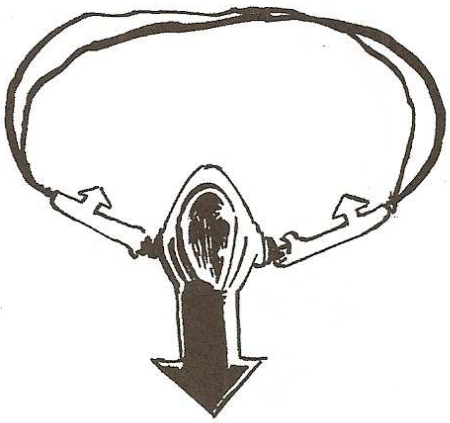
O único problema é que o Usuário se torna dependente deste medalhão, e retirá-lo faz com que o Usuário envelheça 10 vezes mais rápido, até alcançar sua idade "verdadeira" (é claro que, em alguns casos, isto poderá levá-lo à morte por velhice em alguns poucos dias ou semanas).

Medalhão de Leitura de Mentes



Este medalhão de prata permite ao Usuário captar pensamentos superficiais em um raio de 1m. Pessoas que quiserem esconder seus pensamentos da leitura do medalhão podem fazer um Teste de WILL vs. WILL do Usuário para resistir.

Medalhão de Mudança de Tamanho



Este medalhão permite ao Usuário aumentar ou diminuir de tamanho como desejar, para até 10% ou 200% do tamanho original. Uma pessoa gigante recebe +6 em bônus de FR e CON. Cada transformação demora uma rodada completa, e o Usuário não pode fazer nenhuma outra ação durante este tempo. O Usuário pode permanecer nesta forma por até uma hora, revertendo a seu tamanho normal após este período (quando o medalhão recarrega durante uma hora).

Existem variações deste medalhão, tanto no tamanho (o Medalhão de Gargântua faz com que o Usuário cresça até 400% seu tamanho original, por exemplo, recebendo um bônus de +12 para FR e CON) quanto no tempo de duração (o Medalhão de Zahni faz com que o Usuário mude de tamanho, até 200%, durante até 24 horas, desligando-se durante 24 horas para recarregar).

Variantes conhecidas	1d100
Medalhão Normal	01-60
Medalhão de Gargântua	61-85
Medalhão de Zahni	86-00

Medalhão de Proteção

São considerados os medalhões mais simples de todos. Geralmente compostos apenas de uma moeda rara envolta por uma banda de metal, semelhante a uma aliança.

Esta banda é presa a uma corrente simples de ferro ou prata. Os medalhões conferem um bônus para Testes de Resistência e Defesas.

Bônus	1d100
+1, +5% para defesa	01-40
+1, +10% para defesa	41-50
+2, +10% para defesa	51-70
+2, +15% para defesa	71-80
+3, +15% para defesa	81-90
+4, +20% para defesa	91-95
+4, +25% para defesa	96-97
+5, +25% para defesa	98-00

Medalhão de Projeção de Pensamentos

Este medalhão em ouro e prata é capaz de enviar os pensamentos daquele que o veste para outras pessoas. Basta o Dono concentrar-se nas palavras de comando e o medalhão será capaz de canalizar seus pensamentos para outras pessoas. Os pensamentos são enviados em forma de onda, e alcançam até 3 pessoas diferentes em 100m de distância.

O medalhão apenas envia pensamentos, não sendo capaz de receber nenhuma mensagem de confirmação. O medalhão só funciona com Usuários que desejem utilizá-lo (é impossível colocar o medalhão em alguém para "ler" os pensamentos da vítima).

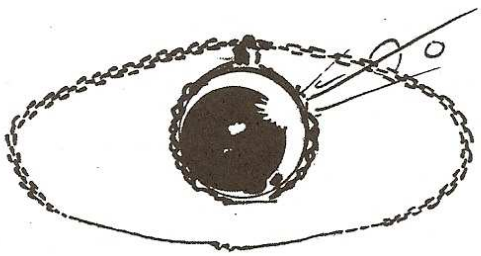
Medalhão de Resistência a Venenos

Existem duas versões para estes amuletos. Um deles é o Medalhão de Resistência, confeccionado com pele e presas das seguintes cobras, e que confere ao Usuário uma proteção contra qualquer tipo de veneno (mágico ou natural), de acordo com a tabela a seguir:

Cobra	Proteção
Cascavel ou Cobra Verde	2D
Mamba ou Áspide	3D
Coral	4D
Naja	6D

O segundo tipo de amuleto é confeccionado a partir das presas de uma cobra Niarghah, de Arkanun e Inferno, e confere ao Usuário proteção total contra venenos naturais de qualquer tipo (mas não contra venenos mágicos).

Medalhão de Resistir a Petrificação



O Usuário deste medalhão se torna imune à petrificação causada pela Medusas ou por Gorgons, Cockatrices e criaturas legendárias, bem csomo os Rituais ou Magias que causem este efeito. A maioria destes medalhões traz estampada a figura da Medusa original sobre o medalhão de cobre ou bronze.

Medalhão de Trocar e Segurar

Este medalhão é unido a um bolso extradimensional. A dimensão do bolso é de 20x20x20 cm e tem uma capacidade de peso de 25kg. Uma vez por dia, o Usuário do medalhão pode trocar qualquer coisa dentro de 3 metros da linha de visão do medalhão com tudo que está dentro. (Não há nenhuma exigência sobre o tipo de material a ser trocado, podendo ser apenas e tão somente o ar que está dentro do bolso). O objeto pode ser um grupo de objetos pequenos semelhantes, como uma pilha de moedas de ouro, mas somente materiais inorgânicos podem ser colocados dentro do bolso. Caso o objeto não possa ser colocado dentro do bolsão por algum motivo, o Usuário é incapaz de ativar os efeitos do medalhão.

Medalhão dos Mortos-Vivos



Estes medalhões foram confeccionados pelos Magos das Sombras, como uma maneira de se defender dos ataques dos Sacerdotes de Tenebras.

Os Magos das Sombras vêm da Ordem de Tsórubel, irmão de Ksárul, Mestre da Sala Azulada, que traiu a Ordem de Tenebras, por influência de Satan, e fugiu para a Terra. Os três governantes do Inferno não desejavam de maneira nenhuma que os Demônios do Reino dos Mortos fossem despertos, porque certamente isto causaria um grande conflito nos Poderes Infernais, resultando em guerras e devastações nos Nove Círculos do Inferno. Auxiliado pelas forças demoníacas, a Ordem dos Magos das Sombras tem como objetivo principal a erradicação total da Irmandade de Tenebras, antes que os Antigos Demônios acordem. Vivem isolados e mantém poucos contatos com o Arcanorum, sendo tão temidos quanto a Irmandade que combatem.

Estes amuletos foram feitos para os Mestres dos Círculos internos, e possuem poderes fantásticos.

Dizem as lendas que estes artefatos protegem totalmente o corpo e a mente de quem o usar contra qualquer tipo de ataque ou possessão de Espectros ou Demônios, afetando até mesmo os mais poderosos e antigos dentre eles.

Medalhão Vectora



Este artefato foi criado pelo grande Mago-Demônio Vectorius, fundador das antigas ruínas de Vectora, a cidade dos mortos voadora que permanece flutuando sobre o mundo devastado de Ark-a-nun.

Segundo as lendas, houve um período da história em que Arkanun era um mundo próspero, com diversas cidades estado e grandes Magos e Feiticeiros. Este período coincide com o período antediluviano na Terra, cerca de 10.000 AC. Muitos deuses venerados pelo povo de Ark-a-nun deste período coincidem com a descrição de grandes Magos que viveram na Lemúria, como Tillian e Thyatis.

Vectora seria uma espécie de cidade voadora, um bazar maravilhoso onde poderiam ser negociados qualquer tipo de mercadoria, e que possuía uma rota fixa sobre a superfície do continente onde estava localizada.

O mercado flutuante realizava paradas sobre todas as principais cidades do continente, e nestas datas eram preparados diversos festivais e torneios.

A partir de uma determinada data, que há muito foi perdida, uma grande devastação ocorreu sobre o mundo.

Muitos sábios acreditam que Vectorius estava desenvolvendo Rituais demoníacos e pactos com as entidades de Tenebras em troca de poderes ilimitados para si mesmo, e que um dia as criaturas atenderam às suas preces.

A cidade foi tomada por Mortos-Vivos, e Vectorius desapareceu, levando consigo seus amuletos e Itens Mágicos, com exceção de um: o Medalhão Vectora.

Segundo as lendas, o medalhão está intimamente ligado às ruínas flutuantes, e não pode ser removido por nenhum tipo de Magia, sob pena de todo o complexo desabar.

Muitos Aventureiros já perderam sua vida (e tornaram-se "moradores" das catacumbas e ruínas) em busca deste artefato que, segundo dizem, permitiria a seu Dono o controle total sobre a Cidade voadora e todos os Mortos-Vivos que nela residem.

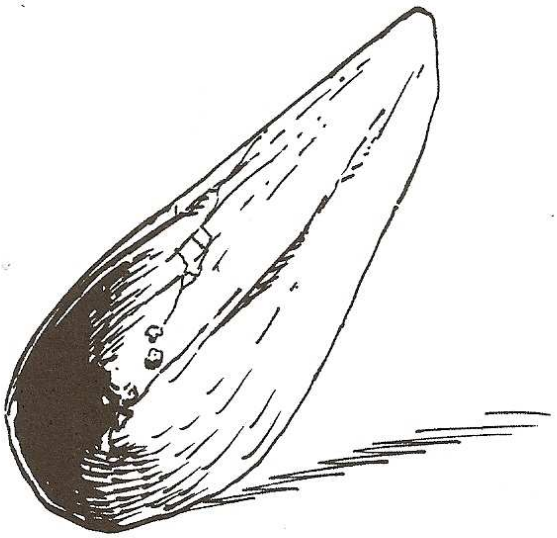
Medalhão dos Portais

Este medalhão permite ao Dono conjurar portais dimensionais próximos ao local onde está sendo utilizado. Seu criador, o famoso Mago Iapetos, desenvolveu este medalhão em suas pesquisas sobre outros Planos de Existência.

Uma vez por semana, o medalhão pode ser ativado e cria um Portal Mágico que pode variar de 10cm até 2m de raio, alguns metros à frente de onde está o Feiticeiro, e um Portal de Saída, com o mesmo tamanho, a até 1km de distância. O Portal permanece aberto enquanto o Mago mantiver a concentração, ou até 3d6 rodadas, e qualquer número de pessoas podem passar através deste Portal durante este tempo.

Quando o Portal fechar, se alguma pessoa estiver dentro dele, ela será expelida para o lado que contiver a maior parte do corpo da pessoa ou criatura.

Menires

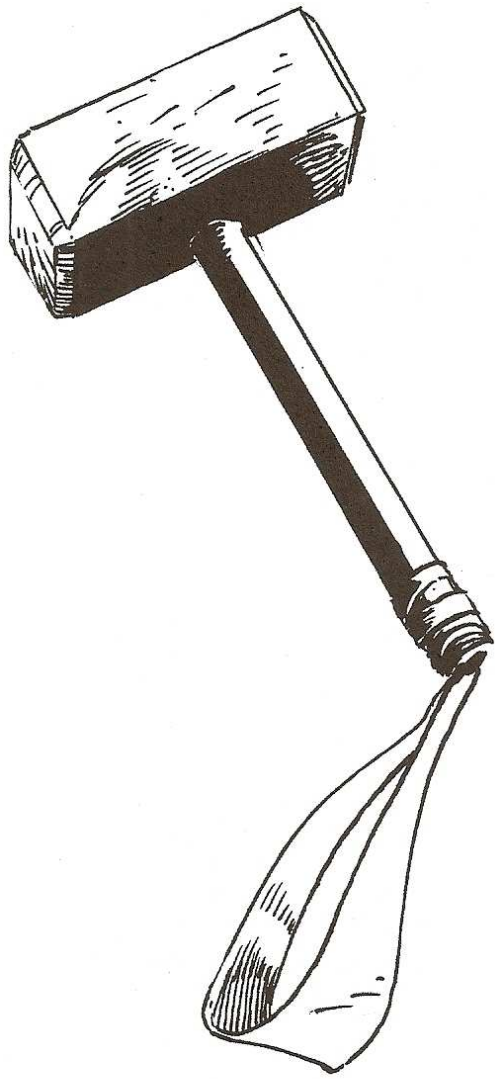


Estes Itens Mágicos celtas são extremamente raros e procurados. Esculpidos em rochas especiais provenientes de regiões de Node (para detalhes sobre Mecas, Nodes e Tasches, consulte o livro TREVAS), Linhas de Ley brancas que se cruzam sobre a superfície da Terra, estes Menires são trabalhados e carregados para o centro de monumentos de pedra como Stonehenge ou Stonehorse, e passam a funcionar como um pequeno Node próprio, mesmo que afastado das Linhas de Ley originais.

A grande maioria destes Menires influencia a Magia de Arcádia, mas outros afetam também Spiritum e os Caminhos do Ar e da Terra. Todas as Magias e Rituais (relacionados ao Caminho influenciado) conjurados em um círculo de até 20m do centro do Menir, são feitos com um bônus de +2 para Focus; Magias e Rituais feitos entre 20m e 30m são feitas com +1 em Focus.

Menires	1d10
Arcádia	1-3
Spiritum	4-5
Ar	6-8
Terra	9-0

Mjolnir



Este maravilhosoMartelo Mágico é um dos artefatos mais poderosos do panteão nórdico de deuses, e a arma principal de Thor, o deus dos trovões.

Este martelo foi forjado com o metal Uru, proveniente das minas mais profundas das montanhas de Paradísia, e forjado pelos melhores anões ferreiros de Aasgard, a pedido de Odin como presente a seu filho.

Mjolnir (destruidor) é um martelo de guerra que pode ser utilizado com a autorização do deus das tempestades. Uma vez a cada dez rodadas (uma vez a cada duas rodadas nas mãos de Thor) o Usuário do martelo pode descarregar raios vindos do céu. Os raios causam 10d6 pontos de dano em uma área de 5m de raio, escolhida pelo Personagem (ou 10d10 nas mãos de Thor).

Pode ser arremessado a até 50m de distância, e sempre retornará às mãos daquele que o arremessou. Em alguns casos, pode ser arremessado enquanto o Aventureiro segura firmemente nas fitas, e possibilita ao Personagem voar pequenas distâncias. Além disto, o Martelo Mágico de Aasgard é considerado uma arma +5, capaz de fazer dano dobrado em Jotunn (gigantes) e Dragões. Somente alguém digno e honrado pode empunhar Mjolnir.

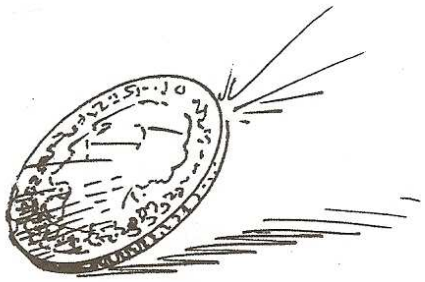
Mochilas de Grande Capacidade

Estas mochilas se parecem com mochilas normais, exceto pelo seu interior, bordado em runas e códigos fenícios espalhados por todo o interior, que é bastante escuro.

Estas mochilas podem carregar grandes quantidades de equipamentos e peso sem ficarem mais pesadas com isto. O Usuário pode guardar até um determinado peso dentro da mochila, com a única limitação de que o Personagem não pode guardar objetos maiores do que a mochila normalmente comportaria.

Peso máximo	1d100
25kg	01-55
50kg	56-80
100kg	81-92
200kg	93-98
400kg	99-00

Moeda da Sorte



Este é um cobiçado Item Mágico, que deve ser criado obrigatoriamente a partir de uma moeda romana de legião.

Uma vez ao dia, o Personagem (que deve carregar a moeda consigo por um mês para que esta o reconheça como seu novo Dono) pode pensar em uma pergunta cuja resposta seja SIM ou NÃO, e arremessá-la sobre uma mesa ou outra superfície, orando aos deuses pela resposta.

A moeda aterrizará em Cara (Sim) ou Coroa (Não), de acordo com o que o Mestre planejou para a Campanha.

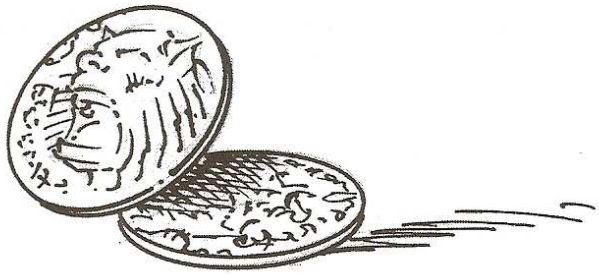
Variantes Conhecidas	1d10
Moeda Mágica	1-7
Dobrão Espanhol	8-0

Dobrão Espanhol: Estas moedas foram cunhadas no início das grandes navegações, e poderiam indicar ao navegante o exato norte.

Para isto, quando a Feiticeira Bruja terminava os Rituais de criação destas moedas, elas sempre entalhavam uma pequena seta voltada para uma das bordas das moedas.

Quando arremessada pelo Dono (alguém que esteja de posse da moeda há pelo menos trinta dias), a moeda cairá no chão sempre com a seta voltada para o norte.

Moeda de Criaturas



Estas moedas de prata possuem em suas faces o desenho de um grande animal ou criatura. Quando o Usuário arremessa a moeda ao solo, uma versão em tamanho natural da criatura aparece para servir aos comandos do Personagem por algumas rodadas. Passado o período, o animal retorna à forma de moeda).

Esta criatura é idêntica em todos os aspectos (Atributos, Pontos de Vida, Perícias de Combate, Ataques, Defesas e IP, percepções especias, poderes e venenos) a um animal comum, com a única diferença de que ele parece feito de um material prateado.

Quando em combate, a criatura utiliza suas caracterísitcas de sua contraparte animal, e pode utilizar-se de todos os Ataques e Defesas naturais que possui.

A criatura pode ser conjurada para realizar algum outro tipo de favor para seu mestre, e não para apenas atacar. Por exemplo, um elefante pode ser conjurado para remover com sua Força uma pedra do caminho ou derrubar uma árvore, por exemplo).

Quando destruído em combate, o animal é revertido à forma de moeda, e não pode ser conjurado novamente por uma semana e um dia.

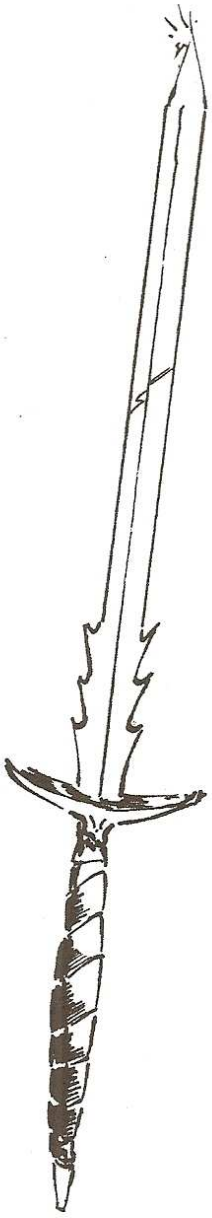
No entanto, se o Dono da moeda disser as palavras mágicas de desconjuração enquanto o animal estiver "vivo" (mesmo que esteja muito ferrido), a criatura retorna à forma de moeda e não pode ser conjurada novamente por 24 horas. A moeda (a criatura) recupera 1 PV por hora.

Variantes Conhecidas	1d10
Serpente Gigante	1
Lobo	2
Leão	3
Tigre	4
Crocodilo	5
Elefante	6
Rinoceronte	7
Urso	8
Águia	9
Aranha Gigante	0

Montante Mágica

Ver Arma Mágica.

Montante de Shanower

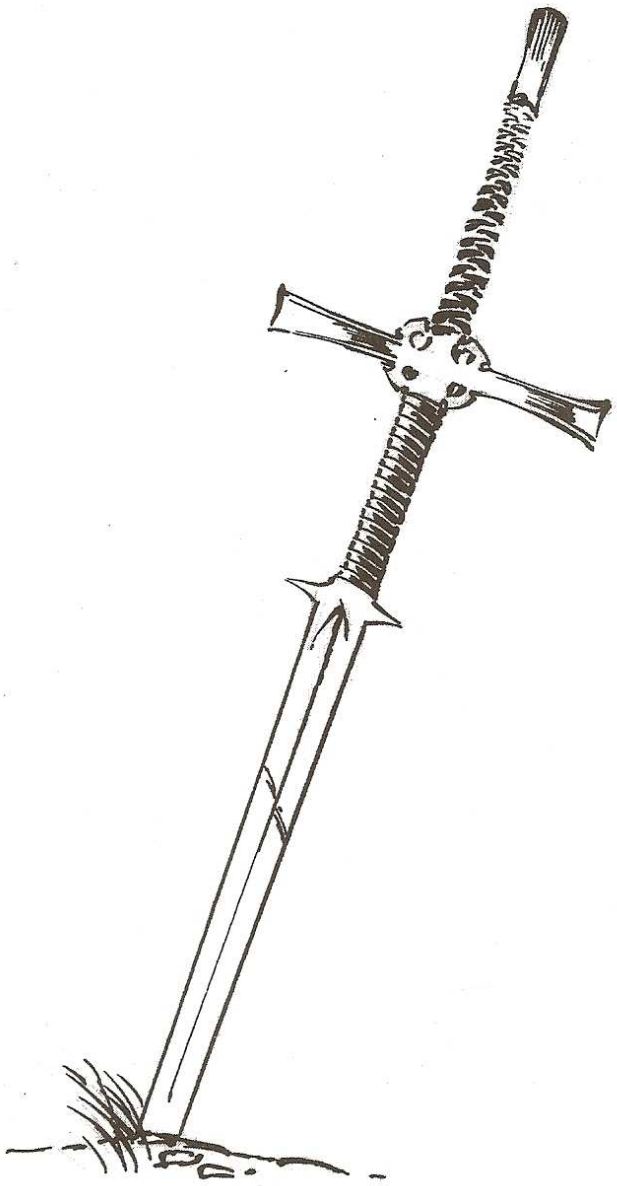


Esta Montante +3 foi forjada em Arcádia por Gnomos fabricantes do norte. Uma vez ao dia, a espada pode ser manejada apenas com uma das mãos (se, por exemplo, o Usuário estiver montado sobre um cavalo ou outro tipo de montaria), não sofrendo nenhum tipo de penalidade, nem no valor de ataque, nem no dano.

A Montante de Shanower também possui os seguintes poderes: é uma arma +5 contra Vampiros Strigoi e, com um acerto crítico, decepa a cabeça do Vampiro. O poder de decepar funciona apenas contra Vampiros Strigoi.

A espada foi criada especificamente para vingar a morte da família de Shanower, destroçados por um pequeno grupo de Vampiros na vila onde residiam quando o Guerreiro era ainda uma criança. Shanower foi um dos maiores caçadores de Vampiros da Inglaterra. Era um Guerreiro honrado e honesto. Praticava sua religião com fervor, sem, no entanto, permitir que isso afetasse seus companheiros.

Montante de Willian Wallace



Este artefato é uma Espada Montante +5, passada de geração em geração dentro do clan Wallace, na Escócia, e foi usada pelo comandante William contra as tropas inglesas.

A montante pode influenciar o moral de exércitos e qualquer tropa de até 100 homens que estiver lutando ao lado do portador desta espada recebe um bônus de +1 para dano e +10% para defesa.

Após a morte de Wallace, a espada passou para o clan McAlister, e foi usada contra os ingleses novamente durante quase vinte anos. Após a morte de Angus, não se sabe o fim que a montante levou.

N

Navio Fenício

Encontrado somente na região do Mediterrâneo. É apresentado como uma miniatura de um barco fenício, com cerca de 5 a 10 cm de comprimento que, quando o Personagem diz as palavras de ativação, transforma-se em um barco fenício real. O barco pode novamente reverter ao tamanho reduzido com uma palavra de comando de seu Dono.

Capacidade (pessoas)	1d10
6	1-5
10	6-8
14	9-0

Navio Fantasma

Navios Fantasma são Itens Mágicos muito poderosos e extremamente raros. Segundo a lenda, uma nau, galeão ou galera afundada por canhões abençoados por um padre católico fica impedido de adentrar aos céus. As almas de todos os marinheiros que morreram derrotados por canhões abençoados ficam condenados a vagar pelos oceanos de Spiritum por toda a eternidade.

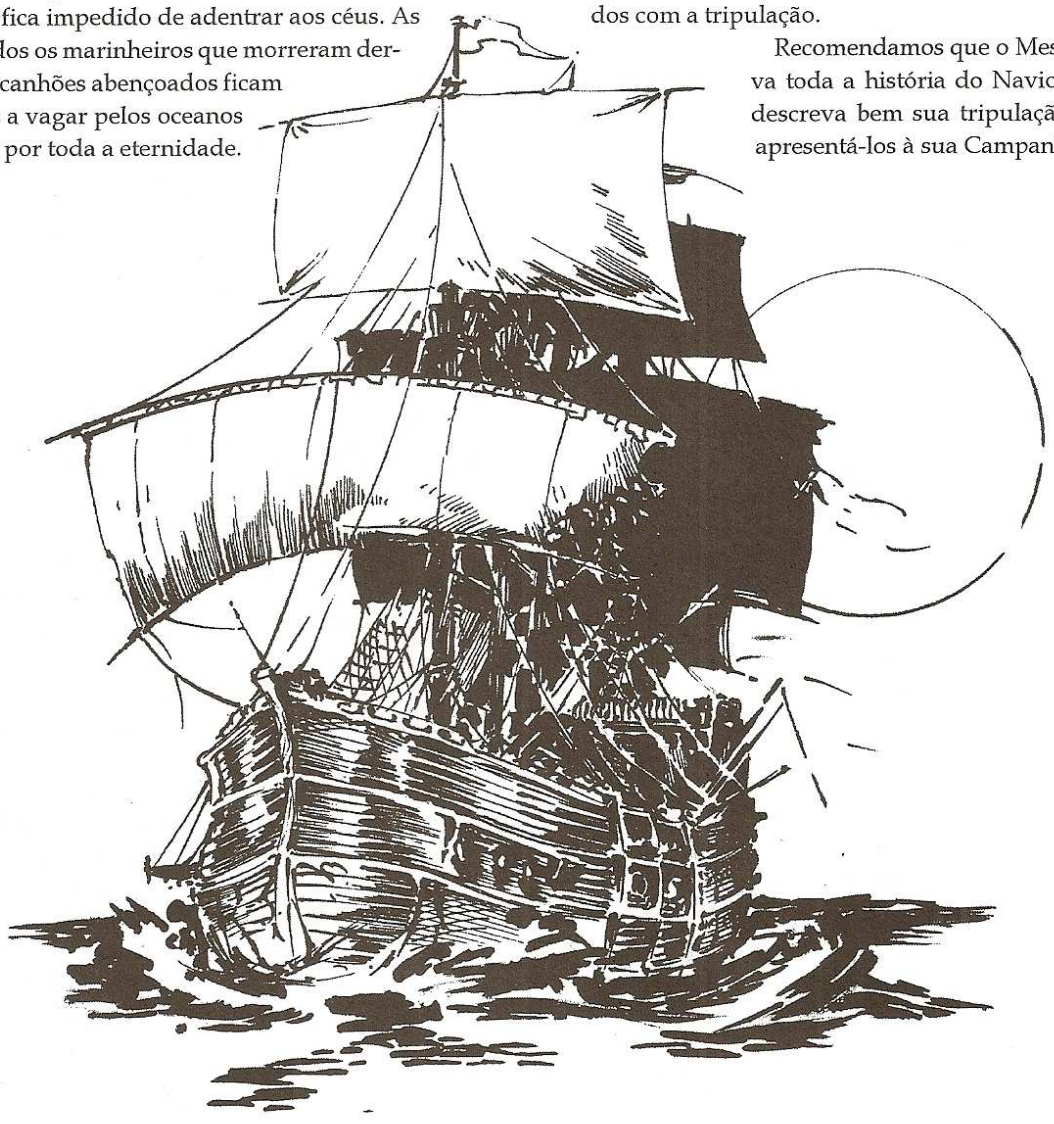
Estes navios não viajam pela água, mas flutuando acima dela. As ondas ainda passam pelo casco do navio, mas este não é mais influenciado pelo mar ou pelos ventos, dirigindo-se para onde seu capitão ordenar.

O Navio Fantasma pode tornar-se translúcido, junto a toda a sua tripulação e qualquer coisa que estiverem carregando. Desta forma, podem tornar-se praticamente invisíveis em nevoeiros ou à noite (90% de chance).

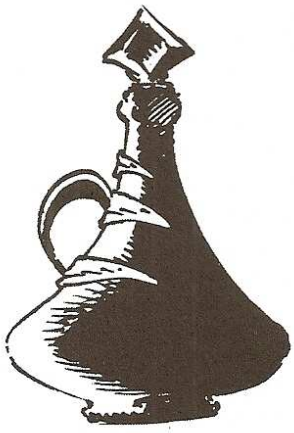
A velocidade do Navio Fantasma é quase o dobro da de um navio normal, pois não sofre influência das ondas nem dos ventos da Terra. Além disto, o navio possui munição inesgotável e canhões que disparam a até uma vez e meia o alcance de canhões normais.

Trate os tripulantes do navio como fantasmas, capazes de interagir com o mundo corporal e espiritual, e que os Personagens necessitem de armas especiais ou mágicas para acertá-los. O navio também pode entrar e sair de Spiritum uma vez ao dia, carregando toda a sua tripulação e carga consigo. Personagens que estejam no navio são transportados com a tripulação.

Recomendamos que o Mestre desenvolva toda a história do Navio Fantasma, e descreva bem sua tripulação ANTES de apresentá-los à sua Campanha.



Néctar de Valerian



Este néctar foi desenvolvido pelo poderoso Mago Valerian. Membro da Sociedade de Tenebras, Valerian ficou conhecido por ter ensinado seus conhecimentos místicos a dezenas de aprendizes, ao longo de quase dois séculos. Fato incomum na Sociedade de Tenebras, mas que a colocou numa posição muito forte em toda Europa durante o século XIV.

Como conseqüência desta expansão de atividades necromânticas, sua Cabala começou a ser atacada por diversos grupos, tanto de Templários quanto de Magos de outras Ordens, principalmente os Magos das Sombras.

Valerian era um excelente instrutor, o que tornava difícil eliminar seus grupos, mesmo os de aprendizes. Iniciou-se, então, uma campanha para minar as forças de Valerian. Os aprendizes passaram a ser amaldiçoados com doenças debilitantes ou degenerativas. Em poucos meses, quase a metade de seus aprendizes sofria de algum dos males lançados por seus inimigos.

O néctar pode curar qualquer tipo de doença, mas atacando diretamente o hospedeiro, induzindo um estado de quase morte na vítima, o que anula qualquer tipo de doença natural (e às vezes doenças mágicas). O único inconveniente é que o uso constante deste néctar pelo Personagem faz com que ele passe a adquirir características de mortos-vivos, como pele extremamente pálida, fungos, queda de cabelos e pelos, olheiras profundas, unhas que se tornam afiadas e protuberantes, entre outras.

Variantes Conhecidas	1d10
Paralisia	1-3
Cegueira	4-6
Surdez	7-8
Curar doenças	9-0

Paralisia: A ingestão deste néctar cura qualquer tipo de paralisia, seja ela natural, mágica ou induzida por veneno.

Cegueira: Todas as cegueiras de origem mágica eram curadas por esta variante. Porém, ela não regenerava o olho, apenas curava a cegueira.

Surdez: Semelhante à variante de cegueira, esta poção cura qualquer tipo de surdez (natural ou mágica).

Curar Doenças: A variante de curar doenças afeta tanto as doenças naturais quanto as mágicas.

Néctar de Zumbi



Uma segunda versão do Néctar de Valerian, mas em uma dosagem extremamente forte. Não serviu para curar doenças, pois matava o Usuário (era forte DEMAIS). Outro inconveniente, mas que a médio prazo tornou-se uma vantagem, é que qualquer pessoa que morria devido à ingestão desta poção ressuscitava como um zumbi três dias após sua morte.

O Personagem mantinha toda a sua consciência, seus poderes e suas habilidades, mas seu corpo apodrecia como o de um cadáver normal (em termos de jogo, os zumbis podem ser usados como Personagens dos Jogadores). Os zumbis criados desta forma sobreviviam cerca de dois a três anos, e uma solução para este problema nunca foi encontrada. Uma lenda diz que dois aprendizes conseguiram a cura para esta maldição em algum local no Nepal, mas esta informação não foi confirmada pela Ordem.

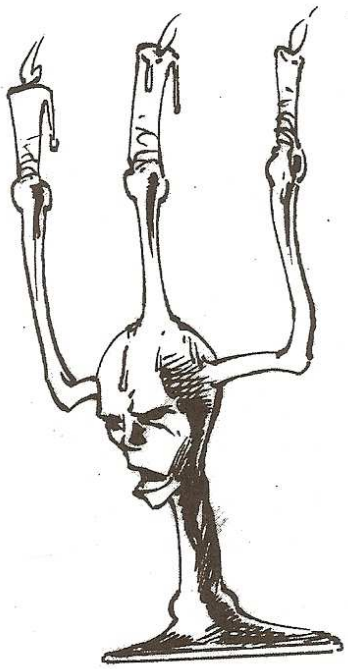
Personagem Zumbi

Aplique estes modificadores para os Personagens:
FR +2, CON +2, AGI -6, DEX -1
INT -2, WILL -2, PER +1, CAR -6
IP 1 (pele), regenera 1 PV a cada 3 horas.

Fica vulnerável à Água Benta (dano de 2d6) e ao Sol (não recebe dano sério, mas precisa evitá-lo a qualquer custo, a permanência sob o Sol causa 1 ponto de dano a cada 6 rodadas). Fica vulnerável também aos símbolos religiosos. Precisa se alimentar de carne crua (de preferência humana) e sangue.

Os zumbis PCs não precisam obedecer a ninguém (exceto em casos de Magias ou itens utilizados contra eles com esta finalidade).

Objetos Inteligentes



Itens Mágicos Inteligentes são extremamente raros, e devem ser colocados em uma Campanha somente com autorização do Mestre, que deve supervisionar todo o processo de criação do Item.

Objetos de uso cotidiano que possuem inteligência são fabricados pelos Alquimistas e Artífices através de complexos Rituais e Magias de construção, bem como Rituais de captura e aprisionamento de Espíritos.

Todo este processo pode demorar muitos meses e, em alguns casos, até anos para ser finalizado; todas as etapas são muito importantes para o resultado final.

O Objeto

Não importa qual seja o tipo de objeto encantado. Nenhuma Magia de aprisionamento espiritual funcionará em materiais medíocres. Por esta razão, o objeto escolhido deve ser confeccionado pelo melhor Artífice possível, e encantados diversas vezes antes que o Alquimista passe para o processo de aprisionamento propriamente dito.

Também deve ser decidido se o objeto foi criado com algum propósito especial. Por esta razão, TODA a história da criação destes objetos precisa ser detalhada.

Responda às seguintes Perguntas:

1. Qual o objeto escolhido, e por quê?
2. Quem criou o objeto? Em que ano?
3. Com que propósito?
4. Ele foi encomendada por alguém? Se sim, por quem?
5. Quanto tempo demorou para ser construído?
6. Como foi o processo? Descreva as dificuldades.
7. O que aconteceu ao Mago neste tempo? Como era sua vida durante este período?
8. Quem foi seu primeiro Dono? O que aconteceu em seguida?
9. O que aconteceu a este objeto desde que foi criado até vir parar nas mãos do Personagem?

Estas são as questões básicas, que ajudarão bastante ao Mestre começar a desenvolver Itens Inteligentes. Lembre-se que eles são NPCs importantes e que (talvez) permaneçam muito tempo junto aos Aventureiros.

Fornecemos algumas tabelas, a título de exemplo, mas elas deverão ser evitadas ao máximo, cabendo ao Mestre escolher o que for melhor para sua Campanha específica.

O Mestre pode sortear na tabela abaixo os objetos mais comuns, ou criar seus próprios objetos encantados, de acordo com sua campanha.

Tipo de Objeto	1d100
Bola de Cristal	01-10
Candelabro	11-15
Espelho	16-25
Cinto	26-30
Túnica	31-40
Barco	41-50
Carroça	51-55
Crânio	56-65
Porta	66-70
Baú	71-80
Lâmpada	81-90
Livro	91-00

Os Espíritos

Todo Objeto Mágico Inteligente, sem exceção, possui dentro de si um Espírito aprisionado (sejam eles Espíritos de Guerreiros, de Elementais ou Espíritos serviçais). O Espírito pode ter alguma afinidade com o Mago que criou o objeto mágico, pode estar preso a deveres ou obrigações, ou simplesmente ter tido suas memórias apagadas e ter sido aprisionado contra sua vontade.

Por outro lado, certos Espíritos elementais adorariam poder fazer parte de um objeto inteligente, pois se sentiriam honrados com tal missão. Estes Espíritos Elementais são as escolhas favoritas dos Magos.

Sugerimos que o Mestre crie uma história para o espírito antes dele ter sido aprisionado no Item, pois isto ajudará muito a construir a personalidade deste. Na maioria das vezes a memória de um Espírito é completamente destruída e ele não se lembra de absolutamente nada antes de sua criação. Em casos raros, o objeto pode possuir conhecimento de suas vidas passadas, ou possuir algum tipo de missão inacabada, a critério do Mestre.

O Espírito também influencia a língua falada pelo objeto, em poderes especiais que ele possa ter, na Inteligência, Força de Vontade e Percepção, bem como muitos outros detalhes que o Mestre possa imaginar.

A seguir, algumas tabelas com sugestões sobre o Espírito que pode habitar o objeto encantado.

Sexo	1d100
Masculino	01-45
Feminino	46-90
Outros	91-00

Personalidade

Todo Objeto Inteligente possui uma personalidade própria. Cada Item terá sua própria história, agindo de acordo com seu Background e seus próprios anseios e vontades.

O mesmo raciocínio é válido para o espírito que habita o objeto. Utilizar Personalidade é uma grande maneira de adicionar Roleplay a uma Campanha. Se o Mestre desejar, pode utilizar as tabelas abaixo para determinar a personalidade básica que o Item Inteligente possui.

Personalidade	1d100
Amigável	01-04
Arrogante	05-08
Bárbara	09-12
Bondosa	13-16
Comediante	17-20
Confidente	21-24
Conselheira	25-28
Covarde	29-32
Curiosa	33-36
Desconfiada	37-40
Despreocupada	41-44
Determinada	45-48
Heróica	49-52
Humilde	53-56
Influenciável	57-60
Ingênua	61-64
Intrometida	65-68
Omissa	69-72
Opinativa	73-76
Otimista	77-80
Perfeccionista	81-84
Pessimista	85-88
Sanguinária	89-92
Teimosa	93-96
Violenta	97-00

Também é recomendável determinar o quão forte é esta personalidade. Para isto jogue 1d10.

Valores menores não influenciam muito, mas valores maiores (como 5,6 ou 7) começam a influenciar bastante.

Quanto maior o valor, mais forte será a personalidade. Valores acima de 8 (9 e 10) devem ser tratados como um sério des-vio de personalidade, com direito a exageros em seu comportamento (por exemplo, um espelho humilde com personalidade muito forte tem, na verdade, complexo de inferioridade).

Caso o Mestre deseje também sortear os Atributos do Espírito, utilize a tabela abaixo, rolando os dados três vezes (uma para INT, uma para WILL e uma para PER).

Atributo	1d100
12	01-05
13	06-15
14	16-30
15	31-50
16	51-70
17	71-85
18	86-95
19	96-00

Como o Item se comunica?

A Bola de Cristal pode ser inteligente, mas de nada adiantará se ela não conseguir se comunicar com seu Dono.

Como os Objetos Mágicos geralmente são criados por Magos de alguma nacionalidade, eles tendem a se comunicar apenas na língua em que foram construídos. Alguns itens conseguem se comunicar em várias línguas, ou mesmo através de telepatia.

Todos os Itens Inteligentes possuem algum tipo de "rosto" reconhecível (seja um Espectro aparecendo dentro de um Espelho ou Bola de Cristal, o próprio rosto no caso de uma Estátua ou Crânio, a fivela de um cinto ou a tranca de um baú).

Podem ser esculturas de rostos, ou formas mágicas que aparecem quando necessárias. Podem estar sempre em um local (a boca de uma estátua) ou aparecerem onde for conveniente (existem lendas a respeito de um Barco Inteligente na Noruega Medieval que é capaz de formar um rosto entre os nodos de suas madeiras onde quer que seja necessário, para ver o que está acontecendo).

Cabe ao Mestre definir COMO o Item se comunica, e de que maneira este rosto aparecerá.

Como se comunica?	1d100
Verbalmente, em sua própria língua	01-50
Verbalmente, na língua do Aventureiro	51-70
Mentalmente, em sua própria língua	71-80
Mentalmente, na língua do Aventureiro	81-95
Mentalmente, com todos ao seu redor	96-00

Se o Objeto possui uma língua própria (e a maioria possui), escolha a partir do Background dele ou sorteie, acrescentando ou removendo línguas conforme sua necessidade.

Lembre-se que podem existir objetos que são forjados em Arcádia, por Centauros ou Anões, itens élficas, demoníacas e angelicais, e estes utilizam-se, às vezes, de línguas desconhecidas na Terra.

Se o Item comunica-se mentalmente com todos ao seu redor, então quem está escutando consegue entender perfeitamente o que ele está dizendo, não importa que língua o Objeto fale. Às vezes, Objetos com conhecimento de outras línguas podem agir como tradutores para o grupo, em relação a línguas desconhecidas (lembre-se que Ler e Escrever é uma Perícia, e deve ser escolhida somente se o Espírito do Objeto possuir razões para tê-la).



Idiomas

Um Objeto Mágico pode saber utilizar um ou mais idiomas. Isso é determinado principalmente por dois fatores.

Considera-se que o Alquimista que o criou o tenha encantado com a capacidade de utilizar todos os idiomas que ele mesmo era capaz de utilizar. Porém, qualquer Objeto Mágico é capaz de aprender novas línguas, o que aumenta suas capacidades de comunicação.

A tabela abaixo lista alguns idiomas que o objeto pode ser capaz de utilizar. Considera-se que o idioma nativo do objeto seja o mesmo idioma nativo do Alquimista.

Línguas Extras	1d10
0	1-3
+1	4-8
+2	9-0

Alg umas Línguas Possíveis:

Europa: inglês, espanhol, alemão, italiano, francês, português, flamengo (holandês), latim, grego, russo.

Oriente: japonês, coreano, chinês (dezenas de variantes) e as centenas de dialetos falados na Índia e no restante do Sudeste Asiático.

Oriente Médio: árabe

Antediluvianas: atlante, lemúria e mu

Arcádia: fadas, élfico, língua dos anões.

O Espírito possui lembranças de sua vida passada?

Sim	01-20
Não	21-00

Se **Sim**, defina a quantidade de Pontos de Perícia e as Perícias que o espírito ainda possui, e distribua estes pontos como achar melhor. As Perícias devem obrigatoriamente ser compatíveis com a profissão ou conhecimentos anteriores do Espírito (respeitando também o período histórico em que o objeto foi construído).

Geralmente, o maior valor em uma Perícia é 60%, no caso de especialistas em alguma área. Um resumo com as Perícias disponíveis pode ser encontrado na Introdução.

Pontos de Perícia	1d100
200	01-20
250	21-50
300	51-75
350	76-90
400	91-95
450	96-00

O Item possui algum propósito especial?

Sim	01-15
Não	16-00

Se **Sim**, defina a que tipo de propósito o objeto se destina. Um espelho pode ter sido criado como conselheiro para um rei, com o objetivo de cuidar de uma determinada nação.

Objetivos e propósitos especiais estão ACIMA dos interesses dos Aventureiros, no que diz respeito ao objeto.

O Objeto possui poderes mágicos?	1d100
Sim	01-05
Não	06-00

Se **Sim**, o objeto poderá realizar pequenos Rituais relacionados a um (ou mais) Caminhos de Magia. Isto deve ficar bem claro no Background.

Pontos de Magia / Focus	1d100
1 / 2	01-25
1 / 3	26-50
2 / 3	51-68
2 / 4	69-80
3 / 3	81-92
3 / 4	93-00

Divida os Pontos de Focus entre os Caminhos da maneira que achar melhor. Itens Mágicos recuperam e gastam pontos em Magias da mesma forma que os Magos (mas sempre lembrando que qualquer Item Mágico desta natureza é, antes de tudo, um NPC, controlado pelo Mestre).

Caminhos	1d100
Fogo	01-10
Água	11-20
Ar	21-30
Terra	31-40
Luz	41-50
Trevas	51-60
Plantas	61-67
Animais	68-74
Humanos	75-81
Spiritum	82-88
Arkanun	89-95
Dois Caminhos (sorteie novamente)	96-00

Eles podem movimentar objetos?	1d10
Sim	1-3
Não	4-0

Apesar de não possuírem membros, alguns objetos mágicos são capazes de movimentar objetos através de uma forma limitada de Telecinésia (existem lendas sobre uma Porta Mágica capaz de arremessar intrusos à distância).

Tipo de telecinesia	1d10
Telecinésia Bruta	1-5
Telecinésia Delicada	6-9
Telecinésia Bruta e Delicada	0

Telecinésia Bruta: são capazes de movimentar grandes cargas, mas não possuem quase nenhuma precisão. Os movimentos permitidos são semelhantes a puxões ou empurrões bruscos, servindo para arremessar objetos ou empurrar pessoas ou móveis.

Peso	1d100
Até 25kg	01-40
Até 50kg	41-70
Até 100kg	71-80
Até 150kg	81-90

Telecinésia Delicada: através da força do pensamento, são capazes de movimentar pequenas cargas, mas permitem grande delicadeza de movimentos, como se uma mão invisível manipulasse os objetos em questão.

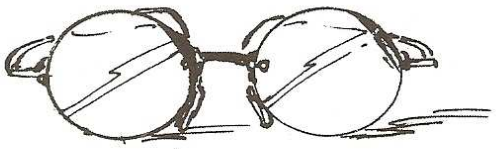
Peso	1d100
Até 500g	01-70
Até 1kg	71-80
Até 2kg	81-90
Até 5kg	91-96
Até 10kg	97-00

Telecinésia Bruta e Delicada: Jogue duas vezes na tabela acima, de maneira a conseguir dois resultados independentes. O objeto pode manipular delicadamente pequenos pesos, e bruscamente grandes pesos, até os limites sorteados.

O Mestre pode acrescentar ainda outros poderes, de acordo com sua Campanha específica, como previsão do futuro, do tempo, detecção de Magias e muitas, muitas outras.

É claro que este é apenas o "kit básico" de um Objeto Inteligente. Mestres criativos podem inventar novos poderes para suas Armas ou Objetos Mágicos, adaptados à Campanha e ao Background da Arma Mágica.

Óculos de Enxergar Invisível



Estes pequenos e delicados óculos redondos conferem àquele que o usar a capacidade de enxergar seres invisíveis. O grande Mago Adapa era conhecido por seus Óculos Mágicos, que nunca tirava para nada.

Existem duas versões deste Item Mágico. A mais fraca permite que o Personagem ative o óculos com um comando verbal, e os óculos funcionam 1 vez ao dia, durante algumas rodadas. As versões mais poderosas (como a de Adapa) funcionam todo o tempo.

A versão permanente também possui variações. Existem óculos de Enxergar Invisível que não distinguem objetos invisíveis dos visíveis (desta forma, um Personagem poderá conversar com alguém invisível sem saber) e os óculos capazes de diferenciá-los (desta forma, objetos, criaturas e pessoas invisíveis aparecem cercados por auras diferentes).

Óculos	1d100
Efeito Temporário	01-60
Efeito Permanente	61-90
Efeito Permanente (diferenciado)	91-00

Óculos de Sol

Estes óculos de sombras escondem totalmente os olhos do Usuário, impedindo qualquer tipo de ataque que seja baseado no contato olho-a-olho de funcionar.

Variantes Conhecidas	1d10
Óculos de Sol	1-8
Óculos Espelhados	9-0

Óculos Espelhados: Idênticos aos óculos de sol, mas espelhados magicamente, de maneira a sempre rebater estes ataques de volta para aquele que os lançou.

Óculos de Visão Noturna

Estes óculos feitos com cristais escuros permitem ao Usuário enxergar na mais profunda escuridão, como em uma noite sem lua ou no interior de uma caverna.

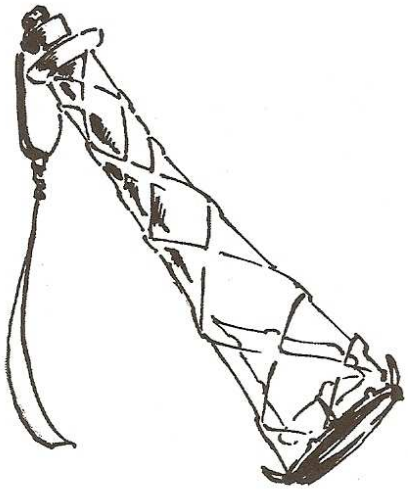
Apesar do visual um pouco estranho dos óculos, eles têm funcionado muito bem, e já salvaram muitos Aventureiros em cavernas e buracos forrados de armadilhas.

Existem duas versões conhecidas destes óculos:

A versão mais simples, que precisa ser ativada e funciona uma vez ao dia, durante 3d6 rodadas, e os Óculos dos Elfos, que funciona permanentemente (mas que em um humano precisa ser removido após dez minutos de uso, por causar dores de cabeça terríveis). Os Óculos dos Elfos têm a desvantagem de eliminar todas as cores da visão (deixando o mundo em "preto-e-branco" para os Aventureiros). Os óculos funcionam normalmente em seres nascidos em Arcádia ou com pais nascidos em Arcádia.

Óculos	1d10
Efeito Temporário	1-8
Óculos dos Elfos	9-0

Óleo da Vida



Este é um dos mais poderosos óleos conhecidos.

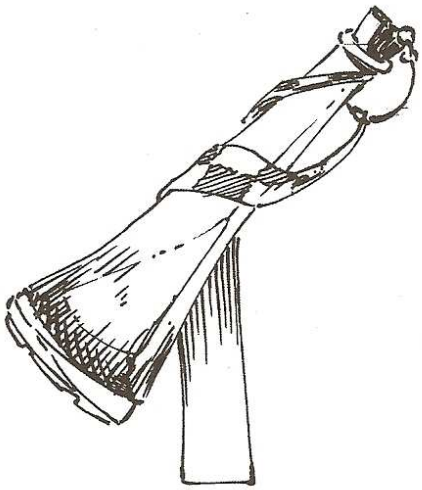
Ele traz de volta à vida (em plenas condições físicas e mentais) uma pessoa morta. A aplicação deve ser feita sobre todo o corpo da vítima, sem deixar nenhuma parte de fora e, durante este tempo, Rituais corretos devem ser entoados. O tempo máximo que a pessoa pode estar morta para que este óleo funcione é determinado pela tabela abaixo (deve ser sorteado). Padres e feiticeiros mais experientes podem deduzir a eficiência de um Óleo da Vida através de sua viscosidade.

Tempo máximo	1d100
1 dia	01-55
1 semana e 1 dia	56-80
1 mês e 1 dia	81-90
1 ano e 1 dia	91-97
1 década e 1 dia	98-00

Óleo de Conserva Temporal

Permite a um objeto inanimado durar pela eternidade, enquanto estiver coberto com o óleo. O óleo não protege contra quebras ou danos, protege apenas do envelhecimento natural. Ele não sai apenas com água ou outro líquido, precisa ser retirado cuidadosamente.

Óleo de Desencantamento



Anula qualquer Magia, Ritual ou encantamento colocado sobre um ser vivo, no qual seja derramado, sem direito a Teste de Resistência. Anula encantamentos ou objetos mágicos por cerca de 10 minutos. Devido à complexidade da manobra de se aplicar um óleo, recomenda-se que a pessoa que o recebe esteja de acordo com o procedimento.

Óleo de Despetrificação

Este óleo é denso e grosso, com extremo mal cheiro e negro como piche. Ele deve ser derramado sobre uma vítima de petrificação a partir do ponto mais alto (em geral a cabeça, mas pode ser a ponta da arma, por exemplo) e espalhado com as mãos nuas por todo corpo petrificado.

A criação de Óleo de Despetrificação não é um processo muito complexo. Basta juntar os ingredientes na ordem correta e deixá-los aquecendo em fogo baixo, ao ar livre, durante 3 dias e 3 noites. O Alquimista deve evitar que toda água evapore repondo-a regularmente à medida em que evapora (neste caso os ingredientes estão perdidos). O verdadeiro problema é conseguir os ingredientes.

O principal deles é uma quantidade razoável (pelo menos um jarro) de sangue de alguma criatura com poder de petrificação. Medusa, Dragão de Terra e Cockatrice são alguns bons e perigosos exemplos. Naturalmente, nenhuma destas criaturas é fácil de se combater (seu poder de petrificação as tornam mortais) e uma missão com o objetivo de se conseguir o sangue de uma destas criaturas pode destruir todo um grupo de Personagens.

Além do sangue, são necessárias ervas raras que apenas um número reduzido de Alquimistas conhece e somente alguns deles cultivam.

Óleo de Luminescência

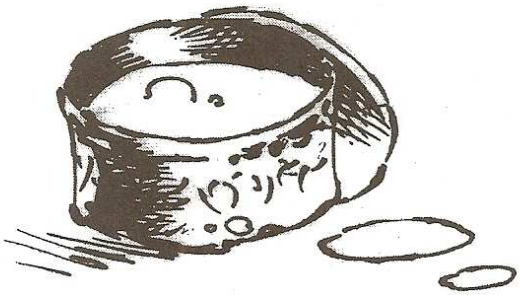
Este óleo pode ser aplicado sobre qualquer tipo de objeto ou ser vivo, sem o risco de causar algum mal diretamente. Uma observação visual mostrará um óleo amarelado, mas que pode refletir todas as cores do arco-íris se observado do ângulo correto. O frasco será sempre um vidro de alta transparência, muito limpo e com pouca rugosidade.

Ao se aplicar o óleo, a pessoa ou objeto que o recebeu passa a emitir uma forte luz amarelada, suficiente para permitir a leitura em um ambiente escuro. Esta luz não possui propriedades mágicas, nem causará desconforto a quem estiver em sua área de efeito (25 metros de raio). A luminosidade também é percebida durante o dia, e causará grande estranheza a pessoas comuns (especialmente se for uma pessoa). De acordo com a capacidade do vidro, este óleo tem as seguintes possíveis durações:

Variantes Conhecidas	1d100
meia hora	01-50
duas horas	51-70
doze horas	71-85
uma semana	86-95
um mês	96-00

Todas as versões conhecidas do Óleo de Luminescência podem ter seus efeitos cancelados lavando-se com água a pessoa ou objeto que recebeu a aplicação. No entanto, não basta que se coloque em contato com água, é preciso lavar com cuidado (uma chuva não anula o efeito do óleo, por exemplo).

Óleo de Resistência



Estes óleos conferem proteção (e em alguns casos, completa imunidade) a algumas substâncias ou condições perigosas, fazendo com que o Aventureiro torne-se mais protegido contra este tipo de ataque.

O óleo protege o Usuário apenas de efeitos diretos e dedano, não funcionando para efeitos indiretos. O fogo pode não machucar seu Personagem mas, se, por exemplo, a casa consumida pelo fogo cair sobre ele, não há nada que o óleo possa fazer a respeito.

Variantes Conhecidas	1d100
Óleo de Proteção	01-70
Óleo de Proteção Mágica	71-80
Óleo de Imunidade	81-95
Óleo de Imunidade Mágica	96-00

Óleo de Proteção: estes óleos devem ser aplicados por todo o corpo do Personagem, e só então protegerão contra agentes destrutivos ou certas substâncias causadoras de dano. O Usuário pode recebee uma proteção contra ataques causados por ácidos, eletricidade, fogo, frio ou venenos (sorteie na tabela de tipos de dano, em baixo). Este óleos fornecem proteção apenas contra ataques naturais (ácidos ou venenos utilizados por animais, mesmo animais fantásticos, são considerados armas naturais, a critério do Mestre). A duração do efeito é de 1 hora.

Óleo de Proteção Mágica: semelhante ao Óleo de Proteção, incluindo também resistência a ataques mágicos de fogo, frio e ácido. A duração do efeito é de 1 hora.

Proteção	1d100
2D	01-55
3D	56-60
4D	61-86
5D	87-98
6D	99-00

Óleo de Imunidade: estes Óleos têm efeitos mais curtos: apenas 3d6 rodadas. Mas, durante este tempo, o Usuário fica completamente imune aos danos descritos na tabela abaixo. Estes óleos funcionam somente contra danos provenientes de fontes naturais.

Óleo de Imunidade Mágica: mais poderosos que os Óleos de Imunidade, os Óleos de Imunidade Mágica protegem o Usuário não só de danos causados por uma fonte mundana, mas também por dano proveniente de fontes mágicas ou Rituais.

Tipo de danos	1d10
Óleo contra Ácidos	1
Óleo contra Eletricidade	2-3
Óleo contra Fogo	4-7
Óleo contra Frio	8
Óleo contra Venenos	9
Duas Proteções Diferentes	0

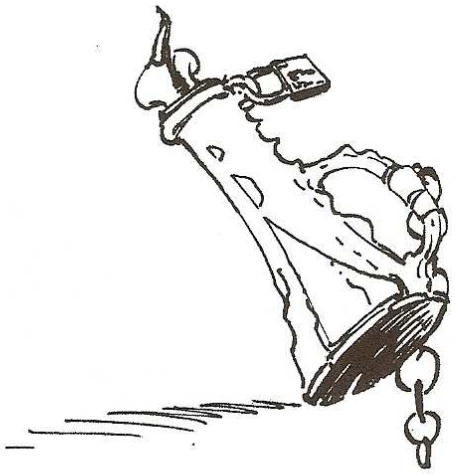
Óleo de Tífon

Este óleo precisa ser extraído do sangue do Dragão Tífon, no Inferno, o que o torna extremamente raro e difícil de ser encontrado.

Uma vez aplicado sobre qualquer arma de golpear (bastão, martelo, clava, porrete, maça ou outro) o Óleo de Tífon dá à arma um bônus de +7 durante 3d6 rodadas.

A arma fica um pouco escura, e chega a ficar corroída pelo sangue do Dragão, mas quem já teve a oportunidade de utilizar-se destes óleos nunca mais esqueceu a experiência.

Óleo de Viagem Astral

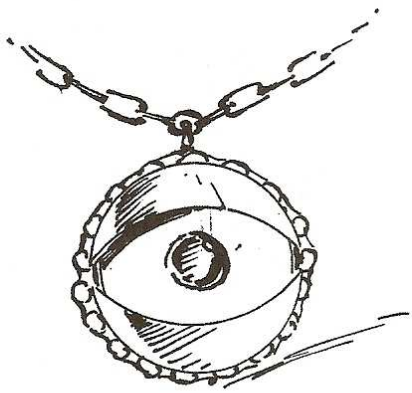


Este óleo libera o corpo astral do Personagem imediatamente após sua ingestão (sim, é para ingerir o óleo, e não para passá-lo sobre a pele, e pode-se afirmar que não é muito agradável). Isto permite que o Personagem entre no mundo de Spiritum, ligado a seu cordão de prata. Esta poção tem a duração de cerca de 4 a 5 horas.

Após o efeito, o Personagem passa um dia de cama devido aos efeitos negativos causados pelo óleo no estômago.

Caso o Personagem deseje apenas esfregá-lo sobre a pele, uma aplicação surtirá o mesmo efeito, porém apenas algumas rodadas.

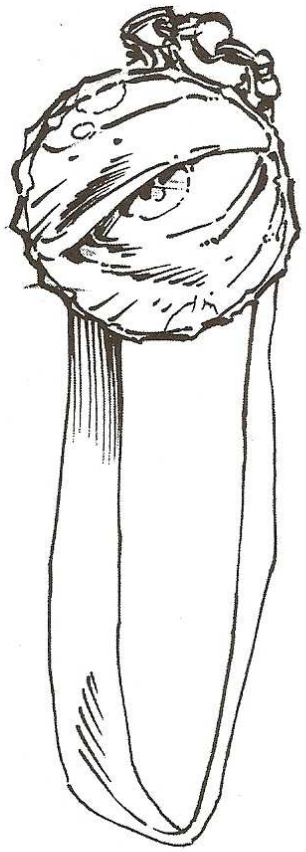
Olho de Agamotto



Este poderoso artefato confere ao Personagem poderes semelhantes a Entender/Criar/Controlar Spiritum 8; entre os efeitos destacam-se: olhar da verdade, detectar Magia, detectar mentiras, detectar o mal, escudo espiritual (IP 8 vs. Magias), detectar, conjurar ou dominar espíritos, encontrar o caminho para um Plano específico em Spiritum ou examinar a alma, entre tantas outras possibilidades.

Foi criado na Grécia, no século III AC, pelo Mago Agamotto, e tem passado de mestre para mestre dentro da Casa de Chronos desde então.

Olho Mau



Uma vez por dia, o Usuário deste olho pode lançar um feitiço de paralisação a um único alvo dentro de até 5 metros.

Se a vítima falhar em um Teste de WILL vs. 15, ele é paralisado durante 2d6 rodadas.

Caso passe no Teste, ainda assim a vítima ficará lenta (uma ação a cada duas rodadas) durante 2d6 rodadas (suficiente para fazer animais alados caírem). Este efeito pode ser utilizado uma vez por dia, e afeta uma única pessoa ou criatura (a que olhar primeiro para o olho).

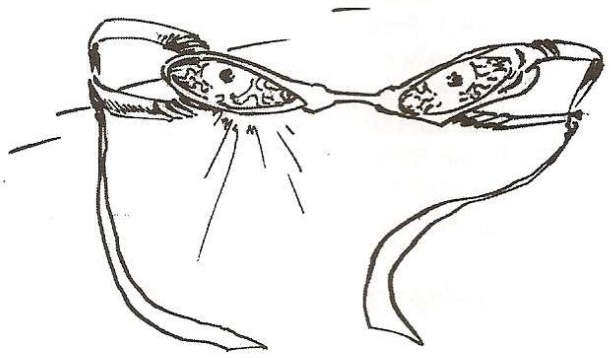
Olhos de Encantar

O Usuário destes olhos pode encantar as pessoas de uma forma semelhante a que um Vampiro utilizaria.

Qualquer pessoa dentro de um raio de 10 metros do Usuário que olhar diretamente nos olhos dele tem que fazer um Teste de WILL vs. Poder dos olhos ou obedecer às ordens do Usuário. Estes olhos não podem ser usados com um capacete ou elmo de visor protegido, nem contra um oponente encoberto ou um que desvia o olhar.

Poder	1d100
3D	01-50
4D	51-75
5D	76-90
6D	91-96
7D	97-99
8D	00

Olhos de Petrificação



Uma vez colocados, estes olhos conferem ao Usuário os mesmos poderes da Medusa. Qualquer pessoa que olhe nos olhos do Usuário (seja amigo ou inimigo) precisa fazer um Teste de DEX vs. 20 ou ser transformado em pedra. Para que funcionem, o Usuário deve colocar as lentes em seus olhos durante uma semana inteira, e somente então os poderes das lentes são ativados. Se o Usuário retirar estas lentes, precisará esperar mais uma semana até que possa usá-las novamente. Vítimas petrificadas voltam ao normal após 3d6 horas.

Olhos de Proteção

Estas lentes protegem o Usuário dos efeitos de qualquer ataque para ou pelos olhos, como o ataque da Medusa, os poderes hipnóticos de um Vampiro, luzes muito fortes ou outros ataques semelhantes.

Variantes conhecidas	1d6
Olhos de Proteção	1-5
Olhos de Reflexão	6

Olhos de Reflexão: Funcionam de modo semelhante aos Olhos de Proteção, mas os ataques são redirecionados para aquele que os enviou, que sofre os efeitos maléficos de seu próprio ataque.

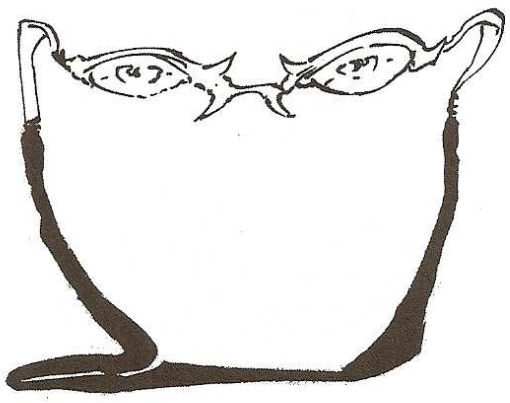
Olhos do Perito

Estes olhos devem ser arrancados de uma pessoa que possua alguma habilidade especial (um artista, cantor, dançarino, poeta, arqueiro, armeiro, acrobata, escriba, guerreiro ou qualquer outro), e este deve ser mantido vivo para que os olhos funcionem. Se a vítima morrer, o olho perde todos os efeitos. Apenas um olho deve ser arrancado.

Enquanto estiver com este amuleto macabro, o Personagem receberá +30% para a Perícia da qual a vítima era mestre. A vítima NÃO perde os conhecimentos.

Este Ritual foi desenvolvido originalmente como uma forma de vingança pelos Bruxos da Ordem de Tenebras, e estes amuletos são expressamente proibidos em qualquer cidade regida pelas leis do Arcanorum.

Olhos dos Cumes



O Usuário pode enxergar, com um comando de ativação, o que ele veria se ele estivesse no alto de uma montanha próxima escolhida pelo Personagem. Se não tiver nenhuma montanha ou monte próximo ao local onde os Personagens estiverem, ele não será capaz de utilizar-se deste poder.

Oráculo

Estes Itens Mágicos podem ser considerados como Artefatos em algumas Campanhas, pois seus poderes variam imensamente. Um Oráculo geralmente consiste de uma fonte ou estátua onde algum Espírito iluminado decidiu tomar por morada e, por algum motivo, tornou-se simpático a um vilarejo ou a um grupo de pessoas. Basicamente, um Oráculo Grego responde a perguntas propostas a ele.

Um dos Oráculos mais famosos da Antigüidade foi o Oráculo de Delfos, santuário dedicado ao deus Apolo. Outro conhecido é o Oráculo de Hecate, próximo ao vulcão Etna. Neste Oráculo as perguntas deveriam ser escritas em papel e amarradas a pequenos pedaços de madeira de uma árvore que crescia nas proximidades do Oráculo.

Lançadas à água, se a resposta à pergunta fosse SIM o papel; por outro lado, caso a resposta fosse NÃO, o papel contendo a pergunta afundaria.

O Mestre deve criar um Oráculo com extremo cuidado, pois a mera existência de um local destes afetará toda a vizinhança, pois as pessoas que souberem da existência de um destes locais passarão a consultá-lo.

Estes Oráculos atrairão turistas, viajantes e sábios em busca de suas revelações. Responda às seguintes perguntas ANTES de adicionar um oráculo à sua Campanha:

1 - Como é este Oráculo?
2 - Que entidade preside este Oráculo?
3 - Ele funciona de que maneira? Como as respostas são dadas? Que tipo de respostas podem ser conseguidas?
4 - Quem conhece a existência dele?
5 - Existem sacerdotes encarregados de protegê-lo?
6 - Ele atende apenas a membros da mesma religião?
7- Como funcionam as consultas? O Oráculo exige algum tipo de oferenda? Alguma missão?

Orbe de Abertura



Quando arremessada contra qualquer porta, esta pequena esfera de vidro transparente (com uma pequena chave dourada presa em seu interior) explode em uma força mística capaz de abrir qualquer porta, destrancando fechaduras, abrindo cadeados e arrebentando pinos, travas ou trancas. Caso a porta esteja selada magicamente, é necessário um Teste de Resistência por parte das Magias envolvidas.

Orbe de Anti-Magia

Estes objetos raros funcionam como pequenas Mecas ao redor da explosão, causando uma esfera de anulação de Magia ao redor da orbe.

Existem três tipos de orbes conhecidas: de ouro, prata e bronze. Cada uma delas afeta uma área específica, de acordo com a tabela abaixo. As orbes precisam ser arremessadas e quebradas para fazerem efeito.

Magias ou Rituais realizados dentro destas distâncias, ou que penetrem nestes raios de ação sofrem as reduções respectivas (considere estas Mecas como tendo um raio de efeito de acordo com a tabela abaixo). Anjos que estejam próximos ao local onde uma destas orbes for detonada são naturalmente atraídos para estas regiões.

É desnecessário dizer que estas orbes estão entre os mais valiosos Itens Mágicos, tanto para os Magos quanto para os Guerreiros. A duração do efeito de uma orbe é de cerca de uma hora.

Orbe	1d10
Ouro (raio 20m)	1-6
Prata (raio 10m)	7-9
Bronze (raio 5m)	0

Orbe de Destruição

Esta orbe negra, quando ativada e arremessada conta um alvo, explode causando 4d6 pontos de dano a todos dentro de um raio de 6m. As vítimas (exceto o arremessador, que não sofre os efeitos da orbe) são afetadas e podem fazer um Teste de Resistência apropriado para reduzir o dano à metade. Objetos pequenos ou frágeis são despedaçados com a explosão.

Orbe de Fumaça

Esta orbe, quando arremessada, emite uma cortina de fumaça com 5 metros de raio. Se arremessada ao solo, forma uma meia-esfera de 7m de raio. Em espaços limitados, a fumaça se expande para encher 125 metros cúbicos.) Qualquer pessoa dentro da nuvem, ou quem entrar nela após a explosão tem que fazer um Teste de Resistência apropriado (CON) ou ficar totalmente incapacitado por 2d6 rodadas. A nuvem obscurece completamente a visão dentro de sua área. A nuvem se dispersa em 3d6 rodadas.

Orbe de Morpheus



Esta orbe, quando arremessada, não faz nenhum dano, mas todas as criaturas vivas dentro de um raio de efeito de 5m da detonação estão sujeitos a um sono mágico profundo.

As vítimas têm direito a um Teste de Resistência apropriado (geralmente CON), e aqueles que falharem adormecerão durante 1d6 horas.

Orbe de Paralisação

Quando arremessada, esta orbe explode em um pulso energético capaz de paralisar qualquer pessoa dentro de um raio especificado pelo tamanho da orbe, sendo que cada 1cm de diâmetro da orbe faz o raio de efeito aumentar em 1m (por exemplo, uma orbe de 5cm de diâmetro gera uma área de efeito de 5m de raio).

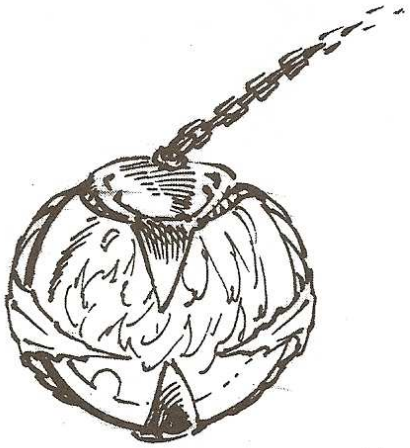
O pulso paralisa todos os seres vivos dentro do raio de ação, mas as vítimas podem fazer um Teste de Resistência apropriado (AGI) para evitar.

Diâmetro	1d100
2 cm	01-40
3 cm	41-60
5 cm	61-80
7 cm	81-90
9 cm	91-97
12 cm	98-00

Orbe de Transcurso

Estas orbes foram criadas pelo grande Feiticeiro Petro Arkbasthos. Quando arremessada, esta orbe abre um buraco de 1m de raio na parede que atingir (se não há nenhuma parede dentro de 1m do local de impacto, a orbe abre um buraco no chão mais próximo ou no teto, dentro da área de 1m). O buraco pode aparecer em qualquer madeira não mágica, pedra ou terra, mas a orbe não pode penetrar em metal. A abertura penetra até 1m dentro da parede, e pode abalar seriamente estruturas. O buraco criado pela orbe é permanente.

Orbe do Fogo



Estas orbes incendiárias são muito temidas pelos Alquimistas e Magos que possuem grandes bibliotecas e, se forem mal utilizadas, podem tornar-se um grande problema também para o Personagem que a carrega (como se, por exemplo, estas orbes forem quebradas dentro de suas mochilas).

Uma vez arremessada, a bola explode em uma área proporcional ao seu diâmetro, incendiando tudo que se encontra dentro desta região (cada 1cm de diâmetro da orbe faz o raio de efeito aumentar em 1m (por exemplo, uma orbe de 5cm de diâmetro gera uma área de efeito de 5m de raio).

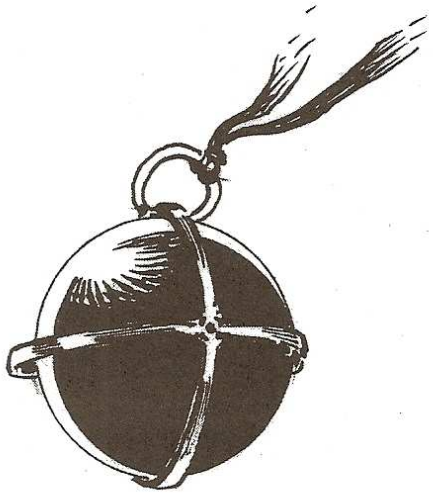
O fogo é considerado mágico para propósitos de proteção ou resistência, e é muito difícil de ser apagado, permanecendo ativo por algumas rodadas (dano de 1d6 por rodada).

Diâmetro	1d100
2 cm	01-40
3 cm	41-60
5 cm	61-80
7 cm	81-90

Orbe do Silêncio

Quando arremessada contra um alvo, esta esfera de vidro azulado faz com que tudo em um raio de 10m do local onde foi quebrada fique em silêncio mágico. O efeito permanece durante 30 minutos, e não pode ser movido (caso a orbe se quebre sobre um objeto, não adianta mudar o objeto de posição, pois o efeito permanece fixo no objeto).

Orbe Explosiva



Esta é a Orbe Mágica básica. Uma orbe é uma esfera de vidro colorida, com aproximadamente 2 a 5 cm de diâmetro, que pode ou não conter minúsculos objetos ou ingredientes em seu interior. Quando ditas as palavras mágicas e arremessada, a orbe faz determinado dano em um determinado raio de efeito, decaindo 1d6 pontos de dano para cada 2m posteriores (considere que as orbes possuem Pulso 2 para efeitos de jogo). Todas as pessoas no raio de ação da explosão podem fazer um Teste de AGI para receber metade do dano.

Existem vários tipos de orbe, mas as mais conhecidas são as orbes nas cores do Arco-Íris (Vermelho, Laranja, Amarelo, Verde, Azul, Índigo e Violeta), sendo os últimos os mais poderosos (veja a tabela abaixo).

Para saber o dano que o alvo recebeu, calcule a distância que ele estava da orbe quando ela explodir. A orbe é destruída na explosão.

Cor	1d100
Vermelho (2d6)	01-47
Laranja (3d6)	48-70
Amarelo (4d6)	71-83
Verde (5d6)	84-91
Azul (6d6)	92-96
Índigo (7d6)	97-99
Violeta (8d6)	00

Existem lendas sobre um conjunto de Orbes Explosivas acompanhadas de um amuleto da mesma cor, que permite a quem estiver portando este amuleto ignorar o dano da explosão, estando dentro do raio de ação da mesma.

Orbe Santificada

Nenhum Morto-Vivo pode chegar mais perto do que 5m do possuidor desta orbe. Ela possui a aparência de um ovo prateado com uma cruz dourada gravada nele. Qualquer Morto-Vivo ou Espírito que desejar entrar na área de proteção da orbe precisa vencer um Teste de Resistência de WILL vs. 25.

Se um Morto-Vivo tocar a orbe, recebe 2d6 pontos de dano (sem direito a Teste de Resistência).

Osso da Sorte

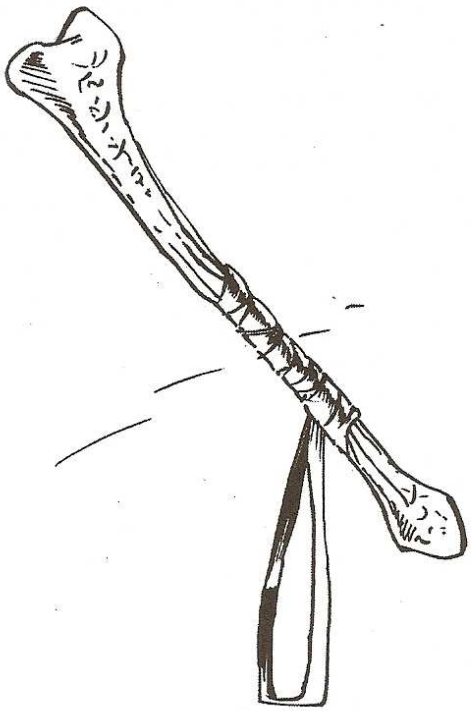
Estes pequenos ossos de galinha bifurcados podem ser encantados pela Magia Cigana para tornarem-se ossos da sorte. É um Ritual relativamente simples, que não requer muitos conhecimentos mágicos por parte da cigana.

Dois Aventureiros devem segurar as pontas opostas do Osso da Sorte e puxarem ao mesmo tempo.

O Aventureiro que ficar com a parte maior terá sorte nos próximos 1d6 dias (a cargo do Mestre, dependendo do tipo de Campanha que desenvolve). Ao outro Personagem não acontece nada ou terá 1d6 dias de azar, também a cargo do Mestre, dependendo do tipo de Osso da Sorte.

Variantes Conhecidas	1d10
Nada ocorre ao perdedor	1-8
Azar para o perdedor	9-0

Osso de Animar Zumbis



Também conhecido como Ossos de Dambalah. Este Item Mágico é construído a partir de um osso longo da perna de uma vítima especialmente escolhida (de preferência o fêmur). Uma vez por semana, o sacerdote pode utilizar este osso para animar um cadáver ou esqueleto morto recentemente.

O Esqueleto criado através destes ossos servirá ao feiticeiro que o conjurou durante um ano e um dia, retornando ao seu descanso "eterno" após este período (o Osso de Dambalah não funcionará mais com este esqueleto).

É necessário conhecer os Caminhos de Arkanun e Spiritum em um nível razoável para se poder usar um destes ossos sem o risco de se transformar em um zumbi.

Ovo da Fênix



A Fênix é uma ave fabulosa originária da Etiópia, cuja lenda está relacionada ao Egito e o culto ao Sol. Heródoto foi o primeiro a relatar o mito da Fênix. Mais tarde, poetas, sábios e astrólogos escreveram sobre esta criatura maravilhosa, dando detalhes sobre ela.

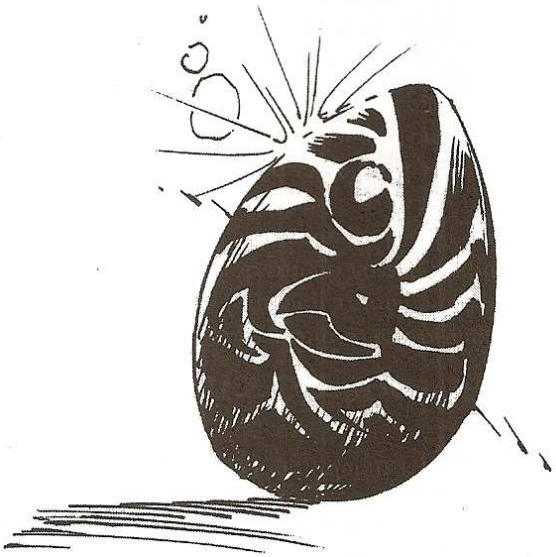
Cada Fênix vivia cerca de 500 anos, e possuía um aspecto belíssimo. Diziam que se assemelhava a uma grande águia, com quase dez metros de envergadura, com lindas plumagens nas cores vermelho fogo, azul celeste e dourado, que variavam de acordo com a estação do ano. Dizia-se que a Fênix era muito mais linda do que o mais belo dos pássaros, e dotada de poderes imensos e desconhecidos.

Como único membro de sua raça, a Fênix não se reproduz normalmente. Sempre que sente que vai morrer, ou quando desejar morrer, a Fênix bota dois ovos: um branco e um negro. Quando ela morre, a ave queima em chamas gigantescas, formando um ninho com suas cinzas, e deste ninho o ovo negro choca e uma nova Fênix renasce das cinzas da ave anterior.

O ovo branco deve ser levado para o Templo do deus Sol em Heliópolis, no Egito, onde deve ser oferecido ao deus do Sol, como uma oferenda da antiga Fênix, em troca de novos poderes concebidos à sua sucessora por Rá. Desta maneira, cada Fênix era sempre mais poderosa que sua antecessora.

Nesta viagem da Etiópia ao Egito, a Fênix era acompanhada por uma revoada de pássaros grande como jamais se vira, e foi testemunhada somente três vezes por olhos mortais. A Fênix mais velha que se tem notícia viveu mil quatrocentos e sessenta e um anos. A partir dos primeiros séculos da era cristã, a Fênix abriu um Portal para Velha Arcádia, e passou a viajar entre os Planos, permanecendo cada vez mais tempo em Arcádia, até o século V quando nunca mais foi vista na Terra.

Ovo de Emesh



Este artefato babilônico consistia em um ovo de pedra branca cuidadosamente pintado nas cores vermelho e negro, que deveria ser conduzido por um sacerdote até a plantação e enterrado bem no centro desta, no primeiro dia da estação do verão. O ovo deveria permanecer enterrado até a colheita, quando os poderes mágicos do ovo se manifestariam, promovendo grandes e fartas colheitas, muito maiores do que elas normalmente seriam.

Ovos de Dinossauro

Estas maravilhas da Alquimia foram desenvolvidas pelo Mago Justin Jussirac, durante o século XIV, a partir do que ele acreditava serem "ossos de dragão"; com a ajuda de complexos Rituais necromânticos, aliados à poderosos Rituais do Caminho Natural, Justin acreditava ser capaz de recriar um dragão a partir de seus ossos.

Para espanto de Jussirac, a criatura nascida da experiência era muito diferente do dragão que tinha imaginado. A primeira criatura nascida foi um Triceratops.

Justin passou algum tempo estudando novamente os ossos, e chegou à conclusão de ter encontrado algum tipo de criatura mágica. Alguns outros Magos de sua Cabala consideraram a criatura um Demônio, pelo estrago que ela causou ao vilarejo onde moravam, e expulsaram Justin da vila.

Utilizando-se de seus influentes contatos com o Arkanun Arcanorum da Alemanha, Justin encomendou outros ossos do que seriam "dragões" para os Magos africanos, e recomeçou suas experiências de Alquimia, afastado de sua Cabala original. Refugiando-se no norte da Europa, próximo à Islândia, afastado de todos os centros comerciais conhecidos, Jussirac terminou seus experimentos, desta vez com grande sucesso.

No século XVII, Justin moveu suas criações para um mundo subterrâneo, criado com a ajuda dos Gnomos e dos Anões do norte. O mundo de Justin permanece escondido até os dias de hoje, e faz ligações com Arcádia e com várias outras partes do globo através de Portais místicos construídos através das Linhas de Ley.

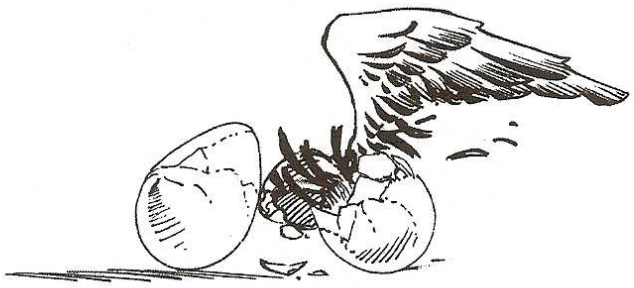
O Reino de Justin Jussirac tem se mantido secreto com a ajuda de diversos Aventureiros e de muitos seres de Arcádia e Pangea (outro reino místico localizado no interior da Antártica) mas, às vezes, acidentes acontecem quando, por exemplo, uma diplodocus chamada Nessie escapou e emergiu em um Portal localizado dentro de um lago na Escócia, ou quando um grupo de exploradores atingiu os reinos subterrâneos (narrado em um conto de Júlio Verne anos depois, como se fosse ficção). A grande maioria destes incidentes é prontamente resolvido pelos Aventureiros do Centro da Terra, como é chamada a equipe de NPCs que auxilia a manter o Reino Perdido em paz.

Às vezes, ovos destes animais fantásticos são roubados por ladrões e Aventureiros, e levados para fora do reino de Justin Jussirac. Os dinossauros que nascem destes ovos tornam-se adultos em pouco mais de alguns minutos, e vivem cerca de trinta ou quarenta anos, mas geralmente são destruídos muito antes disto. Os dinossauros criados desta forma são completamente estéreis.

Os dinossauros devem ser considerados criaturas raríssimas, a menos que você esteja jogando em um mundo altamente fantástico, por isto NÃO daremos estatísticas de jogo deles. Caso o Mestre deseje mesmo utilizar-se destes ovos em suas aventuras, deverá criar e pesquisar sozinho as estatísticas do dinossauro desejado ANTES de colocá-lo em jogo.

Alguns dos dinossauros mais conhecidos (embora não recebam esta denominação por Justin e sua equipe) são: Tiranossauro, Brontossauro, Velociraptor, Tricerátopes, Branquiossauro, Estegossauro e Pterodáctilo.

Ovos de Transformação

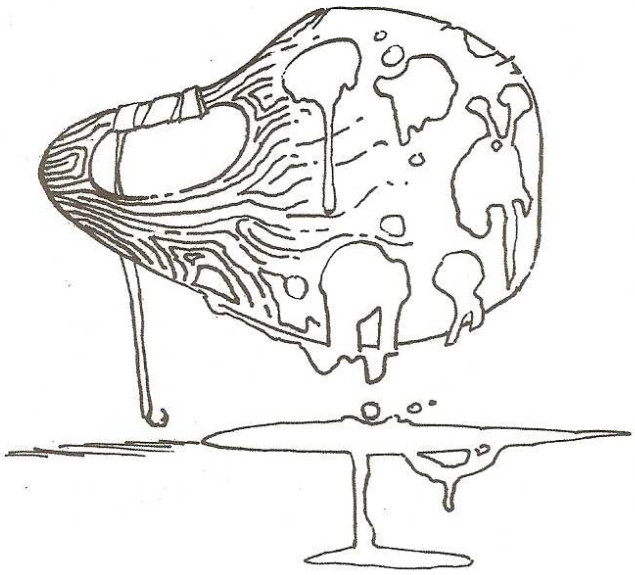


Estes ovos se parecem em todos os aspectos com ovos de galinha, mas se as palavras mágicas corretas forem pronunciadas e o ovo quebrado (pode ser através de um arremesso), um animal nascerá deste ovo, e atingirá a idade adulta em apenas uma rodada. O animal é considerado um animal normal, e permanece vivo por cerca de uma semana e um dia.

Animais	1d6
Crocodilo do Nilo	1
Aranha Gigante	2
Anaconda	3
Escorpião Gigante	4
Águia	5
Condor Gigante	6

P

Paleta de Pintura Mágica



Este item foi pesquisado pelos Magos Renascentistas durante muito tempo, e existem muitas variações. A paleta mais comum é a que cria e mistura as tintas sozinha (lembre-se que na Idade Média não existia nada sequer parecido com lojas de tinta). Outras versões foram criadas para pintores não iniciados que gostariam de melhorar as próprias qualidades artísticas.

Variantes Conhecidas	1d10
Paleta das Mil Tintas	1-6
Paleta do Artista	7-0

Paleta do Artista: se esta paleta for usada para pintar um quadro inteiro, do começo dos primeiros traços até o último retoque, o Teste de Desenho/Pintura é realizado com um bônus de +25%. Do ponto de vista narrativo, pode-se dizer que o quadro ficará muito mais vivo e perfeito do que os outros quadros pintados pelo mesmo artista.

Paleta Criativa

Este conjunto de paleta e pincéis possui características mágicas muito fortes. O Dono pode utilizá-las para desenhar objetos em pleno ar, como se fossem esculturas de tinta, e estes objetos, quando terminados, podem se tornar objetos reais (um balde, uma escada, uma porta, uma espada). O maior problema para esta paleta é o tempo de execução da obra (um desenho demora cerca de 10 minutos para ser efetuado, e depende muito da habilidade do pintor para ficar parecido com um objeto real). Os objetos permanecem na Terra por aproximadamente 24 horas, dispersando-se em seguida.

Variantes Conhecidas	1d10
Paleta Criativa	1-6
Paleta Mágica Criativa	7-9
Paleta Mística	0

Paleta Mágica Criativa: seus efeitos são muito semelhantes aos da Paleta Criativa, com a diferença de que os deuses da pintura farão o trabalho para o artista. Basta se concentrar no que deseja pintar e as mãos do artista trabalharão praticamente sozinhas. Os objetos levam cerca de 3d6 rodadas para ficarem prontos, e dissolvem-se após 24 horas na Terra. Porém, apenas objetos poderão ser retratados por esta paleta.

Paleta Mística: a mais poderosa de todas as versões. É idêntica à Paleta Mágica, com a grande diferença de que pode também criar seres vivos (com exceção de seres humanos).

Papagaio de Cristal



Esta ave foi trazida das Terras Distantes, e muitos Magos apaixonaram-se pela ave que imita sons humanos. Alguns deles decidiram criar seus próprios papagaios, a partir de fórmulas conhecidas de Elementais. O Papagaio de Cristal é um item demorado e complexo de ser construído, mas,

quando fica pronto, é um companheiro para toda a vida. Além de poder voar, o papagaio é capaz de repetir, gravar ou reproduzir sons que tenha escutado, e possui uma certa inteligência, para saber se os sons que está escutando são importantes ou não. Papagaios podem servir aos Magos como mensageiros especiais, assistentes ou mesmo como animal de estimação. Dizem que a grande feiticeira Rosana, da Ordem dos Senhores da Tempestade, possuía uma das mais belas aves de cristal já vistas, e que esta ave era capaz de conversar com ela.

Papel de Tradução

Compõe-se de dois papiros idênticos e de grande qualidade. Qualquer mensagem que for escrita em um dos papéis é traduzida para a língua natal do Mago que criou estes itens e aparece escrita no outro papiro.

O papel demora 3d6 rodadas para traduzir o texto, e o texto permanece no segundo papiro outras 3d6 rodadas até se apagar de ambos os papéis. Não importa em qual papel está sendo escrita a mensagem, mas caso duas mensagens sejam escritas ao mesmo tempo, ambas as mensagens serão apagadas.

Língua natal	1d100
Grego	01-20
Latim	21-30
Hebraico	31-40
Inglês	41-50
Alemão	51-60
Espanhol	61-70
Português	71-80
Francês	81-90
Italiano	91-00

Papel de Transcrição

Este Item Mágico possui uma duração limitada, mas é extremamente útil. Consiste em duas folhas de pergaminho que são encantadas com poderosos Rituais Mágicos. Tudo o que for escrito em um dos papéis aparece magicamente no outro, desde que os dois papéis estejam dentro do mesmo Plano de Existência.

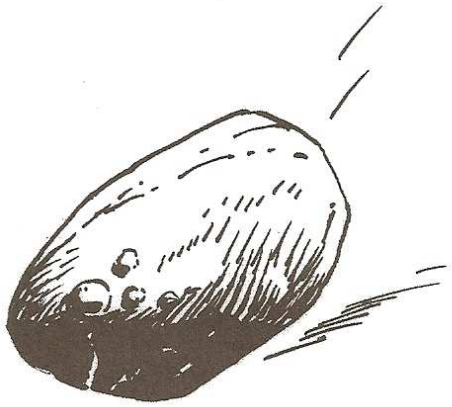
Com o uso, os papéis tendem a se tornarem extremamente rabiscados, e Magos mais meticulosos poderão aproveitar melhor o espaço nos papéis para que durem mais. Caso um dos papéis seja destruído, o outro também o será.

Variantes Conhecidas	1d100
Papel de Transcrição	01-60
Papel Planar de Transcrição	61-95
Papel Interplanar	96-00

Papel Planar de Transcrição: Seu uso é análogo ao do Papel de Transcrição, mas seu alcance pode ser estendido para os Planos Espirituais próximos (Arcádia, Spiritum, Sonhar).

Papel Interplanar: Possui as mesmas características que seus irmãos, mas pode transmitir mensagens para os outros Planos de Existência (Arkanun, Paradísia e Inferno).

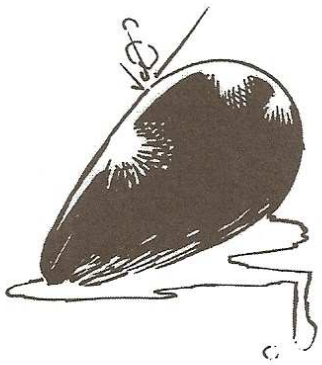
Pedra de Estimação



Estas Pedras Mágicas comportam-se como animais de estimação. A maioria delas possui o tamanho de um punho fechado, mas algumas são maiores, do tamanho de um gato ou cachorro. As pedras podem se locomover deslizando-se ou rolando, e acompanham e brincam com seu Dono como um animal de estimação normal faria. Em alguma situação de combate, as pedras podem defender seu Dono, arremessando-se contra inimigos. Considere isto como uma Perícia de Ataque com 45% (a pedra pequena faz 1d3+1 pontos de dano e a maior faz 1d6+1).

Pedras	1d10
Pequena	1-6
Grande	7-0

Pedra do Poço



Estes Itens Mágicos são muito valorizados nas regiões desérticas, principalmente nos reinos árabes. Consiste em uma pérola negra de grande valor mundano, mas quando arremessadas dentro de um poço com profundidade mínima de 10m, e desde que seja coberta por pelo menos um palmo de água, a Pedra do Poço preenche magicamente o poço até a metade de sua altura, e mantém o nível da água constante. A água é limpa e está sempre fresca. Sabe-se que guerras entre os beduínos já foram travadas por causa destes itens, e muitos sultãos oferecem grandes prêmios em ouro e gemas a quem levar uma pedra destas a seus oásis.

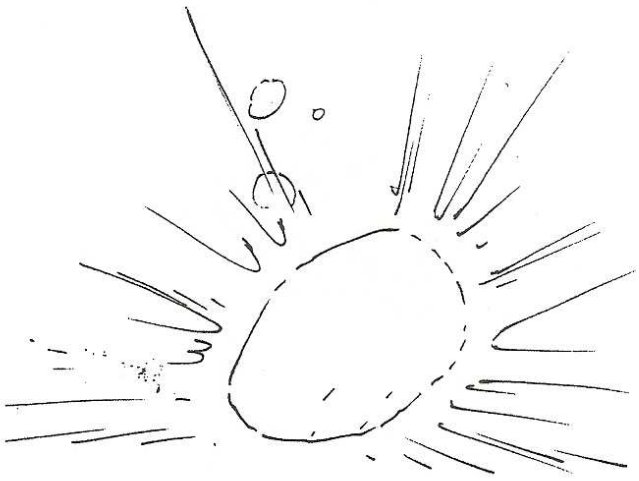
Pedra Filosofal

Este artefato é muito pesquisado por Alquimistas, mas somente uns poucos efetivamente conseguiram produzi-la em seus laboratórios. A pesquisa para a criação da Pedra Filosofal demora anos, senão décadas para ser finalizada e, neste período, o Mago precisa aprender diversas línguas antigas (os textos e Grimórios que explicam detalhes sobre este artefato estão todos em línguas mortas que não podem nem devem ser traduzidas), precisa aprender diversas Formas e Caminhos de Magia para lidar com os diferentes processos alquímicos necessários e precisa adquirir o conhecimento de uma vida. O Mago precisa adquirir honra, moral e espiritualidade para poder lidar com os espíritos antigos que o ajudarão nas diversas tarefas de preparação da rocha até transformá-la no produto final.

Quanto mais próximo de descobrir a Pedra Filosofal um Mago se encontra, mais próximo da perfeição física, moral e mental ele estará. Por esta razão o Ritual de criação da Pedra Filosofal é considerado uma metáfora do aprendizado do misticismo entre os homens. A pedra possui muitos poderes fantásticos, sendo a capacidade alegórica de transformar chumbo em ouro a mais conhecida pelos leigos. Na verdade, o maior de seus poderes é a transformação que a pedra causa na pessoa que a desenvolver.

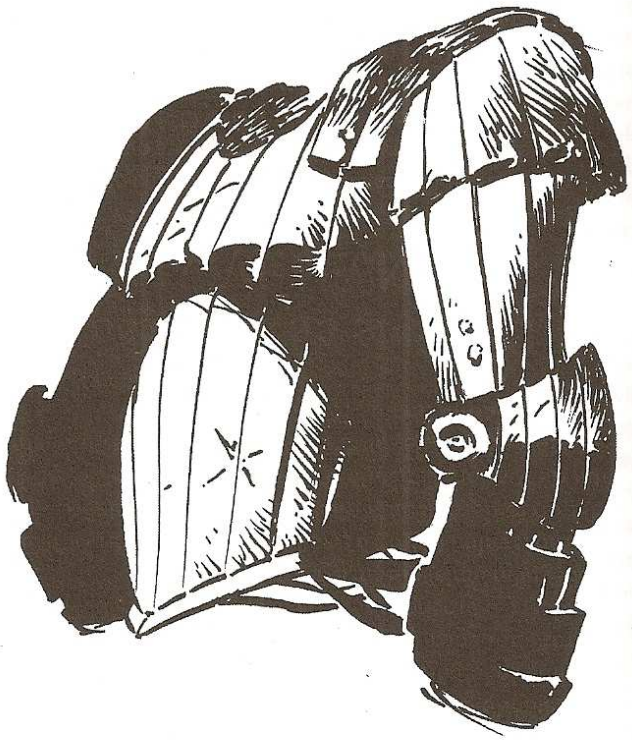
A Pedra Filosofal só funciona para o Mago que a criou. Para todas as demais pessoas, ela não passará de uma pedra comum, sem valor algum.

Pedras de Luz Contínua



Estes Itens Mágicos extremamente raros são pedras encantadas com a Magia da luz contínua das Fadas. As Pedras de Luz Contínua são frias ao toque, e emitem luminosidade semelhante à de uma tocha acesa, porém sem exalar calor. A luz criada magicamente é irradiada numa área de 10m de raio, e um observador mais distante confundirá a pedra com uma tocha. A maioria das Pedras de Luz Contínua são carregadas dentro de lanternas ou em suportes que lembram tochas.

Pele de Dragão



Estas armaduras raríssimas são confeccionadas com a pele de um Dragão de verdade, morto em combate. Seu Usuário recebe IP 10 contra qualquer ataque físico ou balístico (mas não inclui quedas ou impactos massivos).

Estas armaduras possuem um detalhamento belíssimo. Além disto, cada uma das Peles do Dragão possui um poder especial, que reflete as características do Dragão original.

Dizem as lendas que Vlad Teppes (Drácula) utilizava uma destas armaduras, e que a Ordem do Dragão possui algumas destas peles que são usadas somente pelos melhores guerreiros de cada geração.

Variantes Conhecidas	1d6
Dragão Vermelho (Fogo)	1
Dragão Verde (Água)	2
Dragão Azul (Ar)	3
Dragão Marrom (Terra)	4
Dragão Branco (Luz)	5
Dragão Negro (Trevas)	6

Dragão Vermelho: a garra de escamas vermelhas confere ao Usuário proteção de 3D contra ataques baseados em Fogo (natural ou mágico).

Dragão Verde: a garra de escamas esverdeadas confere ao Usuário proteção de 3D contra venenos ou ácidos.

Dragão Azul: a garra confere ao Usuário proteção de 3D contra gases ou vapores tóxicos.

Dragão Marrom: faz um dano de 2d10 por ataque.

Dragão Branco: a garra confere ao Usuário proteção de 3D contra raios e eletricidade.

Dragão Negro: confere total imunidade contra ataques baseados em dreno de energia.

Pele do Leão da Nemédia

Esta armadura mística foi criada por Hércules, utilizando-se da pele do famoso leão que importunava Nemédia, em Arcádia. Perdida após sua morte na Terra, aproximadamente em 2000 AC, nunca mais foi vista.

Enquanto estiver utilizando a pele como armadura, o Usuário se torna virtualmente invulnerável a qualquer tipo de ataque físico, seja cortante, perfurante ou esmagamento; natural ou mágico. A única forma de se atacar o Usuário é através de Rituais, ataques sonoros, luminosos ou gases tóxicos.

Pena de Ditado



Esta pena foi desenvolvida por Arbestus, um Mago extremamente preguiçoso, para que a pena anotasse as coisas que ele deveria fazer. Construída a partir de pena de faisão, a Pena de Ditado é ativada com um comando verbal e, a partir disto, o Dono pode ir ditando o texto que desejar (desde que em uma língua que a pena entenda) e ela se encarregará de escrever a mensagem em papel.

Línguas	1d10
Latim	01-10
Hebraico	11-20
Inglês	21-30
Alemão	31-40
Francês	41-50
Italiano	51-60
Espanhol	61-70
Português	71-80
Qualquer língua	81-00

Pentagrama

Utilizado como auxílio de concentração para Rituais de conjuração e exorcismo, os Pentagramas estão intimamente ligados à própria natureza da Magia. Podem ser traçados com qualquer tipo de pigmento, dependendo do Ritual que se deseja realizar, mas os principais são:

Sal (Terra), Cinzas (Fogo), Água Benta (Água), Incenso (Ar), Giz Branco (Luz) e Carvão (Trevas).

Pentagrama de Daelorr



Usado como auxílio de concentração em Rituais de conjuração e exorcismo, os Pentagramas estão ligados à própria natureza da Magia. Pode ser traçado com qualquer tipo de material, dependendo do Ritual que se deseja realizar. Este amuleto mágico foi criado por um Mago chamado Judas Daelorr, que vivia em encrencas com Demônios vingativos, e necessitava de Pentagramas de Proteção o tempo todo. Como os Demônios tentaram emboscá-lo muitas vezes em ataques surpresas, Daelorr desenvolveu um amuleto capaz de criar instantaneamente um Pentagrama riscado no chão.

Estes Pentagramas são confeccionados em prata, como pequenos amuletos que o Mago carrega consigo no pescoço, mas pode ser usado para conjurar ou para afastar Demônios e outra criaturas extraplanares.

O Pentagrama deve ser colocado no chão, com a face voltada para cima, e as palavras mágicas de ativação proferidas. O amuleto se transformará em uma inscrição com até 2 metros de raio no chão, como se alguém tivesse esculpido o pentagrama (não importa em que superfície esteja - existem casos onde o pentagrama foi desenhado sobre a água).

Para todos os efeitos, o Pentagrama de Conjuração conta como se o Mago tivesse mesmo riscado o desenho no chão. O Pentagrama se expandirá sobre o chão até o maior limite possível para que não seja quebrado, e permanecerá no chão por até 666 minutos (aproximadamente 11 horas), quando reverterá a sua forma natural de amuleto (e não poderá ser ativado novamente por sete dias).

Variantes conhecidas	1d10
Pentagrama de Conjuração	1-4
Pentagrama de Proteção	5-8
Pentagrama de Conjuração ou Proteção	9-0

Pentagrama de Conjuração: Estes amuletos aumentam o Focus de um Mago em Rituais relacionados a conjuração de Demônios ou outras criaturas do Inferno. Sorteie na tabela abaixo o bônus que este Pentagrama fornece.

Bônus	1d10
+1	1-5
+2	6-8
+3	9-0

Pentagrama de Proteção: Funciona como uma barreira mística que impede seres de outras dimensões de ultrapassá-la. Qualquer Demônio, Anjo ou monstro de outros planos que tentar violar a barreira precisa passar em um Teste de WILL vs. Força da barreira (sorteada abaixo).

Força Mística	1d100
4D	01-55
5D	56-85
6D	86-94
7D	95-98
8D	99-00

Pentagrama de Conjuração ou Proteção: Um amuleto na forma de um Pentagrama, mas com uma face em prata e a outra em cobre. Se o amuleto for colocado com a face de cobre para cima, ele se transforma em um Pentagrama de Conjuração, e se for colocado com a face em prata para cima, ele se transformará em um Pentagrama de Proteção. Sorteie duas vezes na tabela acima, para ver detalhes sobre cada face do Pentagrama.

Pentagrama Voorish

Também chamado Pentagrama dos Antigos, ou Elder Sign, o Pentagrama Voorish é utilizado na proteção contra entidades de Tenebras, e deve ser desenhado exatamente com suas proporções (o Pentagrama Voorish assemelha-se muito a um pentagrama visto através de uma esfera de vidro) para fazer efeito.

De alguma maneira, as dimensões do pentagrama atuam em todas as dimensões físicas e temporais, através da Roda dos Mundos, e conseguem impedir a influência dos deuses de Tenebras, seja através de suas sondas mentais, seja através de suas criaturas malévolas, que não conseguem atravessar estas barreiras invisíveis.

O pentagrama protege uma área de 5 vezes o raio total do Pentagrama (um pentagrama de 1m de raio protege cerca de 5m de raio destas influências ou criaturas).

O pentagrama NÃO funciona contra Demônios de Arkanun ou Infernun, a menos que eles estejam sob o controle ou influência dos grandes deuses mortos.

Pérolas do Poder



Estas pérolas especiais têm de ser pescadas diretamente nos recifes de corais (não podem ser obtidas a partir de ostras criadas em laboratórios alquímicos). Cada pérola possui uma aura especial que se mescla à aura daquele que a estiver usando. Para esta sintonia, a pérola deve permanecer em contato com o Personagem durante sete dias (seja na forma de colar, anel ou broche - não importa).

Uma vez sintonizada com o Dono, a aura da pérola fornece uma melhora em determinado Atributo do Personagem. Cada pérola funciona independentemente e os bônus podem ser acumulados (através de múltiplas pérolas), desde que não ultrapassem o limite de +6 por Atributo.

Existem lendas sobre um artefato chamado Colar de Pérolas de Marwenn, que seria constituído somente de Pérolas do Poder, e possuiria poderes extraordinários, e teria sido roubado do castelo desta feiticeira há muitos séculos.

Sorteie nas tabelas abaixo o Atributo ampliado e o bônus da pérola. As pérolas indicadas como "Escolha do Jogador" são pérolas raríssimas, que adaptam-se ao desejo do Personagem, e podem mudar sua influência (mas cada mudança demora sete outros dias até fazer efeito).

Atributo	1d10
Constituição	1
Força	2
Destreza	3
Agilidade	4
Inteligência	5
Força de Vontade	6
Percepção	7
Carisma	8
Pontos de Vida	9
Escolha do jogador	0

Bônus	1d100
+1	01-55
+2	56-80
+3	81-90
+4	91-97
+5	98-00

Piano Mágico de Estevan



Este piano, que é considerado por muitos sábios como um artefato único, foi criado por um grande feiticeiro de Arcádia chamado Estevan, e consiste em um piano de cauda que permanece vagando através do Plano Astral, sempre em contato com a Terra. Este Piano procura através dos Planos por grupos de Aventureiros que possuam integrantes com características extremamente irritantes, como advogados de regra, piadistas sem graça, megalomaníacos incorrigíveis, covardes fujões e outros.

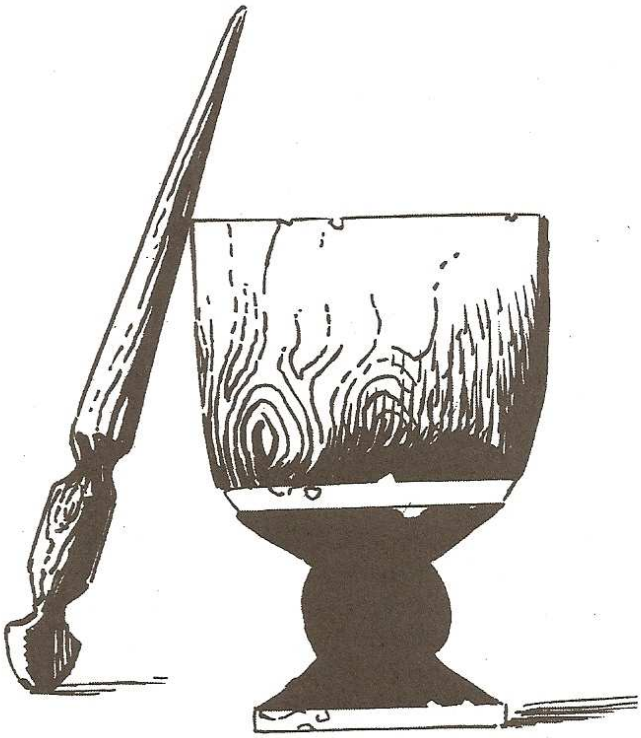
Quando encontra alguém com alguma destas características, o piano materializa-se no Plano Terrestre e cai inevitavelmente sobre a cabeça do Personagem de algum lugar muito, muito alto.

O Personagem tem morte instantânea, e não tem direito a nenhum Teste de Resistência para evitar isto. O artefato consegue sobrepujar qualquer tipo de Magia, Ritual ou efeito de proteção. O piano destroçado permanece na Terra por algumas rodadas, e depois retorna ao Plano Astral, reconstruindo-se. Todos os pedaços do piano desaparecem, e não podem ser guardados ou recuperados pelos outros Personagens.

Piano Portátil

Este piano de cauda pode, através de um comando mágico de ativação, diminuir até cerca de 5cm e, desta maneira, ser carregado pelo Mago por grandes distâncias, sem oferecer grandes problemas. O piano pode ser arremessado e ativado, mas será destruído no processo (e causa 6d6 pontos de dano).

Pilão Voador



Este objeto mágico foi criado baseado no artefato de mesmo nome, utilizado pela feiticeira russa Baba Yaga.

Consiste em um pilão capaz de voar aos comandos da bruxa. Este pilão mágico só funciona à noite, e é muito utilizado pelas bruxas russas da Ordem de Luvithy. O Pilão voador pode atingir velocidades de até 20m/s.

Pilão Voador de Baba Yaga

Este artefato foi criado pela maior feiticeira russa que já existiu, chamada Baba Yaga, que o utilizava para movimentar-se rapidamente, voando através das noites geladas das terras da Mãe-Rússia.

O pilão só pode ser utilizado à noite e com o consentimento da poderosa Feiticeira; e deve ser ativado batendo-se o socador contra as paredes do pilão, enquanto a bruxa e mais um convidado ficam sobre ele. Ele pode ser emprestado, apesar da Bruxa cobrar sempre algum tipo de favor ou oferenda em troca.

O pilão pode cruzar qualquer distância dentro da Rússia em apenas alguns poucos minutos, o tempo exato para uma conversa entra a Bruxa e seu convidado. E sempre consegue chegar ao seu destino antes de qualquer outro método de transporte (alguns sábios dizem que o pilão é mais rápido do que um teleporte).

Por onde o pilão passa, pode-se ouvir as risadas demoníacas da Bruxa. Além disto, por onde o Pilão Voador passar, as crianças pequenas choram, o leite azeda e as pessoas que estiverem dormindo têm pesadelos.

Atualmente, o pilão encontra-se em Arcádia, na Floresta das Fadas de Nova Arcádia, em **Hem**, a cabana com patas de galinha pertencente a Baba Yaga.

Pingente de Anansi



Anansi (em inglês, Ananasi) é a deusa africana das aranhas, cujo maior templo está localizado às margens do rio Congo, nas partes mais desconhecidas da África.

Ao contrário dos Anéis de Anansi, os Pingentes são feitos na forma de brincos, para serem utilizados por sacerdotisas em seus cultos ou quando estas estivessem infiltradas. O poder básico destes pingentes (que funcionam apenas em pessoas da raça negra) é o de transformá-las em correspondentes da raça branca. Este poder era utilizado para que as sacerdotisas mais poderosas (todas elas negras) pudesem se infiltrar em reuniões de outras Escolas de Magia (compostas em sua grande maioria por brancos) durante o século XVII.

Mas este não era o poder mais visado pelos sacerdotes. Além disto, os pingentes possuíam outras características.

Variantes Conhecidas	1d100
Pingente de Múltiplas Aranhas	01-50
Pingente das Teias	51-80
Pingente de Transformação	81-95
Pingente de Anansi	96-00

Pingente de Múltiplas Aranhas: Este pingente especial possui a jóia na forma de uma aranha negra, com um rubi incrustado no dorso. Quando as palavras mágicas são proferidas, o Usuário transforma-se em dezenas de pequenas aranhas negras (duas para cada Ponto de Vida), que podem atacar múltiplas vítimas (um ataque para cada aranha, mordida 10%, dano 1d2), movimentar-se em espaços apertados, paredes ou outros.

Cada aranha destas possui 1 PV e, para cada duas aranhas destruídas, o Usuário recebe 1 ponto de dano. Se uma destas aranhas conseguir sobreviver, o Personagem será capaz de retornar à forma humana (embora extremamente debilitado). Após um combate, a cada hora, serão geradas cinco novas aranhas, até formar novamente o número máximo de aranhas permitido.

Pingente das Teias: Esta pingente possui uma teia de aranha desenhada em uma pequena superfície plana existente. O Dono pode criar teias de aranha em dois formatos. A versão plana cria uma teia em formato de rede, com FR 22 (capaz de suportar o peso de duas pessoas). A versão fio é mais maleável e permite ao Dono deslocar-se de um ponto a outro com a teia, que nesta forma tem FR 18. O Pingente das Teias pode ser usado um máximo de cinco vezes ao dia.

Pingente de Transformação em Aranhas: Este Pingente possui a jóia na forma de uma aranha delicada, com pernas finas, feita em prata ou outro metal brilhante. Com a palavra de comando, o Usuário é capaz de se transformar em uma aranha gigante (cada tipo de pingente permite à feiticeira transformar-se em um tipo diferente de aranha, seja ela com patas longas e finas ou com o corpo de uma aranha caranguejeira). A aranha gigante possui os seguintes poderes: lançar teias capazes de prender os mais fortes guerreiros (FR 25), pode atacar (Mordida 50%, dano 1d6+Veneno para-lisante), escalar paredes ou construir casulos.

Pingente da Anansi: Estes pingentes possuem os três poderes mencionados acima, podendo utilizá-los quando desejar. Existem apenas oito pingentes conhecidos deste tipo.

Pingente de Anulação de Sentimentos



Este pingente é feito em uma lasca de pedra, em formato quadrado ou retangular, com um coração entalhado em alto relevo no seu interior. Deve ser preso às vestimentas de seu Dono, mas não pode permanecer exposto (pode ser escondido em uma camisa por baixo da armadura, por exemplo). O Pingente de Anulação de Sentimentos deve ser preso sobre o coração.

O Aventureiro que usar este pingente fica imune a Magias e Poderes Demoníacos, Angelicais ou Vampíricos que afetem os sentimentos. É importante lembrar que este é um artifício muito utilizado pelas Succubi e Incubi, tornando os Aventureiros muito vulneráveis na medida em que podem ser traídos pelos próprios companheiros que podem, eventualmente, estar influenciados.

Estes pingentes são utilizados principalmente por caçadores de Vampiros ou Demônios. Existem diversas histórias de grupos que perseguiam Anjos sem esta poderosa proteção e acabaram se destruindo uns aos outros, demonstrando que o Pingente de Anulação de Sentimentos também pode ser útil nestes casos.

Pingente de Avalon



As maiores ilhas perdidas de Arcádia são as Ilhas de Avalon, ao oeste das Ilhas Britânicas. Estas ilhas não fazem exatamente parte de Arcádia, mas ficam localizadas em um meio termo entre o Reino das Fadas Britânicas e a Terra.

Dizem que estas ilhas foram criadas por Morgana Le Fey no século V, e servem como morada para os Grandes Heróis do Passado, incluindo o espírito do Rei Arthur.

Estes pingentes, assim como os Broches de Avalon, servem como chave astral para entrar na misteriosa ilha.

O pingente só pode ser utilizado por mulheres, mas basta que uma delas esteja se utilizando destes pingentes para que toda a tripulação de um pequeno barco (até 10 pessoas) possa se beneficiar. A mulher deve estar utilizando este pingente do momento em que partirem da costa até a chegada às ilhas mágicas.

Quando estiverem a oeste da Inglaterra, em um local determinado, o barco penetrará em densas brumas, que fazem fronteira entre a Terra, o Reino dos Sonhos e o Reino das Fadas, e o broche guiará o barco através das névoas, até que cheguem em segurança às praias prateadas.

Em Avalon também está localizada a Caverna de Cristal, lar do famoso druida Merlin (para detalhes sobre a geografia de Avalon, consulte o livro ARCÁDIA).

Morgana Le Fey utilizava-se de um destes pingentes para poder entrar em sua fortaleza.

Pingente de Detecção de Mortos-Vivos

Estes pingentes macabros são feitos com o osso do dedo indicador de uma criança recém-nascida, mas que para os leigos, assemelha-se a uma peça de marfim. Os Magos das Sombras utilizam-se de ossos de natimortos, enquanto a Irmandade de Tenebras não se preocupa com este detalhe.

O Usuário pode detectar a presença de qualquer tipo de Morto-Vivo dentro de um raio de 10m, mesmo que esteja enterrado ou dentro de um caixão.

Não detecta Demônios ou Anjos, apenas Esqueletos, Zumbis, Ghouls, Liches, Vampiros e outros Mortos-Vivos corpóreos. Fantasmas, Espectros e Assombrações NÃO são detectados por este pingente.

Pingente de Proteção



São considerados os pingentes mais simples de serem projetados e encantados. Compostos apenas de uma banda de metal simples, entrelaçando uma gema de valor mediano.

O pingente confere um bônus para Testes de Resistência e defesas, mas não é cumulativo com os efeitos de nenhum outro tipo de anel, broche ou pingente que cause este tipo de efeito.

Bônus	1d100
+1, +5% para defesa	01-50
+1, +10% para defesa	51-55
+1 para todos em 3m de raio	56-70
+2, +10% para defesa	71-80
+2 para todos em 3m de raio	81-85
+3, +15% para defesa	86-95
+4, +20% para defesa	96-00

Pingente de Proteção de Paralisia de Pavel

Pavel foi um conhecido Alquimista russo que tinha a irritante mania de colocar nomes "engraçados" em seus objetos mágicos, apesar deles serem extremamente úteis.

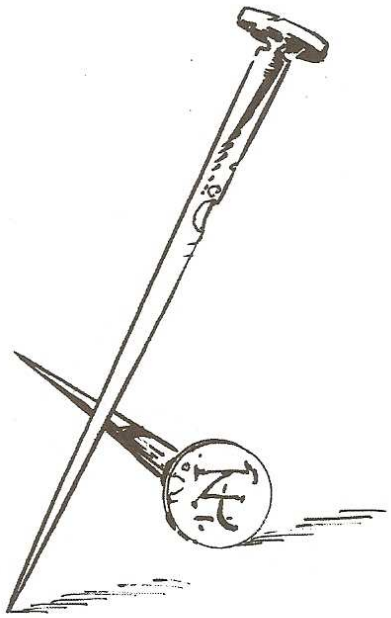
O Usuário deste pingente fica imune a qualquer tipo de paralisia, seja a causada pelo toque de ghouls, através de Magias ou Rituais, poderes mentais ou efeitos de outros objetos mágicos. A Magia destes pingentes é tão forte que não precisa ser testado contra estes efeitos; o Aventureiro simplesmente torna-se imune à paralisia.

Estes pingentes NÃO protegem de métodos mecânicos de aprisionamento (cordas, correntes e outros) nem impede a resistência da água (ou ventos) de diminuir a velocidade normal de uma pessoa.

Variantes Conhecidas	1d10
Paralisação	1-7
Petrificação	8-0

Pingente de Proteção de Petrificação de Pavel: Semelhante ao Pingente de Proteção, mas previne todo e qualquer tipo de petrificação, seja por Magias, Rituais ou efeitos.

Pino Metálico Asimani



Estes pregos enferrujados com cerca de 5cm de comprimento, e grossos como um dedo indicador, podem ser "enterrados" na nuca de uma pessoa com pouco esforço por parte do bruxo. Uma vez enterrados, a pessoa fica sob total controle mental do Dono do pino (ou do Mago que criou este Ritual).

A vítima não tem direito a nenhum Teste de Resistência, e permanecerá sob o domínio do Personagem pelo tempo em que o prego estiver cravado. O Mago pode remover este prego sem causar nenhum tipo de lesão à vítima (exceto a cicatriz que permanecerá). Outras pessoas que tentem remover o prego sem os conhecimentos do Ritual causarão 2d6 pontos de dano na vítima (mas uma vez que o prego é removido, o controle mental sobre a vítima acaba).

Estes pregos são utilizados pelos Vampiros africanos chamados Asimani, e muitos feiticeiros Asima (adeptos do Voodoo e da Santeria) possuem algum conhecimento sobre este tipo de artefato.

Pó Celestial

Originário da China, o Pó Celestial era utilizado em cerimônias noturnas, para marcar o caminho de passagem durante ritos religiosos, mas logo os Aventureiros descobriram novos usos para este magnífico pó.

Quando esmagada, esta pedra transforma-se em um pó brilhante como o fogo, que pode ser utilizado de várias formas. Se o pó for amontoado como uma única pilha, ele é capaz de iluminar uma área de até 25m de raio ao seu redor, durante 2 horas, com o brilho semelhante ao de várias tochas acesas. Se for pulverizado e espalhado em vários montes, o pó terá o efeito de várias velas dispostas.

O Pó Celestial sempre vem na forma de uma pedra amarelada, que deve ser esfarelada quando for ser utilizada. Cada pedra contém pó suficiente para 6+3d6 aplicações.

Pó de Absorção

Este pó esbranquiçado lembra muito o talco comum, mas, se for lançado sobre uma área que esteja sob o efeito de uma Magia, o pó absorverá a energia mística, funcionando como um Pó de Desencantamento. Cada frasco contendo Pó de Absorção possui o suficiente para 3+1d3 aplicações.

Força de Desencantar	1d100
4D	01-50
5D	51-80
6D	81-94
7D	95-00

Pó de Diminuição

Este pó foi desenvolvido pelas pequenas Fadas voadoras para que seus convidados pudessem entrar em suas minúsculas casas nas árvores.

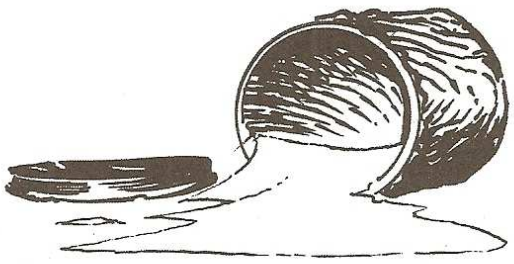
Jogar este pó sobre uma pessoa faz com que ela encolha a até 5% de seu tamanho original.

O Personagem fica com sua força reduzida e incapaz de carregar pesos relevantes. Os efeitos duram cerca de 1 hora. Se a vítima não quiser encolher, ela tem direito a um Teste de WILL para resistir. Cada frasco diminuto é suficiente para apenas uma aplicação.

Pó de Enxergar Pegadas

Este pó amarelado possui uma característica interessante. Quando arremessado sobre uma superfície, ele mostra todas as pegadas das pessoas, criaturas ou objetos arrastados que passaram por aquele local (mesmo que seja um chão rígido que normalmente não deixaria nenhum tipo de pegada ou rastro). Pode ser usado eventualmente para localizar pessoas ou criaturas invisíveis. Cada frasco pode ser usado em 3+1d3 aplicações.

Pó de Invisibilidade



Quando arremessado sobre uma pessoa ou objeto (de até 200kg), o Pó de Invisibilidade faz com que esta pessoa, criatura ou objeto permaneça invisível pela duração do efeito mágico do pó (cerca de uma hora).

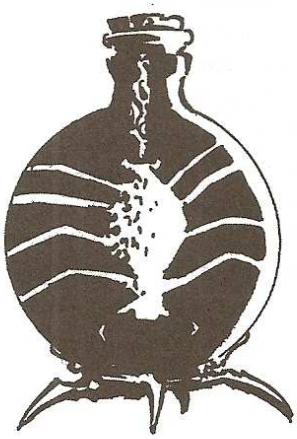
Qualquer ataque, dano ou ação física extrema (como pular grandes alturas, saltar entre telhados ou correr por grandes distâncias), quebra irreversivelmente a película de invisibilidade, revelando a pessoa protegida.

Pó de Morpheus

Também conhecido como Areias de Morpheus. Este pó, quando arremessado sobre uma área, faz com que todas as criaturas que estejam sob o efeito do pó caiam em um sono profundo durante algumas horas.

As vítimas podem fazer um Teste de WILL para resistir aos efeitos do pó. Cada saco de Areia de Morpheus contém o suficiente para 3+1d3 aplicações.

Poção Aracnídea



Tradicionalmente, estas poções são guardadas em frascos negros com uma aranha branca pintada sobre ele. Ao tomar esta poção, o Aventureiro passa a ter o poder subir pelas paredes, literalmente. Suas mãos e pés (ou botas, se estas não forem muito grossas) tornam-se pegajosas e capazes de grudar em uma parede ou em um teto ao simples desejo do Personagem.

Algumas poções mais fortes permitem até mesmo que o Usuário consiga criar teias de aranha (FR 3D) de suas mãos, que podem ser arremessadas a até 5m de distância, e teias suficientes para aprisionar até duas ou três pessoas.

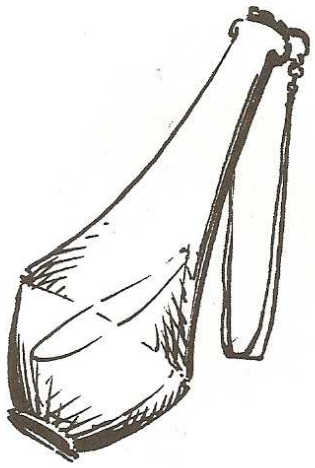
Poção Astral

Existem dois tipos de Poção Astral. A mais comum delas, quando ingerida, faz com que o Usuário possa enxergar no Plano Astral enquanto durarem os efeitos da poção (normalmente algumas rodadas). O uso inicial desta poção exige alguma concentração, porque a visão do Usuário demora um pouco para se ajustar aos dois Planos.

Outra variação desta poção, mais rara, permite ao Usuário separar seu espírito de seu corpo e penetrar no Plano Astral por um curto período de tempo. Neste caso, o corpo do Aventureiro entra em um transe místico e o espírito mantém-se ligado ao corpo através do Cordão Prateado. A duração desta viagem é de algumas horas.

Variantes Conhecidas	1d10
Poção Astral	1-7
Poção de Viagem Astral	8-0

Poção da Sereia



Esta poção avermelhada só pode ser ingerida por mulheres e, durante 3d6 rodadas, elas se tornarão irresistíveis para qualquer homem que esteja em um raio de 25m. Além disto, a usuária pode dar ordens verbais para os homens que estejam próximos, e eles a obedecerão cegamente. Nenhum homem pode atacar a Personagem enquanto ela estiver sob os efeitos da poção (pelo contrário, eles a defenderão de qualquer ameaça que surja).

Esta poção só funciona se utilizada por mulheres, e somente contra Aventureiros homens heterosexuais.

Poção de Atributos

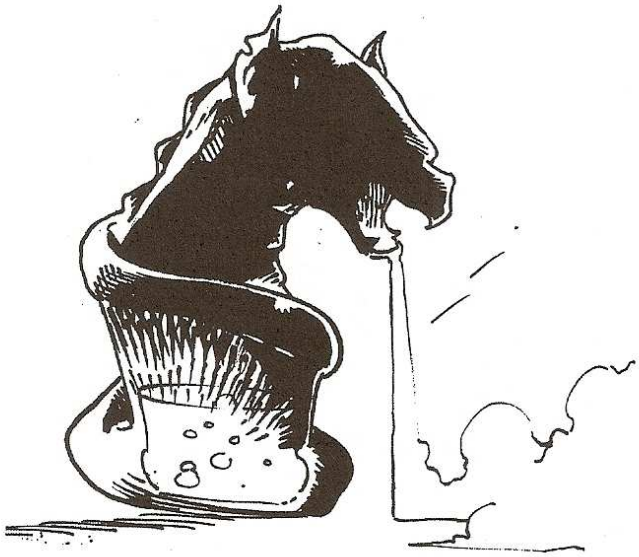
Estas poções mais comuns são experimentos de Alquimia para aumentar os sentidos e as características naturais de um Personagem. Quando ingeridas, estas poções ampliam o Atributo em questão por um determinado período de tempo (geralmente 3d6 rodadas). Muitas vezes, estas ampliações podem vir acompanhadas de efeitos colaterais, como mudança do tom de pele ou cabelos, aumento da musculatura ou outros, a critério do Mestre.

Sorteie na tabela abaixo o tipo de poção e a intensidade.

Atributo	1d10
Constituição	1
Força	2-3
Destreza	4-5
Agilidade	6
Inteligência	7
Força de Vontade	8
Percepção	9
Carisma	0

bônus	1d100
+2	01-55
+3	56-80
+5	81-90
+7	91-97
+9	98-00

Poção de Bafo de Dragão



Esta poção dá ao Personagem a habilidade de criar um bafo de algum tipo sobre os inimigos. Suas primeiras versões foram desenvolvidas ainda em Arnon, em Ark-a-nun, e mais tarde, passadas à Terra pelos Magos que procuravam escapar da destruição.

Algumas versões desta poção foram criadas com a peculiaridade de impedir a comunicação: sempre que o Personagem abre a boca, o bafo é expelido (uma vez a cada duas rodadas). O bafo tem alcance de 10m, a uma largura máxima de 3m. Sorteie a força e o tipo de efeito nas tabelas abaixo.

Poção	**1d10**
Normal	1-3
Comunicação impedida	4-0
Efeito	**1d6**
Fogo	1-2
Ácido	3-4
Gelo	5
Gases Venenosos	6
Força	**1d100**
2d6	01-55
3d6	56-80
4d6	81-90
5d6	91-97
6d6	98-00

Poção de Balder

Estas poções foram feitas quando o deus Balder morreu, vítima de uma flecha de visgo preparada para ele em uma armadilha engendrada por Loki, o deus das mentiras. Balder, o deus belo, estava participando de um festival em Aasgard e demonstrando suas habilidades para os outros deuses e para os camponeses.

Balder fora abençoado por Frigga (esposa de Odin) com a característica que nenhum objeto, pessoa ou criatura da Terra pudesse feri-lo, mas Frigga esqueceu-se do Visgo, uma planta especial que, naquela época, crescia somente no fundo das cavernas mais escuras.

Os guerreiros arremessavam lanças, flechas e outros objetos contra Balder, e estas se desviavam como por milagre. Loki, armado com uma flecha de visgo, aproximou-se de Hodur, o deus cego, e perguntou-lhe se este não gostaria de participar das festividades. Loki preparou o arco para Hodur, que com a ajuda dos demais participantes do festival, mirou Balder pelo som. A flechada atravessou o coração de Balder e o matou.

Quando os deuses foram pedir a Hel (a deusa do Underworld responsável pelos mortos) que retornasse a alma de Balder, ela afirmou que só consentiria se todas as criaturas da Terra chorassem por ele e, desta forma, quando os céus choraram por Balder, a Terra foi alagada pelo Dilúvio.

A poção de Balder torna o Usuário completamente invulnerável a qualquer dano natural ou mágico, pela duração da poção. O único material na Terra que pode ferir alguém que esteja sob os efeitos da Poção de Balder é o visgo.

Poção de Controle



Existem diversos tipos de Poção de Controle, desenvolvidas por alquimistas com as mais variadas intenções.

Estas poções funcionam basicamente da seguinte forma: o Usuário adquire poderes de influência sobre criaturas deste tipo especificado. A criatura passa a obedecer os comandos do Usuário pelo tempo em que a poção estiver em efeito; pode realizar tarefas, atacar oponentes ou mesmo proteger o Usuário de algum tipo de ataque. Após o efeito, a criatura sabe que foi manipulada, o que pode gerar conseqüências muito desagradáveis caso o Aventureiro continue por perto.

Existem poções melhores, chamadas Discretas. Caso seja utilizada (ou seja, o Aventureiro bebe a poção imediatamente antes de entrar em negociações com a criatura escolhida), a poção influencia a criatura, mas ela NÃO percebe que foi manipulada.

Variantes Conhecidas	**1d100**
Normal	01-80
Discreta	81-00

Criaturas Afetadas	1d100
Dragões	01-08
Anjos de Paradísia	09-22
Espíritos	23-38
Seres de Velha Arcádia	39-47
Seres de Nova Arcádia	48-69
Vampiros	70-90
Demônios	91-00

Após consultar a Tabela de Criaturas Afetadas (acima), sorteie novamente na tabela apropriada abaixo, para determinar a que tipo específico de criatura o Scroll se refere.

Dragões	1d100
Todos os Dragões	01-30
Dragão Vermelho (Fogo)	31-40
Dragão Verde (Água)	41-50
Dragão Azul (Ar)	51-60
Dragão Marrom (Terra)	61-70
Dragão Branco (Luz)	71-80
Dragão Negro (Trevas)	81-90
Dragão Oriental	91-00

Anjos	1d100
Todos os Anjos	01-10
Corpore	11-20
Todos os Protetores	21-30
Serafins	31-35
Querubins	36-40
Tronos	41-45
Dominações	46-50
Potências	51-55
Virtudes	56-60
Principados	61-65
Anjos / Arcanjos	66-70
Captares	71-80
Recíperes	81-90
Nimbus	91-95
Keepers / Cenobitas	96-00

Espíritos	1d100
Todos os Espíritos	01-40
Fantasmas	41-50
Aparições	51-60
Espíritos	61-80
Espectros	81-00

Seres de Velha Arcádia	1d100
Todos os Seres	01-40
Centauros	41-60
Faunos	61-80
Ninfas	81-90
Ciclopes	91-00

Seres de Nova Arcádia	1d100
Todos os seres	01-20
Elfos	21-30
Anões	31-40
Halflings	41-45
Orcs	46-60
Gigantes	61-70
Gnolls	71-75
Bugbears	76-80
Fadas	81-85
Gnomos	86-90
Ondinas	91-95
Salamandras	96-00

Vampiros	1d100
Todos os Vampiros	01-20
Strigoi	21-47
Brujas	47-48
Sábios	49-50
Lamiai	51-60
Ekimmu	61-70
Vrikolakas	71-81
Eretik	82-83
Nosferatu	84-85
Asimani	86-90
Kiang-Shi	91-95
Rakshasa	96-00

Demônios	1d100
Todos os Demônios	01-30
Anjos Caídos	31-40
DeathKnights	41-50
Daemons	51-60
Hellspawns	61-70
Succubi / Incubi	71-80
Espectros	81-90
Hordas	91-00

Poção de Controle de Humanos

Esta poção de influenciar e controlar humanos funciona de maneira análoga à Poção de Controle, e é muito procurada por mercadores de relíquias desonestos. Dizem que apenas uma pequena pedra de âmbar colocada debaixo da língua pode anular os efeitos desta poção.

Existem dois tipos de poção: a mais comum controla mentalmente um humano durante algumas rodadas, enquanto a poção discreta influencia suas atitudes sem que o humano controlado perceba que está sendo manipulado.

Variantes Conhecidas	1d100
Normal	01-80
Discreta	81-00

Poção de Criação de Homúnculo

Esta poção negra é uma das mais amargas de todas as poções mágicas. Foi desenvolvida pelos Magos Aquos nos primeiros séculos deste milênio.

Para utilizar-se corretamente desta poção, o Usuário precisa jejuar durante um dia inteiro e ingerir a poção no começo da noite. Além da poção ter um gosto horrível, o Usuário sofre dores lancinantes durante toda a noite, enquanto o embrião do homúnculo é formado em suas entranhas.

Ao nascer do sol, o Usuário regurgitará um pequeno feto, que se desenvolverá até a forma de um homúnculo. A criatura é totalmente obediente ao seu criador, e pode realizar qualquer tipo de tarefa que este lhe designar.

Existem quatro variantes desta poção, influenciadas pelas fases da lua. Para funcionar, o Personagem deve beber a Poção de Criação de Homúnculo no primeiro dia da fase lunar correta, ou o homúnculo morrerá assim que deixar as entranhas de seu criador.

Os homúnculos são Demônios criados a partir de uma pessoa. Eles lembram vagamente aquele que o criou, e ao mesmo tempo lembram Imps ou outros Demônios advindos de pesadelos. Cada homúnculo possui características próprias, e deve ser criado pelo Mestre com bastante atenção.

Características Básicas:
FR [1D+2], CON [1D+2], DEX [3D], AGI [3D], INT [2D], WILL [3D], CAR [1D+1], PER [1D+1]
ataques 1, garras 60/40 dano 1d6, IP 1, PVs 3 a 7
Regeneram 1 PV a cada hora.
Os Homúnculos obedecem cegamente a seus Donos, e jamais o prejudicariam intencionalmente.

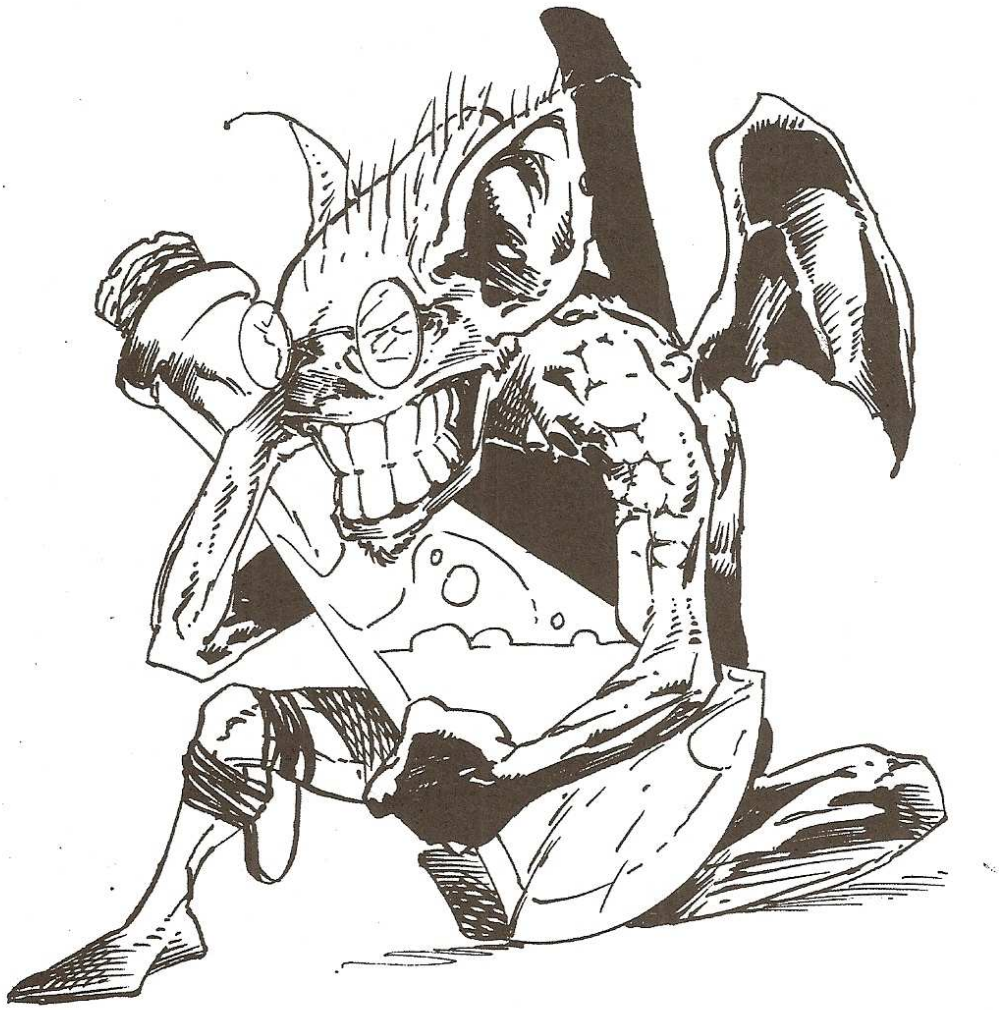
Poção	1d4
Lua Nova	1
Lua Crescente	2
Lua Cheia	3
Lua Minguante	4

Lua Nova: Estes Homúnculos são praticamente invisíveis no escuro (considere como se eles tivessem a Perícia Furtividade 80% no escuro ou nas sombras).

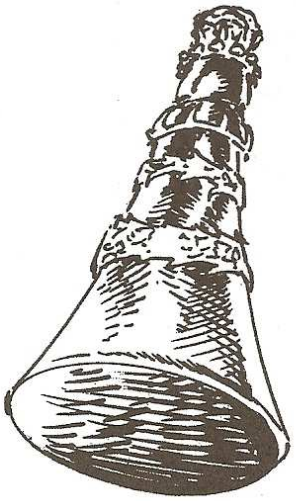
Lua Crescente: Estes Homúnculos possuem pequenas asas de couro, que permitem a ele voar por pequenas distâncias. As asas só podem ser utilizadas durante a noite.

Lua Cheia: Estes Homúnculos são extremamente fortes (FR 18), mas, ao mesmo tempo, são os mais teimosos.

Lua Minguante: Estes Homúnculos possuem um contato telepático com seu Dono, e podem comunicar-se com ele através de pensamentos, desde que os dois estejam a menos de 100 metros um do outro.



Poção de Cura



Esta é considerada como a mais comum das poções. Alguns Alquimistas acreditam, inclusive, que muitas delas não são mágicas, mas sim apenas uma combinação de elementos naturais com características medicinais. Existem algumas variantes:

PV's	1d100
1d6	01-55
2d6	56-70
3d6	71-92
4d6	93-98
5d6	99-00

Poção de Desencantar

Esta poção quebra os efeitos de qualquer encantamento, Magia ou efeito mágico ou mental que esteja sobre o Personagem que a consumir. A Poção de Desencantar é tão forte que somente efeitos muito poderosos podem fazer o Teste de Resistência para evitar seus efeitos. Geralmente esta poção é despejada goela abaixo de alguém que está sendo vítima de alguma Magia maligna.

Poção de Digestão

Esta curiosa, porém extremamente útil poção permite que o Personagem se alimente de qualquer tipo de substância. O Personagem é capaz de ingerir apenas o equivalente em massa ao que comeria e beberia normalmente.

Ele será capaz de tirar seus nutrientes de tais substâncias, não sendo obrigado a ingerir comida para se manter. Esta poção tem duração de um dia inteiro.

Uma das variantes conhecidas é a poção que permite ao Personagem comer o quanto conseguir dentro da duração do efeito (podendo ser MUITO mais do que o normal).

Variantes Conhecidas	1d10
Poção de Digestão	1-8
Poção de Grandes Digestões	9-0

Poção de Diminuição

Permite ao Personagem encolher a até 5% de seu tamanho original. O Personagem fica com sua força reduzida e incapaz de carregar pesos relevantes. Os efeitos duram cerca de 1 hora. Uma poção de Diminuição é anulada por uma poção de Crescimento.

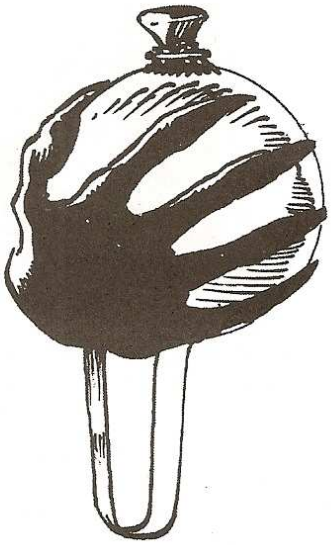
Poção de Equilíbrio

Estas poções vermelhas conferem ao Usuário uma AGI igual à de um trapezista de circo. As lendas dizem que foi Ivanovich, um Alquimista russo, quem desenvolveu esta poção justamente para o uso de seus colegas de circo.

A força da poção é dada pela intensidade do vermelho; poções mais fracas são quase magenta, enquanto poções fortes lembram muito o sangue ou vermelho fogo.

Variantes Conhecidas	1d100
AGI 18	01-50
AGI 21	51-75
AGI 24	76-90
AGI 27	91-97
AGI 30	98-00

Poção de Escuta



Esta poção amarelada e de gosto ruim amplia os sentidos auditivos de uma pessoa, de modo que ela passe a escutar quase com a mesma qualidade que um lobo.

Em termos de jogo, considere a PER da pessoa como 24 pela duração da poção (algumas horas).

Variantes Conhecidas	1d10
Poção de Escuta	1-8
Poção de Sentidos Aguçados	9-0

Poção de Sentidos Aguçados: Confere PER 30 e a capacidade de escutar sons com o dobro da distância normal.

Poção de Fauna

Fauna era a deusa grega dos animais. Esta poção foi originalmente ensinada a seus sacerdotes, mas, através dos tempos, foi tornando-se conhecida e respeitada em locais fora da Grécia. Quando um exemplar desta poção chegou em Roma, foi estudado pelo Arcanorum, e uma poção semelhante foi desenvolvida pelos Magos romanos.

A fórmula para esta segunda poção foi bem mais divulgada que a fórmula original, e a diferença entre elas é mínima. Ambas realizam exatamente o mesmo efeito, mas a poção grega tem uma coloração esverdeada e a romana uma cor levemente azulada.

Variantes Conhecidas	1d100
Romana	01-80
Grega	81-90

Poção de Força de Gigante



Estas poções foram criadas durante a Guerra dos Ciclopes, entre os primeiros navegantes gregos e os Ciclopes, criaturas selvagens que viviam nas costas da Itália.

Mais tarde esta poção migrou para a Europa através das lendas, mas era conhecida como Poção de Davi (em alusão a Davi e Golias) ou Poção de Gigantes (por causa da redução de Destreza que ela acarretava).

A poção confere ao Personagem Força equivalente a um Gigante. Note que o Personagem se torna forte demais para realizar movimentos precisos de pequena extensão (reduz a Destreza para ações delicadas em -6).

Variantes Conhecidas	1d100
FR 21	01-50
FR 24	51-75
FR 27	76-85
FR 20	86-90
FR 33	91-94
FR 36 (chamada Poção Cíclope)	95-97
FR 39	98-00

Poção de Forma Espectral

Esta sinistra poção faz com que o Usuário torne-se etéreo durante algumas rodadas, com a mesma aparência de um espectro materializado. Nesta forma translúcida, o Personagem pode atravessar paredes, tocar ou mover objetos fantasmagóricos e atacar Espíritos que conseguir ver.

O Personagem ainda consegue voar com velocidade igual a WILL m/s enquanto estiver nesta forma.

Apesar do Aventureiro estar no plano de Spiritum, todos os seus sentidos ainda permanecem presos à Terra, o que explica a razão pela qual ele não atravessa o chão naturalmente (sua própria Forma-Pensamento acredita que o chão é sólido, mas em casos extremos pode "mergulhar" no chão como um fantasma).

Nesta forma, não pode ser atingido por nenhum tipo de arma terrena, a menos que esta possua algum tipo de encantamento que a permita atacar Espíritos. A forma tranlúcida pode ser vista normalmente, e o Personagem é incapaz de se comunicar verbalmente, até mesmo co Espíritos, enquanto estiver nesta forma espectral.

Poção de Forma Gasosa



A Poção de Forma Gasosa possui uma característica muito peculiar. Ela precisa ser mantida sempre em frascos fechados, ou ela se evaporará muito rapidamente. Mesmo fechada em um frasco, ela sempre estará imersa em névoas.

O Usuário deve abrir a rolha e beber a poção de um gole só. Existem dois tipos de Poção de Forma Gasosa: a que transforma todo o equipamento e roupas que o Usuário estiver carregando, e aquela que transforma APENAS o Usuário em névoa (sim, às vezes ela pode ser um tanto quanto embaraçosa, mas é mais realista).

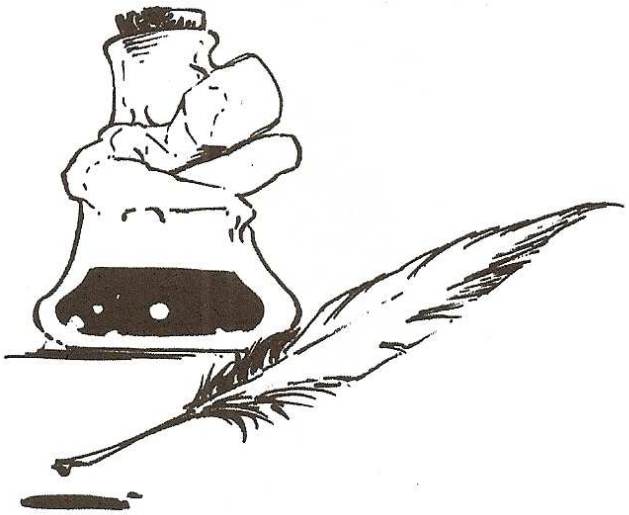
Quando em forma de névoa, o Personagem é imune a ataques físicos, e pode passar por qualquer lugar que uma nuvem poderia (frestas, janelas ou tubulações). A nuvem pode se mover com a velocidade de uma pessoa caminhando, e está sujeita ao controle por Magias que envolvam o Caminho do Ar.

Variantes Conhecidas	1d10
O Usuário com equipamentos	1-6
Apenas o Usuário	7-0

Poção de Guelras de Peixes

Esta poção esverdeada tem gosto de peixe. Quando alguém a beber, a poção criará guelras atrás das orelhas do Personagem e, através delas, permite ao mesmo respirar debaixo d'água por cerca de 2 horas.

Poção de Gregoire



Esta poção foi desenvolvida pelo Mago Evander Gregoire para ser usada durante seus longos períodos de estudo e trabalho. Esta poção elimina imediatamente o sono do Personagem, permitindo-o ficar mais 36 horas acordado sem sentir os efeitos do sono ou cansaço. Se o Personagem for um Mago, será imediatamente restaurado de suas forças, podendo até mesmo estudar novamente suas Magias.

Infelizmente, Evander Gregoire faleceu muito jovem e completamente insano, razão pela qual até hoje os sábios especulam se o uso prolongado desta poção pode trazer malefícios à saúde.

Poção de Heroísmo

Estas poções foram desenvolvidas pelo Alquimista francês Ygor Morris para os Aventureiros que sempre o acompanhavam. A Poção de Heroísmo dá ao Personagem Pontos de Vida extras, chamados Pontos Heróicos, durante 3d6 rodadas. Estes Pontos Heróicos são descontados antes dos pontos verdadeiros do Personagem, o que permite a eles tempo para realizar atos heróicos.

Caso algum ataque faça mais dano do que os Pontos de Vida extra, desconta-se o dano dos PVs normais.

Pontos Heróicos	1d100
6	01-40
9	41-65
12	66-85
15	86-95
18	96-00

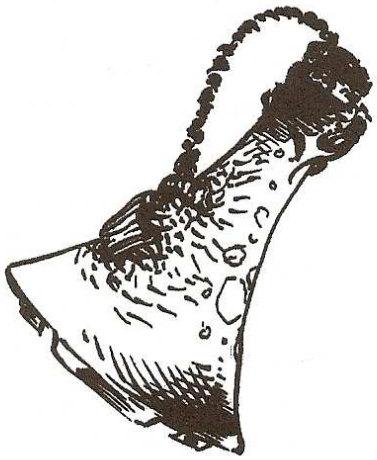
Poção de Invisibilidade

Torna o Personagem invisível pelo tempo de duração da poção. O efeito dura até um hora, mas o Personagem pode interromper o efeito quando desejar. Caso o Usuário entre em combate ou faça tarefas fisicamente complicadas, a poção perde o efeito e a invisibilidade é quebrada contra a vontade do Personagem.

Variantes Conhecidas	1d10
Poção de Invisibilidade	1-7
Poção de Invisibilidade Contínua	8-0

Poção de Invisibilidade Contínua: Possui os mesmos atributos da Poção de Invisibilidade, mas funciona somente durante algumas rodadas. Durante este tempo, o Usuário permanecerá invisível mesmo que ataque ou utilize-se de Magias ou Rituais.

Poção de Ísis



Esta poção egípcia aumenta o Carisma de uma pessoa em 1d6+2 pontos por algumas rodadas, enquanto durar o efeito da poção. É obtida através do extrato de plantas dos jardins especiais do culto de Ísis e Osíris, e é muito utilizado por suas sacerdotisas.

Dizem que, além destes efeitos, a Poção de Ísis, se utilizada por uma mulher, fornece a ela certos poderes de sedução e controle sobre homens (em termos de jogo, a poção também pode fornecer até +30% na Perícia Sedução, para sacerdotisas do culto a Ísis e Osíris).

Poção de Ishtar

Esta poção faz com que o Usuário mantenha sua idade por seis meses, congelando seu envelhecimento por este tempo. O uso contínuo desta poção pode manter o Aventureiro vivo para sempre. Este líquido é formado a partir do elixir de rosas especialmente preparado por sacerdotes do culto a Ísis e Osíris, através de uma receita que tem atravessado séculos, criada no antigo Egito.

Poção de Janus



Janus era o deus romano da vigília, e era representado por um ser dourado (Janus era um dos últimos representantes da raça dos homens dourados) com duas faces, uma normal e a outra situada na parte de trás de sua cabeça.

Desta forma, Janus poderia vigiar sua frente e sua retaguarda ao mesmo tempo. Seu símbolo era uma moeda de ouro cunhada com seu rosto em ambas as faces.

A Poção de Janus fornece ao Personagem um sexto sentido enquanto estiver sob os efeitos da mesma. Neste tempo, o Aventureiro terá um radar natural, que o avisará de qualquer perigo que se aproxime, mesmo que o Personagem não saiba exatamente do que se trata (por exemplo, a sensação de perigo será percebida quando um oponente invisível se aproximar, mesmo que o Aventureiro não tenha como detectá-lo normalmente).

Os efeitos duram algumas rodadas e, em termos de jogo, além de avisar ao Personagem quando algo perigoso está para ocorrer, o sexto sentido fornece também +20% em qualquer teste de Resistência.

Variantes Conhecidas	1d10
Poção de Janus	1-9
Verdadeira Poção de Janus	0

Verdadeira Poção de Janus: esta poção tem os mesmos efeitos da Poção de Janus, mas cria literalmente um segundo rosto na parte de trás da cabeça do Personagem.

Este segundo rosto é totalmente controlado pelo Usuário da poção, e pode conversar independentemente, ou até mesmo vigiar as costas do Personagem.

Ele fornece um bônus de +10% para ataques e anula qualquer tipo de surpresa ou ataque surpresa feito contra o Personagem.

Na Antigüidade, dizia-se que o próprio deus Janus era capaz de conversar com um mortal através do uso desta poção. Janus é capaz de resolver (e responder aos Aventureiros) qualquer questão a respeito de sistemas de defesa e vigília, e indicar qualquer falha na segurança de uma fortaleza que não está sob sua proteção.

Poção de Leveza

Esta poção reduz o peso de quem a toma pela metade. Ela dura 24 horas. Diz-se que é um subproduto em experiências envolvendo Poções de Levitação.

Poção de Licantropia



Esta poção escura deve ser acondicionada em frascos especiais. O Personagem pode beber desta poção quando desejar, mas seus efeitos só aparecerão se a lua estiver visível nos céus. O Usuário se transformará em um Lobisomem, rasgando suas roupas e livrando-se de seus equipamentos (esta transformação dura cerca de duas a três rodadas). A partir de então, ele permanece na forma de lobisomem até o raiar do sol, quando assumirá novamente a forma humana.

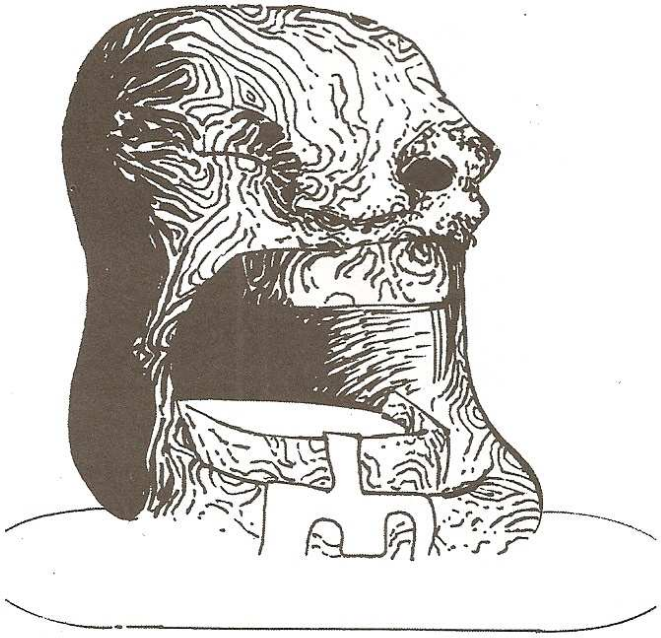
Na forma de lobisomem, o Personagem recebe +6 para FR, CON e AGI, sentidos aguçados, garras que causam 1d10+bônus, regenera 1 Ponto de Vida por rodada e só pode ser acertado por Magias ou armas de prata.

Um Lobisomem é incapaz de atravessar uma barreira construída com ramos de rosas vermelhas que tenham sido colhidas recentemente.

Variantes Conhecidas	1d10
Lobisomem	1-9
Homem Tigre (somente na Índia)	0

Homem Tigre: A poção do Rakshasa, como é conhecida na Índia, faz com que o Personagem adquira as características de uma criatura meio humana, meio tigre, com cabeça de tigre, garras e listras negras e alaranjadas na pele e agilidade sobrenatural. O homem-tigre recebe os mesmos poderes que o Lobisomem (exceto a vulnerabilidade a armas de prata). O Rakshasa criado por esta poção funciona como um NPC, ficando sob o controle do Mestre.

Poção de Lich



Lich é um termo do Leste Europeu para designar o Vampiro Mago, mas geralmente refere-se aos Magos que decidiram viver para sempre.

Os Lichs são feiticeiros poderosíssimos, e sempre envolvidos com política, pesquisa ou uma sede de conhecimento ou poder tão forte que, com eles, simplesmente deixam de morrer, pois não querem abandonar suas atuais encarnações.

Um Lich envelhece como uma pessoa normalmente envelheceria, mas não é afetado por nenhum sintoma físico de velhice (exceto a aparência). Suas energias são as de um jovem em plena forma física, apesar da carcaça decrépita. O corpo de um Lich chega até mesmo a se deteriorar, mas certamente o feiticeiro que realizou este Ritual não está muito preocupado com aparências.

A poção que realiza esta transformação leva anos para ser destilada, e é considerada uma espécie de Pedra Filosofal entre os Magos da Irmandade de Tenebras e da Ordem de Luvithy. O líquido espesso e negro envolve Rituais extremamente complexos e demorados para ser utilizada e, uma vez utilizada, a poção mudará a vida do bruxo para sempre. Uma vez ingerida, é um caminho sem retorno. Por esta razão, somente os feiticeiros necromânticos mais fanáticos (ou insanos) realmente chegam a fazer uso dela.

Com o tempo, um Lich adquire poderes semelhantes aos de um Vampiro (1 ponto de Atributo, 50 pontos de Perícia e 1 Poder Vampírico para cada 10 anos de existência, contados a partir de quando o Mago ingeriu a Poção de Lich).

Para maiores detalhes sobre Poderes Vampíricos, bem como sobre a conseqüência da idade avançada e do passar das gerações sobre a mente e o espírito de um imortal, consulte o livro VAMPIROS MITOLÓGICOS.

Poção de Meditação

O Mago recupera capacidade de realizar Magia (pontos de Magia). Existem algumas variantes. Pontos que excedam o máximo são perdidos imediatamente.

Pontos de Magia	1d100
2	01-55
3	56-80
4	81-90
5	91-97
6	98-00

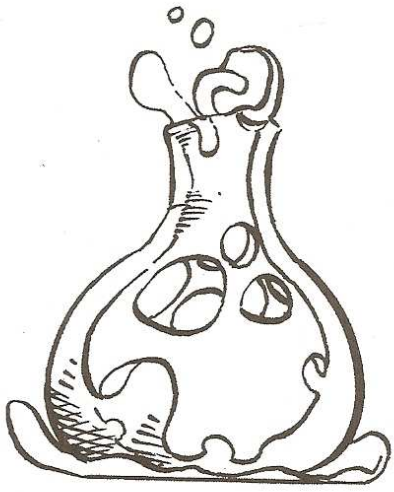
Poção de Metamorfose

O Personagem assume a forma de outro humano qualquer, à sua escolha, desde que o Usuário o tenha visto pelo menos uma vez e se lembre dele.

A transformação é perfeita, modificando cor, sexo, peso e altura, cor dos cabelos e olhos e características físicas. O único limite é que a poção não duplica cicatrizes ou outras características que o Usuário da poção não saiba que a pessoa a ser imitada possua (por exemplo, uma tatuagem escondida).

A poção também não ajuda o Personagem a imitar as ações, nem o jeito de falar da pessoa imitada (apesar da voz soar idêntica), apenas sua fisionomia. Pessoas que conhecem o verdadeiro Personagem que está sendo copiado podem reconhecer o embuste com um teste Difícil de PER, desde que tenham razão para desconfiar.

Poção de Múltiplas Formas



Esta bizarra poção permite ao Usuário dividir-se magicamente em duas pessoas ao mesmo tempo. Durante algumas rodadas, o Personagem será dividido em dois indivíduos exatamente iguais, com as mesmas características físicas e mentais (com excessão dos pontos de Magia, que são divididos entre as duas formas) .

Ao final do tempo de efeito, os Personagens devem estar a no máximo 5m de distância um do outro, e são unidos de volta magicamente, da mesma maneira que se sepa-

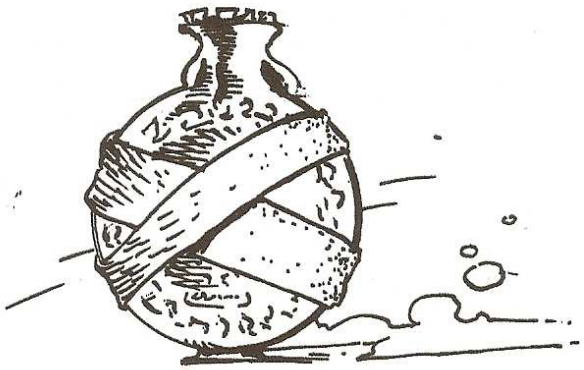
raram. Se eles não estiverem juntos neste tempo, uma das formas (a original, escolhida pelo jogador no momento em que ele se divide) perderá metade de seus Pontos de Vida (arredondado para baixo, e desconsiderando qualquer tipo de proteção que o Personagem possua), e a forma múltipla será dissolvida em uma rodada.

Durante este tempo, o Personagem não pode realizar ações que envolvam concentração, tamanha é a dor que sentirá com a destruição de sua "metade".

Na Poção Tríplice, o Personagem multiplica-se em três indivíduos e, se todos eles não estiverem juntos, para cada uma das duas cópias que se dissolverem, o Personagem recebe 1/3 de seus PVs originais em dano (podendo inclusive morrer no processo de restauração).

Roupas e equipamentos são dobrados, exceto qualquer Item Mágico, que não é afetado. Estes equipamentos dissolvem-se ou reagrupam-se no final do processo.

Poção de Panoramix



Também chamado de "o Caldo", a poção esverdeada é considerada um segredo criado por um feiticeiro druida de uma pequena aldeia gaulesa perdida no mapa durante as expansões do Império Romano.

Beber desta poção deixa o Usuário com Força 36 (bônus de dano +11) durante algumas rodadas (tempo suficiente para um bom combate). A fórmula desta poção foi perdida quando os soldados romanos destruíram a vila onde este druida morava.

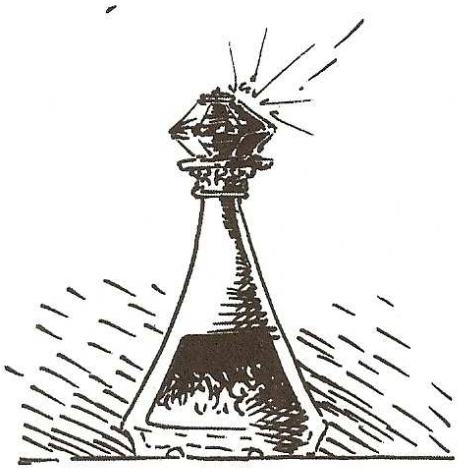
São poções difíceis de serem encontradas, e a maioria delas tem um gosto horrível.

Poção de Regeneração

O Usuário desta poção pode recuperar partes de seu corpo perdidas em combate, como braços ou pernas; porém, não recupera Pontos de Vida perdidos em combate, e nem regenera dano causado por fogo ou ácido. Existem apenas duas variantes conhecidas:

Efeito	1d10
Recupera um membro	1-9
Recupera todo o corpo	0

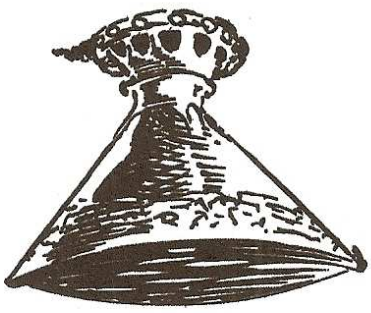
Poção de Resistência



Existem diversos tipos de Poção de Resistência, cada uma com características específicas em relação a determinado tipo de dano. Quando o Usuário bebe uma Poção de Resistência, ele se torna imune a qualquer tipo de dano causado pelos tipos especificados, durante o período em que a poção estiver em efeito.

Tipo de danos	1d100
Ácidos	01-20
Eletricidade	21-45
Fogo	46-70
Frio ou gelo	71-80
Venenos	81-90
Gases corrosivos	91-00

Poção de Virgindade

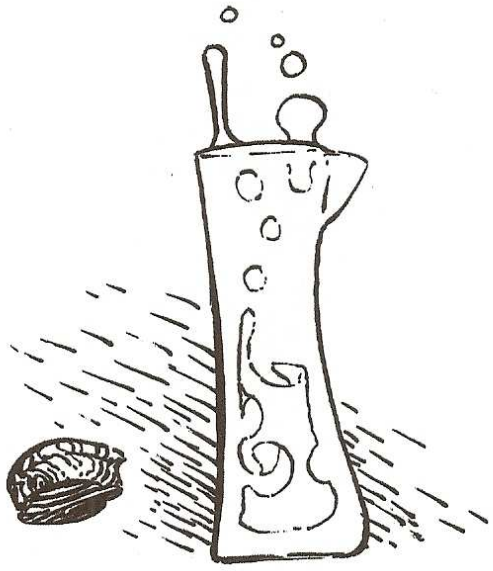


Esta poção de cor rosáce gosto levemente amargo restaura totalmente a virgindade de uma mulher, para todos os efeitos práticos (inclusive permitindo que ela seja capaz de montar em um unicórnio). Contudo, esta poção não remove as memórias da usuária.

Se tomada por um homem, não terá nenhum efeito.

Conta-se que esta poção foi o único método encontrado para que uma "donzela" passasse pelos testes do Mago Brandolise e pudesse se casar com ele.

Poção de Vôo



Permite ao Personagem voar com velocidade aproximada de 20m/s. Algumas das Poções de Vôo podem ter sido produzidas com erro, permitindo apenas movimentos verticais (levitação). Alguns Magos consideram as Poções de Levitação como poções independentes, outros consideram Poções de Levitação como versões fracas da Poção de Vôo, ou até mesmo como falhas de pesquisa.

Duração	1d100
3d6 rodadas	01-40
3d6 rodadas (levitação)	41-50
6d6 rodadas	51-75
6d6 rodadas (levitação)	76-85
1 hora	86-00

Poção do Camaleão

Este líquido multicolorido parece alternar as cores de acordo com a posição que um Usuário a observe. Se observada contra a luz, o Personagem poderá ver diversos tons coloridos mesclados, formando um único líquido multicromático.

Uma vez ingerida, o Personagem pode mudar (inclusive suas roupas, equipamentos e itens que carrega) de cor e textura como desejar, imitando as propriedades de um camaleão. A poção funciona por cerca de 10 minutos.

Existe uma variação desta poção, criada por algum Mago insano, que faz com que o Usuário também adquira uma língua pegajosa com até 5m de comprimento (que pode ser usada para apanhar objetos à distância) e olhos que podem se movimentar para qualquer lado independentes um do outro.

Variantes Conhecidas	1d10
Apenas cor e textura	1-8
Todas as características	9-0

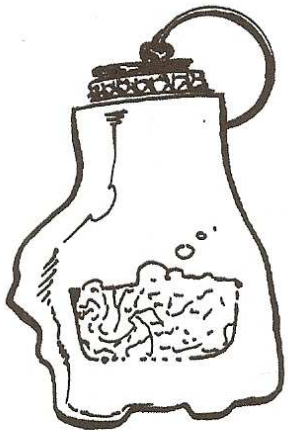
Poção do Crescimento

Existem vários tipos desta poção. Os especialistas dizem que a poção se parece com vinho, e quanto mais escuro e carregado, maior a sua força. A poção mais comum dobra o tamanho do Personagem.

Ele recebe um bônus de +6 em FR e CON durante o efeito da poção, mas existem poções que triplicam de tamanho (+9 para FR e CON) e as que quadruplicam de tamanho (+12 para FR e CON). Uma Poção do Crescimento é anulada por uma Poção de Diminuição com força equivalente. Estas poções permanecem em efeito por 3d6 rodadas.

Força da poção	1d10
Duplica	1-6
Triplica	7-9
Quadruplica	0

Poção dos Fungos



Esta poção macabra possui um efeito poderosíssimo, mas raramente foi utilizada em combate. Quando ingerida, o Personagem passa a ter convulsões e cai ao solo, enquanto centenas de pequenos fungos verdes nascem de sua pele, cabelos e pelos, tomando totalmente seu corpo em apenas duas rodadas, e expandindo-se pelo chão, quando o Personagem desmaiar.

Em uma rodada, os fungos terão recoberto uma área de dois metros de raio ao redor do Personagem, que neste momento nem será mais reconhecido dentro do emaranhado de cogumelos, bolores e fungos que se formou. Na quinta rodada após ter sido ingerido, a massa de fungos já chega a 5m de raio, crescendo pelas paredes e tomando objetos e móveis que estiverem no local.

A partir da sexta rodada, criaturas formadas a partir da massa de fungos começam a aparecer, enquanto a massa nojenta de bolores aumenta em 1m de raio por rodada, até chegar a quase 20m de raio. Neste tempo, o Personagem adquire o domínio sobre a massa de fungos e algas, podendo conjurar tentáculos com FR 15 e até 10m de comprimento para movimentarem objetos ou até mesmo atacar.

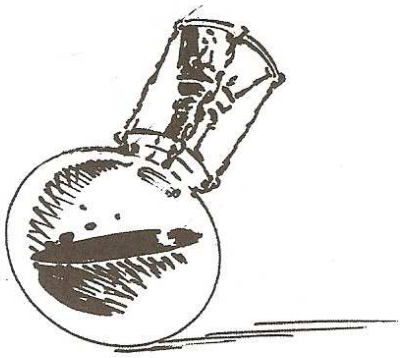
As criaturas-fungo aparecem à razão de 1d6 criaturas por rodada, e são controladas pelo Personagem. São formadas por esporos e algas, e atacam qualquer coisa viva que esteja próxima à área de efeito da poção. As criaturas continuam brotando por cerca de 10 rodadas, e permanecem sob controle do Usuário durante mais de dez minutos, tempo suficiente para a massa de fungos atingir mais de 30m de raio. Após este tempo, a massa de fungos começa a diminuir à razão de 1m de raio por rodada, até retornarem à forma original do Usuário, que ficará desmaiado no centro da massa original de fungos.

As criaturas-fungo atacam sempre. No início do combate, o Aventureiro pode escolher quem elas vão atacar, mas as criaturas SEMPRE atacam algum alvo vivo (se acabarem os inimigos, elas atacarão obrigatoriamente os amigos de Personagem que estiverem por perto).

Criaturas-Fungo

PVs 6, IP 1, Ataques 1 garras 30/30 dano 1d3.

Poção dos Jothuns



Estas poções norueguesas foram desenvolvidas por Alquimistas da Ordem Luft, e imitam a força dos Jothuns, gigantes maléficos que habitam as planícies geladas de Paradísia, nos campos próximos a Aasgard.

O Usuário fica com a Força equivalente à FR 30, enquanto durarem os efeitos da poção (cerca de algumas rodadas).

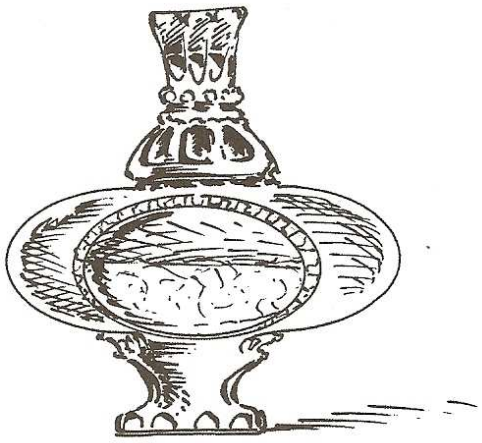
Poção Elástica

Esta estranhíssima poção tem um efeito muito bizarro, e ao mesmo tempo extremamente útil. Enquanto esta poção estiver em efeito, o Usuário ficará maleável como borracha, e invulnerável a qualquer dano proveniente de ataques por esmagamento (maças, porretes, clavas) ou quedas, e receberá apenas a metade do dano de ataques com armas perfuradoras ou cortantes.

Além disto, o Personagem pode esticar seus membros ou torso a até 10m de comprimento cada (permitindo em um caso extremo que o Aventureiro consiga esticar-se a até 30m fazendo uso desta poção).

Enquanto estiver em efeito, o corpo do Personagem pode ser usado como laço, rede ou moldado em outras formas, mas a Força básica do Personagem permanece a mesma.

Poção Ganesha



Esta poção é considerada sagrada pelos membros da AGNI, e é utilizada somente em Rituais ou situações de extrema importância, devido às conseqüências de seus usos.

Ela só pode ser ingerida por sacerdotes ou membros da AGNI, e somente em algumas condições especiais.

Uma vez tomada, a poção age como um canalizador divino, e uma série de transformações ocorrem no Usuário, que, por algumas rodadas, transforma-se em um Avatar do deus Ganesha. A primeira mudança notável é morfológica: A cabeça do Personagem é transformada na cabeça de um elefante indiano, ao passo que seu corpo torna-se forte e magro. O Avatar de Ganesha possui os seguintes Atributos:

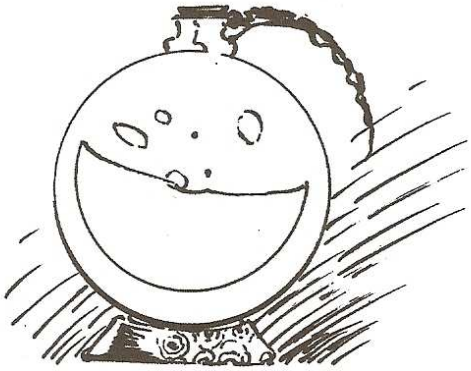
CON 40, FR 36, DEX 18, AGI 18.

INT 40, WILL 40, PER 40, CAR 20.

PV 60, IP 6, Ataques (não faz ataques físicos, mas pode gerar ondas mentais de até 10d6 pontos de dano).

O uso não autorizado desta poção resultará na morte imediata do Personagem.

Poção Veidt



Esta poção foi desenvolvida pelos Magos do Faraó Ramsés II e, quando ingerida, faz com que o Usuário adquira um sentido cósmico, que o coloca em transe por 3d6 horas.

Ao sair do transe, ele terá em sua mente todos os passos para a solução de um problema, não importantdo o quão difícil ou complexo ele seja. O Usuário mentaliza a pergunta ANTES de ingerir a Poção Veidt.

Poço de Bathory

A Condessa de Bathory nasceu em 1560, numa era onde a Hungria havia sido conquistada pelas forças turcas do Império Otomano, sendo campo de batalha entre os exércitos da Turquia e da Áustria (Habsburgo).

A família de Bathory juntou-se à nova onda de Protestantismo que fazia oposição ao catolicismo romano tradicional. Quando criança, a Condessa Elisabeth era dada a doenças repentinas, acompanhadas de imensa raiva e descontrole emocional. Em 1571, seu primo Stephen tornou-se príncipe da Transilvânia e, mais tarde, ascendeu ao trono da Polônia. Foi um dos regentes mais poderosos de sua época, e membro da Ordem do Dragão, embora seus planos de unificação européia contra os turcos foram frustrados em virtude dos esforços para combater Ivan, o Terrível.

Após o casamento de Bathory, sua carreira maligna realmente começou. Num período onde o comportamento cruel dos que mantinham o poder era uma coisa normal, a crueldade de Elizabeth era legendária. Foi neste período que ela capturou por acaso Anna Darvulia, uma das cinco crias de Vlad Teppes (Drácula). Darvulia destruiu o marido de Bathory e colocou Elizabeth sob sua influência, transformando-a em um Vampiro Strigoi e tornando-se sua amante.

Pouco tempo depois, Vlad descobriu o plano das duas Vampiras e utilizou-se da Ordem do Dragão para atacá-las. Anna foi destruída, mas Elizabeth conseguiu escapar para Viena, em 1609. Após isto, pouco se sabe sobre seu paradeiro.

O Poço de Bathory é o legendário poço de pedra onde as jovens eram sacrificadas. O poço foi construído por serviçais a mando de Anna, seguindo especificações dos deuses negros, e seus poderes eram os seguintes:

Várias jovens deveriam ser sacrificadas e penduradas sobre o poço, para que seu sangue fresco pudesse escorrer para dentro da estrutura. A partir deste sangue acumulado, as vampiras eram capazes de preparar poções e elixires, mesclando esta mistura de sangues sacrificados aos seus próprios, e bebendo os elixires em dias estabelecidos.

Bathory também costumava tomar banhos de sangue periodicamente (em geral nas noites de luz crescente), e estes banhos de sangue aumentavam seus poderes vampíricos e sua beleza. O poço continua existindo, nas catacumbas do Castelo Bathory, na Transilvânia.

Para detalhes sobre os Vampiros reais das lendas, adaptados para RPG, consulte o livro VAMPIROS MITOLÓGICOS.

Poço de Irem

Este poço ficava no centro da legendária cidade de Irem dos Pilares, no Deserto das Arábias.

Diziam as lendas que qualquer viajante que possuísse uma alma honrada poderia arremessar uma moeda de ouro no poço, e este lhe concederia um desejo. Nas águas do poço viviam Gênios benévolos que gostavam muito do ouro, e agradeciam aos presentes concedendo ao viajante uma vida próspera e tranqüila.

Esta é a origem da lenda a respeito dos Poços do Desejo, muito conhecidos no Ocidente.



Polimento Perfeito de Pasquali

Esta tinta mágica deve ser aplicada em qualquer tipo de superfície, e tem um efeito maravilhoso: ela deixa qualquer tipo de superfície lisa e escorregadia como gelo.

Mesmo revestimentos de pedra bruta tornam-se lisos como vidro molhado, mantendo sua aparente textura, ou seja, um observador será capaz de jurar que aquele piso de pedra é áspero quando, na verdade, crianças poderiam muito bem patinar nele.

Este polimento é geralmente aplicado em locais estratégicos, como próximos a quedas e outros tipos de armadilhas. Pintar o chão logo após uma curva é um uso quase obrigatório para este Polimento Mágico, e que fica ainda mais interessante se o Dono da fortaleza acrescentar espinhos ou outro tipo de armadilha próximo a esta curva.

Em termos de jogo, qualquer pessoa que entre na área pintada pelo Polimento Perfeito deve passar em um Teste Difícil de AGI ou escorregar, sendo arremessado para fora da área com a mesma velocidade que entrou. Quedas provenientes desta armadilha causam 1d2 pontos de dano.

Polimento Permutável de Pasquali

Esta tinta mágica deve ser utilizada sempre com um pincel especial e, uma vez aplicada sobre uma superfície, o polimento responde a comandos verbais de seu Dono para mudar de cor ou textura de acordo com a vontade deste.

Cada modificação demora uma rodada, mas virtualmente qualquer tipo de cores e texturas são possíveis de serem representadas (inclusive a transparente, mesmo quando se trata de uma parede de pedra ou porta de ferro). Imitações de madeira, papel e pedras são possíveis também.

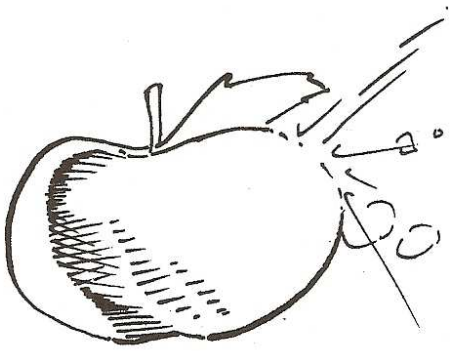
Polimento Petro de Pasquali

Esta tinta mágica possui uma textura estranha, semelhante a um "caldo de pedra", e vem acompanhado de um pincel e de um balde especial. Se esta tinta for aplicada em qualquer superfície inanimada, ela endurece em 3d6 rodadas e transforma-se em pedra permanentemente, petrificando qualquer coisa que tenha sido pintada com ela.

Ideal para consertar paredes de masmorras ou fortalezas danificadas por ataques durante um cerco, ou para criar divisórias internas de maneira rápida e prática. Basta montar uma estrutura de madeira e pintá-la com o Polimento Petro, e as paredes adquirirão a consistência do granito.

Os efeitos são permanentes, ou seja, uma vez pintada e passado o tempo, o objeto fica sendo considerado verdadeiramente pedra, sendo impossível retorná-lo ao estado natural. Magias de Desencantamento NÃO funcionam para reverter o Polimento Petro. Ele não afeta seres vivos.

Pomo da Discórdia



Este artefato é uma maçã de ouro criada por Discórdia (Éride), filha de Ares e Nix, que havia ficado extremamente irritada por não ter sido convidada para o casamento de Thetis e Peleo, construindo o objeto, que deveria ser entregue "à mais formosa".

As deusas Hera, Atenas e Afrodite iniciaram uma discussão a respeito de quem deveria receber a maçã de ouro, interrompendo a festa. Incapazes de escolher qual delas seria a mais formosa deusa (pois nenhum deus ousava se pronunciar, o que certamente atrairia a fúria das duas deusas não escolhidas), Zeus ordenou a Hermes que trouxesse Paris (filho do rei Príamo, governante de Tróia) para que o sábio príncipe escolhesse a deusa mais formosa.

Todas as deusas ofereceram a ele diversas coisas, inclusive a proteção contra as outras duas; Hera ofereceu-lhe o domínio sobre a Ásia, Atenas ofereceu-lhe a vitória em todas as batalhas que participasse e Afrodite ofereceu-lhe o amor de Helena de Esparta, a mortal mais bela da Grécia.

Paris escolheu Afrodite, e Helena apaixonou-se perdidamente por ele. Mas Helena estava prometida a Menelao, filho do rei de Micenas.

Paris raptou Helena e a levou para Tróia, dando início à Guerra de Tróia (a história completa sobre a Guerra de Tróia pode ser encontrada no livro ARCÁDIA).

Punhal Mágico

Consulte Arma Mágica.

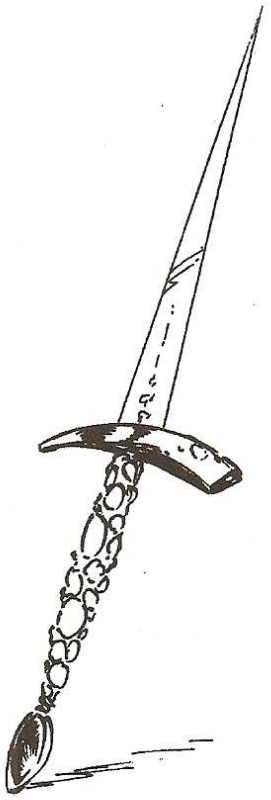
Punhal de Adassis

Este Punhal Mágico +2 foi usado por um grande ladrão da Antigüidade. Além de ser considerada uma Arma Mágica, o punhal faz dano dobrado (2d6+2) sempre que usada para atacar algum oponente pelas costas.

É um punhal ornamentado, com algumas jóias colocadas na junção do cabo e da lâmina.

Entre as façanhas de Adassis estão o roubo da estátua de Aphrodite do Oráculo de Delfos e o roubo dos Planos originais das asas de Dédalus.

Punhal de Brutus



Este artefato foi criado quando Brutus o utilizou para esfaquear Júlio César. César amaldiçoou Brutus por sua traição e o punhal foi roubado das mãos dele dias depois. Este punhal pode ser considerado uma arma +3, capaz de causar dano triplicado (3d6+3) se usado em golpes traiçoeiros (pelas costas ou contra um adversário desarmado que não está esperando o golpe). Este dano atravessa qualquer tipo de IP, seja mágico ou físico.

Punhal de Opala

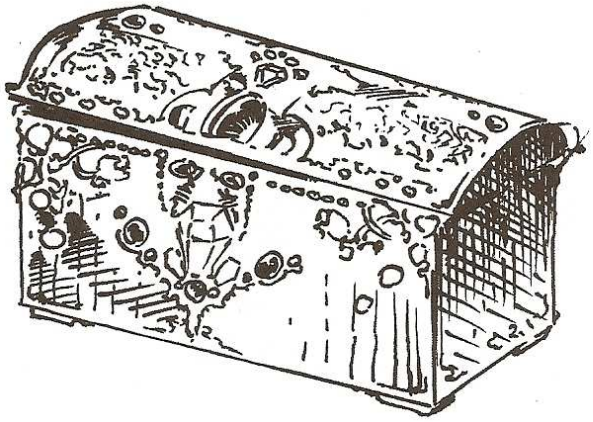
O Punhal de Opala absorve para si uma dose de veneno (qualquer tipo) que se tentar aplicar no Dono (desde que o punhal esteja sendo carregado no momento em que o veneno for administrado). O veneno fica guardado no punhal e será transferido à próxima vítima atingida pelo mesmo, que receberá esta dose de veneno.

O Punhal de Opala pode armazenar apenas uma dose de veneno, e se esta dose não for descarregada (e a única forma de se fazer isto é golpear alguma criatura viva) as demais tentativas de envenenamento funcionam normalmente.

Punhal do Ladrão

Este punhal +1 é capaz de, uma vez ao dia, avaliar um objeto específico, colocado próximo a ele. O punhal não é capaz de indicar precisamente o valor deste, mas pode indicar o objeto mais valioso dentre vários, ou se um determinado objeto é realmente valioso ou apenas uma falsificação.

Pyxis



Pyxis é o nome da caixa que Hades deu de presente à Ifimedia em seu casamento. A Caixa de Pyxis é ricamente ornamentada com ouro e jóias (impossíveis de serem arrancadas). A caixa só pode ser aberta através das mãos de uma pessoa que deseje abrir a caixa; contudo, uma horda de 999 Demônios grotescos sairão diretamente do Inferno para atacar qualquer coisa que se mova em um raio de 50m da caixa (considere estes Demônios como pertencentes à Casta das Hordas).

Os Demônios escapam da caixa à razão de 5 por rodada, destruindo tudo o que encontrarem pela frente (principalmente aquele que abriu a caixa, que será perseguido até a morte, quando este será convidado a fazer uma visita aos Reinos de Hades). Quando tudo dentro desta área for completamente destruído, os Demônios retornam à caixa.

A caixa pode ser fechada novamente com um Teste de FR vs. 25. Se todos os Demônios forem liberados da caixa, aquele que a abriu pode realizar um DESEJO, concedido por Hades quando a pessoa for capturada e levada ao Inferno (mas este desejo não pode anular a abertura da caixa de Pyxis).

Q

Quadros Mágicos

Estes itens mágicos são considerados especiais. Existem poucos, e todos, sem exceção, foram encomendados por alguém com um propósito especial. Cada Quadro Mágico possui características próprias e muitas vezes únicas. Por esta razão, aconselhamos que o Mestre crie TODA a história do quadro, desde a sua criação até o presente momento, antes de apresentá-lo em uma Campanha. Pode-se, inclusive, fazer do Quadro Mágico um Objeto Inteligente.

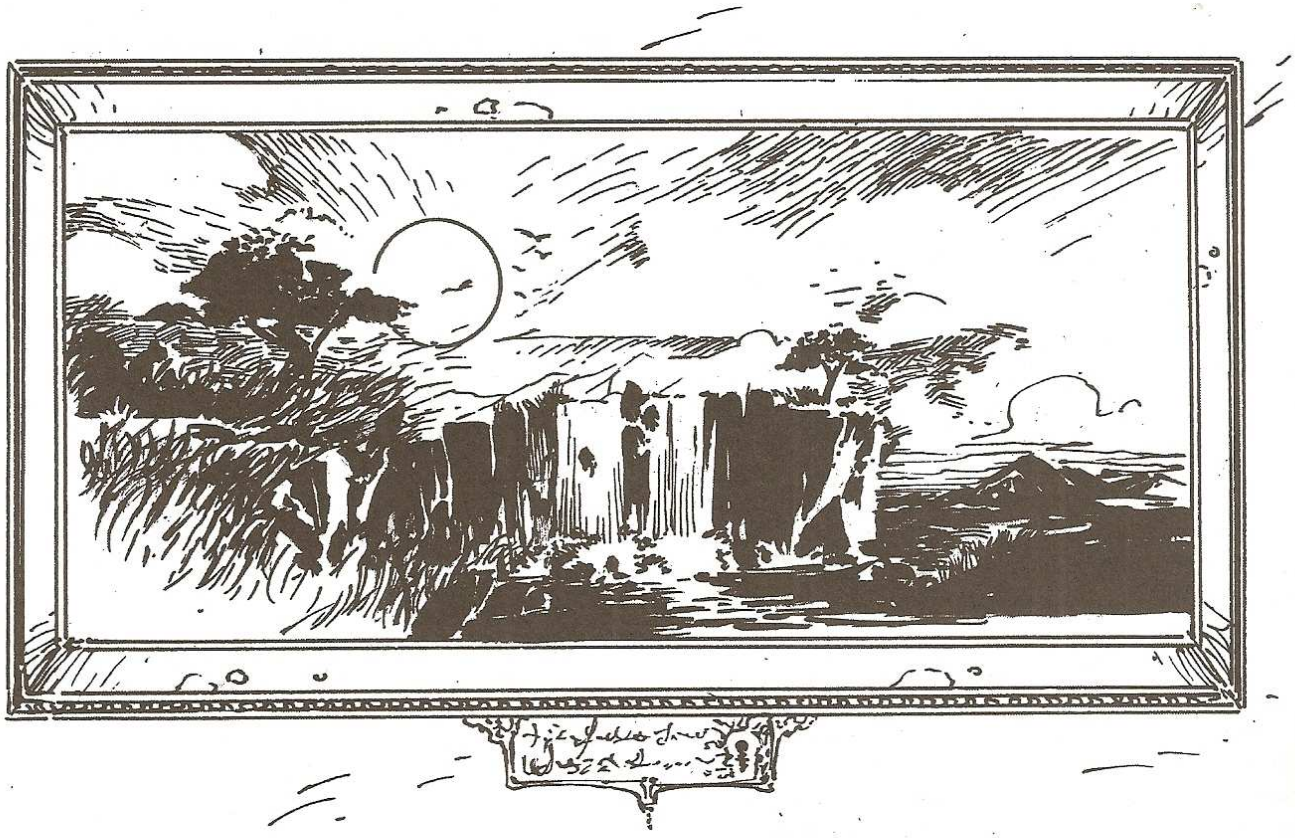
Estes Quadros Mágicos foram criados originalmente em Arcádia, mas contrabandeados para a Terra por mercadores do Bazar. Estas Pinturas Mágicas lembram quadros de paisagens, bosques, salões, casebres ou lagos mas são, na realidade, pequenos bolsões dimensionais. Com a chave correta e as palavras de ativação, o Personagem é capaz de literalmente "entrar" no quadro ou painel, chegando a um pequeno reino imaginário semelhante ao desenhado no quadro.

Os reinos imaginários possuem algumas limitações, mas a critério do Mestre, quando em uso com NPCs, estes limites podem ser ampliados.

A paisagem de um Quadro Mágico possui no máximo um quilômetro de raio, e é sempre limitado pela pintura do céu; um viajante que esteja preso dentro de um destes Itens Mágicos chegará a um ponto onde a tela simplesmente acaba. A partir daí fica por conta da imaginação de cada Mestre. Caso o Personagem tente rasgar o canvas, muitas coisas diferentes podem acontecer (lembre-se que cada quadro possui características únicas).

Os limites para se entrar e sair do quadro dependem da dimensão deste: em alguns quadros, somente objetos que possam passar pelas dimensões da tela podem ser trazidos para dentro ou para fora do quadro; em outros, pessoas e objetos enormes podem entrar em quadros com dimensões reduzidas. Existem versões das Pinturas Mágicas onde é necessário "entrar" dentro do quadro, e outras onde os convidados são teleportados para dentro do universo criado.

Mas todos os quadros possuem um ponto em comum: se a tela for destruída por algum motivo, todo o reino imaginário será devastado, matando qualquer criatura e destruindo qualquer objeto que esteja dentro do mesmo.



Quarto Prego



Este artefato legendário é considerado sagrado para os ciganos. Conta a lenda que, quando os soldados romanos estavam preparando a crucificação de Jesus Cristo, eles planejavam usar quatro pregos de ferro para pregá-lo na cruz, a exemplo do que era feito com os ladrões comuns, sendo o quarto prego preparado para furar seus joelhos. Uma menina cigana, porém, roubou o prego antes que os soldados de Herodes pudessem utilizá-lo e, como não havia mais nenhum outro prego no local, os soldados crucificaram Cristo com apenas três pregos. De acordo com esta lenda, os ciganos salvaram Jesus do que seria o maior de seus sofrimentos e, por causa disto, Deus perdoa os ciganos quando estes necessitam roubar.

Outro dos poderes alegados para este prego é que quem o possuir será capaz de enxergar através dos olhos de qualquer pessoa que tenha sangue cigano nas veias.

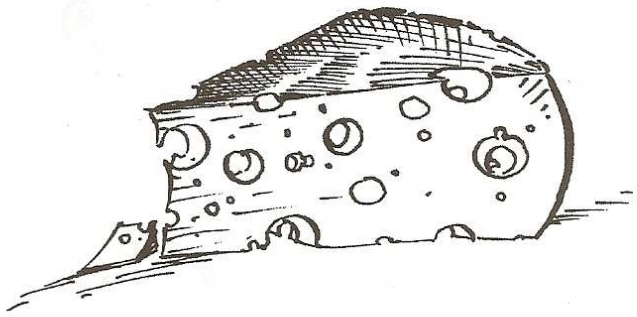
Quartzo de Kuan-Shin

Esta pedra de quartzo foi criada originalmente por um mandarim chamado Kuan-Shin, como uma maneira de manter seus empregados sob seu controle. Para utilizar-se deste Item Mágico, o Personagem precisa banhar a pedra de quartzo no sangue fresco de uma pessoa (o sangue proveniente de um corte de 1 PV já é suficiente).

Uma vez banhada em sangue, a pedra torna-se ligada à pessoa cujo sangue foi utilizado, a menos que esta pessoa já esteja ligada a outro quartzo ou já tenha sido vítima de um efeito semelhante (neste caso o efeito não funciona e a pedra é perdida). A partir deste momento, se a pedra for triturada, a pessoa receberá um dano terrível (sem direito a Teste de Resistência), tendo seus ossos esmagados internamente.

Dano	1d10
3d6	1-6
4d6	7-9
5d6	0

Queijo Mágico de Michael



Este queijo foi preparado por um conhecido Alquimista da Ordem da Rosa e da Cruz. Consiste em uma peça inteira de queijo que pode ser repartida em até 30+3d6 fatias. Cada fatia pode sustentar uma pessoa magicamente durante um dia inteiro.

Quodbas



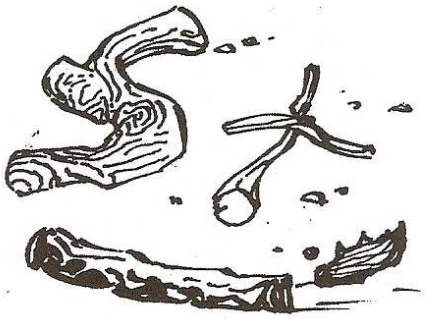
Estes itens mágicos russos consistiam em tambores especialmente preparados e utilizados pelos Shamans ou Feiticeiros no norte gelado.

O toque destes tambores permitia aos Shamans voar, transformar-se em espírito, entrar no Underworld (Inferno ou Baixo Umbral), conjurar e capturar Espíritos poderosos, bem como conversar com eles quando necessário.

Eram itens bastante valiosos e prezados, e só funcionam nas mãos de Sacerdotes treinados para seu uso.

R

Raízes Mágicas



Estas raízes podem ser encontradas em diversas culturas e foram utilizadas por muitos Alquimistas durante a Idade Média e até os dias de hoje. Geralmente, a raiz é removida da terra e limpa, purificando-a para que possa atravessar uma série de processos alquímicos até que sejam extraídas suas propriedades especiais.

Muitas vezes, elas são feitas em pó e aspiradas, outras vezes tomadas como chá e muitas vezes destiladas até tornarem-se poções. Como a variação do que as raízes podem fazer é muito grande, recomendamos que o Mestre dê uma olhada na seção de poções deste Guia, e adapte as raízes para os poderes desejados.

Efeitos causados pela ingestão de raízes geralmente demoram 3d6 rodadas para desaparecerem.

Rede Congelante

Estas redes foram desenvolvidas para uso contra criaturas marinhas. A rede originalmente prendia a criatura e congeláva-se, levando o prisioneiro para a superfície.

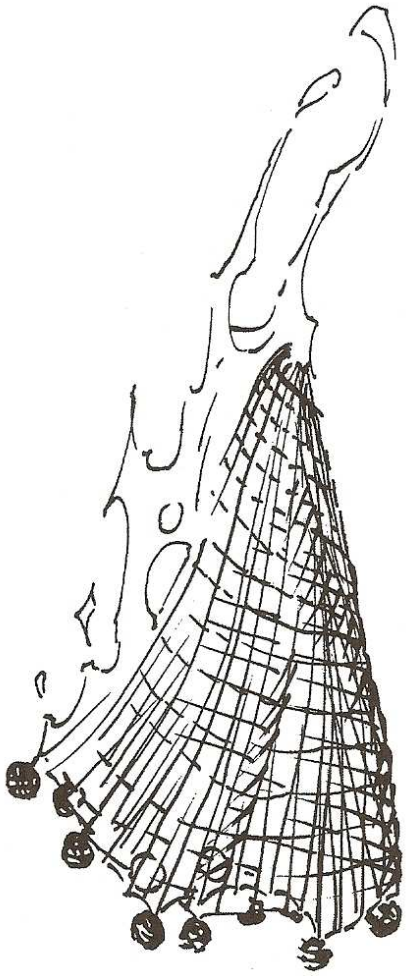
Em pouco tempo, os pescadores descobriram que a rede também poderia ser utilizada em combate normal. Uma vez lançada, a rede cristaliza-se em uma espessa camada de gelo (com raio de 1m, IP 3 e 50PVs para ser destruída). A rede pode ser acionada uma vez ao dia.

Rede Eletrificada

Estas redes metálicas são muito pesadas, e exigem um grupo com guerreiros fortes para carregá-la (FR 15 é suficiente). Uma vez lançada sobre um alvo, a rede descarrega um relâmpago com 6d6 pontos de dano sobre todos que estiverem presos. As vítimas podem fazer um Teste de CON para reduzirem o dano à metade.

A rede não mata. Qualquer vítima que for reduzida a menos do que zero PVs ficará com 1 PV e desmaiada. O dano causado pela rede é temporário, e a vítima recuperará seus PVs perdidos à razão de 3 PVs por hora.

Rede Flamejante



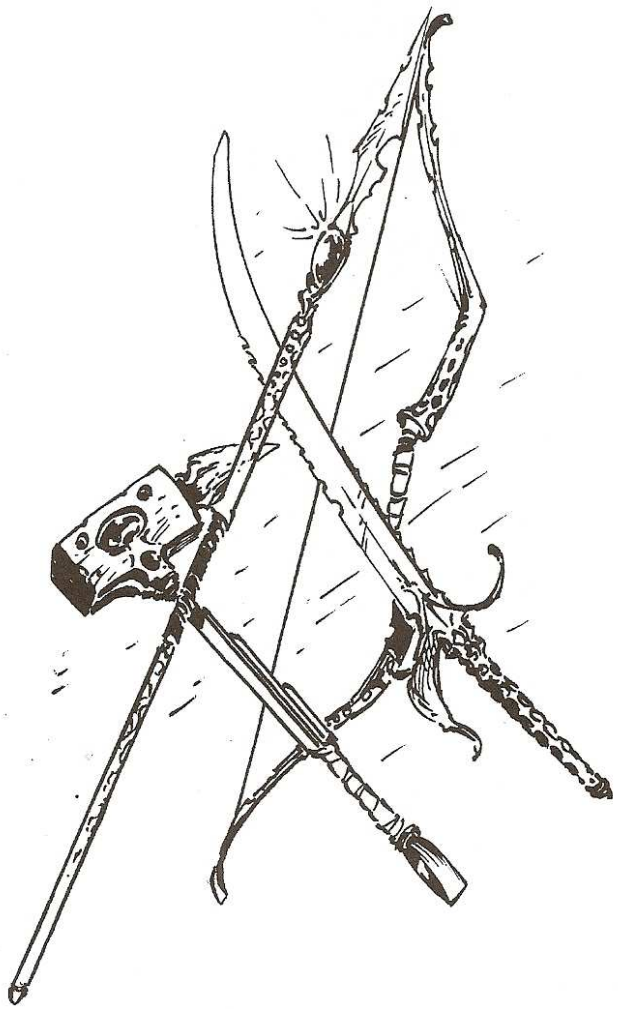
Aparentemente é uma rede de combate normal. Porém, ao atingir um ou mais oponentes, a rede se inflama, causando dano por rodada de contato em todos que estiverem dentro dela (não há Teste de Resistência, mas proteções se aplicam). O fogo não consome a rede.

Área da rede mágica	1d10
1m de raio	1-7
2m de raio	8-9
3m de raio	0

Dano	1d10
1d3	1
1d3+1	2-3
1d6	4-7
1d6+2	8-0

Tipo de dano	1d10
Fogo Natural	1-7
Fogo Mágico	8-0

Relíquias de Zuppani



Estas armas foram criadas por 4 antigos e poderosos Magos da Casa de Chronos, para um grupo de 20 Aventureiros prontos para enfrentar o maior dos desafios: descer até o Sétimo Círculo do Inferno, destruir todos os Demônios do Castelo de Chax e resgatar um Contrato Mágico. Ekllik, o mais jovem dos Magos, criou 8 lanças para os poderosos lanceiros do grupo; Jonua, o ruivo, criou 6 martelos grandes e pesados para os vikings. Petrus Melagon criou 4 arcos para os elfos que os acompanhavam; e Ebron, o antigo, criou as duas espadas longas para os dois paladinos do grupo.

Após receberem as armas, o grupo desceu ao Inferno, mas foram rapidamente derrotados pelos poderosos Demônios do Castelo de Chax. Suas armas, contudo, continuam lá, não podendo ser tocadas por ninguém que seja maléfico ou tenha ligações demoníacas.

Lança de Safira

Estas lanças de ferro frio possuem uma safira encaixada entre a lâmina e o cabo ricamente ornamentado. São consideradas armas +20% em ataque e +4 em dano. Quando arremessada (a até 25m de distância), a lança volta magicamente para a mão do Usuário no final da rodada.

Além disto, a partir da safira, a lança pode criar uma rajada de luz azulada 1 vez por dia que causa 5d6 pontos de dano (com direito a Teste de Resistência).

As lanças possuem um poder especial, chamado Safira Flamejante. Uma vez por semana, sob comando mágico, a safira transforma a ponta da lança em uma bola de energia azulada e causa uma explosão azul a até 30m de distância. Todos a 3m do centro da explosão sofrem 6d6 de dano.

Martelo de Esmeralda

Estes martelos de ferro frio possuem esmeraldas encaixadas ao lado de suas cabeças. Estes martelos são considerados armas de +30% em ataque e +6 em dano. Podem criar uma rajada de luz verde 1 vez por dia que causa 5d6 de dano (com direito a Teste de Resistência).

Pode convocar, quando batido no chão e as palavras mágicas ditas, uma vez a cada sete dias, o golpe especial Terremoto Esmeralda que gera um pulso de energia no solo em um raio de 20m. Este pulso funciona como um pequeno terremoto, desequilibrando todos (com exceção do Dono do martelo) e destruindo objetos e estruturas.

Arco de Rubi

Assim como as outras Relíquias de Zuppani, estes arcos possuem rubis encaixados na lateral dos arcos, no lado esquerdo. Estes arcos são considerados armas com bônus de +40% em ataque e +3 em dano por flecha. As flechas disparadas deste arco incendeiam-se magicamente assim que deixam o arco, causando este dano extra (considere o dano como sendo de fogo mágico para efeitos de jogo).

Pode convocar, quando apontado para um alvo e as palavras mágicas ditas, uma vez a cada semana, o golpe especial Explosão de Rubi que gera uma pequena chuva de flechas incandescentes (5+2d6 flechas) com alcance de 30m. Todos os atingidos pelas flechas recebem 1d6+2 pontos de dano.

Espada de Diamante

Estas espadas de ferro frio possuem diamantes encaixados na guarda. São espadas belíssimas, com bônus de +40% em ataque e +5 em dano. A espada é considerada abençoada, e qualquer criatura maléfica que se aproxime dela mais do que 5m sofre 1d3 pontos de dano por rodada.

Uma vez por semana, o Dono da espada pode invocar a Luz Sagrada, uma onda de energia luminosa que causa 7d6 pontos de dano em qualquer criatura morta-viva ou maligna que esteja em um raio de 10m (a vítima pode, contudo, fazer um Teste de Resistência).

Relógio de Morham Harwtorn

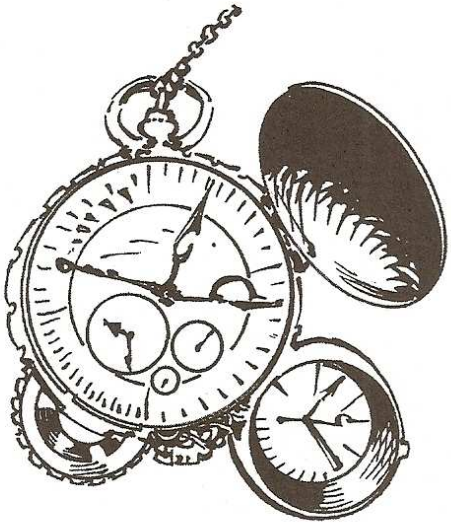
Morham seria considerado pelos padrões do Arcanorum mais um inventor do que um Mago.

Na verdade, suas invenções eram "criadas" inicialmente com Magia. Morham analizava o funcionamento dos objetos que gostava e, através de pura tentativa, imitava o equipamento de forma "normal".

Seu maior invento foi o relógio do centro da cidade de Farnham, na Inglaterra. Morham nunca conseguiu fazer um relógio que funcionasse como seus colegas artífices. Após desmontar dezenas de relógios, juntou todas as peças em um Ritual elaborado e criou um relógio (mágico), que permaneceu no Castelo de Scoz, no centro da cidade, por mais de setenta anos.

Após alguns anos de tentativas frustadas, Morham finalmente decifrou a "seqüência de engrenagens", desenvolvendo um relógio não-mágico.

Relógio Dimensional



Estes complexos relógios mecânicos possuíam muitos ponteiros, capazes cada um de indicar a hora em um dos Planos de Existência. O primeiro deles foi desenvolvido pelo explorador interplanar Andrew Deveraux para auxiliá-lo em suas experiências envolvendo portais e vórtices entre as dimensões. Também pode ser ajustado para manter o horário correto em relação a qualquer fuso da Terra, em relação ao Teon no Inferno e às horas em Arkanun ou Paradísia.

Relógio Portal

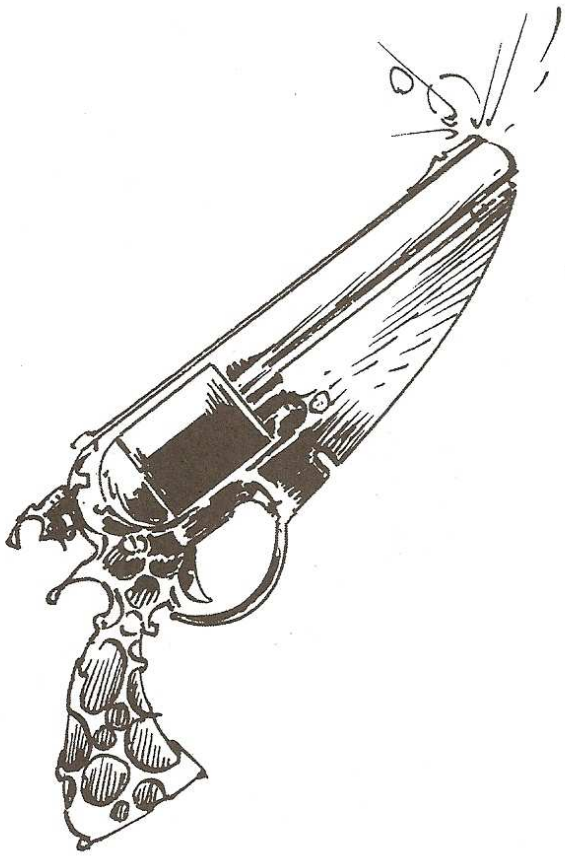
Estes relógios de ouro de bolso sempre são encontrados aos pares. Cada relógio possui um botão dourado entre as diversas runas inscritas ao redor do mostrador.

O poder de portais funciona apenas uma vez ao dia. Quando um dos botões é pressionado, o Usuário e tudo o que está carregando é transportado magicamente para o local onde está o outro relógio. Se o botão do relógio distante é pressionado, aquele que o pressionou é trazido para o local onde esteja o Aventureiro.

O limite máximo de distância entre os dois relógios para que a Magia funcione é dado pela tabela abaixo.

Distância máxima	1d10
1km	1-6
10km	7-9
50km	0

Revólver Abençoado pelo Diabo



O último destes revólveres foi feito em 1897. Possuem 1d6 balas, especialmente produzidas para serem usadas em conjunto com o revólver, e nunca erram o alvo. O Personagem joga o Teste mesmo assim, para saber se conseguiu um Acerto Crítico (25 ou menos). As balas fazem 2d6 de dano (ou 3d6 caso tenha sido um Crítico). Considere SEMPRE o Teste de Ataque como sendo de 100%, mesmo em Testes que seriam normalmente Difíceis. O revólver só funciona em conjunto com as Balas Abençoadas pelo Diabo.

Robe Astral

Estes robes acinzentados decorados com estrelas prateadas podem ser vestidos normalmente debaixo de outros robes mais escuros, pois chamariam muita atenção se utilizados como única vestimenta.

Porém, para ativá-lo, eles precisam estar com todas as estrelas prateadas em contato com o exterior.

O robe possui dois poderes. O mais conhecido deles é a capacidade de transportar o Usuário para o Plano Astral uma vez ao dia, durante cerca de uma hora. Porém, o Aventureiro pode conjurar um Ritual mais poderoso, ativando o robe e deixando-o desligado durante sete dias. No oitavo dia, ele será capaz de ativar novamente o robe, e permanecer no Plano Astral por até 24 horas.

Robe da Aranha



Este robe escuro possui uma marca vermelha em suas costas, muito semelhante à marca que as aranhas viúvas-negras carregam. O Aventureiro pode ativar seus grandes poderes quando desejar. Recitando as palavras mágicas de Anansi, o robe adapta-se à pele do Personagem, ao mesmo tempo em que oito patas gigantescas de aranha brotam das costas do robe, envolvendo o Usuário. A partir daí, o robe possui os seguintes poderes:

Criar teias na forma de rede ou fio, com FR 20, capazes de prender oponentes (dentro de uma área de 2m de raio) três vezes ao dia, ou fio com força suficiente para sustentar o Personagem e 100kg de carga.

Veneno, uma vez por dia, o robe pode atacar um oponente com a Perícia Briga do Personagem e, caso acerte, causa 1d6+ 2d6 (veneno) pontos de dano.

Escalar paredes, enquanto estiver com o robe transformado. O Personagem escala as paredes APENAS utilizando-se das patas da aranha, e pode utilizar seus próprios braços para lutar ou carregar objetos

Este robe foi feito para Andrus, o ladrão, mas nunca chegou a ser entregue a ele, pois foi roubado por uma guilda inimiga antes de ter sido finalizado.

Robe da Arraia

Este robe é muito parecido com a Manta Arraia, embora os poderes sejam um pouco mais fracos. O Robe da Arraia não possui nenhum poder enquanto estiver fora d'água, mas, uma vez que seu Dono entre em águas salgadas, o robe é ativado. Nesta forma, ele se assemelha muito a uma arraia, ampliando a velocidade de natação do Aventureiro para 10m/s. Além disto, o Personagem pode respirar normalmente debaixo d'água enquanto estiver vestindo o robe e, em águas escuras (ou se estiver a mais de 3m de profundidade), o robe fornece a ele o equivalente à Perícia Furtividade 75%.

Variantes Conhecidas	1d10
Sem Ferrão	1-7
Com Ferrão	8-0

Com Ferrão: Este robe possui um ferrão em sua ponta inferior, que pode ser disparado debaixo d'água contra um alvo. O ataque é feito com a Perícia Ferrão 60% e, caso acerte o alvo, causa 3d6 pontos de dano. O ferrão cresce novamente em 12 horas.

Robe de Batalha

Este robe foi designado para espiões da Sociedade de Hassam que realizavam missões dentro de castelos ou fortalezas inimigas e, se fossem descobertos, acabariam entrando em combate com os guardas da torre.

Este robe possui todas as características de um robe comum, com os poderes de anular magicamente qualquer barulho causado por armas ou objetos carregados, passos ou respiração do Usuário.

Caso seja necessário, o Aventureiro pode acionar os poderes de combate, através de uma runa árabe bordada sobre o robe, e este torna-se protegido como uma armadura de batalha, com IP 5 cinético e balístico (mas, neste caso, valem as penalidades de -3 para DEX e -3 para AGI). As partes acolchoadas tornam-se duras e firmes como placas de metal (enquanto estiverem sendo vestidas por seu Dono). A maioria dos Robes de Batalha possui cores claras, sobrepostas por um outro robe marrom (onde fica bordada a runa).

Variantes Conhecidas	1d100
IP 4	01-20
IP 5	21-80
IP 6	81-90
IP 7	91-95
IP 8 (Robe de Hassam)	96-00

Robe de Mistérios

Este robe negro, quando ativado, faz com que o Personagem que o estiver vestindo não seja reconhecido pelas pessoas que o observem. Durante 3d6 rodadas, cada observador enxergará o Aventureiro com um rosto diferente.

Cada pessoa verá o Dono do Robe dos Mistérios com um sexo, cor de pele, cor dos olhos, tipo, cor e tamanho dos cabelos diferentes e aleatórios.

O robe pode ser utilizado três vezes ao dia, mas possui também um outro poder que pode ser utilizado uma vez ao dia, durante dez minutos. Quando o capuz deste robe é colocado sobre o rosto, sombras mágicas impedem qualquer pessoa de ver o rosto do Aventureiro (as sombras não atrapalham sua visão de maneira nenhuma).

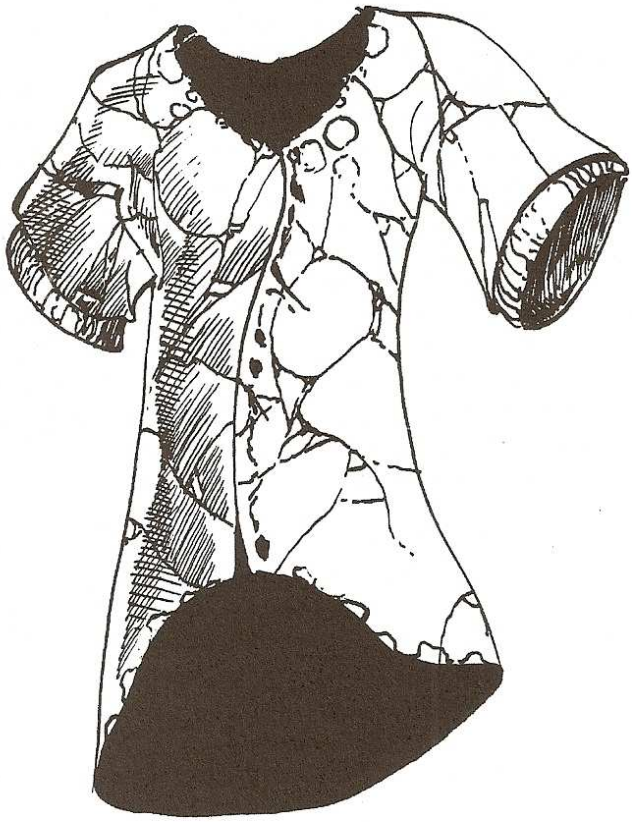
Robe de Objetos Úteis

Estes robes possuem muitos bolsos, e fazem um barulho estranho quando o Personagem caminha, como se estivessem carregando alguma coisa, embora a maioria dos bolsos esteja sempre vazio.

Os poderes do robe só se manifestam em caso de extrema necessidade, quando o Personagem precisar de um objeto específico (não-mágico) que ninguém mais no grupo possua (como uma lanterna, giz, uma corda, um frasco de água, uma folha de papel).

Neste caso, vasculhando nos bolsos do robe, o Aventureiro fatalmente encontrará o que procura. Os limites deste robe mágico ficam a cargo do Mestre, de acordo com o tipo de Campanha que esteja jogando.

Robe de Pedra



Estas roupas possuem a textura de mármore, e são robes muito bonitos e chamativos. Uma vez ao dia, durante 3d6 rodadas, o robe pode ser encantado através de gestos e palavras de ativação para ficar com a resistência da pedra, embora mantenha a leveza e flexibilidade da seda.

O IP fornecido pelo Robe de Pedra protege apenas contra ataques cinéticos, balísticos e ácidos, mas não possui nenhum tipo de penalidade para AGI e DEX.

Variantes Conhecidas	1d10
IP 4	1-4
IP 5	5-7
IP 6	8-0

Robe de Proteção

Estes robes negros são muito procurados por Guerreiros dentro de situações onde torna-se difícil utilizar-se de armaduras de qualquer tipo (dentro de uma corte, ou de um palácio, ou de um ambiente de nobreza, por exemplo). Estes robes aumentam a AGI e DEX do Usuário em +3, e fornecem IP 1 contra ataques cinéticos, balísticos e fogo não mágico quando ativados.

O robe pode ser acionado três vezes ao dia, e permanece ativado por cerca de dez minutos, e depois retorna à sua forma normal. Apesar de criado pelo Alquimista Malek para uso por espiões, o robe também é utilizado por Aventureiros, Guerreiros e Magos.

Robe Estrelado



O Robe Estrelado é uma versão mais poderosa do Robe Astral, modificado para permitir ao Personagem entrar no Plano Astral em pessoa, e não em uma forma astral (ou seja, sem o cordão de prata) e com todos os objetos que carrega convertidos em matéria astral. Desta maneira, enquanto estiver com este robe ativado, será impossível distinguir o Aventureiro de um fantasma real.

O robe permite ao Dono permanecer por até 6 horas por semana dentro do Plano Astral.

O nome Robe Estrelado provém das inúmeras estrelas brancas bordadas no robe escuro. A versão original deste robe continha apenas 10+3d6 estrelas e, a cada viagem Astral, uma estrela destas era apagada magicamente.

Em compensação, o Mago poderia levar com ele quantas pessoas quisesse (desde que gastasse uma estrela por pessoa por seis horas).

Variantes Conhecidas	1d10
Robe Antigo (apaga as estrelas)	1-4
Robe Modificado	5-0

Robe Fantasmagórico



Permite ao Dono entrar parcialmente em Spiritum, ou seja, se tornar um Espectro por até 10 minutos. Caso o Personagem esteja dentro de algum objeto sólido quando retornar ao Plano da Terra novamente, ele poderá morrer. O Aventureiro pode ativar o robe uma vez a cada lua (ou aproximadamente 4 vezes ao mês).

Uma característica interessante deste robe é que ele não torna o Usuário invisível, mas apenas translúcido. Atravessar paredes ou objetos enquanto estiver em Spiritum requer um Teste de WILL para que o Dono do robe acredite que possa realmente atravessá-las (atravessar paredes é um poder específico de Fantasmas: ver o livro SPIRITUM para detalhes sobre Fantasmas)

Robes de Ironsilk

Ironsilk é o nome dado pelos Magos ingleses para um tecido mágico desenvolvido pela Ordem do Graal que possui a maciez da seda e a resistência do ferro.

Eles não modificam o IP do Usuário, mas fazem com que qualquer arma cortante ou perfurante cause apenas metade do dano final (após ter sido descontado o IP) arredondado para cima.

Estes robes são extremamente raros e dificilmente são encontrados fora da Ordem do Graal. Dois ou três robes destes saíram da Inglaterra e, até onde se sabe, nenhum deles chegou a viajar para a América.

Sir Lancelot foi o primeiro cavaleiro a vestir um robe desta natureza, e apenas trinta e dois robes foram confeccionados. Mais tarde, tentou-se imitar a natureza de Ironsilk, mas nunca se chegou ao efeito desejado.

Roda de Zoroastro

Esta pedra circular esculpida foi considerada a primeira representação da Roda dos Mundos, construída pelos sacerdotes de Zaratrusta muitos séculos antes da vinda de Christos. A roda possui aproximadamente dois metros de diâmetro e foi totalmente entalhada com pequenas runas, avisos e valores ainda desconhecidos. A Roda em si não possui nenhum poder mágico (com exceção de ser indestrutível), mas dizem que todas as conjunções astrais e planetárias da Roda dos Mundos podem ser calculadas através da Roda de Zoroastro, e isto é um conhecimento sem preço para os Artífices e Magos que trabalham com Rituais de enorme poder.

Rubi das Fogueiras



Estes rubis são muito procurados por Aventureiros que permanecem muito tempo em cavernas escuras e não podem se dar ao luxo de carregar madeira ou carvão em grandes quantidades.

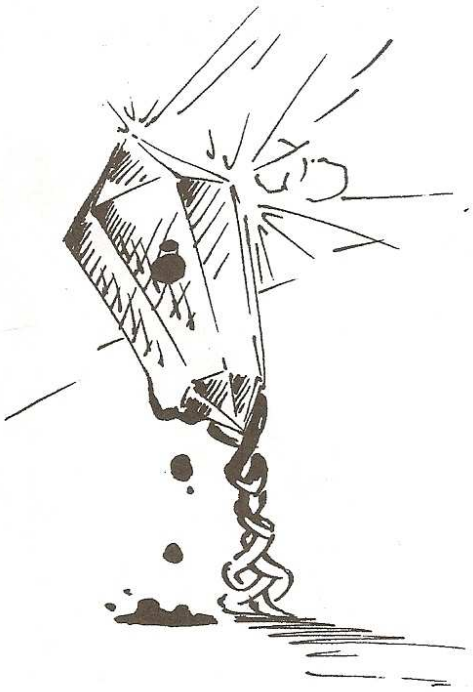
O rubi deve ser colocado no chão, sobre uma superfície qualquer, e a palavra de acionamento deve ser proferida. O rubi irá tornar-se uma fogueira pequena, suficiente para um acampamento de até 4 pessoas. A fogueira permanecerá acesa por até 8 horas, ou até que o Dono a desative. Pode ser utilizada uma vez a cada 24 horas. Este rubi NÃO pode ser usado em combate, e as chamas normalmente não se espalham, permanecendo apenas onde o rubi foi ativado. Se for colocado sobre uma superfície combustível, o rubi poderá eventualmente abrir um buraco no chão, ou iniciar um incêndio no local onde se encontre.

Rubi das Fúrias

Este rubi foi criado pelas Fúrias, segundo as lendas, para atrair vítimas para sacrifício. Trata-se de uma gema maravilhosa, de valor extremo, que as bruxas faziam aparecer nas cidades, em pagamento a algum tipo de favor ou serviço.

Uma vez encontrada a vítima ideal, assim que ela estivesse totalmente sozinha em uma sala (em termos de jogo, que ninguém estivesse presente ou observando o Personagem), o rubi teleportava a vítima e tudo o que ela estivesse carregando para uma masmorra especialmente construída pelas bruxas. O rubi não funciona com pessoas de alma pura.

Rubi de Vida



Quando uma gota de sangue de um indivíduo é colocada nesta pedra preciosa, ela arde um brilho avermelhado. A partir deste momento, o rubi torna-se ligado à aura da pessoa, formando uma ligação arcana entre ambos.

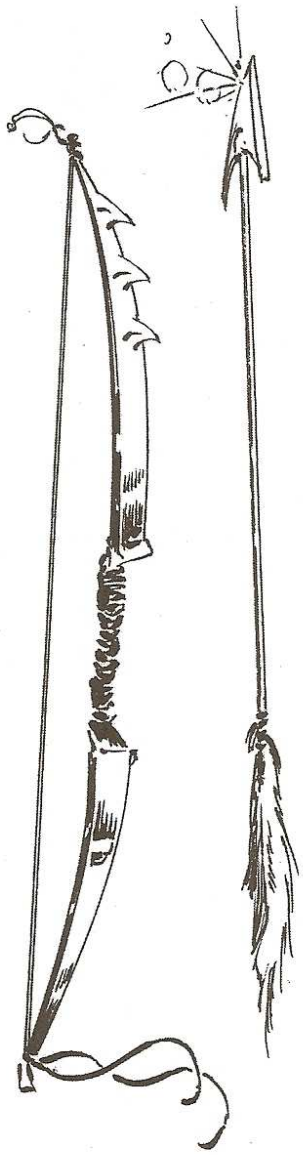
O Rubi de Vida continua brilhando levemente durante os próximos meses, enquanto a pessoa que colocou o sangue no rubi estiver viva.

O brilho é proporcional à vitalidade da pessoa, ou seja, se o Personagem ligado ao rubi sofrer algum ataque ou dano, o rubi perderá um pouco do brilho. Caso esta pessoa morra ou seja destruída, o brilho do rubi se apaga. Se a pessoa for petrificada, o mesmo acontecerá com o rubi.

Uma variante deste rubi é chamado Rubi Salvador e, quando o Aventureiro ligado a ele é reduzido a menos de 3 PVs, o rubi o teleporta de volta para onde o Ritual foi iniciado (o rubi é destruído neste processo).

Variantes Conhecidas	1d10
Rubi de Vida	1-9
Rubi Salvador	0

Runizag



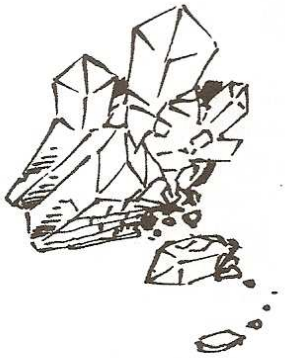
Runizag é o nome do Arco Mágico de Allatu, deusa do Mundo Subterrâneo babilônico. O Arco Mágico da deusa-demônio dispara apenas flechas de ferro (dano de 1d10), que podem ser atiradas a até 200m de distância.

Cada flecha disparada explode uma rodada após ter entrado em contato com o alvo, gerando uma grande bola de fogo negro que causa 8d6 pontos de dano por fogo mágico em um raio de 5m ao redor do ponto de impacto (vítimas podem fazer um Teste de AGI para tentar reduzir o dano à metade).

Este arco vem acompanhado de uma aljava especial, na qual podem ser guardadas até 6 destas flechas (se as flechas de ferro forem guardadas em outro compartimento, elas explodem ao final de 6 dias).

Diziam as lendas que estas flechas de ferro eram capazes de penetrar através das paredes mais espessas de pedra, ou de portões de madeira maciça, e alvejar seus inimigos mesmo dentro de castelos ou fortalezas.

Rurig



Rurig é o nome do espírito ancestral que habita um conjunto de Cristais de Atlântida quase do tamanho de um punho humano, chamada Pedra de Rurig.

Rurig era um dos grandes Magos Atlantes, mas que dedicou sua vida à tentativa de estabelecer a paz entre as Ordens Místicas, pois em seu entender, esta seria a única maneira de evitar que a Terra fosse destruída da mesma maneira que Ark-a-nun e Atlântida haviam sido.

Além de estudar o Caminho das Águas, Rurig dedicou sua vida ao estudo dos Reinos Espirituais, pois estes poderiam tornar-se uma alternativa para a sobrevivência dos grandes Magos após a destruição dos mundos, caso seu plano não funcionasse.

Rurig foi destruído por um Anjo Nimbus antes de ter visto seu sonho finalizado. Com a ajuda de Jarr, um dos fundadores da Ordem, o espírito de Rurig conseguiu escapar dos Recíperes antes que pudesse retornar à Terra, mas acabou aprisionado dentro de um cristal.

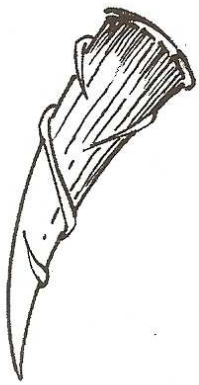
Este cristal foi perdido, pois Jarr colocou um Ritual especial nele, tornando-o impossível de ser rastreado pelos Anjos mas, devido a um ataque à fortaleza de Jarr, o cristal desapareceu, roubado por Magos de uma seita chamada Singarr, destruída pelos Templários pouco tempo depois.

O cristal azulado possui diversos poderes. Além da inteligência (INT 17 e WILL 15), dos poderes mágicos de Rurig (Entender 3, Criar 2, Controlar 3, Água 4, Humanos 3, Spiritum 3; mas não conhece nenhum Ritual de ataque, apenas Magias de proteção e defesa), a pedra pode detectar seres vivos automaticamente em 20m de raio (mesmo que estejam invisíveis) e comunicar-se mentalmente com qualquer Aventureiro que esteja segurando Rurig em suas mãos.

A pedra pode detectar ilusões com 25% de chance de sucesso (neste caso, qualquer ilusão que chegue próximo de 10m da pedra pode tornar-se translúcida, revelando a todos sua natureza) e detectar Espíritos hostis com 20% de chance (neste caso, o Espírito ou Espectro torna-se visível dentro do raio de 10m ao redor da pedra).

Caso seja encontrado por um grupo de Aventureiros, Rurig tentará convencê-los a ajudá-lo em sua missão de unificar as Ordens Místicas. Apesar de quase todos os companheiros de Rurig terem falecido há séculos, ele possui Rituais capaz de detectá-los em suas novas encarnações.

Rython



Um chifre sagrado dos romanos, utilizado como taça e abençoado pelos deuses. Teoricamente qualquer mortal poderia utilizar um Rython, desde que conhecesse as medidas corretas de se utilizá-lo. O Rython consistia em um acordo (seja um casamento, união ou sociedade) em que os dois participantes concordavam com regras estabelecidas e conhecidas pelos dois. Em uma celebração, ambos bebiam da mesma taça, selando o acordo.

Caso algum dos participantes quebrasse os juramentos, seria severamente castigado pelos deuses do Destino. Com o tempo, os Rituais foram se diversificando e perdendo seu poder, mas muitas das Escolas de Magia dentro do Arcanorum ainda mantêm estreitos laços com os deuses do Destino, e quebrar um juramento de Rython pode causar grandes catástrofes na vida do Mago traidor.

O nome Ritual vem da palavra Rython.

S

Saco de Arroz Chinês

Este objeto mágico chinês funciona primariamente contra espíritos, mas os vampiros da Raça Kiang-Shi também são afetados por ele. Segundo as lendas, uma das maneiras de se afastar os maus espíritos é espalhar arroz pelos vãos das portas e janelas, e arremessá-los no ar sobre uma pessoa que possa estar sendo atacada por espíritos malévolos ou para trazer sorte a um Ritual (de onde surgiu o costume ocidental de se arremessar arroz em recém casados).

O saco contém arroz suficiente para 2d6+2 usos, que podem ser os seguintes:

O Aventureiro pode selar uma sala, espalhando um pouco de arroz chinês nas portas e janelas desta, e nenhum espírito será capaz de entrar no aposento; o Personagem pode arremessar um punhado deste arroz em alguém que seja vítima de possessão ou dominação por espíritos (ou vampiros Kiang-Shi) e ela ficará livre desta influência por sete dias. Finalmente, se arroz chinês for arremessado sobre um Ritual ou Magia que esteja sendo feita, o Mago receberá 1D a mais em seu efeito final.

Saco de Bolinhas de Gude

Este saco aparentemente inofensivo carrega dezenas de bolinhas de gude, e pode ser utilizado uma vez a cada três dias. O saco deve ser sempre carregado fechado, até que seja hora de usá-lo. Quando em alguma perseguição, o Aventureiro pode abrir o saco e despejar o conteúdo no chão. Imediatamente, uma área específica ficará carregada de bolinhas de gude.

Qualquer pessoa ou criatura que entrar nesta área tem de passar em um Teste de AGI Difícil ou levará um grande tombo (causando 1d2 pontos de dano, pois a queda sempre é feita de maneira estrondosa). Itens carregados serão derrubados também, a menos que a vítima passe em um Teste de DEX.

Pessoas que estejam cientes das bolinhas de gude ainda assim precisam passar em um Teste de AGI (mas Normal) para conseguirem andar na área afetada.

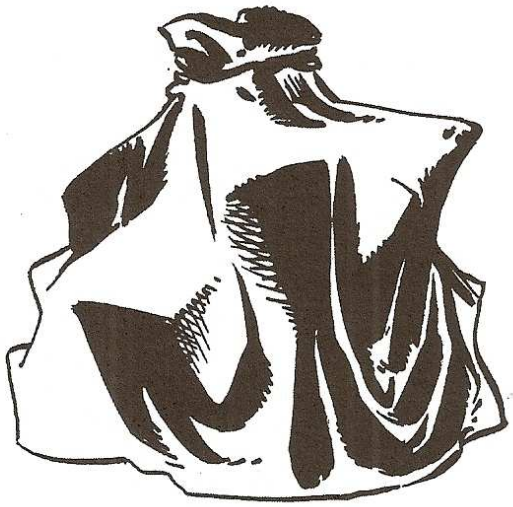
As bolinhas serão dissolvidas normalmente em três dias, tempo que o saco leva para se recarregar.

Área de efeito	1d10
3m de raio	1-6
5m de raio	7-9
7m de raio	0

Saco de Bolinhas de Piche

Este saco possui quase todos os poderes que o saco de bolinhas de gude, mas quando arremessadas (o saco deve ser virado inteiro no chão para fazer efeito) as bolinhas de vidro negro explodem quando arremessadas, formando no chão uma poça de piche com 2m de raio, e qualquer criatura que esteja na área de efeito precisa passar um Teste de FR vs. 10 para se movimentar (cada passo) ou vs. 15 para se desgrudar (caso esteja com mais de metade do corpo grudado na poça). O saco é utilizável uma vez ao dia, e deve ser fechado durante 12 horas, para que ele seja recarregado magicamente. O piche dissolve-se em 3d6 rodadas.

Saco de Coisas Velhas



Este Saco Mágico à primeira vista parece mais um trambolho inútil, pois é pesado (pesa cerca de 20kg, e não há como diminuir este peso) e parece estar sempre carregado de coisas inúteis, embora seja impossível determinar exatamente o que, de tão empilhadas e compactadas que elas estão. Se o saco for aberto por alguém que não seja seu Dono, parece conter centenas e centenas de objetos quebrados, pedaços de itens inúteis e enferrujados.

Apenas nas mãos do Dono este saco realmente mostra seu valor. Quando necessário, o Dono pode retirar de dentro do saco qualquer objeto não mágico e não específico que desejar. O objeto estará sempre enferrujado e aparentando ser um traste, mas funcionará perfeitamente para as necessidades do Aventureiro (por exemplo, uma espada enferrujada, mas que funciona normalmente, apesar da aparência, ou uma lamparina, ou um frasco com água). Os itens não podem ser vendidos; se forem, eles desmontarão em poucas rodadas.

Moedas, gemas ou qualquer objeto de valor NÃO podem ser encontrados dentro do saco.

Saco de Feijões Mágicos



Este saco contém cerca de 12+5d6 feijões, de diversas cores e texturas, que podem ser arremessados pelo Personagem em algum local próximo, ou até mesmo ingeridos (apesar de não ser muito recomendável).

Cada feijão possui um poder diferente (e aleatório, o que torna impossível prever o que os Feijões Mágicos irão fazer quando ativados). O Mestre deve criar os efeitos dos Feijões Mágicos todas as vezes que eles forem utilizados. Recomenda-se que os efeitos sejam bastante criativos.

Exemplos de efeitos incluem bolas de fogo com 2m de raio, dano 3d6 centradas no feijão, redução ou crescimento do alvo em 10-60% (1d6x10%), mudança de cores, nuvens coloridas, globos de cristais envolvendo a vítima, paralisia, petrificação momentânea, tornar 2m de raio escorregadio ou grudento, conversar com animais, conversar com plantas, enxergar a grandes distâncias (400m) ou através de paredes entre outras possibilidades.

Saco de Folhas

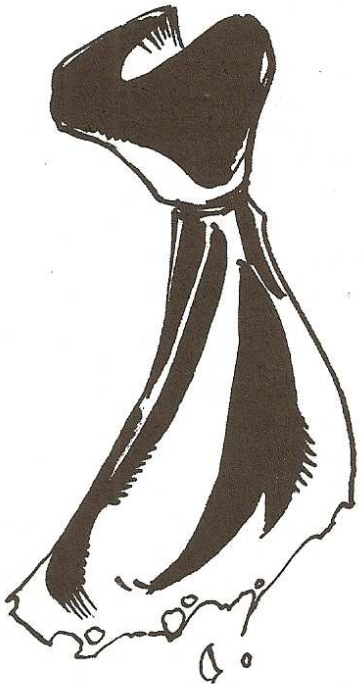
Um saco de veludo negro que tem o poder de transformar qualquer folha de árvore colocada dentro dele por mais de 1 hora em moedas. Dizem que o primeiro destes sacos foi dado a um Alquimista russo de nome Ignovich, que acabou louco e sem nenhuma posse material (a não ser o saco, que o sustentava nas cidades pela qual passava fugindo de seus credores).

Segundo a lenda, o Diabo trocou o saco pela alma de Ignovich, e só esqueceu de dizer-lhe que as moedas reverteriam a folhas em 3 dias...

As moedas são consideradas verdadeiras para qualquer tipo de análise (exceto mística), e do maior valor possível dentro da região onde o Personagem estiver (sendo, inclusive, moedas correntes no local), mas revertem-se em folhas após transcorridos 3 dias. O Personagem pode retirar até 66 moedas do saco por dia.

O saco não funciona em regiões feudais (isto é, onde não existe sistema econômico baseado em moedas).

Saco de Guideon



Guideon é uma lenda francesa equivalente ao "homem do saco" do folclore brasileiro. Ele era um velho que andava pelas ruas da velha Paris durante o século XV, e raptava crianças de oito ou nove anos de idade para retalhar.

Andava sempre com uma navalha escondida, e um enorme saco de estopa onde colocava as crianças. O saco era inteiramente costurado porque, se a criança não ficasse quieta, Guideon passava a navalha no saco, rasgando a garganta do infante e, quando chegasse em sua casa, o velho Guideon costuraria o saco novamente.

Muitas crianças poderiam ser colocadas no saco, e diziam que este saco havia sido presente de um demônio, e que Guideon procurava crianças para sacrificar em Rituais.

Saco sem Fundo

Trata-se de um saco aparentemente comum, que pode guardar muitas vezes o seu peso em equipamentos. Existem vários tamanhos de Saco sem Fundo, cada qual com uma capacidade diferente.

Somente objetos inanimados podem ser colocados dentro do Saco sem Fundo (se alguém vivo for colocado por mais do que algumas rodadas, o saco reverte à condição natural, geralmente estourando e deixando tudo o que tem dentro dele cair para fora). O peso destes equipamentos enquanto estiverem colocados dentro do saco não afeta o Dono.

Peso	1d100
50kg	01-50
100kg	51-70
200kg	71-85
300kg	86-95
500kg	96-00

Saco de Ossos

Estes sacos são grandes e incômodos de carregar, mas tem um excelente efeito em combate. os sacos de estopa parecem carregar dezenas e dezenas de ossos de todos os tipos, e, uma vez por semana, antes de entrar em combate, o Necromante pode abrir o saco e derrubar todos os ossos no chão. Os ossos que cairão do saco são muito mais numerosos do que aqueles que aparentemente estavam contidos nele.

Os ossos do Saco de Ossos demoram uma rodada para se reorganizarem, e 4+1d6 esqueletos aparecerão para defender o Dono do saco, durante uma hora. Se o Mago desejar, pode comandar os ossos (quando abre o saco) para transformarem-se em 2+1d3 grandes esqueletos (que são aberrações construídas com várias partes de vários esqueletos diferentes) ou em um único monstro, uma criatura com vários braços, pernas e crânios chamada Kivutar pelos antigos russos.

Após o combate, caso os esqueletos sejam destruídos, o Dono do saco pode recolhê-los para dentro do saco, para utilizá-lo novamente mais tarde (ou então conseguir novos ossos através dos métodos "convencionais").

Dizem que nunca foram vistos dois Kivutares iguais, e que mesmo aqueles criados repetidamente através de um mesmo saco são diferentes cada vez que aparecem.

Esqueletos

CON 2D, FR 2D, DEX 2D, AGI 2D
INT 0, WILL 0, CAR 0, PER 2D
Ataques 1, Garra 40/50 dano 1d3, PVs 10, IP 1

Grandes Esqueletos

CON 3D+6, FR 3D+6, DEX 3D, AGI 3D
INT 0, WILL 0, CAR 0, PER 2D
Ataques 1d3+1, Garras 40/50 dano 1d3+bônus
PVs 25, IP 2 (vs. cinético, balístico, fogo e quedas)

Kivutar

CON 3D+12, FR 3D+12, DEX 3D+3, AGI 3D
INT 0, WILL 0, CAR 0, PER 2D
Ataques 1d6+1, Garras 50/50 dano 1d3+bônus
PVs 25, IP 2 (vs. cinético, balístico, fogo e quedas)

Saco de Santa Klaus

Este artefato único pertence a Santa Klaus. Conhecido na Terra por São Nicolau, quando vivo, distribuía presentes entre as crianças menos favorecidas em sua vila natal. Sua atitude chamou a atenção dos Espíritos Bondosos, e quando Nicolau morreu, tornou-se Santa Klaus.

Klaus mora na parte de extremo norte de Arcádia, onde o mundo das Fadas quase faz fronteira com a Terra. Auxiliado por elfos e pelos três Espíritos do Natal, a fábrica de brinquedos de Nicolau produz diversos tipos de brinquedo durante todo o ano, que são distribuídos por Santa na noite de 24 de Dezembro.

O Saco de Santa Klaus funciona como um portal diretamente para os estoques da Fábrica do Polo Norte, de onde Klaus pode retirar qualquer brinquedo produzido quando desejar.

Santo Graal



O Santo Graal é uma relíquia sagrada, alegadamente o cálice que Jesus Cristo utilizou durante a Santa Ceia. Apesar de originalmente esculpido em madeira, aos olhos das pessoas justas e honradas, o cálice parece ser feito do mais puro e perfeito ouro. Segundo as lendas, o Santo Graal foi recolhido por José de Arimatéia e passado para seus filhos, que fundaram a primeira Ordem do Graal, destinada a proteger e preservar o Cálice Sagrado.

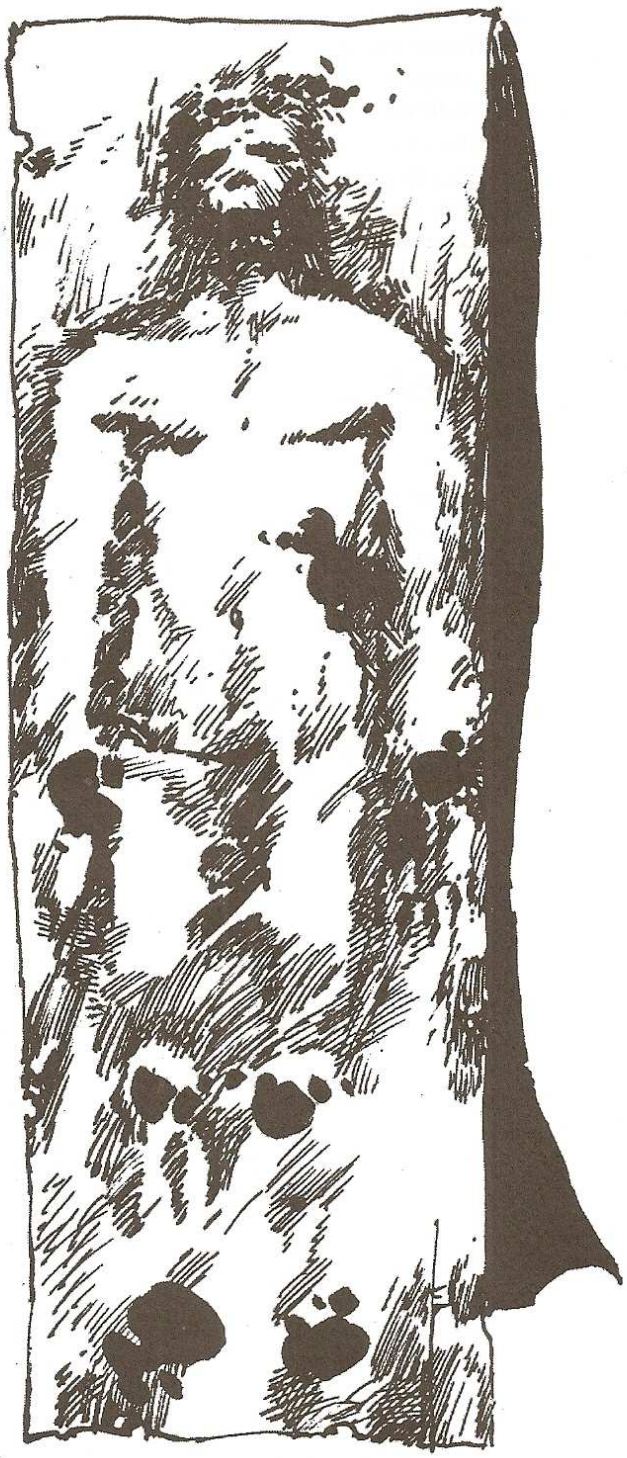
De Jerusalém, o cálice acompanhou o grupo até Roma e depois até a Bretanha (Inglaterra), seguindo as legiões Romanas. Dizia-se que aquele que o possuísse nunca perderia uma batalha, pois Deus velaria por seus exércitos. Em Londres, o cálice desapareceu no início do século V.

Durante seu reinado, Arthur Pendragon e seu conselheiro Merlin fundaram a Ordem do Santo Graal, ou Ordem do Graal, com o objetivo principal de encontrar o Cálice Sagrado e proteger a Bretanha das forças do mal. Esta Ordem substituiu a Ordem da Távola Redonda, composta pelos maiores cavaleiros da Inglaterra antiga.

O cálice pode curar qualquer doença, maldição ou veneno; conhecidos e desconhecidos, em humanos e em imortais. Também pode trazer um morto de volta a vida ou dar a imortalidade àquele que dele beber (mas somente uma pessoa justa e honrada pode se beneficiar dos poderes do Cálice Sagrado). Outra das lendas relativas a este artefato é que ele possui o poder de curar definitivamente um Vampiro de sua maldição eterna.

O Graal desapareceu novamente durante a segunda metade do século XVI, e alguns sábios dizem que a Ordem Petra está com ele agora, guardado a sete chaves em alguma base de operações na Turquia.

Santo Sudário



Também conhecido como Sudário de Turim, é um dos artefatos religiosos mais poderosos da Terra. Segundo a Igreja, o sudário é o manto que envolveu Christos em sua forma humana após ele ter sido retirado da Cruz, e antes de ser levado para o Sepulcro.

Não se sabe exatamente todos os poderes do Sudário, mas especula-se que ele seja capaz de trazer uma pessoa de volta à vida. O Santo Sudário é, sem dúvida nenhuma, o artefato mais bem protegido da Igreja Católica, sendo praticamente impossível chegar próximo dele sem autorização.

Safira de Predizer o Tempo

Esta gema é capaz de prever o clima nos próximos dias, através de suas cores. Se no dia seguinte for chover, a gema ficará com uma coloração rosa; se o dia seguinte for ensolarado, a gema ficará com uma coloração azulada.

Safira de Raios

Esta safira gigante foi desenvolvida nos Reinos Árabes, mas chegou de alguma forma à Europa. Apesar do nome e da aparência, um especialista será capaz de identificar a pedra como uma safira falsa.

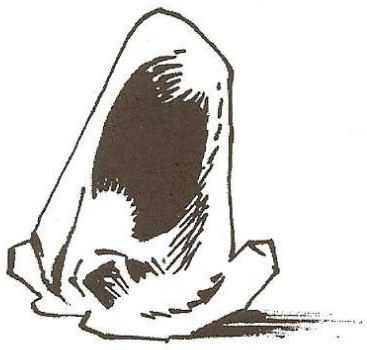
Mas este não é o seu grande valor; uma vez ao dia, o Usuário pode proferir em voz alta as palavras de ativação, enquanto mentaliza um alvo. Da safira partirão raios elétricos (considere-os eletricidade mágica para fins de jogo) que causam 6d6 pontos de dano (a vítima pode fazer um Teste de CON para reduzir o dano à metade).

Safira de Resistência a Raios

Esta safira pode ser carregada pelo Aventureiro com grande facilidade. Ela só é ativada se o Usuário for atacado por algum tipo de Magia, efeito ou Ritual envolvendo eletricidade (natural ou mágica), que esteja em um raio de até 10m do Personagem.

Caso isto ocorra, a gema absorve todo o ataque elétrico, protegendo o Usuário de seus efeitos nocivos. Cada safira pode resistir a 66 pontos de dano, e a gema vai tornando-se negra com o uso. Quando o máximo de pontos de resistência for atingido, a gema explode (causando 1d3 pontos de dano ao Aventureiro, além da carga de raios que causou o estouro). O Usuário NÃO tem controle sobre a absorção, mas existem histórias sobre Aventureiros que colocavam a gema (quando ela está quase esgotada) próxima do local onde estão combatendo, para que ela absorva os raios e, se explodir, não cause danos.

Safira de Silêncio

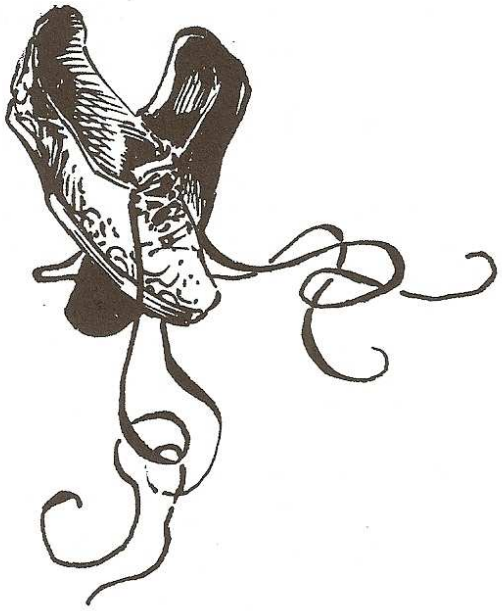


Estas safiras irradiam uma aura de silêncio de 5m ao seu redor. O único inconveniente é que este poder não pode ser desligado. O único método conhecido para anular este poder é guardar a Safira Mágica em uma caixa especial (e caríssima) de madeiras nobres.

Safira de Vôo

Estas safiras possuem uma característica interessante. Elas são capazes de voar, mas somente ELA voa. Qualquer Aventureiro que também deseje voar deve encontrar uma maneira de se agarrar à pedra. Quando ativada, através de comando verbal, a gema alça vôo, e o Personagem deve se segurar à gema. Por alguma razão, ele não cai enquanto a gema estiver se movimentando (não é necessário nenhum Teste de DEX ou AGI para manter a gema em suas mãos), mas será incapaz de realizar qualquer tipo de ação que não seja controlar a Safira. A Safira voa a uma velocidade de 30m/s, e NÃO diminui sua velocidade.

Sapatilhas de Dançar



Estas sapatilhas foram criadas por encomenda de uma aventureira chamada Priscilla, para um grande baile que aconteceu em Arcádia. As Sapatilhas de Dançar permitem a sua dona dançar sem pausas e sem cansaço durante toda a noite. As sapatilhas funcionam apenas à noite, ou enquanto a lua estiver nos céus.

A sapatilhas fornecem um bônus de +10% para a Perícia Dança, ou acrescentar esta Perícia caso seu personagem não a possua. As sapatilhas são feitas de cetim muito brilhante, e podem, com um comando, mudar de cor para adequar-se à qualquer tipo de vestido que sua dona possua.

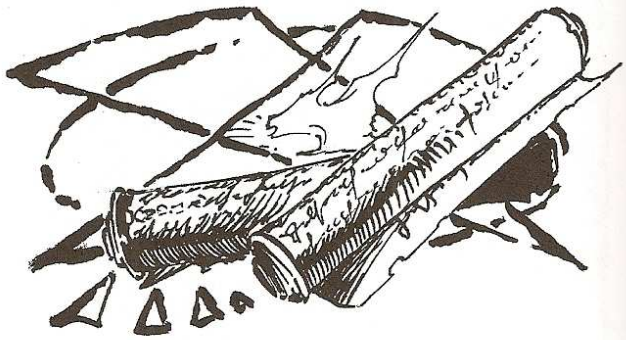
Sapatos de Cimento

Estes sapatos, ao contrário do nome, são muito leves. Quando o Aventureiro ativa os Sapatos de Cimento, eles tornam-se pesados e duros (apenas para os outros), podendo ser utilizados para segurar uma porta (com força equivalente à FR 18), quebrar algum objeto resistente ou atacar um inimigo causando um dano de 1d3+4+bônus de força (utilize a Perícia Briga do Personagem).

Os Sapatos de Cimento se parecem com sapatos normais, e quando ativados, tornam-se um pouco acinzentados. O único problema com estes sapatos ocorre se o dono entrar na água, pois eles afundarão como duas pedras pesadas (com FR 20), dificultando ou impedindo o movimento (ou afogando-o, caso esteja em águas profundas). O personagem precisa retirá-los ficará preso na água.

Esta é a única maneira conhecida de se destruir (inutilizar para ser mais preciso) um par de Sapatos de Cimento. Já foram vistos diversos pares destes sapatos no fundo do mar ou em lagos, quase sempre com ossos humanos muito próximos. Não se sabe o procedimento para se retirar um deste da água.

Scroll de Proteção



Um Scroll é o nome que os Alquimistas dão a um Ritual pronto, mas realizado parcialmente, faltando apenas algumas palavras e gestos para terminar sua ativação.

Geralmente constituído de pergaminhos especiais, que devem ser incinerados como última etapa do Ritual, os Scrolls podem ser ativados por qualquer pessoa que tenha conhecimentos básicos de Magia (mesmo um aprendiz, ou um guerreiro que tenha a Perícia Rituais).

Para ativar um Scroll de Proteção, o Personagem deve desenhar um círculo no chão, com os materiais indicados no Ritual. O círculo pode ser feito do tamanho que o Personagem desejar, desde que não seja quebrado de maneira nenhuma (caso isto aconteça, o Ritual será gasto e a proteção não funcionará). Cabe ao Aventureiro conferir se o círculo está intacto: o Scroll não fornece nenhuma pista até ser tarde demais...

Uma vez ativado, o Círculo de Proteção funciona por cerca de dez minutos, e seu poder vai diminuindo aos poucos, até ser totalmente desligado. Nenhuma criatura do tipo especificado pode penetrar no círculo ou atacar quem estiver no interior deste, mesmo através de outros métodos (atirar objetos, por exemplo).

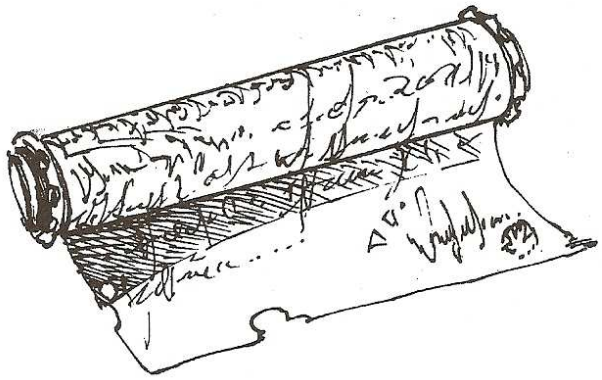
Quem estiver dentro do círculo PODE atacar criaturas fora do círculo, desde que com Magias, Rituais ou armas de arremesso. Se cruzar o círculo, ele será rompido, e a Magia do Scroll será automaticamente anulada.

Recomendamos que o Mestre ESCOLHA o Scroll específico ao invés de sorteá-lo.

Variantes Conhecidas	1d100
Dragões	01-10
Vampiros	11-20
Demônios	21-40
Anjos de Paradísia	41-50
Espíritos	51-70
Seres de Velha Arcádia	71-80
Seres de Nova Arcádia	81-00

Após consultar a tabela 1, sorteie novamente na tabela apropriada abaixo, para determinar a que tipo específico de criatura o Scroll se refere.

Dragões	1d100
Todos os Dragões	01-30
Dragão Vermelho (Fogo)	31-40
Dragão Verde (Água)	41-50
Dragão Azul (Ar)	51-60
Dragão Marrom (Terra)	61-70
Dragão Branco (Luz)	71-80
Dragão Negro (Trevas)	81-90
Dragão Oriental	91-00



Vampiros	1d100
Todos os Vampiros	01-20
Strigoi	21-47
Brujas	47-48
Sábios	49-50
Lamiai	51-60
Ekimmu	61-70
Vrikolakas	71-81
Eretik	82-83
Nosferatu	84-85
Asimani	86-90
Kiang-Shi	91-95
Rakshasa	96-00

Demônios	1d100
Todos os Demônios	01-30
Anjos Caídos	31-40
DeathKnights	41-50
Daemons	51-60
Hellspawns	61-70
Succubi / Incubi	71-80
Espectros	81-90
Hordas	91-00

Anjos	1d100
Todos os Anjos	01-10
Corpore	11-20
Todos os Protetores	21-30
Serafins	31-35
Querubins	36-40
Tronos	41-45
Dominações	46-50
Potências	51-55
Virtudes	56-60
Principados	61-65
Anjos / Arcanjos	66-70
Captares	71-80
Recíperes	81-90
Nimbus	91-95
Keepers / Cenobitas	96-00

Espíritos	1d100
Todos os Espíritos	01-40
Fantasmas	41-50
Aparições	51-60
Espíritos	61-80
Espectros	81-00

Seres de Velha Arcádia	1d100
Todos os Seres	01-40
Centauros	41-60
Faunos	61-80
Ninfas	81-90
Cíclopes	91-00

Seres de Nova Arcádia	1d100
Todos os Seres	01-20
Elfos	21-30
Anões	31-40
Halflings	41-45
Orcs	46-60
Gigantes	61-70
Gnolls	71-75
Bugbears	76-80
Fadas	81-85
Gnomos	86-90
Ondinas	91-95
Salamandras	96-00

Scrolls de Proteção Elemental

Um Scroll é o nome que os Alquimistas dão a um Ritual pronto, mas realizado parcialmente, faltando apenas algumas palavras e gestos para terminar sua ativação.

Geralmente constituído de pergaminhos especiais, que devem ser destruídos como última etapa do Ritual, os Scrolls podem ser ativados por qualquer pessoa que tenha conhecimentos básicos de Magia (mesmo um aprendiz, ou um Guerreiro que tenha a Perícia Rituais).

Para ativar um Scroll de Proteção Elemental, o Personagem deve desenhar um círculo no chão, com os materiais indicados no Ritual. O círculo pode ser feito do tamanho que o Personagem desejar, desde que não seja quebrado de maneira nenhuma (caso isto aconteça, o Ritual será gasto e a proteção não funcionará). Cabe ao Aventureiro conferir se o círculo está intacto: o Scroll não fornece nenhuma pista até ser tarde demais...

Variantes Conhecidas	1d10
Ácido	1
Frio	2
Eletricidade	3
Fogo	4
Água	5
Ar	6
Petrificação	7
Sombras	8
Luz	9
Veneno	0

Proteção Conferida	1d100
3D	01-30
4D	31-50
5D	51-70
6D	71-80
7D	81-90
Imunidade total	91-00

Scroll Mirabilis

Este foi o último Item Mágico desenvolvido por Maxwell Del Vecchio para preencher a última página de seu Grimório. O scroll funciona como uma proteção para o livro onde foi escrita, impedindo que qualquer tipo de dano natural ou mágico causasse estrago em seu texto.

O scroll deve ser lido sobre o livro que se deseja proteger, e ao terminar de ler o Ritual, o Mago deve queimar o Scroll e espalhar as cinzas sobre o Grimório.

O scroll tornará o livro totalmente impermeável, resistente ao fogo (natural ou mágico), danos, quedas e ácidos. Quando cortado, o livro se reconstruirá em 1d6 rodadas.

Variantes Conhecidas	1d10
Suficiente para 1 livro	1-4
2 livros	5-7
3 livros	8-9
4 livros	0

Simbiontes

Simbiontes são demônios espirituais que foram criados pelos alquimistas do Inferno a partir de uma versão mais primitiva dos Espectros, como parasitas neurais.

Mais tarde, descobriu-se que estes parasitas poderiam infectar um ser humano, consumindo sua essência vital até deixá-los como uma casca seca e inerte. Foram testados em batalhas durante séculos, mas falharam em um ponto. Uma vez anexados ao corpo, tornavam-se difíceis de serem desvinculadas dos corpos, o que limitava muito capacidade de uso em exércitos. Além disto, seus poderes não funcionavam direito em habitantes de Paradísia, o que praticamente condenou estes demônios ao confinamento no Inferno.

Seu uso perfeito em combate se dá quando os demônios conseguem ligar estas criaturas aos Hellspawns, deixando-os como dois simbiontes. A criatura molda-se à forma de uma vestimenta altamente maleável, porém resistente a golpes, e com capacidade de ação semi-independente de seu hospedeiro (isto é, as vestimentas atacam com as perícias de luta de seus hospedeiros).

Para separar um simbionte de seu hospedeiro, deve-se fazer um Teste de FR vs. a FR do hospedeiro somada à FR do simbionte. O simbionte possui PVs de acordo com sua raça, e é capaz de regenerar um PV por hora. Ataques dirigidos contra o hospedeiro podem ser interceptados pelo simbionte com um Teste de DEX e, neste caso, o dano á causado no simbionte.

Em humanos, os simbiontes tornam-se parasitas, cravando suas garras na pele do Dono e amalgamando-se à sua epiderme. Arrancar um simbionte causa 4d6 pontos de dano a um humano. O outro problema com simbiontes e humanos é que os simbiontes causam 1 ponto de dano por dia, devido à característica parasita destes (o humano regenera normalmente este dano com descanso), mas enquanto estiver parasitado, passa a regenerar naturalmente 1 PV a cada dois dias, a menos que possua Rituais de cura ou perícias de primeiros socorros.

As vestes simbiontes podem moldar-se na forma de armaduras, robes ou roupas de combate em qualquer estilo que o Personagem desejar, mas todas possuem uma aparência própria (que elas mesmas escolhem).

Variantes Conhecidas	1d100
Série G	01-40
Série H	41-60
Série I	61-80
Série J	81-90
Série K	91-00

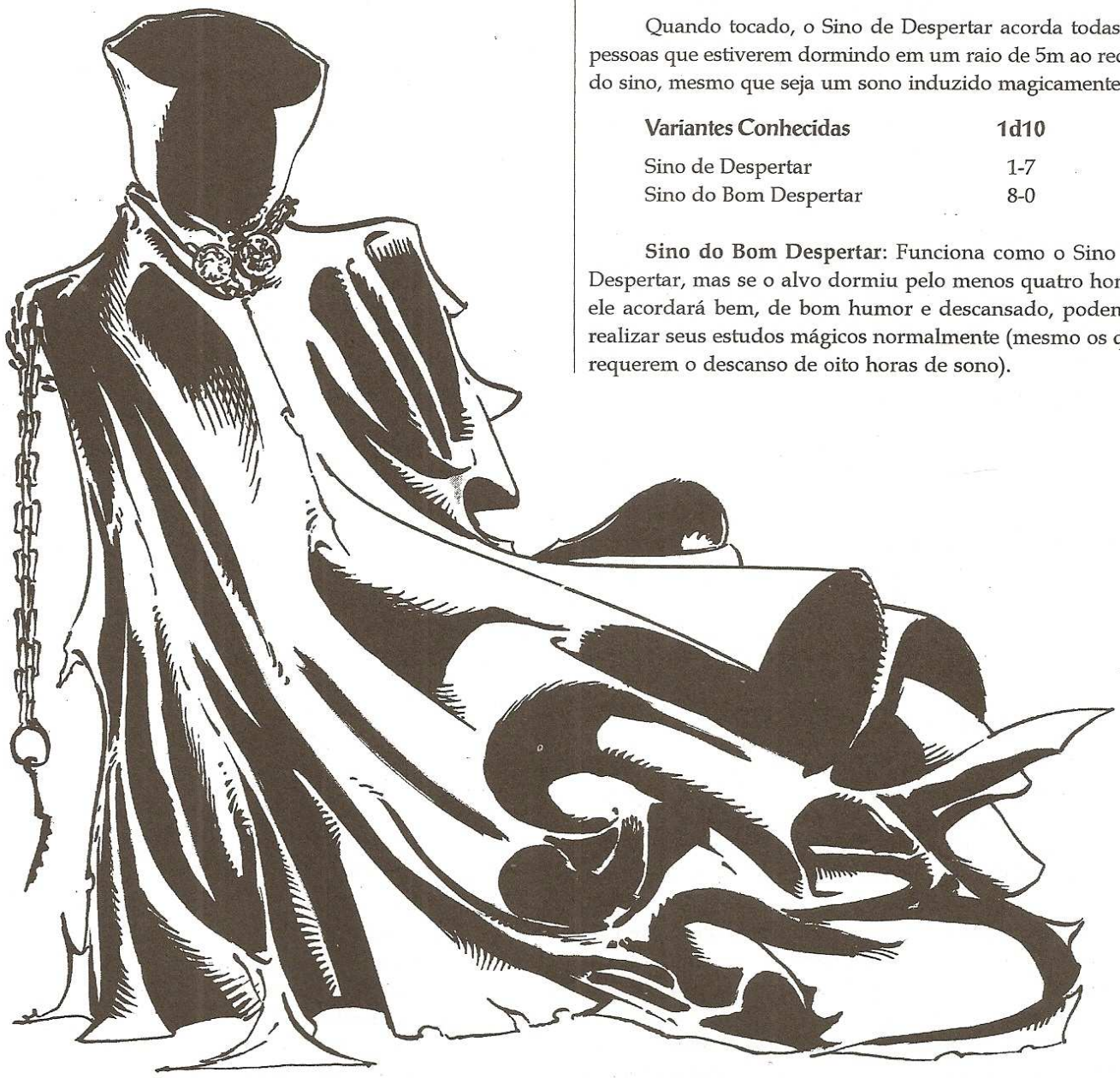
Série G: Os primeiros simbiontes, com todos os Atributos em 3, IP 0 e incapazes de atacar. Possuem 3 PVs.

Série H: Estes simbiontes possuem todos os Atributos em 1D, IP 1 e 6 PVs, podem criar garras, correntes ou placas que causam até 1d6 pontos de dano por ataque.

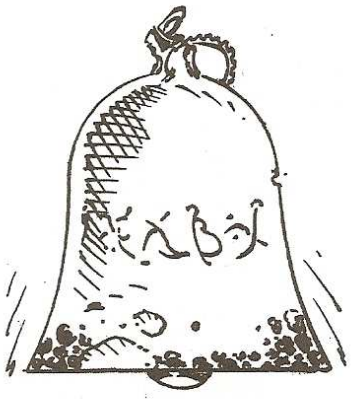
Série I: Simbiontes mais poderosos, com seus Atributos em 2D, IP 2, 12 PVs e capazes de realizar ataques que causam até 2d6 pontos de dano.

Série J: Monstros maiores e mais flexíveis, capazes de formar diversos tipos de casulos e formas animadas. Possuem Atributos em 3D, IP 3, 18 PVs e seus ataques causam dano de 3d6+bônus.

Série K: Uma das mais poderosas parasitas, o modelo K possui Atributos 4D, IP 4, 24 PVs e seus ataques causam dano de 3d6+bônus. Suas correntes e tentáculos podem esticar-se a até 5m de distância.



Sino de Despertar

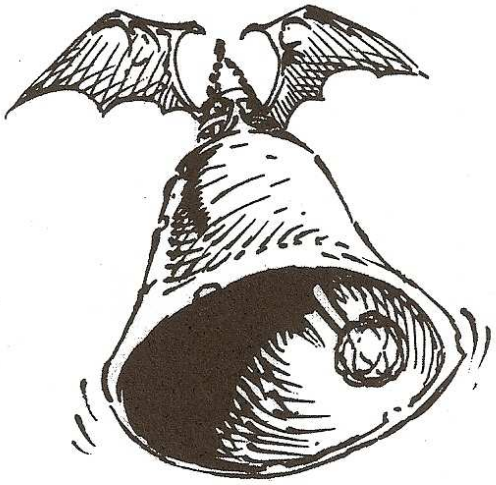


Quando tocado, o Sino de Despertar acorda todas as pessoas que estiverem dormindo em um raio de 5m ao redor do sino, mesmo que seja um sono induzido magicamente.

Variantes Conhecidas	1d10
Sino de Despertar	1-7
Sino do Bom Despertar	8-0

Sino do Bom Despertar: Funciona como o Sino de Despertar, mas se o alvo dormiu pelo menos quatro horas, ele acordará bem, de bom humor e descansado, podendo realizar seus estudos mágicos normalmente (mesmo os que requerem o descanso de oito horas de sono).

Sino de Morcegos



Este sino, quando tocado, pode conjurar 4d6 morcegos-vampiros, que permanecem sob total controle do Aventureiro por algumas rodadas. Os morcegos podem vasculhar grandes áreas em pouco tempo, ou atacar intrusos. A única condição de funcionamento deste item é que o local onde os morcegos aparecem deve ser totalmente escuro, de modo que ninguém seja capaz de enxergar de onde os morcegos saíram.

Morcegos

Vôo 10m/s, PV 5, Ataque 1, mordida 30% dano 1d3.

Sino de Outono

Quando este sino druida é tocado, todas as árvores que estiverem dentro de um raio de 6m do Aventureiro revertem à sua condição de outono: as folhas tornam-se vermelhas ou caem e os frutos amadurecem, ficando prontos para a colheita. O sino só pode ser usado uma vez por ano com cada árvore, e no máximo uma vez ao dia.

Sino do Destino

Este sino macabro pode ser usado uma vez por semana, e sempre que alguém escuta suas badaladas, sente um frio na espinha, pois a alma sabe instintivamente que alguma coisa muito errada está para ocorrer.

Quando tocado próximo a um grupo de pessoas, dentro de um raio de 10m, uma destas pessoas (incluindo o próprio Usuário), sorteada aleatoriamente pelo Mestre, morrerá dentro de 24 horas, de razões naturais (um ataque cardíaco, um enfarte, doenças) ou acidentais (queda, explosão, ataque ou desmoronamento).

Segundo as lendas, o Sino do Destino é confeccionado em marfim ou osso, com detalhes em prata. algumas versões deste sino foram encontradas com rachaduras e marcas de arranhões, certamente feitas por um Dono antes de morrer através da maldição do Sino.

Sino do Ranger

O Sino dos Rangers era considerado abençoado nas comunidades celtas da antigüidade.

Este pequeno sino de bolso pode ser tocado uma vez ao dia. Todas as plantas que estejam em um raio de 5m do Aventureiro ficarão livres de pragas, gerando frutos deliciosos e uma colheita bastante farta (este sino NÃO acelera o crescimento). Este sino também possui propriedades especiais: quando tocado próximo a uma árvore danificada pelo fogo, faz com que a árvore se regenere completamente, revitalizando o solo e permitindo que a vegetação nativa cresça normalmente.

Solvente Inorgânico



Só os melhores alquimistas conhecem os segredos de criar este solvente. O solvente inorgânico dissolverá qualquer material não orgânico (como pedra, metais, vidro, cerâmica, etc.) à taxa de 1 litro por rodada, durante 3d6 rodadas. Esta substância é ideal para dissolver mecanismos, portas, paredes, etc. Também corrói 1 ponto de IP por rodada em materiais inorgânicos.

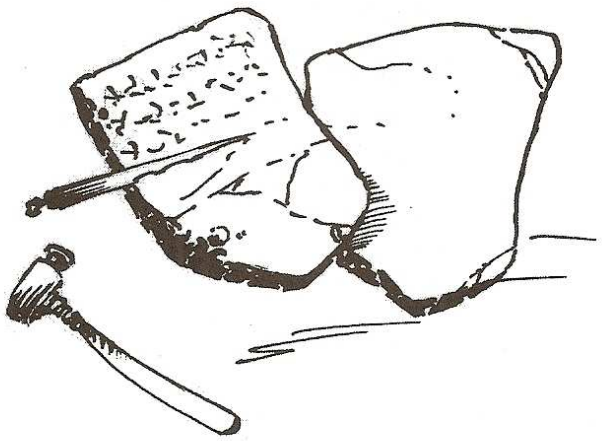
O Solvente Inorgânico só pode ser levado em um recipiente feito de alguma substância orgânica, como um frasco de madeira. O Solvente Inorgânico não tem nenhum efeito em qualquer organismo vivo ou materiais orgânicos de qualquer tipo.

Solvente orgânico

Só alguns poucos alquimistas conhecem os métodos de preparo deste solvente. O Solvente Orgânico, em contato com pele ou material orgânico, causa 1d6 pontos de dano por rodada de contato, durante 3d6 rodadas. Note que o Solvente Orgânico também corrói armaduras ou IPs orgânicos, à taxa de 1 ponto de IP por rodada. e dissolve qualquer material orgânico (como madeira, couro, pano, etc.). O Solvente Orgânico pode ser contido em qualquer vidro, cerâmico, ou frasco de metal. Note que este fluido não tem nenhum efeito em materiais não orgânicos de qualquer tipo.

T

Tábua dos Destinos



Também chamado Tablete do Destino de Elil.

Este artefato babilônico é um dos itens mais poderosos da existência. Consiste em uma tábua simples de argila e um talho de metal brilhante, que sempre são encontrados juntos (e caso sejam separados, o talho reaparece no dia seguinte ao lado da tábua).

Qualquer texto ou relato que for entalhado a respeito de um mortal (em Sumério, ou na língua escrita dos deuses babilônicos) se tornará a mais absoluta verdade, e realmente acontecerá, a menos que algum poder divino interfira.

A Tábua dos Destinos pertence ao deus babilônico Elil, que a mantém como uma de suas mais preciosas posses.

Taça Abençoada

Esta taça possui dois poderes principais: o primeiro deles é que qualquer água colocada na taça por mais do que vinte e sete horas torna-se o equivalente a uma poção de Água Benta, que pode ser acondicionada e utilizada por Aventureiros em suas explorações (a Água Benta é efetiva contra muitas raças de Vampiros e Demônios).

O segundo poder deve ser utilizado antes de um combate. Um padre ordenado reza uma missa latina e todos os guerreiros do grupo devem beber um gole da água colocada dentro da taça para a missa. Até dez Guerreiros podem se beneficiar desta bênção. A missa demora meia hora para ser realizada, e os efeitos da bênção permanecem com os Guerreiros que tomarem das águas da taça por uma hora.

Todos os Guerreiros recebem um bônus de +1 para dano e +5% para suas jogadas de Defesa enquanto os efeitos da água abençoada estiverem em efeito (a Água Benta criada pela taça NÃO gera estes efeitos sozinha).

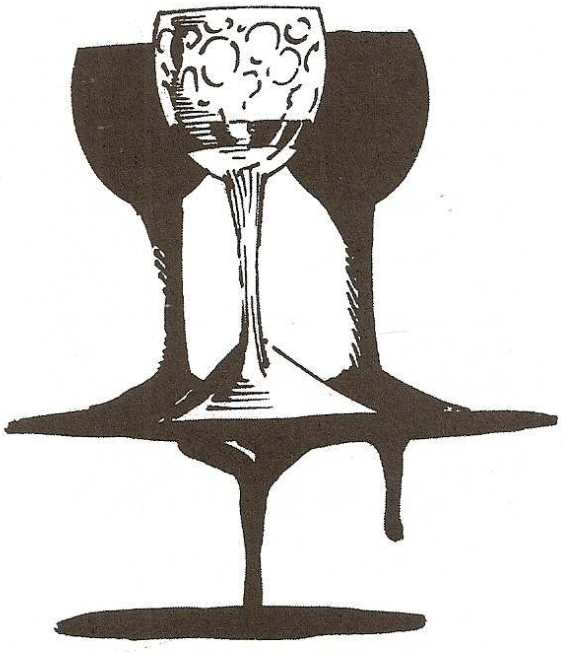
Taça de Antídoto

Esta taça de prata possui um poder muito prezado pelos Aventureiros, que é a capacidade de gerar qualquer tipo de antídoto para venenos não-mágicos.

Para utilizar a Taça de Antídoto, o Personagem deve colocar um pouco de vinho na taça e um pouco do veneno que deseja anular misturado ao vinho (caso o veneno já esteja ativo em um Personagem, o Dono da taça pode colocar um pouco do sangue deste na taça).

Em 3d6 rodadas, o vinho tornar-se-á um antídoto para tal veneno, com uma dose. Este vinho pode ser usado imediatamente ou guardado para uso posterior. A taça funciona apenas uma vez ao dia.

Taças de Bathory



O conjunto de quatro taças de prata ricamente ornamentadas, confeccionadas pela Condessa Bathory para suas duas filhas adotivas, em 1596. Se estas taças forem preenchidas com sangue humano (um mínimo de 2 pontos de dano) e este sangue for bebido por alguém diretamente das taças, o sangue curará ferimentos e danos no Aventureiro.

Se utilizada para sorver o sangue removido do Poço de Bathory, além de recuperar todos os ferimentos, o sangue humano ainda rejuvenesce o Aventureiro em um ano.

A última notícia que se teve a respeito destas taças era que a Ordem do Dragão havia encontrado três delas quando invadiu a fortaleza de Bathory, e que a própria Condessa Bathory teria roubado a quarta taça e levado com ela para a Europa Ocidental.

Talismã de Concentração

Utilizável por Clérigos ou Magos. Este talismã previne o Feiticeiro de perder a concentração enquanto realiza alguma Magia ou Ritual importante. O Mago tem que fazer um Teste de WILL para cada ataque que receber, para impedir que o feitiço seja arruinado. O talismã apenas fortalece a concentração do Mago, e não impede que o dano seja causado. Porém, o Ritual será rompido se o Personagem receber mais de 10 pontos de dano em uma rodada.

Talismã de Proteção de Demônios

Este talismã construído com ossos de um Demônio de Arkanun afeta todos os Demônios que tentem aproximar-se do Usuário. Para ativar o talismã, o Dono precisa colocá-lo no pescoço e esperar 24 horas até que a Magia passe a fazer efeito.

O Aventureiro irradia uma aura de Proteção contra Demônios, com Força especificada na tabela abaixo. Para o Demônio de Arkanun, Inferno ou Infernun conseguir tocar o Mago, ele primeiro precisa passar um Teste de WILL vs. O Poder do Talismã. Estes objetos são poderosíssimos, uma vez que os talismãs podem ser usados ofensivamente contra os demônios, forçando sua expulsão de determinado lugar (ao contrário dos amuletos, que agem apenas defensivamente).

Tipo de Ossos	1d100
Ossos de Imp (1D)	01-50
Ossos de Sernezes (2D)	51-70
Ossos de Bergahazza (3D)	71-80
Ossos de Daemons (4D)	81-90
Ossos de Generais (5D)	91-95
Ossos de Bestas de Bolgardan (6D)	96-00

Talismã de Proteção contra Elementais

Este talismã protege o Usuário contra um determinado tipo de elemento. Existem diversas combinações diferentes entre estes amuletos, variando de acordo com o tipo de elemento e nível de proteção. Uma maneira de avaliar o poder destes talismãs é pelo seu tamanho e forma. Talismãs de Proteção geralmente carregam os símbolos dos Caminhos entalhado no amuleto, ou uma representação gráfica do elemento (ondas para a água, chamas para o fogo, etc.)

A proteção varia de acordo com a seguinte tabela:

Elementos	1d100
Fogo	01-20
Água	21-40
Ar	41-60
Terra	61-80
Luz	81-90
Trevas	91-00

Proteção	1d100
2D	01-50
3D	51-70
4D	71-90
5D	91-96
6D	97-00

Talismã de Proteção contra Mortos-Vivos

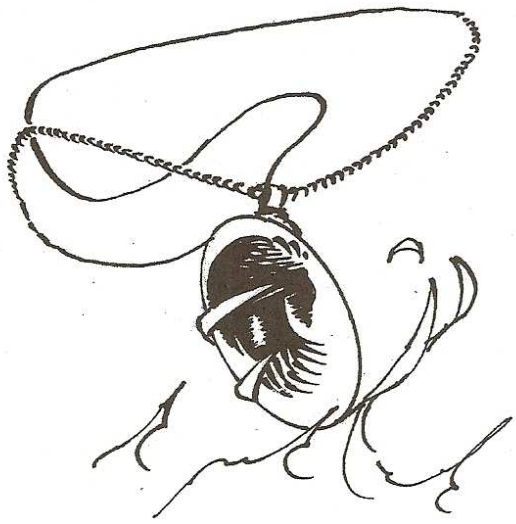
O Usuário deste artigo é protegido por uma aura que repele os mortos-vivos através da Fé.

Para atacar o Dono do amuleto (geralmente construído na forma de uma cruz em prata, ouro ou platina e com jóias e pedras preciosas incrustadas), o morto vivo precisa vencer um Teste de WILL vs. Poder do Talismã.

Considere para efeitos práticos, que o Talismã possui Rituais equivalentes a Criar Spiritum no círculo correspondente. Afeta Fantasmas, Aparições, Zumbis, Ghouls, Vampiros, Rippers, Espectros e outros mortos vivos corpóreos ou não. A proteção que cada tipo de amuleto confere varia de acordo com o grau do padre ou sacerdote que criou estes amuletos, variando de acordo com a tabela abaixo:

Quem santificou o Amuleto	Proteção
Padre	1D
Bispo	2D
Arcebispo	3D
Cardeal	4D

Talismã de Resistência ao Fogo



O Usuário deste artigo permanece protegido contra chamas não mágicas enquanto estiver usando este talismã. Os vinte e sete talismãs originais foram feitos por Bhaal durante seu governo na Babilônia, em 2800 AC. Com o tempo, as instruções para se construir estes talismãs foram passadas entre os ferreiros e os Magos da Antigüidade, até se perderem no tempo. O último destes amuletos foi construído no século XVIII.

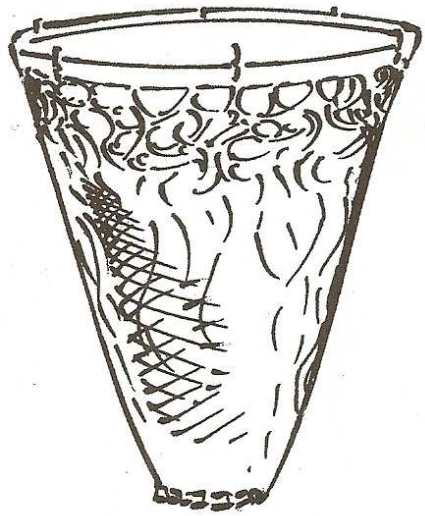
Talismã de Resistência para Magias de Morte

Este poderosíssimo talismã britânico protege o Mago de Rituais muito poderosos, que o matariam. Toda vez que algum feitiço for lançado contra o Personagem que o mataria por dano direto (mesmo que o Usuário passe o Teste de Resistência), o Talismã absorve metade do dano automaticamente, deixando o Aventureiro fazer o Teste de Resistência para metade ou ¼ do dano da Magia.

Tambor de Mensagem

Quando tocado ao ar livre, este tambor é claramente audível em um raio de até 60km, não importando as condições climáticas da região onde o tambor estiver, e suas mensagens podem ser decodificadas por qualquer pessoa que conheça o código usado para enviar a mensagem.

Tambor de Pânico



Quando este tambor é tocado, qualquer um dentro de um raio de 30 metros tem de fazer um Teste de resistência apropriado a cada 5 rodadas ou sofrerem os efeitos deste item (geralmente um Teste normal de WILL). Todos que falharem no Teste são acometidos de um terrível pânico e fogem do combate o mais rápido que puderem. O tocador do tambor (e apenas ele) é imune a este efeito. O efeito termina imediatamente se o Usuário deixar de tocar. As vítimas que falharem o Teste não podem aproximar-se do tambor enquanto estiverem em pânico.

Variantes Conhecidas	1d10
Tambor de Pânico	1-9
Tambor de Tropas	0

Tambor de Tropas: Funciona de maneira semelhante ao Tambor de Pânico, mas o Aventureiro pode escolher até 5 pessoas para permanecerem imunes aos efeitos do som do tambor a cada vez que ele é acionado.

Tambor de Surdez

Quando este tambor é tocado, qualquer pessoa dentro de um raio de 20 metros tem de fazer um Teste de resistência apropriado ou ficar surdo por 2d6 rodadas. Seres dentro do raio de 2m do tambor, inclusive o Usuário, não são afetados pelo Tambor de Surdez.

Tambor do Elefante

Quando o Usuário ativa este tambor, tocando-o ininterruptamente durante duas rodadas, ele pode conjurar um elefante enorme de combate. O elefante desaparece depois de um dia de serviço ou em sua morte. Depois de conjurar um elefante, o tambor não pode ser ativado novamente durante trinta dias.

Elefante

Peso 7ton. PV 50, IP 4, At. 2 (presas 45% dano 1d10+5) (patadas 50% dano 1d6+16).

Tambor dos Trovões



Estes tambores indígenas devem ser utilizados somente debaixo de chuva torrencial. O Usuário do tambor deve permanecer tocando em um ritmo sempre crescente, durante seis rodadas e, ao final da sexta rodada, um relâmpago descerá das nuvens, descarregando 9d6 pontos de dano em uma área de 2m de raio, escolhida pelo tocador do tambor (as pessoas que estiverem dentro da área de efeito podem fazer um Teste de CON para reduzir o dano à metade).

Caso o tambor pare de tocar antes de completar todas as seis rodadas, o Ritual dos Trovões é interrompido, e o Aventureiro precisa recomeçar

Tapete Voador

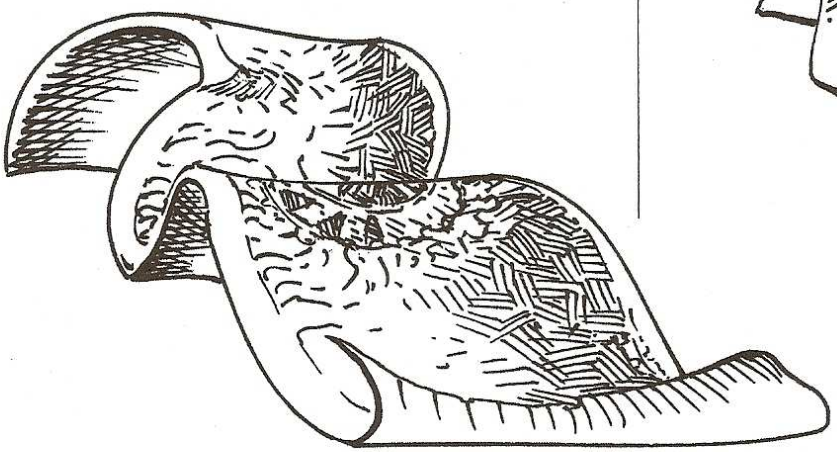
Estes tapetes tornaram-se célebres nas lendas narradas por Richard F. Burton sobre os Reinos Árabes. Os Tapetes Voadores são de fabricação oriental ou árabe, e são capazes de voar a grandes velocidades, carregando algumas pessoas com ele. O tapete obedece aos comandos verbais de seu Dono, e pode flutuar no ar, deslocar-se por grandes distâncias ou mesmo voar em alta velocidade com os convidados de seu Dono.

Os tapetes possuem uma aura ao seu redor, que faz com que as pessoas transportadas permaneçam sobre o tapete mesmo quando este se deslocar a grandes velocidades (ou de cabeça para baixo). Esta aura também pode ser desligada pelo Dono do tapete, se souber as palavras certas (neste caso, qualquer pessoa que não esteja protegida por esta aura precisa fazer um Teste de AGI por rodada ou ser arremessada para fora do Tapete Voador).

Sorteie nas tabelas abaixo a velocidade máxima do tapete e o número máximo de passageiros que ele comporta (incluindo o Dono).

Velocidade máxima	1d100
10m/s	01-50
15m/s	51-70
20m/s	71-90
30m/s	91-97
40m/s	98-00

Número de Pessoas	1d10
3	1-4
4	5-7
5	8-9
6	0



Tarnish

Tarnish é o nome que os Magos escoceses dão a um tipo de camisa especial feita com lã de ovelhas das montanhas, e decoradas com pêlo do rabo de um cavalo. Tarnishes podem ser encontradas na forma de camisas, coletes, túnicas, togas, etc. Estas camisas fabulosas fornecem ao seu Dono imunidade a todos os tipos de medo mágico, além de uma proteção extra para danos físicos.

IP	1d10
1	1-4
2	5-7
3	8-9
4	0



Tarot

Não se sabe exatamente quando o Tarot apareceu pela primeira vez na história, mas esta poderosa ferramenta tem sido utilizada por Magos e feiticeiras em todo o mundo por séculos, e está intimamente ligado à Magia e aos Rituais no universo de Arkanun/Trevas, pois descende diretamente da Árvore da Cabala, fonte de todo o sistema de Magia deste RPG.

A seguir, detalharemos cada Arcano Maior e sua relação com a Árvore da Cabala e com as Formas e Caminhos de Manipulação de Magia. O Mestre sempre poderá utilizar-se do Tarot como um elemento novo em jogo, auxiliando na elaboração de Aventuras e até mesmo Campanhas inteiras baseadas no resultado das cartas.

O Tolo

Arcano Zero (Aleph)

O Tolo representa novas oportunidades abrindo-se e novos (e desconhecidos) caminhos a serem trilhados. O Personagem está sendo testado e empurrado por espíritos para novas aventuras.

O Mago

Arcano Um (Beth)

O Mago representa o controle do Personagem sobre a situação, ou uma pessoa que mantém o controle sobre os acontecimentos, através da criatividade e da inteligência. Indica alguém por trás dos fatos aparentes.

A Sacerdotisa

Arcano Dois (Gimel)

A Sacerdotisa representa uma mulher sedutora, relacionada diretamente ao sexo e às deusas lunares (Astarte, Hecate, Ísis, Aphrodite), dominadora através da sedução e da paixão. Alguém de personalidade forte.

A Imperatriz

Arcano Três (Daleth)

A Imperatriz representa a grande mãe, Gaea, representa as mulheres e a feminilidade, e representa a proteção exercida por uma mulher mais velha e experiente, através de conselhos e sabedoria. Representa a intuição feminina, a natureza e a abundância.

O Imperador

Arcano Quatro (Heh)

O Imperador representa um homem poderoso, que comanda através da força e da dominação. Representa a autoridade masculina, o governo, o Rei, Imperador ou qualquer Personagem que seja responsável por um grupo.

O Hierofante

Arcano Cinco (Vau)

O Hierofante representa a Igreja ou a Inquisição. Representa o controle através da fé e da devoção. Pode representar a Cidade de Prata e seus interesses, a sabedoria dos Anjos ou a intervenção destes.

Os Amantes

Arcano Seis (Zain)

Os Amantes representam o amor perfeito, o aparecimento de um par ou de alguém apaixonada pelo Personagem ou por quem este se apaixonará. Representa o fator amor dentro de uma Campanha.

A Carruagem

Arcano Sete (Cheth)

A Carruagem representa viagens próximas. O Personagem ou o grupo precisará realizar alguma viagem dentro de pouco tempo, para solucionar os problemas. Também pode significar que a resposta aos problemas está em algum outro local que não o que os Personagens estão procurando.

A Justiça

Arcano Oito (Teth)

A Justiça tem relação com a verdade revelada. Os Personagens podem ou não gostar das conseqüências, mas de alguma maneira, no fim, a verdade será descoberta. Pode representar também a justiça e as leis em uma região.

O Ermitão

Arcano Nove (Yod)

O Ermitão representa o afastamento de um Personagem da sociedade, seja forçado, seja por vontade própria. Significa que a resposta ao que os Personagens procuram está em algum local (ou com alguém) afastado da sociedade. Pode representar o submundo.

A Roda da Fortuna

Arcano Dez (Kaph)

A Roda da Fortuna indica sempre riqueza, fortuna e poder financeiro. Se aparece da maneira correta, indica que o grupo encontrará muito dinheiro ou valores; se aparece de cabeça para baixo, significa que o grupo ou Personagem perderá muito dinheiro ou bens.

A Força

Arcano Onze (Lamed)

A Força indica sempre combates. Para realizar o objetivo desejado, o Personagem ou grupo fatalmente terão de enfrentar fisicamente algum adversário.

O Enforcado

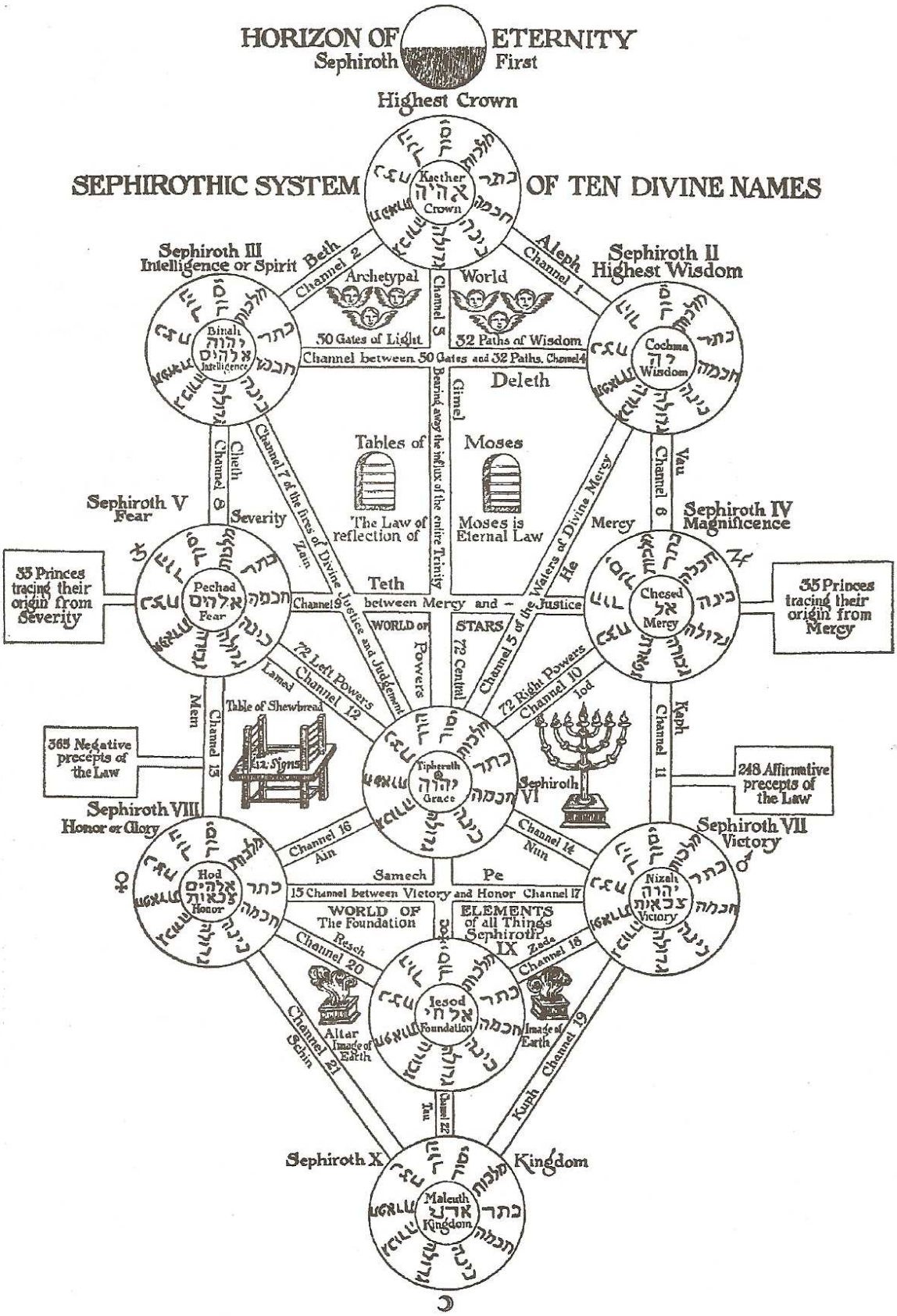
Arcano Doze (Mem)

O Enforcado indica a transição de um estado para outro, uma mudança de planos que ocorrerá durante uma aventura. Pode também indicar a influência de espíritos direta ou indiretamente na Aventura.

A Morte

Arcano Treze (Nun)

A Morte indica o fim de uma etapa, mas não necessariamente o começo de outra. Pode indicar que um dos Personagens ou seus conhecidos próximos encontrarão a morte no decorrer da aventura.



Kircher's Sephirotic Tree

A Temperança

Arcano Quatorze (Samekh)

Significa acordos ou comprometimentos. Este Arcano indica que a solução para a Aventura reside em um acordo, e dificilmente o problema será solucionado de outra maneira.

O Diabo

Arcano Quinze (Ayin)

O Diabo representa o Inferno, atos (não necessariamente maus) cometidos ou influenciados pelos demônios de Inferno ou Arkanun. Pode indicar Magia negra, necromantes ou manipulação. Representa os aspectos negros da Magia, dependendo das cartas associadas a ele.

A Torre

Arcano Dezesseis(Peh)

A Torre encerra a lição que cada um aprende no decorrer das aventuras. Pode significar a base dos heróis, a base ou fortaleza de seus inimigos ou um castelo, dependendo das cartas associadas à Torre. Significa proteção ou resistência muito forte.

A Estrela

Arcano Dezessete (Tzaddi)

A Estrela representa o Reino Espiritual. Influenciada diretamente por Spiritum, por algum Espírito, Fantasma ou Espectro. Pode representar Magias espirituais ou encantamentos lançados sobre algum dos Personagens.

A Lua

Arcano Dezoito (Qoph)

A Lua representa ilusão, as Ordens que usam de manipulação ou ilusões, o fato de que algum dos Personagens está sendo enganado, ou que alguma coisa na aventura não é exatamente o que parece ser. Pode representar alguém disfarçado ou que esteja enganando o grupo.

O Sol

Arcano Dezenove (Resh)

O Sol representa as forças do bem, os Aventureiros, o Rei ou quem quer que esteja defendendo o lado bom (nem sempre os Personagens!). As cartas associadas podem estar ligadas à este Arcano.

O Julgamento

Arcano Vinte (Shin)

O final da Aventura. O Julgamento representa o clímax da resolução de um problema, ou de fatos que acontecerão muito brevemente ou muito intensamente.

O Mundo

Arcano Vinte e Um (Tau)

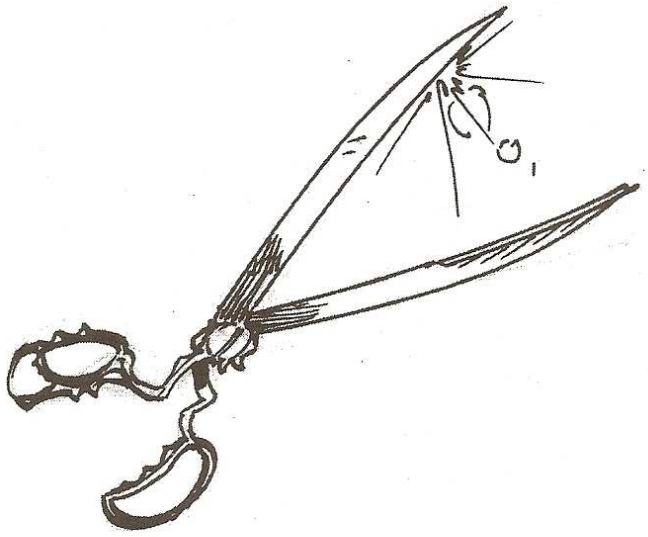
A Felicidade. Esta carta representa o final feliz para o problema enfrentado (mesmo que isto demore muito a acontecer). Pode ser associado a cartas próximas, o que pode representar um final feliz para alguém (não obrigatoriamente para os Personagens).

Tatehage okegawa go mai do de Amaterasu

Essa armadura é provavelmente um dos mais poderosos artefatos já criados por Anjos Orientais.

Dado de presente a Amaterasu por Daikoku, deus oriental da abundância, é um fabuloso trabalho em madeira e ouro: em seu centro, um Dragão segurando uma esfera vermelha com o ideograma japonês para o Sol. A armadura, que Amaterasu deu de presente a seus descendentes meio-humanos, confere incríveis poderes ao seu Usuário: um bônus de +6 no Focus do Usuário, +5 pontos de Magia, Fogo 3, Luz 3, todos os Rituais Orientais ligados ao Fogo, Luz, Sol, Amanhecer e Alvorecer e IP +6, sem qualquer penalidade. Além disso, a armadura emana, sempre que ativada, em um raio de 30 metros, luz semelhante à luz do Sol. Após o final da Segunda Guerra, quando os Magos americanos capturaram o Imperador do Japão e descendente de Amaterasu, a armadura lhe foi roubada. Acredita-se que ela se encontre em alguma base do governo americano, provavelmente no Armazém 23, sendo estudada por uma equipe de membros da Casa de Chronos e Iluminados.

Tesoura Astral



Um item mágico muito poderoso e temido pelos viajantes astrais ou espirituais, a Tesoura Astral é um dos únicos objetos capazes de cortar o Fio de Prata, que liga o espírito ao corpo de uma pessoa.

Existem apenas três artefatos conhecidos deste tipo, e muitos Magos acreditam tratar-se apenas de uma lenda criada pelos acólitos para justificar os Feiticeiros que entravam em viagem astral e nunca mais acordavam de seu transe. A Tesoura Astral, segundo a lenda, é uma tesoura de prata que pode ser utilizada para cortar o fio que liga um Espírito no Plano Astral ao seu corpo vivo na Terra. Quando este fio é cortado, a vítima morre imediatamente (e sem direito a Testes de Resistência).

Nunca ficou provada a existência destes artefatos, embora quase todo Mago que lide com Magias do Plano Astral nos círculos mais internos conheça um amigo de um amigo de um colega que tenha morrido desta forma.

Tesoura de Cortar Ferro

Estas Tesouras Mágicas podem cortar praticamente qualquer tipo de material não mágico, inclusive armaduras pesadas de combate.

A Tesoura de Cortar Ferro se parece muito com uma tesoura comum, exceto por algumas runas azuladas desenhadas em uma de suas lâminas.

Uma vez acionadas as palavras de comando, a tesoura permanece ativada por algumas rodadas, o suficiente para poder cortar correntes, telas, grades, trancas e qualquer outro tipo de material que seja necessário. Ferros mais grossos exigem mais tempo para serem rasgados, mas, se não tiverem nenhum tipo de proteção mágica, não resistirão.

Tocha de Luz Contínua

Estas tochas são variantes das pedras de luz contínua, consistindo em uma estrutura de ferro cuja ponta foi encantada com um Ritual de Luz Contínua.

Elas emitem uma luz fria, suficiente para iluminar até 20m de raio como se fosse uma grande tocha. A maior vantagem desta tocha em relação a uma tocha comum é o fato dela não consumir oxigênio quando queima (o que é extremamente útil dentro de cavernas).

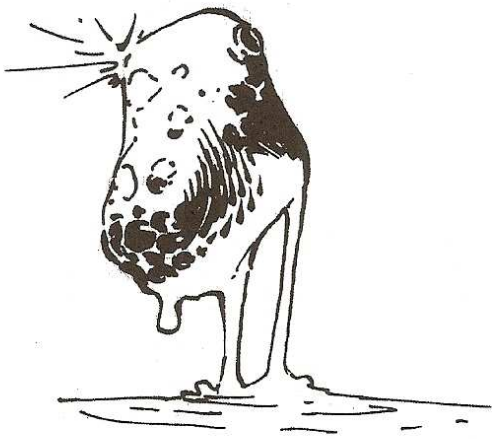
Tocha Mágica



Esta tocha magnífica foi forjada pela feiticeira Cinthia Boer, como um presente para seu irmão Aventureiro.

Trata-se de uma estrutura de tocha forjada em ferro que, com a palavra mágica pode acender-se com uma grande chama mágica avermelhada, que irradia luz semelhante a uma tocha comum, capaz de iluminar uma área de até 20m ao redor da tocha. A chama pode ser utilizada como arma de ataque em casos de emergência, fazendo 1d6 pontos de dano.

Topázio Aquo



Topázio é uma pedra marrom e transparente. Quando esta pedra preciosa é esmagada, um fluxo de água, equivalente a uma mangueira de jardim, jorra para fora do lugar onde a pedra preciosa foi esmagada. O fluxo de água jorra durante cerca de dez minutos. O suficiente para abastecer uma pequena vila com água potável. Se esmagada nas mãos do Aventureiro, ou dentro de um bolso, tem a tendência de encharcar a pessoa que a esmagou. E isto só costuma ser conveniente se a pessoa em questão está pegando fogo ou algo semelhante.

Trabalhador Maravilhoso de Jóias

Este cubo ornamentado tem a forma de uma caixinha oca. Qualquer gema colocada dentro do cubo e deixada lá dentro durante sete dias torna-se dez vezes mais valiosa. O cubo desintegra a gema e a reconstrói lentamente, manipulando todos os cortes com grande perfeição.

Quando a caixa é utilizada, o Dono coloca a gema (que tem de ser necessariamente não-mágica) dentro dela e a fecha, deixando-a guardada durante o tempo necessário, e faz um Teste de sucesso (90%). Se passar no Teste, após o tempo estimado, a gema estará toda trabalhada dentro do cubo.

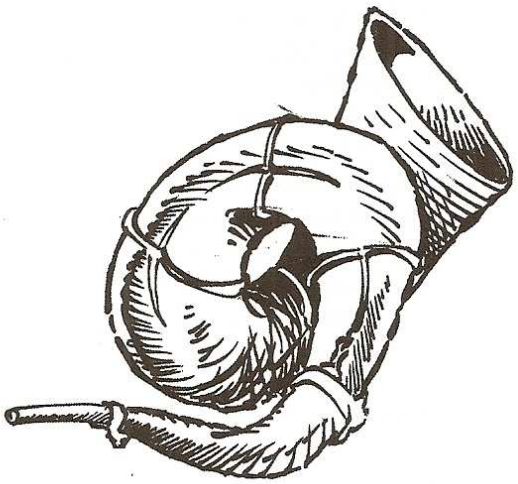
Se a caixa for aberta antes do tempo, se for lançada uma Magia de desencantamento ou se o Teste falhar, a gema será reduzida a pó, sem esperanças de reconstrução.

Triturador Maravilhoso de Jóias

Estes trituradores foram inventados por engano, quando Magos tentavam recriar o Trabalhador Maravilhoso de Jóias. Do lado de fora, são exatamente iguais, mas o Triturador apenas faz o que seu nome sugere: tritura qualquer tipo de jóia até deixar apenas um fino pó com a consistência de um talco. Apesar dos comerciantes o odiarem, os trituradores são muito procurados por alquimistas.

Os Trituradores funcionam também com gemas ou jóias mágicas (neste caso, um Teste de resistência pode ser feito, a critério do Mestre).

Trombeta de Heimdall



Este artefato pertence a Heimdall, o vigia da Ponte Bifrost, que liga a cidade de Aasgard à Terra. A ponte se assemelha muito a um arco-íris, aparecendo durante certos períodos do ano no norte da Noruega, e servindo como passagem entre os deuses de Aasgard e os heróis nórdicos.

Os espíritos dos Grandes Mestres da Ordem Luft que conhecem os Rituais podem utilizar-se da ponte para alcançar o Reino Altíssimo.

Aasgard possui cerca de dez mil habitantes, é governado por Odin, o mais poderoso dos deuses nórdicos, e Freyja, sua esposa e líder das Valkírias.

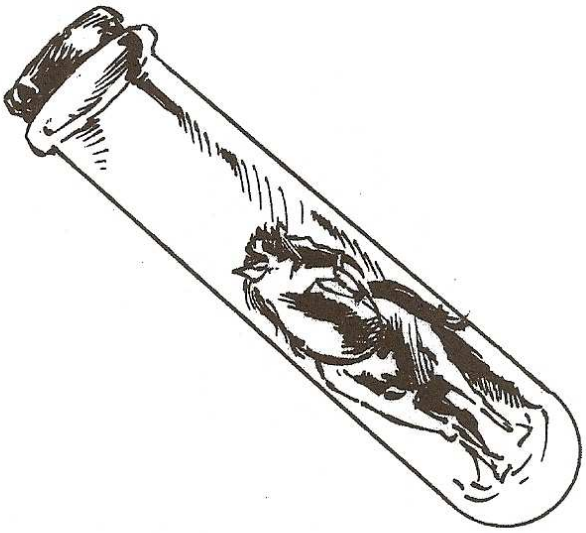
Aasgard foi construída ao redor de um pomar criado com mudas de Yggdrasil, a Árvore dos Mundos. Todas as suas casas e palácios possuem um revestimento dourado, que muitos acreditam tratar-se de ouro. O palácio de Odin fica ao norte de Aasgard, próximo das montanhas dos Anões Ferreiros, que são responsáveis por forjar todos os equipamentos e armas usados pelos guerreiros e valkírias. Dizem que os anões são ferreiros tão habilidosos quanto os cíclopes do Olympus, reino vizinho em Paradísia.

Heimdall é considerado o deus da luz, nascido de nove ondas conjuradas de um encantamento de Odin. Ele possui audição e visão incomparáveis, e é o responsável por tocar a Trombeta de Heimdall, anunciando a chegada de Ragnarok.

Todos os deuses e heróis nórdicos (incluindo os Magos das Ordens descendentes de Luft e estudiosas de Yggdrasil) serão capazes de ouvir ao chamado de Heimdall.

O deus vigia da Ponte Bifrost carrega consigo uma segunda trombeta, cujo som todos em Aasgard são capazes de ouvir. Heimdall a utiliza em caso de ataques de Jothuns ou outros Demônios, mas as lendas dizem que ele mesmo possui poder para segurar hordas de demônios em combate até que as 13 Valkírias ou os guerreiros de Aasgard possam chegar até a Ponte.

Tubos de Diminuição



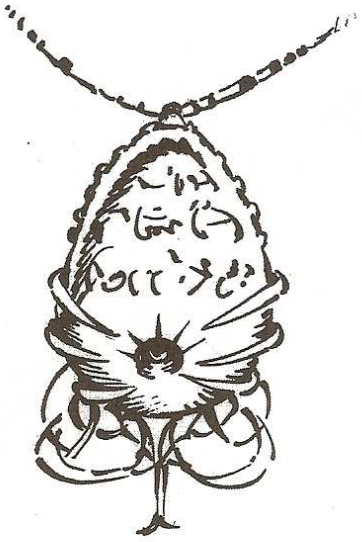
Estes tubos de ensaio precários contém pequenos animais diminutos presos dentro de si fechados por uma rolha. Apenas um animal diminuto cabe em um tubo de ensaio deste tipo de Ritual.

Enquanto estiver dentro do tubo, o animal permanece em animação suspensa, não necessitando de comida ou água, e fica descansando confortavelmente até que o Tubo de Diminuição seja quebrado. Quando isto acontece, a criatura reverte ao tamanho natural de sua espécie em uma rodada.

A criatura é considerada um animal normal, sem qualquer traço de Magia (a Magia apenas o mantinha diminuto), e NÃO obedece ao Mago que a conjurou (o que não impede o feiticeiro de utilizar-se de Rituais de controle de animais para tal).

Variantes Conhecidas	1d100
Urso	01-05
Mamute	06-10
Elefante	11-15
Búfalo	16-20
Boi	21-25
Gorila	26-30
Cavalo	31-35
Camelo	36-40
Leopardo	4145
Leão	46-50
Tigre	51-55
Lince	56-60
Lobo branco	61-65
Lobo do deserto	66-70
Hiena	71-75
Cão	76-80
Chacal	81-85
Falcão	86-90
Crocodilo	91-95
Serpente	96-00

Turmalina de Namtar



Esta gema é considerada abençoada pelos sacerdotes do deus do Underworld assírio-babilônico, Namtar.

Foi durante séculos, e ainda é, extremamente cobiçada entre os meios místicos. Feita sob ordens do próprio deus para presentear aqueles que ele considerava escolhidos, a medalha consiste em uma armação de cobre envolvendo uma turmalina especialmente preparada, e coberta de escritos em babilônico.

A turmalina possui uma das habilidades místicas mais cobiçadas por mortais: a imunidade às sessenta mais temíveis doenças da humanidade. A Medalha confere imunidade a sessenta doenças a escolha do jogador, mas cobra seu preço: apenas pessoas de descendência assírio-babilônica ou que seguem as religiões originais da Babilônia podem se sorver dos benefícios da medalha.

Aqueles que não possuírem os critérios necessários serão castigados, tendo seu corpo destruído instantaneamente pelas sessenta doenças assim que proferirem as palavras de ativação do Ritual. Existem rumores de que os Iluminados vêm procurando por turmalinas de Namtar para estudo, na tentativa de criar armas magicamente capazes de disseminar doenças que a medalha não consegue evitar.

Turquesa de Nerthus

Nerthus é a deusa nórdica da fertilidade, e seu culto era representado por uma gema esculpida, geralmente uma turqueza. Um de seus Rituais mais conhecidos consistia em esconder uma destas gemas lapidadas em algum lugar de um campo, antes de se começar a plantação, e deixar esta gema enterrada em um local conhecido apenas pelo fazendeiro mais velho da aldeia, durante todo o tempo de plantio e colheita, o que garantiria grandes colheitas e plantações

A gema seria sempre recuperada após a colheita, vindo a aparecer magicamente durante a separação dos frutos ou vegetais, nas mãos do trabalhador que mais se dedicou.

Por tradição, esta gema permaneceria em poder da família que a encontrou até o novo plantio, como um símbolo de respeito e admiração por parte das outras famílias.

Turquesa Salvadora

Também chamada Pedra de Simulacro. Esta gema é resultado de muitas pesquisas místicas, e seu efeito é sempre surpreendente. Uma vez esmagada, geralmente durante um combate onde as coisas estão indo mal, a pedra cria uma ilusão perfeita de quem a esmagou, e torna esta pessoa invisível.

O simulacro da pessoa pode, então, continuar o combate até ser morto ou destruído por uma Magia ou ataque físico, de maneira a fazer seu agressor acreditar que tenham realmente matado o Aventureiro, enquanto ele é capaz de fugir protegido pelo manto da invisibilidade que esta pedra propicia.

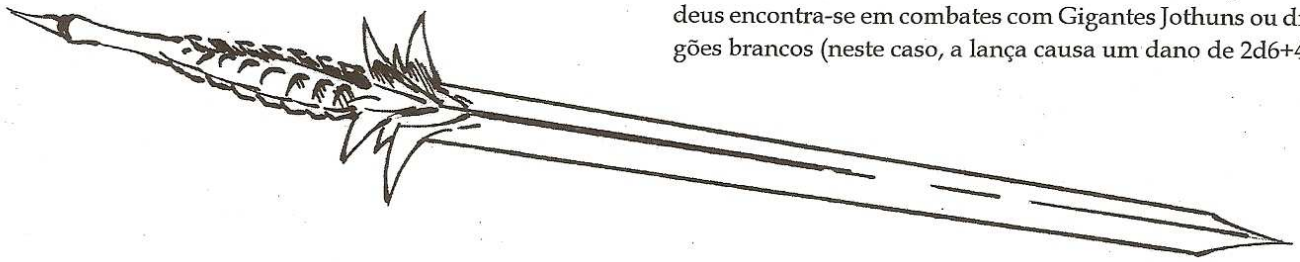
Se o Personagem invisível atacar ou realizar qualquer tipo de atividade física intensa, a invisibilidade será desativada, revelando o embuste aos inimigos.

Estas pedras são raras, mas a ilusão criada é perfeita em todos os sentidos, e só desaparecerá cerca de uma hora após a sua ativação. Quando o simulacro desaparecer, todos os seus pertences desaparecerão com ele.

Tzianni

Tzianni é o nome da espada mágica de Hermod, filho de Odin e irmão de Thor. A espada é considerada +3 em combates, mas só pode ser empunhada por alguém honesto, e somente em uma causa nobre. Qualquer pessoa maligna que coloque as mãos sobre Tzianni recebe uma descarga elétrica de 3d6 pontos de dano.

Tzianni pode tornar-se, com um comando verbal de Hermod, em uma lança serrilhada +4, somente quando o deus encontra-se em combates com Gigantes Jothuns ou dragões brancos (neste caso, a lança causa um dano de 2d6+4).



U

Ungüento de Anúbis



Criado no antigo Egito por Anjos da Cidade Dourada de Rá e Demônios membros dos Filhos de Anúbis a pedido do próprio deus chacal Anúbis, era utilizado como instrumento para descobrir os segredos daqueles que de alguma forma, oferecessem perigo aos Faraós. Atualmente, o ungüento é comum entre os Filhos de Anúbis, mas cada vez mais raros entre os membros de sociedades mágicas mortais ligadas ao Egito. Esse óleo, negro como o petróleo, deve ser contido em um recipiente semelhante à imagem de Anúbis, feito completamente de ouro.

Quando aplicado, faz com que aquele que tenha o ungüento em contato direto com sua pele seja obrigado a dizer apenas a verdade, e revelar um segredo, se questionado. O ungüento tem duração de algumas rodadas. Aquele que entrar em contato com o ungüento tem direito a um Teste de WILL vs. 35 para resistir.

Urna de Michaelli

Esta pequena urna foi criada pelo Mago Michaelli e seu propósito exato é desconhecido. Sabe-se que aquele que a possuir terá muita sorte durante o primeiro mês que permanecer em uma cidade: encontrará abrigo, emprego e fará novos amigos com facilidade. Após este período a urna perde seu efeito até que seu dono se mude novamente.

Urna Sábia de Aurelius



Esta urna contém centenas de pequeninos pedaços de madeira leve, espalhados em seu interior. A Urna Sábia de Aurelius deve ser mantida sempre fechada, e seu interior nunca deve ser observado, sob pena do dono encontrar todos os tabletes de madeira em branco para sempre. Ela é leve e pode ser carregada em dificuldades dentro de uma mochila.

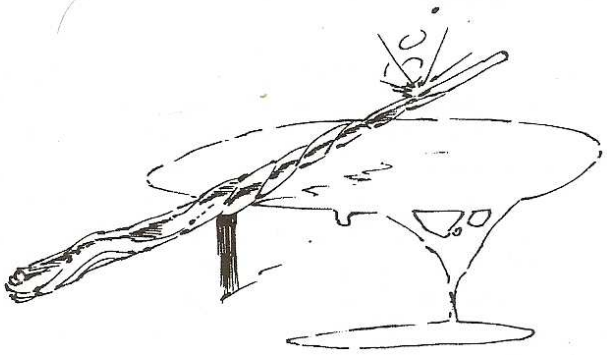
O uso da Urna Sábia de Aurélius é muito simples: o usuário diz uma palavra em voz alta ao lado da urna e coloca a mão dentro dela sem olhar. Deve agitar os tabletes e escolher um deles ao acaso. Quando retirar o tablete, o significado específico daquela palavra estará escrito no tablete, com explicações sobre a origem do nome, sinônimos e usos deste verbete. A urna funciona para uma língua (geralmente a língua do mago que a criou) mas são conhecidas Urnas que conseguem resolver problemas em muitas línguas diferentes.

V

Varinha de Aqua-Marine

Estas varinhas parecem ser confeccionadas inteiramente em uma pedra azulada muito bonita, porém extremamente delicada (qualquer Teste de AGI que o Personagem não passe, ele precisa fazer um Teste de CON para que a varinha não quebre com o impacto). Enquanto estiver carregando esta varinha, permite a um Mago realizar efeitos do Caminho da Água com 1 Ponto de Focus a mais.

Varinha de Aqua-Marine (Efeitos Aquos)

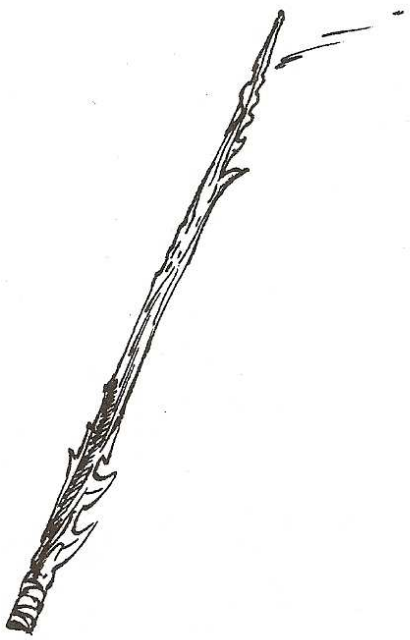


Estas varinhas parecem ser Varinhas de Aqua-Marine, mas tratam-se de versões mais simples. Confeccionadas inteiramente em aqua-marine, e extremamente delicada (qualquer Teste de AGI que o Personagem não passe, ele precisa fazer um Teste de CON para que a varinha não quebre com o impacto), esta varinha é capaz de realizar apenas um único efeito relacionado ao Caminho da Água, uma vez ao dia.

Efeitos sugeridos

- Permite ao Mago saber o gosto de um líquido apenas tocando a varinha nele,
- Cria água suficiente para encher um balde,
- Identifica um líquido que está tocando,
- Altera uma propriedade de um líquido,
- Cria líquidos escorregadios em uma superfície,
- Molda uma quantidade de água com a forma que desejar,
- Transforma água em vinho,
- Faz com que o Mago respire normalmente na água,
- Conjura uma chuva leve em uma área de 50m de raio,
- Permite ao Mago andar sobre a água,
- Cria um jato de água da varinha, capaz de causar 1d3 pontos de dano em uma criatura atingida.

Varinha de Circe



Circe era uma feiticeira grega, filha de Sol e de Perseis, e neta de Oceanus. Era irmã de Cólquide, o guardião do Velo de Ouro, e morava em uma ilha inteiramente sua localizada nas costas da Itália, chamada Ea, dada a Circe de presente por seu avô.

Circe desempenha um papel importante na Odisséia e nas lendas dos Argonautas. Na Odisséia, o grupo de Ulisses encalha na Ilha de Circe e, após aventurarem-se em um bosque, chegam ao castelo da bela feiticeira. Os gregos são bem acolhidos e convidados a participar de um banquete, que aceitam. Mas, enquanto estão bêbados, Circe os toca com sua Varinha Mágica e transforma todos em diversos animais: cervos, leões, cachorros... cada um com o animal mais parecido com a índole da vítima. Circe os coloca em um grande estábulo, já repleto com animais diversos. Um marinheiro de nome Euríloco consegue escapar e avisa Ulisses do truque. Quando Ulisses estava nos bosques procurando por uma solução, Hermes desceu do Olympus para ajudá-lo. Deu a ele uma planta de visgo, que seria imune aos encantamentos de Circe.

Ulisses invadiu o castelo da feiticeira e pediu a ela que retornasse seus amigos à forma original. Circe afirmou que faria isto após o jantar, e deu a ele o mesmo vinho que seus amigos beberam (mas Ulisses tomou a precaução de misturar visgo ao vinho antes de bebê-lo) e, quando a feiticeira tentou encostar a varinha em Ulisses, ela não funcionou. Sacando sua espada, Ulisses fez com que ela retornasse seus homens ao normal.

Circe apaixonou-se por Ulisses, e passaram um mês juntos, antes que Ulisses retornasse à sua missão.

Varinha de Condão

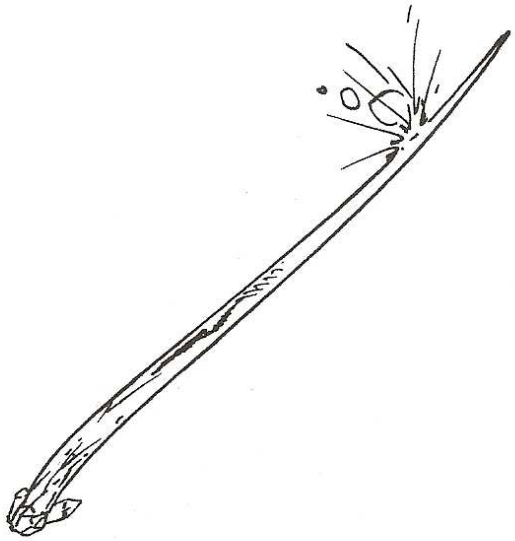
Esta varinha esculpida em um Carvalho de Arcádia (sim, UM carvalho por varinha!) possui um dos mais prezados poderes das grandes Fadas-Madrinhas: a capacidade de transformar uma pessoa em outra coisa qualquer (seja um animal, vegetal ou mineral). A vítima tem direito a um Teste de WILL vs. WILL do Dono da varinha para resistir, se quiser, e os efeitos duram 24 horas (mas podem ser dispersados pelo Mago com o gasto de outra carga).

Estas varinhas normalmente são encontradas com 3+3d6 cargas, e podem ser recarregadas dentro do Castelo das Fadas, nas florestas de Arcádia.

Variantes Conhecidas	1d10
Varinha de Condão	1-9
Grande Varinha de Condão	0

Grande Varinha de Condão: Esta varinha possui uma estrela de cinco pontas esculpida em madeira anexada em sua ponta. É muito rara, e somente utilizada pelas Fadas mais poderosas. Esta varinha funciona da mesma maneira que a varinha de condão, mas não utiliza cargas, podendo ser usada três vezes ao dia sem limite máximo.

Varinha de Conjuração

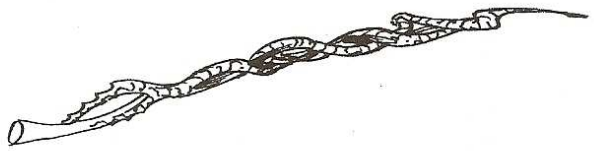


Estas varinhas negras possuem um poder extremamente útil. Permitem ao Personagem conjurar qualquer item mundano que desejar (apenas objetos inanimados), consumindo uma carga por quilo do objeto conjurado (com exceção de objetos que contenham ferro frio, prata, ouro ou chumbo). Não há limite de peso máximo por conjuração, exceto o número de cargas máximo da varinha. Objetos conjurados desaparecem com o nascer do sol. As varinhas geralmente são encontradas com 20+5d6 cargas.

Varinha de Cristal

Estas varinhas parecem ser confeccionadas inteiramente em cristal delicado (qualquer Teste de AGI que o Personagem não passe, ele precisa fazer um Teste de CON para que a varinha não quebre com o impacto). Enquanto estiver carregando esta varinha, permite a um Mago realizar efeitos do Caminho da Luz com 1 ponto de Focus a mais.

Varinha de Cristal (Efeitos de Luz)



Estas varinhas parecem ser Varinhas de Cristal, mas são versões menos poderosas, capazes de realizar apenas alguns efeitos de luz uma vez ao dia. Assim como sua irmã poderosa, esta varinha é construída em cristal delicado (qualquer Teste de AGI que o Personagem não passe, ele precisa fazer um Teste de CON para que a varinha não quebre com o impacto).

A Varinha de Efeitos pode realizar um dos seguintes efeitos relacionados à Luz (escolha um):

Efeitos Sugeridos

- Cria luz equivalente à de uma vela,
- Conjura uma ilusão do tamanho de um pequeno animal, perfeita aos olhos, mas sem sons,
- Cria um facho de luz de qualquer cor,
- Coloca uma aura brilhante ao redor de um objeto,
- Ilumina as pegadas do Mago,
- Torna o invisível visível,
- Altera a aparência física de uma pessoa.

Varinha de Descoberta de Metais

Estas varinhas parecem sempre imantadas, e atrairão para si pequenos objetos de metal como fivelas, pregos e moedas deixadas próximas. Seu grande poder entra em funcionamento quando o Aventureiro fecha os olhos e concentra-se na varinha: magicamente, a Varinha de Descoberta de Metais sempre apontará para o maior e mais próximo volume de metal que estiver por perto do grupo de Aventureiros.

Metais indicados incluem ferro, ouro, prata, chumbo, níquel e cobre, e estas varinhas são muito procuradas e valiosas nas terras de West, em Arcádia.

Varinha de Detecção

Esta é uma das poucas varinhas de uso contínuo. Uma vez tocada em determinado objeto, o Aventureiro pode armazenar seus padrões dentro da varinha. Mais tarde, não importando onde o objeto esteja (desde que esteja no mesmo Plano de Existência que a varinha) o Dono da varinha será capaz de localizá-lo. Basta a ele colocar a varinha em cima de uma mesa ou outro local plano com espaço suficiente e diga o nome do objeto que o Personagem deseja encontrar. A varinha apontará a direção horizontal daquele objeto.

A varinha é capaz de memorizar o padrão de alguns objetos. Sorteie na tabela abaixo quantos objetos a varinha consegue memorizar ao mesmo tempo.

Variantes	1d100
1 objeto	01-50
3 objetos	51-70
5 objetos	71-85
7 objetos	86-95
9 objetos	96-00

Varinha de Detecção de Inimigos



Estas varinhas são listradas em verde e negro, e possuem um poder muito apreciado por exploradores de tumbas ou outros locais que possam estar assombrados.

A varinha detecta qualquer entidade hostil ao Personagem em 20m de raio. A detecção é automática, ao custo de uma carga por inimigo, uma vez só.

Varinhas deste tipo geralmente são encontradas com 10+5d6 cargas.

Varinha de Detecção de Magia

Esta varinha de ferro escuro é capaz de detectar a Magia. Com uma carga, pode indicar se um objeto que está tocando é mágico ou não, e que tipo de Caminho (ou Caminhos) foram usados na sua confecção.

Varinha de Esmeralda

Estas varinhas com cerca de 20cm de comprimento e da grossura de um pedaço de giz parecem ser confeccionadas inteiramente em cristal de esmeralda bruta, muito delicado e frágil (qualquer Teste de AGI que o Personagem não passe, ele precisa fazer um Teste de CON para que a varinha não quebre com o impacto). Enquanto estiver carregando esta varinha, permite a um Mago realizar efeitos do Caminho da Terra com 1 ponto de Focus a mais.

Varinha de Esmeralda (Efeitos de Terra)



Estas varinhas são exatamente iguais às Varinhas de Esmeralda, confeccionadas em cristal bruto de esmeralda, muito delicado e frágil (qualquer Teste de AGI que o Personagem não passe, ele precisa fazer um Teste de CON para que a varinha não quebre com o impacto). Elas permitem ao Mago realizar UM dos efeitos abaixo relacionados, uma vez ao dia (escolha o efeito que cada varinha possui abaixo).

Efeitos Sugeridos

- Identifica uma pedra que o Mago tocar com a varinha,
- Cria farpas de metal que são arremessadas contra um alvo, causando 1d6+1 pontos de dano,
- Transforma um pouco de pedra em lama,
- Identifica pegadas em uma área próxima, mesmo que estas nem estejam mais visíveis a olho nu,
- Transforma pedra em vidro,
- Detecta pontos fracos em estruturas (estes pontos brilham com uma luminescência esverdeada),
- Cria uma pequena nuvem de poeira ao redor do Mago,
- Transforma pedra em ferro,
- Pode explodir uma pedra apenas apontando para ela. A pedra causa 1d6 pontos de dano em 1m de raio,
- Abre uma passagem de 1m de diâmetro em uma parede.

Varinha de Fireballs

Estas varinhas são o orgulho dos Magos Warloks da Ordem Pyros. Vermelhas e decoradas com diversas runas alaranjadas e amareladas com indicações de fogo, a Varinha de Bolas de Fogo é uma das melhores armas de guerra já desenvolvidas. Sua primeira versão na Terra data de 800 anos antes de Cristo, em pesquisas do Alquimista Cletus Firboll, que chamou o invento de Varinha de Firboll. Mais tarde, os Magos britânicos aproveitaram a sonoridade da varinha e passaram a chamá-la Varinha de Fireballs (Fireball em inglês significa Bola de Fogo). Um dos mais importantes itens dos Warloks da Ordem Pyros, esta varinha é capaz de disparar bolas de fogo a distâncias enormes, e causar grandes estragos nos exércitos inimigos, por causa de seu grande poder de devastação.

Existem centenas de fórmulas arcanas para se desenvolver uma Varinha de Fireballs, cada uma variando de acordo com a capacidade e conhecimento do artífice.

Cada disparo queima uma carga, e deixa uma parte da varinha carbonizada. Quando toda a varinha ficar chamuscada, significa que as cargas chegaram ao fim (esta varinha não pode ser recarregada). Geralmente uma varinha destas possui 3+3d6 cargas.

Sorteie na tabela abaixo as características específicas da varinha encontrada.

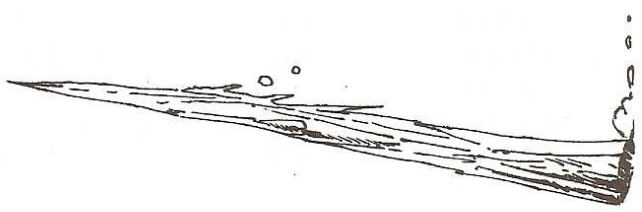
Dano	1d10
Fogo Normal	1-8
Fogo Mágico	9-0

Distância Máxima	1d100
10m	01-40
20m	41-60
30m	61-80
40m	81-90
50m	91-95
70m	96-00

Raio de explosão	1d100
1m	01-40
2m	41-60
3m	61-80
4m	81-90
5m	91-95
7m	96-00

Dano	1d100
3d6	01-40
4d6	41-60
5d6	61-80
6d6	81-90
7d6	91-95
8d6	96-98
9d6	99-00

Varinha de Gelo



Como o nome diz, a Varinha de Gelo parece mesmo ser feita de gelo, pois é extremamente fria ao toque (não chega a causar dano, mas se for segurada por muito tempo, causará 1 ponto de dano para cada minuto que estiver em contato com a pele nua). Apesar de parecer feita de gelo, a varinha não é frágil, mas sempre deixa úmido o lugar onde está armazenada.

Permite ao Personagem fazer ataques gélidos capazes de prender uma pessoa em uma crosta de gelo com Força 6D, ao custo de 2 cargas. A crosta derrete em cerca de 1 hora (a vítima pode respirar normalmente dentro do casulo). Também pode causar frio em um ambiente de até 10m de raio, com ventos gelados e neve (1 carga).

Esta varinha geralmente é encontrada com 5+3d6 cargas, e pode ser recarregada através de Rituais.

Varinha de Glóbulos Viscosos

Estas varinhas de metal liso possuem um poder muito estranho. Elas podem, com uma palavra de ativação, disparar uma bolota viscosa de cor rosada e cerca de 10cm de raio que gruda em qualquer superfície que atingir (para acertar, o Dono da varinha faz um Teste de DEX para ver se conseguiu atingir o alvo desejado, desde que esteja a até 10m de distância).

Qualquer pessoa atingida pelo glóbulo viscoso precisa passar em um Teste de AGI ou ficará grudado na superfície, terá o objeto que segura grudado em suas mãos, ou será preso na parede. Os glóbulos tornam-se uma pasta mole e pegajosa em contato com o ar, e endurecem em poucas rodadas, prendendo a vítima, suas roupas ou o que quer que tenha acertado com FR 15.

Tentar remover a massa pegajosa é uma tarefa difícil, pois, mesmo quando o Personagem tenta separá-la das partes onde ela já está grudada, a massa pegajosa espalha-se para outros pontos. A melhor maneira de se remover um glóbulo viscoso é com água ou álcool, que dissolvem a massa rosada em pouco tempo.

Personagens que estejam correndo ou em luta quando são pegos por estes glóbulos precisam passar em um Teste de AGI ou cairão no chão, desequilibrados pela massa pegajosa.

Estas varinhas possuem geralmente 5+3d6 cargas, e não podem ser recarregadas na Terra (existem lendas a respeito de um local nos Bazares de Arcádia onde pode-se comprar novas cargas para estas varinhas, mas estes locais são muito difíceis de serem encontrados).

Varinha de Lápis-Azuli

Estas varinhas com cerca de 15cm de comprimento e da grossura de um pedaço de giz parecem ser confeccionadas inteiramente em cristal de Lápis-Azuli (qualquer Teste de AGI que o Personagem não passe, ele precisa fazer um Teste de CON para que a varinha não quebre com o impacto).

Enquanto estiver carregando esta varinha, permite a um Mago realizar efeitos do Caminho do Ar com 1 ponto de Focus a mais.

Varinha de Lápis-Azuli (Efeitos de Ar)



Estas varinhas são idênticas às Varinhas de Lápis-Azuli, mas são versões mais enfraquecidas. Assim como as varinhas elementais, são extremamente frágeis (qualquer Teste de AGI que o Personagem não passe, ele precisa fazer um Teste de CON para que a varinha não quebre com o impacto). Cada varinha possui um poder específico relacionado ao Caminho do Ar.

Efeitos Sugeridos

- Enxergar as correntes de ar (esta varinha é muito procurada por grupos que gostem de se aventurar em cavernas),
- Enviar mensagens a grandes distâncias,
- Cria ventos ou correntes de ar com FR 1D,
- Afasta fumaça ou névoas próximas do Dono,
- Rouba a voz de uma pessoa,
- Cria qualquer tipo de cheiro desejado, dentro de uma área de até 5m de raio,
- Solidifica o ar ao redor do Dono, formando um círculo invisível de defesa com IP 1.

Varinha de Névoas

Quando ativada, esta Varinha Mágica passa a produzir incessantemente brumas espessas e azuladas, que impedem a visão de qualquer pessoa em seu interior.

A varinha produz cerca de $8m^3$ de vapor por rodada (o suficiente para preencher um quadrado de 2x2x2m) e permanece ativada enquanto a Feiticeira desejar, ou enquanto durarem as cargas (cada carga é suficiente para 3 rodadas de névoas). As névoas permanecem em efeito por cerca de dez minutos, dissipando-se em seguida.

Enquanto o Aventureiro permanecer segurando a varinha em sua mão esquerda, ele será capaz de enxergar as pessoas dentro da névoa (embora possa identificar as pessoas, ele enxerga apenas imagens borradas e não muito detalhadas das pessoas que estiverem dentro da área de brumas).

Estas varinhas comportam cerca de 20+4d6 cargas, mas podem ser recarregadas por Magos que conheçam o Ritual correto de encantamento destas varinhas.

Varinha de Opala

Estas varinhas com aproximadamente 17cm de comprimento e da grossura de um dedo parecem ser confeccionadas inteiramente em cristal de opala (qualquer Teste de AGI que o Personagem não passe, ele precisa fazer um Teste de CON para que a varinha não quebre com o impacto).

Enquanto estiver carregando esta varinha, permite a um Mago realizar efeitos do Caminho das Trevas com 1 ponto de Focus a mais.

Varinha de Opala (Efeitos de Trevas)

Estas varinhas são versões menos poderosas das Varinhas de Opala originais. Possuem a mesma delicadeza e fragilidade delas (qualquer Teste de AGI que o Personagem não passe, ele precisa fazer um Teste de CON para que a varinha não quebre com o impacto), mas poderes menores.

O Dono desta varinha é capaz de realizar um efeito relacionado às Trevas uma vez por dia (mesmo que não seja um Mago). Escolha um efeito de Trevas ou utilize algumas das sugestões abaixo:

Efeitos Sugeridos

- O Dono consegue enxergar perfeitamente no escuro enquanto estiver segurando esta varinha,
- Consegue controlar sombras, aumentando ou diminuindo seu tamanho, ou até modificando a forma da sombra,
- Mescla o Usuário às sombras, fazendo com que fique quase invisível enquanto estiver nelas,
- Cria tentáculos de sombras, com até 5m de comprimento de Força 15, que podem atacar vítimas escolhidas pelo Dono,
- Escurece totalmente uma área de até 5m de raio,
- Faz com que a sombra do Dono torne-se viva durante algumas rodadas, suficiente para entrar em combate ou realizar alguma ação para o Dono da varinha.

Varinha de Paralisia

Esta varinha é pintada de preto e cinza, sendo a metade inferior negra e a metade que deve ser apontada para a vítima acizentada.

O Personagem precisa acertar um golpe com a varinha sobre a vítima (pode fazer um Teste com a Perícia Briga do Personagem), e tocar a parte acizentada da varinha em seu corpo. A vítima faz, então, um Teste de CON ou fica paralisada por 3d6 rodadas. Estas varinhas gastam uma carga por ataque deste tipo, mesmo que a vítima consiga resistir à paralisia, e são encontradas normalmente com 5+2d6 cargas.

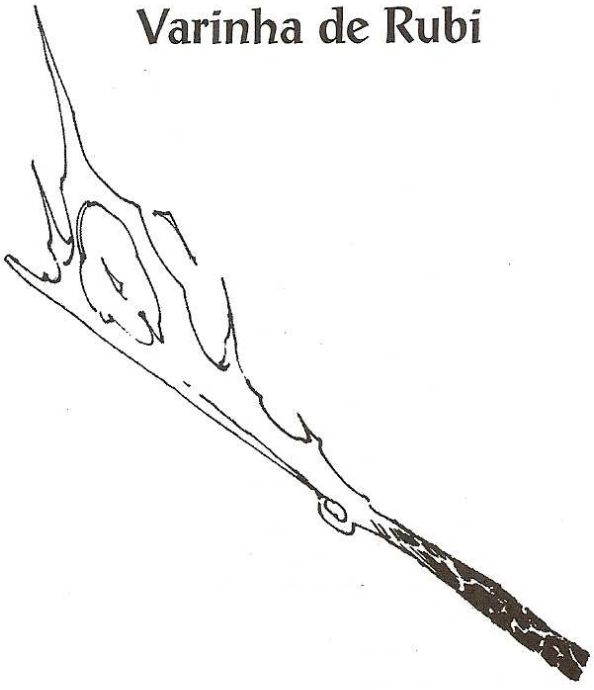
As Varinhas de Paralisia não podem ser recarregadas.

Varinha de Portas Secretas

Esta varinha escura é encontrada geralmente com 10+3d6 cargas. Ao uso de uma de suas cargas, todas as portas e passagens secretas em um raio de 10m do Usuário brilham com uma luz esverdeada, revelando sua localização precisa. A varinha NÃO mostra como abrir estas portas ou passagens, apenas indica ao Dono o local onde elas se encontram.

Estas varinhas podem ser recarregadas por Magos poderosos, e são muito procuradas por ladrões, espiões e principalmente profanadores de Templos e Tumbas com tesouros, que afirmam que uma varinha destas vale em ouro muito mais do que os artífices cobram para construí-las.

Varinha de Rubi



Estas varinhas de 15cm de comprimento e da grossura de um dedo parecem ser confeccionadas inteiramente em cristal vermelho de Rubi (A varinha é extremamente delicada, e qualquer Teste de AGI que o Personagem não passe, ele precisa fazer um Teste de CON para que a varinha não quebre com o impacto). Enquanto estiver carregando esta varinha, permite a um Mago realizar efeitos do Caminho do Fogo com 1 ponto de Focus a mais.

Varinha do Chaveiro

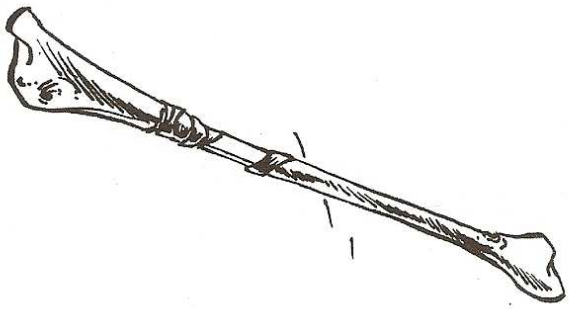
Esta varinha delicada geralmente é esculpida em madeira, e possui diversos desenhos de chaves e runas em russo ou outra língua do Leste Europeu. Quando golpeada contra uma fechadura, a varinha emite um brilho amarelado e destrava automaticamente qualquer tipo de tranca, ferrolho ou trinco, abrindo imediatamente qualquer tipo de porta. Fechaduras mágicas podem fazer um Teste de WILL do Mago que a criou vs. WILL do Mago Dono da varinha para resistir.

Cada fechadura aberta desta maneira consome uma carga, e estas varinhas geralmente possuem 5+3d6 cargas.

Varinha do Mar

O Dono desta varinha pode conversar mentalmente com qualquer animal aquático de água salgada, e entender perfeitamente a mensagem que o animal está querendo passar. Quanto mais evoluído o animal, melhor a qualidade da compreensão de suas mensagens pelo Aventureiro. Estas varinhas geralmente são feitas em algum tipo de pedra azulada, com as runas de Poseidon inscritas nela.

Varinha dos Mortos-Vivos



Esta Varinha Mágica parece ter sido esculpida em um fêmur humano, e possui os seguintes poderes:

Qualquer morto-vivo inferior (Esqueleto, Zumbi, Ghoul) que se aproximar mais do que 10m do Dono da varinha fica imediatamente sob o controle do Aventureiro.

Mortos vivos mais poderosos ou inteligentes podem fazer um Teste de WILL vs. WILL do Dono da varinha para resistirem aos efeitos.

Cada morto-vivo permanece sob o comando do Dono da varinha por uma hora para cada carga investida no processo. Uma varinha destas possui cerca de 5+5d6 cargas, mas pode ser recarregada em um Ritual especial conhecido pela Ordem de Luvithy, Irmandade de Tenebras e pelas Brujas Espanholas, que deve ser realizado durante a lua cheia.

A varinha só funciona nas mãos de pessoas malignas, ou que tenham alguma ligação com a necromancia. Se utilizadas ou empunhadas por paladinos ou por clérigos de boa índole, estas varinhas causam a ele 3d6 pontos de dano quando tentarem ativá-las.

Varinha dos Relâmpagos

Esta varinha deve ser confeccionada com a madeira de uma árvore que tenha sido atingida por um relâmpago natural. Quanto maior e mais imponente for a árvore, mais poderosa é a varinha.

Quando desejar, o Dono da varinha pode apontá-la para uma vítima e descarregar um relâmpago a até 50m de distância, fazendo 1d6 pontos de dano por carga consumida (até um máximo de 8d6 pontos de dano).

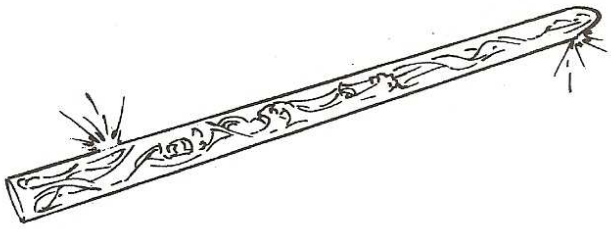
Estas varinhas podem ser utilizadas para disparar múltiplos relâmpagos, contra até 5 alvos diferentes (desde que somados, os danos não ultrapassem 8d6, ou o valor máximo indicado na tabela abaixo).

A Varinha dos Relâmpagos é considerada um dos itens mais prezados pelos Magos da Ordem Luft, e são difíceis de serem encontradas fora destes ambientes.

Normalmente são encontradas com 10+3d6 cargas.

Variantes Conhecidas	1d100
8d6 (varinha dos Relâmpagos)	01-70
9d6	71-85
10d6	86-95
11d6 (Donnerstäbchen)	96-00

Varinha Espectral

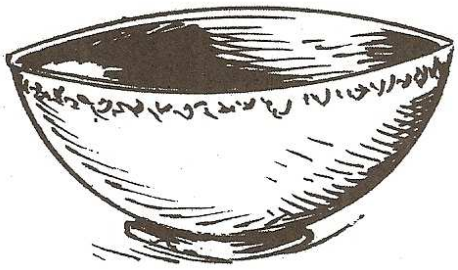


Estas varinhas são feitas de vidro transparente, e parecem conter diversas formas irreconhecíveis, mas que se assemelham a feições humanas, como se fossem almas aprisionadas dentro de uma varinha de cristal.

Estas varinhas possuem originalmente 5+1d6 cargas, e não podem ser recarregadas de nenhuma maneira, a não ser através de seu ataque especial. Quando acionada, a Varinha Espectral liberta estes espectros sobre uma vítima, que precisa estar a menos de 20m de distância. Os espectros libertados são em mesmo número que o restante de carga da varinha, e atacam a vítima durante 3d6 rodadas. Caso os inimigos sejam destruídos, vítimas do ataque dos espectros, suas almas são capturadas e transformadas em espectros aprisionados na varinha, e esta recebe mais uma (ou mais) cargas. A cada ativação, um dos espectros cativos é libertado ao final das rodadas, e a varinha perde uma carga.

Caso a varinha seja quebrada, todos os espectros são libertados, e atacam qualquer criatura viva que esteja dentro de um raio de 10m de onde a varinha foi quebrada. Após este ataque, os espectros são libertados e desaparecem, retornando a Spiritum.

Vaso de Controle de Elementais da Água



Na verdade, trata-se de um belíssimo vaso de prata, totalmente ornamentado, e quase do tamanho de uma pequena banheira. O vaso é grande demais para ser carregado por apenas um Aventureiro. Como o próprio nome já diz, os Vasos de Controle podem conjurar grandes Elementais de água. O Ritual de convocação requer afogar uma mulher virgem no vaso, e um portal para o Reino das Águas de Arcádia se abrirá. O espírito da morta tomará posse do invólucro mágico e o Elemental conjurado ficará sob o total controle do Mago por 101 dias.

A mulher deve ser deixada dentro do Vaso durante estes 101 dias, e seu esqueleto deve ser enterrado ao final do prazo. Enquanto estiver imersa, a vítima não exalará mal cheiro, mas, se os ossos forem removidos do Vaso, o Elemental será destruído.

O Elemental de Água não poderá se afastar mais do que 10km do Vaso de Controle.

Elemental

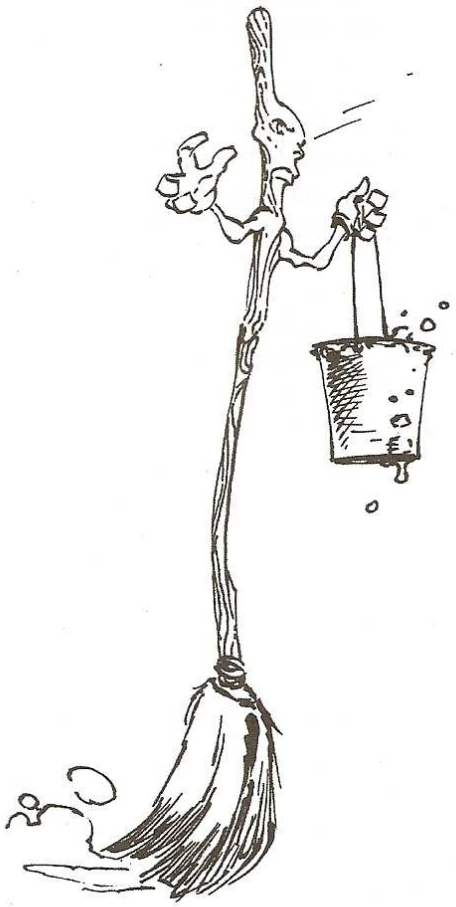
O Grande Elemental possui cerca de 3m de altura, e um volume enorme. Ele pode ter qualquer forma imaginária, mas geralmente assemelha-se a uma figura humanóide disforme, com grandes braços e pernas. Às vezes, apresenta manchas de sangue em seu interior (as lendas dizem que acertar estas manchas causam dano dobrado ao elemental, mas não são lendas muito confiáveis).

Pode deslocar-se a até 5m/s e é composto inteiramente de água, que se molda para formar as feições do rosto e do corpo do elemental.

CON 30, FR 25, AGI 10, DEX 5,
INT 5, WILL 10, PER 10, CAR 5.
PVs 35, IP 4, Ataques 1 (golpe 60/30 dano 2d6+6).
Regenera 1 PV por hora em contato com a água.

Pode absorver um inimigo em um Acerto Crítico, e afogar a vítima dentro de seu enorme corpo d'água. A vítima recebe 1d6+1 pontos de dano por afogamento por rodada, até sua morte, quando é expelida. Uma pessoa normal é capaz de segurar o fôlego por CON/2 rodadas.

Vassoura Animada



Ao comando do Usuário, esta vassoura cria braços capazes de carregar objetos que pesem até 25kg. A vassoura segue o Dono na mesma velocidade que ele, e obedece comandos simples. A vassoura não se afasta mais do que 10m de seu Dono. Toda vez que é ativada, ela possui 5% de chance de enlouquecer, e sair correndo carregando o que estiver em suas mãos (neste caso, ela poderá afastar-se de seu Mestre mais do que dez metros). A vassoura ficará fugindo do Dono durante 2d6 rodadas.

Vassoura Animada Multiplicadora

Esta vassoura foi criada durante a Idade Média, e possui todos os poderes das Vassouras Animadas, mas em um comando do Dono, a vassoura pode multiplicar-se em várias Vassouras Animadas, de modo a realizar o trabalho muito mais rapidamente. Conta-se que Walt Disney, Mago da Ordem de Rosa e da Cruz, possuía uma destas vassouras. As Vassouras Multiplicadoras podem também enlouquecer, com 1% de chance para cada vassoura criada (faça um Teste único de X% sendo X o número de vassouras criadas pelo Dono). O Aventureiro pode conjurar quantas vassouras desejar, desde que dentro do limite máximo de cada uma delas. O único problema é que caso uma delas seja afetada pela loucura, TODAS as vassouras ficarão loucas.

As Vassouras Animadas NÃO são capazes de lutar, mas, caso sejam destruídas, não são perdidas, reaparecendo em comando após sete dias (a menos que todas as vassouras sejam destruídas – neste caso, não há o que fazer).

As vassouras permanecem com o Dono durante cerca de uma hora, e podem ser ativadas uma vez ao dia.

Variantes	1d100
Máximo de 5 vassouras	01-50
Máximo de 10 vassouras	51-70
Máximo de 15 vassouras	71-90
Máximo de 20 vassouras	91-96
Máximo de 30 vassouras	97-00

Vassoura de Limpeza

O Usuário pode ativar esta Vassoura Mágica uma vez por dia. Quando ativada, a vassoura é animada, e varre toda a sujeira existente dentro um determinado raio, em 2d6 rodadas. (A área ao redor de 1 metro do Usuário será varrida na primeira rodada) A área a ser varrida está sujeita à forma de quartos e também pode ser limitada por obstáculos como paredes, portas fechadas, etc.

Qualquer inseto, poeira, limo ou outros bichos pequenos não inteligentes de menos de 1PV também são varridos para fora da área, e não podem voltar durante 24 horas. A vassoura pode varrer apenas superfícies firmes e planas, como chão, pavimentos ou ruas, e não tem nenhum efeito em qualquer outra coisa na área. Ao completar sua tarefa, a vassoura retorna às mãos do Usuário se ele ainda está dentro de 6m, e reverte a seu estado inanimado.

Caso não haja ninguém no local, ela encosta-se em um objeto antes de se desligar e, se não houver nada nesta área, a vassoura simplesmente cai no chão.

Variantes Conhecidas	1d10
Área de 3m de raio	1-5
Área de 6m de raio	6-8
Área de 10m de raio	9-0

Vassoura Inflamada

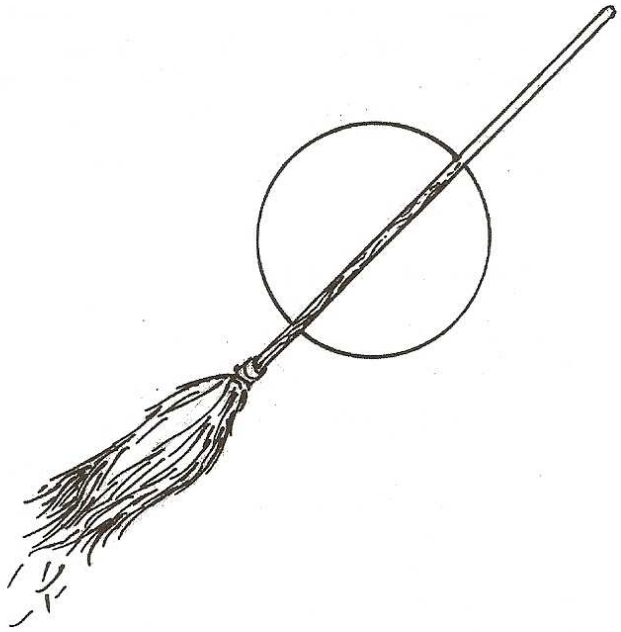
Quando as cerdas desta vassoura são acesas com tochas, a Vassoura Inflamada emite uma exibição de fogos de artifício claramente visível para todos dentro da linha de visão até uma distância de 400m.

As cerdas podem ser iluminadas por qualquer contato com fogo natural ou mágico, e os fogos de artifício continuam durante 3d6 rodadas, ou durante o tempo em que o Usuário segurar a vassoura em suas mãos. Depois disto, o fogo se extingue e deixa a vassoura reutilizável após 24 horas.

Se acesa dentro de um quarto, a vassoura causará um inferno pirotécnico de proporções dantescas, mas sem causar dano a quem estiver dentro do ambiente.

De qualquer forma, o Mestre pode aplicar uma penalidade grande em lutas, pois todos dentro da sala desviam-se instintivamente dos fogos, atrapalhando muito seu desempenho em combate.

Vassoura Voadora



Se o Usuário montar nesta vassoura como em um cavalo, ele pode comandar à vassoura que voe como um objeto alado. Para controlar a vassoura em pleno ar, o Usuário precisa manter as duas mãos segurando em seu cabo, o que o impede de realizar qualquer tipo de ação enquanto controla a vassoura.

A vassoura pode carregar, além da Feiticeira, um peso extra. Os pesos devem ser pendurados ou equilibrados na vassoura de alguma maneira. Carregar mais peso do que o permitido pode danificar a vassoura, ou até mesmo quebrá-la em pleno vôo. Sorteie nas tabelas abaixo as características da Vassoura Voadora.

Velocidade máxima	1d100
10m/s	01-50
15m/s	51-70
20m/s	71-90
30m/s	91-96
40m/s	97-00

Peso máximo	1d100
100kg	01-60
200kg	61-80
300kg	81-95
400kg	96-00

Vela de Conjuração

Estas velas brancas geralmente trazem um desenho ou escritura detalhando o tipo de animal ou criatura que a vela é capaz de conjurar.

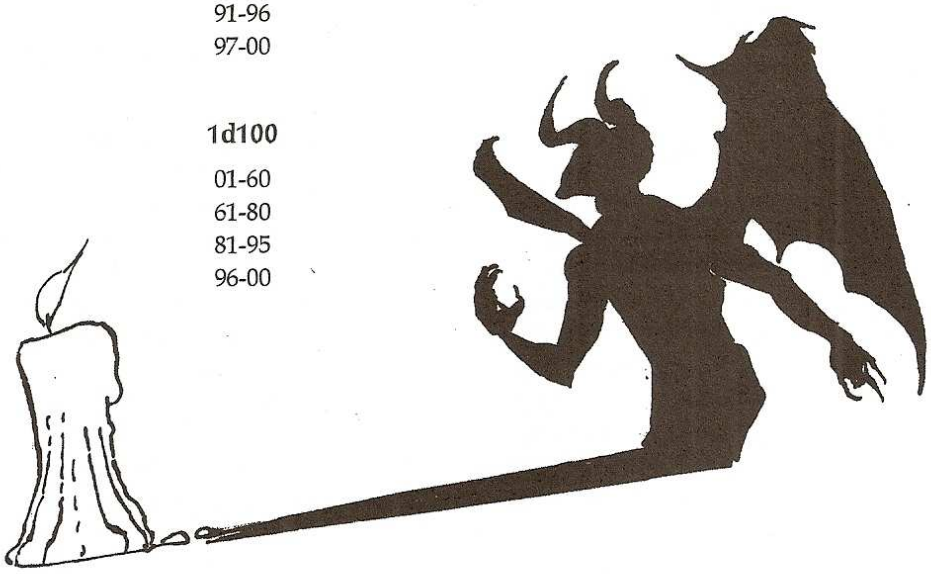
A Vela de Conjuração só pode ser acesa em ambientes fechados, ou próxima a uma parede, ou seu poder não funciona. Uma vez acesa, a vela projeta na parede mais próxima a sombra do animal ou criatura desenhado, e a sombra vai crescendo durante duas rodadas até atingir o tamanho original da criatura. Quando isto acontece, a sombra sai da parede e transforma-se em um animal do tipo específico, que obedecerá a todos os comandos do Dono da vela (ou da pessoa que realizou o ritual de conjuração) durante 5d6 rodadas (tempo em que a vela permanecer acesa).

Após este tempo, a criatura dissolve-se na escuridão. Caso a vela seja apagada, o Mestre deve marcar o tempo que a vela demoraria para apagar naturalmente, e o Personagem pode realizar o ritual novamente (não se esqueça de marcar as duas rodadas que a vela gastará conjurando a criatura). Caso o animal seja destruído em combate, ou realize uma ação que cause sua destruição, o feitiço será quebrado e a vela torna-se inútil.

Variantes Conhecidas	1d100
Animais Naturais	01-90
Criaturas Místicas	91-95
Espíritos específicos	96-00

Animais Naturais: Incluem animais que existem no mundo real. O Mestre pode criar outros tipos de animais, ou adaptar sua vela para qualquer raça específica (por exemplo, uma vela de conjuração de Tigres Brancos).

Considere a tabela abaixo como uma sugestão.



Animal	1d100
Urso	01-05
Mamute	06-10
Elefante	11-15
Búfalo	16-20
Boi	21-25
Gorila	26-30
Cavalo	31-35
Camelo	36-40
Leopardo	41-45
Leão	46-50
Tigre	51-55
Lince	56-60
Lobo branco	61-65
Lobo do deserto	66-70
Hiena	71-75
Cão	76-80
Chacal	81-85
Falcão	86-90
Crocodilo	91-95
Alce	96-00

Criaturas Místicas: São criaturas encontradas em Arcádia ou Spiritum, e que normalmente são incapazes de sobreviver na Terra pela falta de energia mística existente. O Mestre pode adaptar as velas para qualquer tipo de criatura que desejar. No caso de grupos de criaturas, caso uma ou mais criaturas conjuradas morram ou sejam destruídas, seus desenhos serão apagados (por exemplo, de um grupo de 6 Orcs, se 2 morrerem em um combate, a próxima vez que o Aventureiro utilizar-se da vela, ela conjurará somente 4 Orcs).

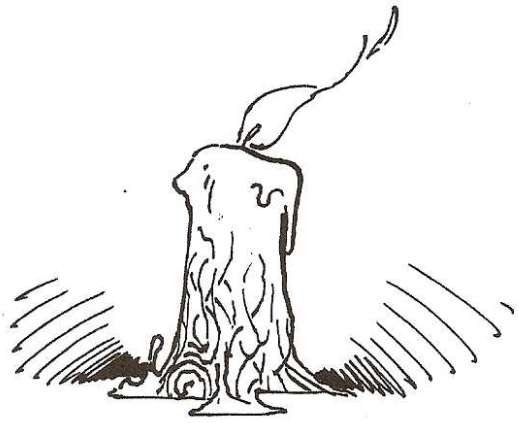
Criaturas	1d100
1d6 Bugbears	01-10
2d6 Orcs	11-30
2d6 Gnolls	31-40
2d6 Goblins	41-50
1d6 Hobgoblins	51-60
1d3 Trolls	61-70
Manticore	71-80
1d6 Cockatrices	81-85
Minotauro	86-95
Dragão	96-00

Espíritos Específicos: Estas velas invocam espíritos específicos de algumas entidades protetoras de Paradísia. Geralmente estes espíritos podems ervir para proteção, ou mesmo para responder a perguntas pertinentes a determinado assunto de interesse ou conhecimento deste espírito.

Não damos exemplos de espíritos porque o Mestre deve criar todo o histórico desta vela e do espírito que ela é capaz de conjurar, sua razão e em que o espírito pode ser útil para o grupo de Aventureiros.

Sugerimos que este tipo de vela seja utilizado como gancho ou como objeto importante em uma aventura, como alguém capaz de auxiliar os Aventureiros em algum problema.

Vela dos Espectros



Estas velas negras devem ser acesas apenas à noite. Servem para conjurar um Espectro que esteja próximo da vela ou do Personagem para servi-lo enquanto a vela estiver acesa. Quando o Mago acende a vela e prepara o Ritual de invocação, todas as sombras projetadas na parede pela vela adquirem a aparência de caracteres babilônicos, e parecem movimentar-se sozinhos. As sombras reúnem-se durante algumas rodadas, e o Espectro aparecerá diante do Personagem que realizou o Ritual.

Espectro

CON 20, FR 20, AGI 20, DEX 5,
INT 15, WILL 10, PER 15, CAR 0.
PVs 25, IP 0 (só pode ser acertado por armas mágicas)
Ataques 1 (garras 50/20 dano 1d10+2).

Pode atacar drenando energia vital da vítima. Neste caso, a vítima faz um Teste de WILL quando o Espectro passar por seu corpo (o Espectro precisa acertar um ataque em 45% para isto), ou perderá 1d6 pontos de CON, FR e AGI durante alguns dias. Caso a vítima fique com algum destes Atributos em zero, ela morrerá e seu espírito tornar-se-á um Espectro também.

Velas do Inferno

Estas velas vermelhas são sempre encontradas em número de cinco, e todas devem ser acesas ao mesmo tempo durante o Ritual. Com estas velas, deve-se montar um círculo perfeito do tamanho que o satanista desejar (até cerca de 20m de raio). O círculo não precisa ser contínuo, mas as velas precisam estar exatamente nos pontos de tal maneira que formem um pentagrama perfeito.

As velas devem ser acesas e um Ritual que demora 666 rodadas para ser realizado (cerca de 110 minutos). Ao final deste período, quando os últimos versos do ritual forem terminados, tudo o que estiver dentro do pentagrama (inclusive pessoas, itens mágicos, animais, vegetação e construções) será enviado ao Inferno, em uma passagem só de ida. Para descobrir o local exato onde a área será transportada, jogue 1d6+2 (este será o círculo para qual o pentagrama será enviado). Para uma descrição detalhada de todos os Círculos do Inferno, consulte DEMÔNIOS: A DIVINA COMÉDIA.

Velas Elementais

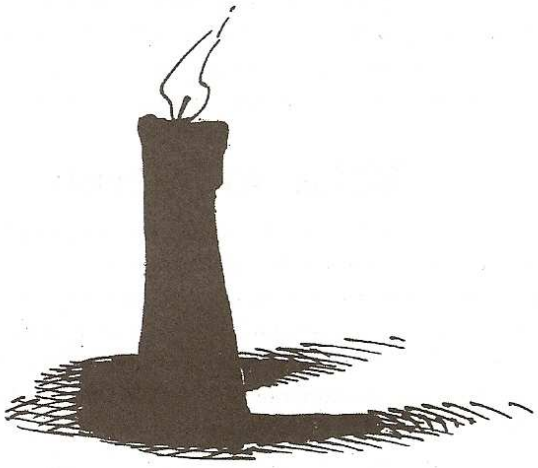
As Velas Elementais são extremamente úteis e poderosas, e os Aventureiros adorariam colocar suas mãos nestas preciosidades.

As Velas podem ser ativadas por qualquer pessoa que tenha conhecimentos básicos de Magia (mesmo um aprendiz, ou um guerreiro que tenha a Perícia Rituais), e permanecem acesas por até uma hora. Durante este tempo, os efeitos protetores da Vela entram em ação.

O Aventureiro deve acender a vela e manter-se perto dela o tempo todo (os efeitos mágicos da vela só funcionam até 2m de raio, dentro da área iluminada pelas Velas Elementais). Com isto, um Aventureiro que esteja carregando uma Vela Elemental do Fogo pode passar com ela por um fogaréu ou dentro de uma casa em chamas sem o menor medo de se queimar. Uma feiticeira que tenha uma Vela Elemental que a proteja contra Ácidos pode sobreviver ao sopro de um Dragão do Mar sem sofrer nenhum dano.

Variantes Conhecidas	1d10
Ácido	1
Frio	2
Eletricidade	3
Fogo	4
Água	5
Ar	6
Petrificação	7
Sombras	8
Luz	9
Veneno	0

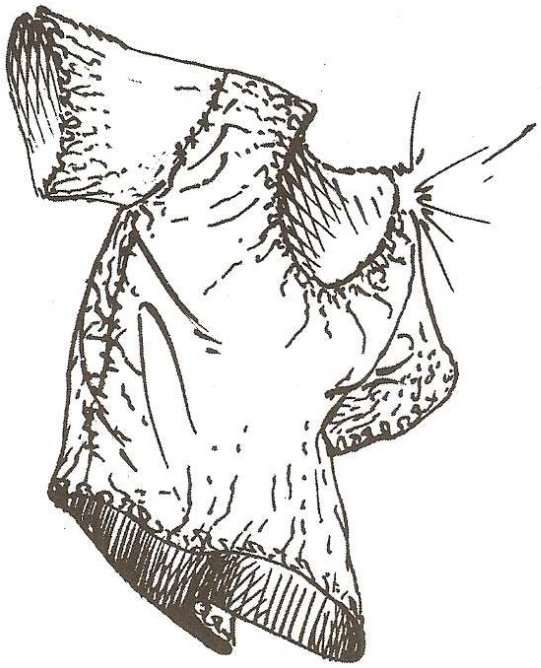
Velas Negras



Estas Velas, quando acesas, projetam uma aura de escuridão ao redor da vela, absorvendo a luz ao invés de emití-la. Tudo em 5m de raio ao redor da vela torna-se escuro como uma noite sem lua, e todas as penalidades referentes à escuridão aplicam-se a quem estiver dentro da área de efeito.

Criaturas que possuem visão noturna também são afetadas, pois a escuridão emanada pelas velas é considerada mágica. A pessoa que carregar a vela em suas mãos pode enxergar dentro da aura de escuridão.

Velocino de Ouro



Existia na Antiga Grécia um pastor chamado Atamante, casado com Néfele e que possuía dois filhos, Heles e Frixo. Atamante era o chefe de uma comunidade de pastores e possuía terras ao norte da Cólquida, e estas terras passavam por uma seca terrível.

Para solucionar este problema, Atamante prometeu a Zeus em um Oráculo que faria qualquer tipo de sacrifício se voltasse a chover em suas terras, inclusive sacrificar seu filho homem em honra ao deus do Olimpo.

Zeus ficou curioso com a proposta, e concedeu aos pastores seu desejo, para testar a devoção de Atamante. Zeus comandou os céus para que chovesse novamente nas terras de Atamante e, após uma semana, as terras já estavam novamente prontas para o plantio e para o pasto.

Quando Atamante levou Frixo para o topo da mais alta colina, para sacrificá-lo em honra a Zeus, este, impressionado pela demonstração de fé do pastor, enviou a ele dos céus um carneiro cuja lã era feita de ouro puro, e este carneiro salvou Frixo do sacrifício.

O carneiro voador levou Heles e Frixo em direção ao Oriente, até a região onde estava o rei da Cólquida, para sacrificar o carneiro em homenagem à Zeus. Durante a viagem, Heles caiu do Carneiro voador sobre o mar, e se afogou (este mar levava o nome de Helesponto, hoje chamado Mar de Mármara). Chegando a Cólquida, Frixo foi encontrar-se com o rei, para que pudessem sacrificar o cordeiro.

A filha do rei, Calcíope, enamorou-se de Frixo, e decidiram se casar. O rei consultou um Oráculo, que aconselhou que o casamento deveria ser feito o mais rápido possível, e que o carneiro deveria ser sacrificado a Zeus após o casamento. O rei dedicou o Velo de Ouro a Ares (o deus da guerra) e construiu um manto com ele, deixando-o sobre a montanha, no templo de Ares, protegido por um Dragão.

Jasão e o Velo de Ouro

Jasão era filho de Éson, rei de Jolco e descendente de Eolo, o deus dos Ventos. Éson havia partido para uma guerra e deixado o poder de seu reino nas mãos de seu irmão Pelias, com a condição de que entregasse o reino a Jasão quando este atingisse a maioridade.

Jasão foi treinado pelo centauro Quíron (o mesmo centauro que treinou Aquiles e Aesclépius) e, quando atingiu a maioridade, foi reclamar seu trono a Pelias, que, por influência de Hera (a deusa estava irritada com Pelias por este ter banido suas sacerdotisas de Jolco), pediu a Jasão que provasse que era digno do trono capturando o Velo de Ouro (na verdade, Pelias acreditava que Jasão morreria na tentativa, e Hera sabia que Jasão encontraria Medea durante a viagem, uma bruxa que seria capaz de matar Pelias).

Para detalhes sobre os Argonautas e sobre as aventuras completas de Jasão e muitos outros heróis da mitologia grega, consulte o livro ARCÁDIA.

O Velo possui muitos poderes fantásticos. Qualquer pessoa que esteja vestindo o velo torna-se imune a qualquer tipo de dano não mágico, e recebe um IP 5 contra danos de natureza mágica. Além disto, o Dono do Velo pode voar como um dragão e comunicar-se com o deus Ares, protetor do velócino. Qualquer pessoa que vestir a pele do cordeiro dourado e não for merecedor será caçado imediatamente pelas forças de Ares.

Vestuários Sagrados

Estes Vestuários Mágicos são versões místicas das roupas cerimoniais religiosas. Estas batas aumentam o Carisma do Aventureiro em +3 enquanto as estiver usando. Estas batas podem ser usadas por cima da armadura se a religião permitir a estes clérigos usar armadura.

Variantes Conhecidas	1d100
Católica	01-60
Satanista	61-80
Muçulmana	81-90
Hindu	91-00

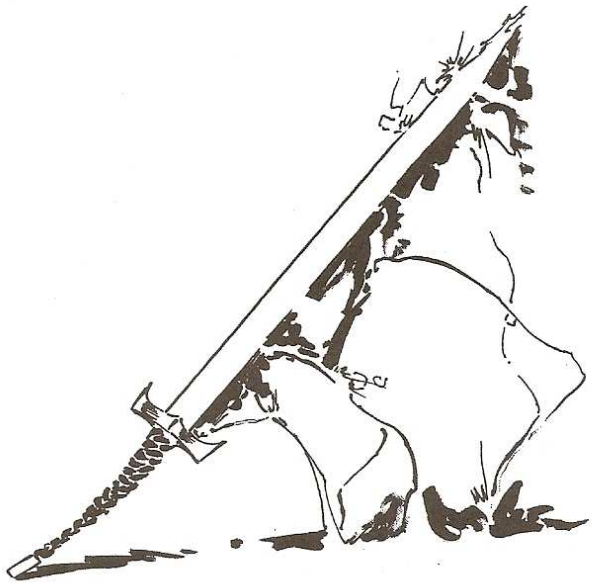
Tipo de Vestimenta	1d10
Ceremonial	1-7
De Combate	8-0

Ceremonial: Esta bata é usada em cerimônias, mas pode eventualmente ser usada por debaixo de um manto ou capa. Possui as cores e os símbolos da Ordem bordados.

De Combate: Além dos poderes descritos acima, estas vestimentas possuem um IP contra ataques balísticos ou cinéticos, e pode ser usada em combates, geralmente vestida por cima das armaduras de batalha ou das cotas de malha.

IP	1d10
3	1-7
4	8-0

Voorgablast



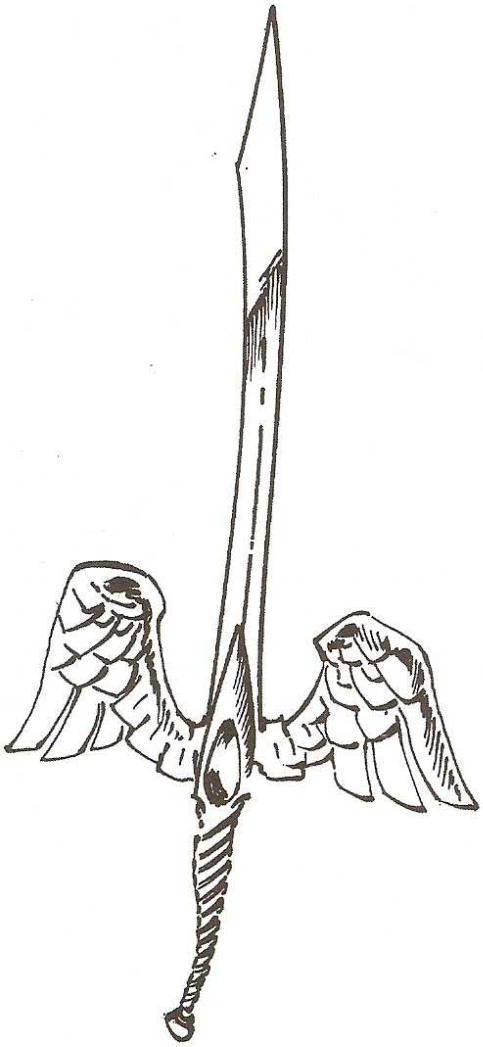
Voorgablast é o nome da espada empunhada por Heinrich Thornwald, nos exércitos germânicos do século XVI. Trata-se de uma Espada +2, +3 vs. Espíritos e que possui um poder muito interessante. Em combate, a espada pode golpear um alvo qualquer e deixar pedaços de sua lâmina cravados neste alvo. Enquanto permanecer sem este pedaço, a espada torna-se uma Espada +1 e incapaz de acertar espíritos.

Mais tarde, ou mesmo durante o combate, Voorgablast pode ser ordenada a conjurar relâmpagos de sua lâmina ao pedaço de lâmina que ficou cravado em uma parede ou armadura. Todas as pessoas e objetos que estiverem entre estes dois pontos, até uma distância de 20m recebem um dano elétrico de 4d6 (as vítimas podem fazer um Teste de AGI para reduzirem o dano à metade). Este poder funciona até 2 vezes ao dia.

A ponta da lâmina arrancada retorna com os raios elétricos até a espada, consertando-a. Caso o Aventureiro não consiga recuperar o pedaço de sua espada por algum motivo, a espada se reconstruirá sozinha em 7 dias, e a ponta solta enferrujará e dissolverá nestes mesmos 7 dias.

W

Windyna



Windyna é uma espada mágica criada pela sacerdotisa da Ilha de Cyphrus (Chipre) para o guerreiro Shanower Eagle-Eyes no ano de 1266. Windyna foi forjada 666 vezes nas chamas do vulcão Paseipolos, e é considerada uma espada +3 cuja proteção da manopla assemelha-se às asas de um Anjo, confeccionadas em cobre, ou uma liga parecida com o cobre dourado. Os poderes de Windyna são muito peculiares, e ao mesmo tempo extremamente úteis. Quando estiver em combate, o guerreiro que a estiver empunhando pode soltá-la de suas mãos, e Windyna lutará por ele durante 10 rodadas, utilizando-se de suas asas angelicais para voar enquanto ataca o oponente e defende seu Dono. A espada luta sozinha com 50/60 (em alguns casos, é mais vantajoso deixar a espada defender o Aventureiro sozinha...) retornando às mãos do guerreiro ao final deste período.

Wyengarr



Wyengarr é o nome que os guerreiros Vikings davam às capas feitas com a pele de animais abatidos em combate, como Ursos ou Lobos. Somente os mais nobres e honrados guerreiros eram permitidos utilizarem-se destas vestimentas, que diziam possuir grandes poderes mágicos.

Uma Wyengarr típica deve ser conseguida durante uma caçada, onde o guerreiro sozinho deverá enfrentar a criatura escolhida armado com uma espada ou machado não-mágico, e não poderá ser socorrido se o animal o derrotar. É uma tarefa difícil, e somente os melhores de cada tribo conseguiam esta proeza, o que explica a raridade e respeito com que esta vestimenta era tratada.

Uma Wyengarr atua como uma armadura com IP 5 vs. Danos físicos, cinéticos e balísticos. Quando desejar, o guerreiro que estiver vestindo a pele pode se transformar no animal escolhido (Urso ou Lobo, dependendo da Wyengarr) durante o tempo que desejar.

A Ordem dos Senhores da Tempestade valoriza muito as Wyengares, principalmente entre os Cavaleiros dos Quatro Ventos e Soberanos Pontífices.

Lobo
FR +3, CON +3, AGI +6, PER +6
IP 5, Velocidade 60km/h, sentidos aguçados
Ataques 2 (mordida 60% dano 1d6,
garras 50% dano 1d6+4)

Urso
FR +6, CON +6, AGI +3, PER +3
Ataques 3 (mordida 50% dano 1d10,
Garras x2 45% dano 1d6+13).

X

Xadrez dos Deuses

Este Artefato Grego consistia em um tabuleiro de xadrez confeccionado por Zeus em pessoa. Este tabuleiro, segundo as lendas, era capaz de reger a vida de todas as pessoas sob influência da cultura helenística. Para isto, Zeus possuía uma grande estante em um dos salões do Olympus, onde guardava estatuetas de argila com semblantes de todas as pessoas que viviam na Grécia e reinos adjacentes. Conforme a necessidade dos deuses, eles poderiam posicionar as estatuetas no tabuleiro e movimentá-las conforme desejado. E este tabuleiro refletia-se na Terra, onde as pessoas envolvidas viajavam (muitas vezes por motivos diversos, e sem nem saber que estavam sob a influência dos deuses), encontravam-se com outras pessoas, entravam em guerras pessoais e apaixonavam-se por puro capricho dos deuses Olimpianos.

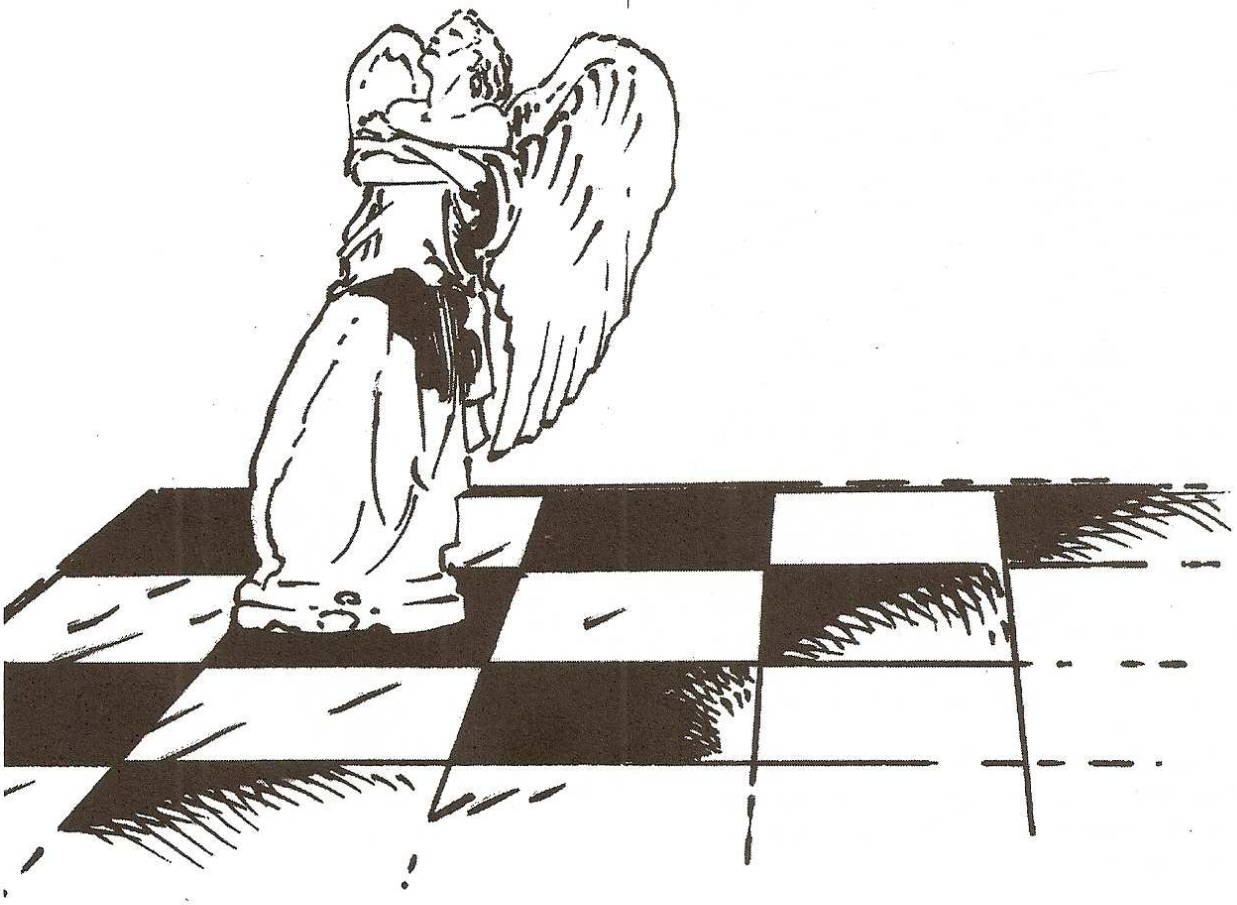
Dizem que este artefato foi perdendo poder com a queda do Império Grego, e que na Era Cristã ele já havia praticamente perdido toda a sua influência na Terra, MAS, nos Reinos de Velha Arcádia, este Artefato ainda é muito temido e respeitado, pois Zeus e os deuses Olimpianos ainda mantém grande influência sobre o povo de lá.

Xadrez dos Nimbus

Este é um dos artefatos mais poderosos que se tem notícia. A casta dos Anjos Nimbus é uma das mais antigas que existe, e considerada a mais poderosa de todas as castas angelicais. Os Nimbus são facilmente reconhecidos em sua forma natural, pois possuem halos luminosos que ostentam sobre suas cabeças (chamados por alguns de auréolas). Os Nimbus possuem um dos poderes mais fantásticos do universo: o controle absoluto sobre um mortal. Os Anjos possuem muitos poderes ligados ao sentimento e às emoções humanas, mas no caso destes Anjos, o controle de suas palavras sobre os humanos é absoluto. O mero som de suas vozes é capaz de comandar e ditar leis aos humanos, e estas nunca são questionadas.

Políticos por natureza, os Nimbus exercem grande poder na Cidade de Prata, lar dos Anjos da Religião Católica. Originalmente, eram em número de 33, mas 11 deles rebelaram-se contra o Conselho Nimbus, pois acreditavam que deveriam comandar a Terra como Imperadores Absolutos.

Palamedes foi o inventor do Xadrez Nimbus. Um dos mais antigos Anjos dos Céus, realizou um grande ritual com o auxílio de poderes que até hoje ninguém sabe exatamente quais, e criou o Jogo de Xadrez Celestial. Muitos argumentam que o tabuleiro não é uma criação dele, mas um reflexo da realidade e da Roda dos Mundos em seu palácio atemporal.



A descrição do artefato para os humanos é quase incompreensível: o tabuleiro assemelha-se a um tabuleiro de Xadrez, localizado nos reinos espirituais, mas cada uma das 64 casas subdivide-se em 64 outras casas menores (formando vários outros tabuleiros dentro do primeiro) e cada uma destas casas, por sua vez, dividem-se em 64 casas pretas e brancas, que por sua vez subdividem-se novamente.

Dezenas de dimensões são utilizadas, e o conjunto inteiro possui bilhões e bilhões de peças brancas e negras, espalhadas por diversas dimensões no espaço-tempo, que movem-se através de múltiplas realidades. As peças mudam de posição, de cor e até mesmo de tabuleiro, sendo promovidas ou rebaixadas de acordo com ações realizadas na Terra. Dizem, também, que o prêmio máximo desta partida é o controle absoluto da Orbe Terrestre.

Os 11 Nimbus rebeldes (denominados Obscuri Nimbus, ou Anjos Caídos) estabeleceram palácios na Terra e em Spiritum, e arquitetam suas partidas contra seus irmãos Nimbus, na Cidade de Prata. Este jogo de Xadrez está acontecendo paralelamente a muitos acontecimentos, como a Guerra entre Anjos e Demônios, entre Anjos Caídos e Anjos e entre os Humanos e os Demônios. Todos são peças de um jogo maior, e todos podem fazer seus movimentos, conscientes ou manipulados.

Dizem que a Perseguição aos Cristãos em Roma, a expansão do Império, a aniquilação das culturas pagãs, os Cavaleiros Templários (originalmente), a Inquisição, o Vaticano e até mesmo as duas Guerras Mundiais foram causa ou conseqüência desta Guerra.

Alguns sábios dizem que o Artefato é apenas um marcador das ações dos Nimbus, enquanto outros acreditam que os Anjos sejam mesmo poderosos o suficiente para manipular a realidade. A maioria dos especialistas nem acredita na existência deste artefato, visto que jamais nenhum mortal colocou os olhos nesta peça. A grande maioria dos Magos e feiticeiros acredita que o tabuleiro celestial seja apenas uma metáfora para o jogo político dos imortais. Os outros deuses consideram este artefato como uma fábula, perpetuada pelos Nimbus como meio de manter uma aura de medo sobre sua Casta, e auxiliá-los em seus próprios planos.

Xícara Azulada

Esta xícara de pedra azulada era (e ainda é) utilizada pelos membros da Ordem de Tenebras para assassinar sua família em honra aos deuses negros.

Quando os necromantes mais poderosos da Ordem precisavam passar pelo último teste antes de serem aceitos no Terceiro Círculo dos Mistérios (que consistia em assassinar sua família mundana por meio de envenenamento), eles utilizavam-se destas xícaras em seus rituais.

A xícara azulada em si não possui nenhum tipo de poder mágico, mas são consideradas objetos sagrados pelos sacerdotes da Irmandade.

Dizem que as almas sacrificadas através das xícaras azuladas de Tenebras permanecem como escravas da Ordem, sendo consultadas pelos Oráculos de acordo com sua experiência e Perícias.

Xícara de Luvithy

Esta xícara sempre permanece cheia de um líquido com a cor, consistência, e doce odor de mel. Este líquido permanece na xícara a menos que alguém esteja bebendo de fato diretamente nela. A natureza do líquido depende de quem está bebendo. Para os seguidores de Luvithy, (ou outro deus do mal, a critério do Mestre) a bebida tem gosto de mel, e restaura até 2d6 pontos de dano de quem beber. Para seguidores de outros deuses, o líquido tem gosto de vinagre, e causa 1d6 pontos de dano por gole tomado (mais um Teste contra venenos para evitar uma intoxicação alimentar). A xícara é utilizável uma vez por pessoa por dia.

Xícara do Assassino

Este item pode ser usado para produzir uma dose de veneno por dia. O veneno permanece potente contanto que fique na xícara, embora possa ser misturado com vinho ou outras bebidas para mascarar sua presença. A vítima deve beber diretamente da xícara, pois remover o veneno faz com que ele perca sua força em 3d6 rodadas.

Cada Xícara do Assassino possui seu próprio tipo de veneno. Sorteie nas tabelas abaixo que tipo específico de veneno a xícara encontrada produz.

Nas tabelas, temos o Tempo até o veneno fazer efeito após a ingestão, a Força do Veneno e o efeito final na tabela abaixo para cada xícara (jogue 1d100 para CADA Atributo). FR indica contra que valor a vítima deve fazer seu Teste de Resistência (CON). O efeito indica quanto a vítima recebe de dano caso falhe o Teste e caso passe o Teste.

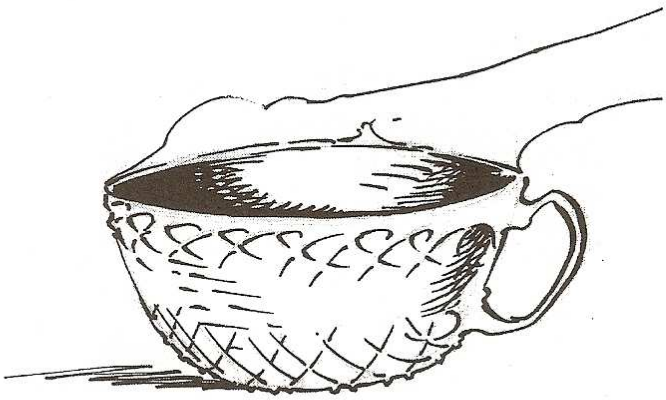
Tempo	1d10
imediato	1-3
1-2 min	4-5
2-5 min	6
5-10 min	7
1-2 horas	8
2-12 horas	9
6-12 horas	0

Força	1d100
10	01-20
13	21-40
16	41-60
20	61-70
25	71-85
30	86-95
35	96-00

Efeito	1d100
debilitante / 0	01-20
paralisante / 0	21-40
1d6 / 3	41-50
2d6 / 1d6	51-70
3d6 / 1d6+3	71-80
4d6 / 2d6	81-90
5d6 / 3d6	91-00

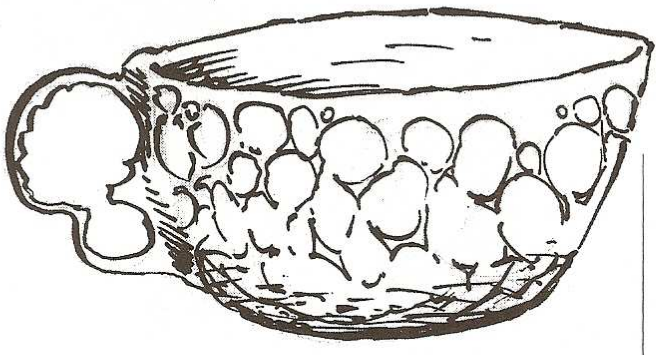


Xícara do Amor



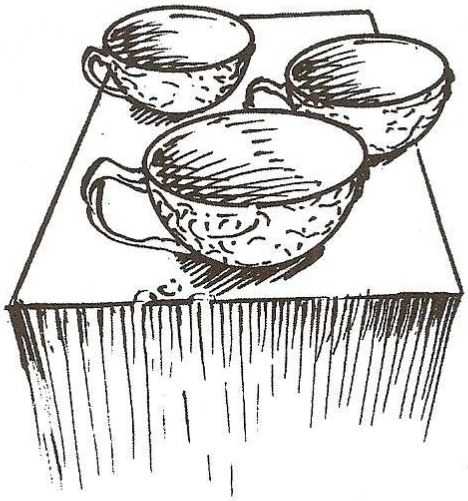
Qualquer criatura que bebe desta xícara tem que fazer um Teste de Resistência de WILL contra 15 ou se apaixona desesperadamente pelo primeiro membro de sua raça ou espécie do sexo oposto que ele vê (em alguns casos, do mesmo sexo). Criaturas sem gênero são imunes aos efeitos deste item. Uma bebida desta xícara cancela os efeitos da Xícara de Repulsa, e vice-versa. O efeito dura algumas horas apenas, mas a vítima não se lembra necessariamente ter sido enfeitiçada.

Xícara de Repulsa



Qualquer criatura que bebe desta xícara tem que fazer um Teste de Tesistência de WILL contra 15 ou passa a odiar a primeira pessoa que vê. Uma bebida desta xícara cancela os efeitos da Xícara do Amor, e vice-versa. O efeito dura algumas horas apenas, mas a vítima não se lembra necessariamente de ter sido enfeitiçada.

Xícaras de Poções

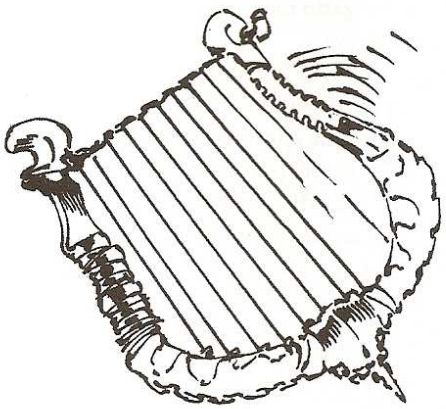


Este é um Item Mágico muito raro e útil para Magos e guerreiros. O Usuário desta xícara adquire conhecimentos sobre os poderes e usos de qualquer poção ou líquido que colocar nela. Para a xícara funcionar, o líquido deve ser colocado nela e deixado durante duas noites.

Na manhã do terceiro dia, o Mago saberá com certeza que tipo de líquido está colocado na xícara. A critério do Mestre, um veneno ou poção amaldiçoada pode fazer um Teste de Resistência para ocultar seus aspectos mais poderosos. Tentativas repetidas para usar a mesma xícara contra tal líquido produzirá resultados idênticos.

Y

Yan-Ti



Yan-Ti era a famosa lira de Tien-Mu na mitologia chinesa. Tien-Mu era a deusa dos trovões e raios e era retratada como uma jovem chinesa vestindo sempre robes azulados em que um observador poderia ver nuvens carregadas e trovões movimentarem-se nas sedas desta vestimenta. Tien-Mu possuia uma lira capaz de convocar as tempestades.

Se a deusa tocasse apenas uma corda, uma chuva leve abençoaria a região onde ela estivesse. Com duas cordas, a chuva seria intensa, acompanhada de ventos. Com três ou quatro cordas tocando, a chuva seria muito forte, e os ventos poderiam até mesmo carregar um homem. Com cinco ou seis cordas, a deusa era capaz de gerar uma tempestade com muitos raios e relâmpagos, suficiente para alagar casas, romper diques e destruir plantações.

A deusa só se utilizava da lira para punir as vilas que lhe faltassem com o devido respeito. A sétima e oitava corda nunca foram utilizadas, mas especula-se que Yan-Ti seja capaz de conjurar furacões e tormentas catastróficas com elas. Mais tarde,Tien-Mu foi substituída no panteão chinês por Lei-Kung, um deus retratado como um corcunda extremamente feio, de pele azul e asas em suas costas, mas sabe-se que os dois deuses possuem uma grande amizade.

Yggdrasil

Yggdrasil é o nome da Árvore do Mundo na mitologia nórdica. Associada à Árvore da Cabala, é reverenciada pelos deuses de Aasgard e pelos Magos da Ordem Luft e todas as Ordens de Magia descendentes dos arianos.

Yggdrasil possui sua copa em Paradísia, mas suas raízes espalham-se pelos nove mundos. Dizem que nas frutas de Yggdrasil estão as respostas às grandes perguntas da humanidade. Yggdrasil encontra-se nos campos de Aasgard, protegida sempre por uma centúria de Valkírias, denominadas Protetoras da Árvore Sagrada, e somente os deuses de Aasgard ou aqueles com autorização de Odin podem visitá-la.



Z

Zarabatanas Mágicas

Ver Armas Mágicas.

Zarabatana Tellers

Estas zarabatanas foram forjadas por Demônios coxos para Adrienne, uma das mais antigas prostitutas da Babilônia, quando Sodoma e Gomorra foram destruídas pelos Anjos. Adrienne tornou-se rapidamente consorte de Lilith e Bittrettir em seus reinos de luxúria.

A Succubus Adrienne veio à Terra no ano de 1314, expulsa de Sodoma por ter destruído uma das escravas preferidas de Lilith, apenas porque esta havia derramado vinho em seu colo durante um banquete. Lilith ficou possessa com a Feiticeira e iria mandar decapitá-la, mas Adrienne conseguiu, através de favores sexuais, que um Anjo Caído abrisse um Portal para que ela pudesse escapar para a Terra. Após dezenas de amantes, que tiveram fins trágicos, Adrienne encontrou um bardo charlatão chamado Marcel, que se uniu à Succubus com um plano para aproveitar o furor religioso deste período e arrecadar grandes somas de dinheiro.

Montaram uma seita religiosa, baseada nos preceitos da Igreja Católica, chamados Caminhantes, pois levavam suas mensagens de cidade em cidade. Mas seus reais motivos eram muito diferentes. Com a ajuda deste Item Mágico, os chefes manipulavam as mentes dos membros da seita, extorquindo dinheiro e posses.

A Zarabatana Tellers funcionava da seguinte maneira: o Dono do item escreve as ordens desejadas em um pequeno pergaminho e o enrola cuidadosamente ao redor de um dardo especialmente preparado para este Ritual. Durante a missa, o dardo deve ser disparado na vítima. Qualquer pessoa atingida pelo dardo deve passar em um Teste de WILL vs. 20 ou tornar-se obrigado magicamente a cumprir as ordens escritas na mensagem.

Com o tempo, as loucuras de Marcel começaram a despertar a suspeita dos membros da seita, ao mesmo tempo em que um grupo de Alastores espanhóis da casta Daemon foi encarregado de recapturar Adrienne e levá-la de volta ao Inferno. Após várias discussões internas, e membros da seita expulsos ou assassinados por Marcel, os Daemons conseguiram localizá-los. Assim que chegaram à cidade onde estavam, Marcel acusou os Aventureiros de serem falsos profetas, e tentou jogar a seita contra os três Alastores.

Com ajuda interna dos membros que haviam sido enganados, os Daemons conseguiram desmascarar Marcel e Adrienne, causando uma grande rebelião na seita. Ao fim da rebelião, com a ajuda dos Daemons, os membros da Seita dos Caminhantes derrotaram os dois, e os Alastores conseguiram recapturar a Succubus fugitiva.

Ninguém sabe o paradeiro atual de Marcel, mas sabe-se que ele conseguiu levar a zarabatana com ele. Dizem que ele ainda vaga pelas cidades, utilizando-se das mensagens mágicas para tentar conseguir algum poder dentro da Igreja, mas até onde se sabe, não atingiu nenhum de seus objetivos.



Tabelas de Sorteio

Após a leitura de quase 1.000 itens mágicos (sem contar as variantes), jogadores e mestres podem se sentir perdidos na hora de escolher um item para acrescentar na aventura. São muitas variante e opções, com poderes muito diferentes entre si. Para ajudar nessa tarefa, criamos estas tabelas.

Classificamos os itens presentes nesse livro em quatro categorias: armas, proteções, raridades e utensílios.

Em armas pode-se encontrar... armas. As proteções incluem armaduras, escudos, broches e uma série de outros itens que visam protejer o seu dono seja por efeitos físicos ou místicos (itens que aumentam ou recuperam pontos de vida podem estar incluídos nessa categoria). Os utensílios são os itens gerais, com formas e poderes que não se encaixam nas descrições anteriores. A categoria raridades é composta por itens de quantidade limitada ou mesmo únicos (e prevalece sobre as demais: antes de ser uma espada, Excalibur é uma raridade). É importante observar que as raridades não são necessariamente itens poderosos, na medida em que o critério de separação dessa categoria não foi sua função, mas sua história de criação.

A seguir apresentamos uma série de tabelas que permitem a jogadores e mestres escolher um item mágico específico como autênticos jogadores de RPG: rolando dados.

Como as tabelas ficariam muito grandes (e temos apenas 1d100 para sortear), diferenciamos alguns itens mais comuns em subtabelas. Quando a tabela indicar apenas um nome de item, significa que o sorteio acabou: basta consultar o verbete que leva esse nome e teremos o item sorteado.

Observação: pode ser interessante em um sorteio pular diretamente para uma tabela específica. Por exemplo, se o mestre deseja sortear uma arma, pode ir direto para a tabela de armas.

Ao criar uma aventura, o Mestre decide que haverá dois itens mágicos com o mago necromântico.

Para o primeiro o Mestre rola 14. Consultando a tabela 0, vemos que o item é uma arma e devemos sorteaar na tabela 1. Na segunda rolagem, o valor foi 49, o que resulta em uma arma elétrica. Ao consultar a página 32, rolamos o dado mais uma vez para obter o valor 64: trata-se de uma arma com bônus de dano elétrico de 1d6. Por último, sorteamos o tipo de arma no verbete arma mágica (página 30) e o valor 04 aponta como resultado adaga. Portanto trata-se de uma adaga elétrica com bônus adicional de 1d6.

Para o segundo item obtemos 71 no sorteio, levando-nos à tabela de utensílios. No segundo sorteio, o valor 33 nos leva à tabela Utensílios 4. O terceiro sorteio resulta 93: Garrafa de Mensagens.

Tabela 0: Categoria do Item

categoria	1d100
Tabela 1: armas	01-25
Tabela 3: proteções	26-45
Tabela 5: utensílios	46-97
Tabela 15: raridades	98-00

Tabela 1: Armas

Arma	1d100
Arco de Dano +X	01-02
Arco de Distância	03-04
Arco de Precisão +X	05
Arma +X	06-40
Arma Congelante	41-42
Arma das 1001 formas	43
Arma das Trevas	44
Arma de Absorção	45
Arma de Luz	46
Arma de Velocidade +X	47-48
Arma Elétrica	49-50
Arma Hadjar	51
Arma Iluminada	52
Arma Incandescente	53-54
Arma Troll	55
Arma Voadora	56-57
Arma Voadora de Arremesso	58
Arma Voadora de Ricochete	59
Balas de Prata	60
Besta de Velocidade	61
Cutlass do Capitão	62
Cutlass Flutuadora	63
Dardos de Luz	64
Dardos Elétricos	65
Espada do Caçador	66-67
Espada do Cavaleiro	68-69
Espada Escocesa	70
Espada Grega	71
Espada Mat. de Insetos Gigantes	72
Espada Matadora de Goblins	73
Espada Rápida	74-76
Espada Silenciosa	77
Espada vs. Anjos	78-79
Espada vs. Demônios	80-81
Espada vs. Vampiros	82-83
Faca do Inquisidor	84
Faca do Ranger	85
Faca Satanista	86
Flechas de Potência	87
Katana dos Vampiros	88
Luvas de Golpear	89
Maça do Penitente	90
Punhal de Opala	91

Punhal do Ladrão	92
Rede Congelante	93
Rede Eletrificada	94
Rede Flamejante	95
Tabela 2: Armas Especiais	96-00

Tabela 2: Armas especiais

item	1d100
Adaga Diamante	01-02
Adaga do Troll	03-04
Adaga Homsi	05-06
Ampulheta Explosiva	07
Arma +X/ +Y/ +Z	08
Arma +X/+Y vs. Criatura	09-12
Armadilhas de Voolstag	13
Bastão de Tentáculos	14
Bastão Portátil	15
Bola de Boliche Mágica	16
Cajado Elemental	17-18
Cubo de Radiação	19
Cutlass Tripla	20
Dente de Sabre	21
Disco Assassino	22
Disco de Arremesso	23-24
Disco Vorpal	25
Drachenzahn Mística	26
Dwarfsbane	27
Espada Bastarda	28
Espada de Greyskull	29
Espada de Odin	30
Espada do Centauro	31-32
Espada do Ladrão	33-35
Espada dos Anões	36-38
Espada dos Elfos	39-41
Espada dos Gigantes	42-44
Espada Espectral	45-46
Espada Inteligente	47
Espada Múltipla	48-49
Espada OrcSlayer	50-53
Espada Paralisante	54-56
Espada Penetrante	57-58
Espada Petrificante	59-60
Espada TrollSlayer	61
Espada Vampírica	62
Espada Vigorosa	63
Espada Vorpal (Mutiladora)	64
Espada vs. Anjos de Edhen	65
Espada vs. Dem. de Infernun	66
Espadas de Ébano	67
Faca AGNI	68
Faca Conselheira	69
Facas Jin-Su	70
Flecha Anti-Mágica	71
Flecha de Afundar Navios	72
Flecha de Aniquilação	73
Flecha de Encantar	74
Flecha de Gancho e Fio	75
Flecha Voadora	76
Flechas de Diana	77
Funda de Maki	78
Garras do Dragão	79
Halberd das Fileiras	80
Halberd de Glinka	81
Instrumentos dos Keepers	82-83
Katana das Sombras	84
Katana de Saukas	85
Katana Demoníaca	86
Katana dos DeathKnights	87-88
Katar de Abdulla	89
Kopesh Sarracena	80
Lança Celestial	81
Luvas de Estrangular	82
Lynx	83
Maça do Trovão	84
Machado de Xangô	85
Machado Leal	86-87
Manoplas de Arremesso	88
Manoplas de Choque	89
Manoplas do Poder	90
Martelo Múltiplo	91
Martelo Protetor	92-93
Orbe de Destruição	94
Orbe de Morpheus	95
Orbe de Paralisação	96
Orbe do Fogo	97
Orbe Explosiva	98
Revólver abençoado pelo Diabo	99
Zarabatana Tellers	00

Tabela 3: Proteções

item	1d100
Armadura +X	01-25
Armadura +X/+Y vs. Criatura	26-30
Armadura de Disfarce	31-32
Armadura de Imolação +N	33
Armadura de Invisibilidade	34-35
Armadura de Levitação	36
Armadura de Silêncio	37-38
Armadura de Vôo	39-40
Armadura do Besouro	41
Armadura do Terror	42
Armadura do Viajante	43
Armadura Espartana	44
Armadura Flutuante +X	45
Armadura Regenerativa	46
Armadura Sem Peso	47-49
Armaduras da Luxúria	50
Batina de Proteção	51
Batina de Proteção Mundana	52-53
Braceletes de Defesa	54-58
Braceletes de Invulnerabilidade	59
Capa das Sombras	60
Capa de Espinhos	61
Capa de Proteção	62-65
Escudo +X	66-77
Escudo +X/+Y vs. Criatura	78-79
Escudo Arremessável +1	80
Escudo contra Paredes	81
Escudo da Floresta	82
Escudo das 1001 Formas	83-84
Escudo das Neves	85
Escudo das Trevas	86

Escudo de Aterrissagem	87
Escudo de Infravisão	88
Escudo de Separação	89
Escudo dos Brasões +X	90
Escudo Espelho	91
Escudo Hadjar	92
Escudo Invisível	93
Escudo Luminoso	94
Simbiontes	95
Tabela 4: Proteções Especiais	96-00

Tabela 4: Proteções Especiais

item	1d100
Ágata de Bruman	01
Ágata Musgosa	02
Ametista Infernal	03
Amuleto de Combate	04-05
Amuleto de Jade	06
Amuleto de Preservação	07
Amuleto de Proteção	08-12
Amuleto de Resistência Mágica	14-16
Amuleto de Saúde	17
Amuleto do Herói	18-19
Amuleto dos Projéteis	20
Amuleto Elemental do Fogo	21
Amuleto Refletor de Magias	22-23
Amuleto Três Vezes Abençoado	24
Anel de Alerta	25
Anel de Invulnerabilidade	26-28
Anel de Proteção	29-33
Anel de Reflexão de Magias	34
Anel de Regeneração	35-36
Anel de Resistência Mágica	37
Anel de Saukas	38
Ankh da Vida Eterna	39
Bandeira de Proteção de Tropas	40
Banheira de Curas	41
Banheira Ufurô	42
Bastão de Desencantamento	43
Bolsa de Proteção	44
Brinco dos Daiphires	45
Broche de Proteção	46
Broche Salvador	47
Cachecol Mágico	48
Colar de Proteção	49
Colar de Pura Respiração	50
Colar de Resistência	51
Diamante de Afastar Espíritos	52
Diamante de Resistência	53
Diamante do Fugitivo	54
Esfera Negra	55
Esmeralda de Prot. contra Frio	56
Espelho de Absorção	57
Frutinhas de Arcádia	58-59
Gema Escudo	60
Gongo de Dispersão	61
Hóstia de Exorcismo	62
Hóstia dos Cruzados	63
Insígnia Voorish	64
Insígnias de Proteção	65
Jarro da Imunidade	66
Loção Cadavérica	67
Maçãs de Curas Maravilhosas	68
Manta-Arraia	69
Medalhão de Imortalidade	70
Medalhão de Proteção	71-73
Medalhão de Res. à Petrificação	74
Medalhão de Res. à Venenos	75
Olhos de Proteção	76
Orbe de Anti-Magia	77
Orbe Santificada	78
Osso da Sorte	79
Pele de Dragão	80
Pentagrama Voorish	81
Pingente de Anul. de Sentim.	82
Pingente de Prot. Paral. de Pavel	83
Pingente de Proteção	84
Pó de Absorção	85
Robe de Proteção	86
Saco de Arroz Chinês	87
Scroll de Proteção	88-92
Scrolls de Proteção Elemental	93
Talismã de Prot. de Demônios	94
Talismã de Prot. Elementais	95
Talismã de Prot. Mortos-Vivos	96
Talismã de Res. Magias de Morte	97
Talismã de Resistência ao Fogo	98
Turquesa Salvadora	99
Wyengarr	00

Tabela 5: Utensílios

Como os itens específdicos são muito numerosos, foi preciso divivi-los em 8 tabelas menores para permitir o sorteio.

tabela	1d100
Tabela 6: Utensílios 1	01-10
Tabela 7: Utensílios 2	11-20
Tabela 8: Utensílios 3	21-30
Tabela 9: Utensílios 4	31-40
Tabela 10: Utensílios 5	41-50
Tabela 11: Poções, Óleos e Elixires	51-70
Tabela 12: Varinhas	71-85
Tabela 13: Anéis	86-00

Tabela 6: Utensílios 1

item	1d100
Ábaco de Cálculos	01
Abóbora em Carruagem	02
Absinto	03
Ágata das Névoas	04
Alianças Mágicas	05
Ametista Arcana	06
Ametista de Localização	07-08
Ametista de Ventriloquismo	09
Ametistas de Comunicação	10-11
Ampulheta de Stasis	12
Ampulheta do Alquimista	13
Amuleto contra Detecção	14-15
Amuleto da Juventude Eterna	16
Amuleto de Controle de Humanos	17-18
Amuleto de Criaturas	19-21

Amuleto de Falsifidade	22
Amuleto de Fraternidade	23
Amuleto de Montaria	24
Amuleto de Pyros	25
Amuleto de Sono Calmo	26
Amuleto do Inferno	27
Amuleto dos Climas Amenos	28
Amuleto dos Padres	29
Amuleto Elemental do Fogo	30-31
Amuleto Elemental da Água	32-33
Amuleto Elemental da Luz	34-35
Amuleto Elemental da Terra	36-37
Amuleto Elemental das Trevas	38-39
Amuleto Elemental do Ar	40-41
Amuletos de Comunicação	42-43
Amuletos Metálicos	44-46
Âncora do Velho Marinheiro	47
Antídoto Universal	48
Apito de Controlar Caninos	49
Aranhas de Metal	50
Armadilha das Fadas	51
Armadilha de Bacci	52
Aromas Mágicos	53
Asas da Calmaria	54
Asas das Fadas	55
Asas de Insetos	56
Asas Mágicas	57-58
Asas Protetoras	59
Astrolábio de Spiritum	60
Bacia de Purificação	61
Balança da Justiça	62
Balança da Verdade	63
Balão de Voar	64
Bandeira de Com. Mortos Vivos	65
Bandeira do Terror	66
Banheira de Animar Zumbis	67
Baralho de Criaturas	68
Baralho de Objetos Úteis	69
Baralho de Poker	70
Barco do Deserto	71
Barco Viking	72
Barril de Macacos	73
Barril de Preservação	74
Barril Eterno de Grog	75
Bastão de Cegos	76
Bastão dos Rituais	79-80
Batina de Influenciar Multidões	81
Batina do Exorcista	83-84
Baú dos Espíritos	85
Baú Mágico	86-87
Bigorna dos Anões	88
Bola de Cristal	89-91
Bola de Cristal Conselheira	92-93
Bola de Cristal de Perguntas	94-95
Bola de Cristal de Previsão	96-97
Bolsa de Ossos	98
Bolsa de Propriedade	99
Bolsa de Truques	00

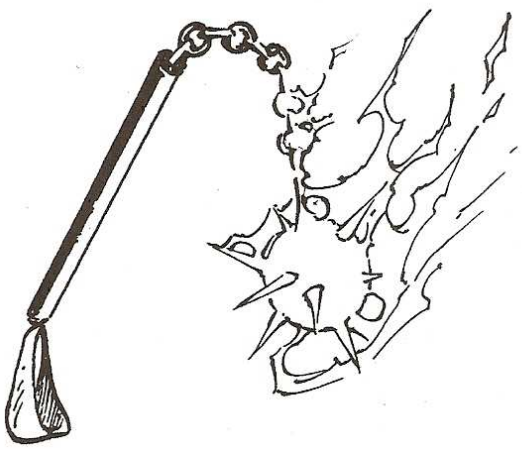


Tabela 7: Utensílios 2

item	1d100
Bolsa Mágica de Dinheiro	01
Botas com Asas	02
Botas de Aterrissagem	03
Botas de Equilíbrio	04
Botas de Levitação	05-06
Botas de Pegadas Variáveis	07
Botas de Pular	08
Botas de Resistência	9-10
Botas de Sete Léguas	11
Botas de Velocidade	12
Botas de Windwalk	13
Botas do Valentão	14
Braceletes de Ancoragem	15
Braceletes do Arqueiro	16-17
Braceletes do Vampiro Astral	18
Braseiro de Fogo Eterno	19
Braseiro do Sono Tranqüilo	20
Brincos de Atlântida	21
Brincos de Cristal	22
Brincos do Doppelganger	23
Brincos do Equilíbrio	24
Broche Artífice	25
Broche da Sabedoria	26
Broche de Anul. de Sentimentos	27
Broche de Avalon	28
Broche de Efeitos	29
Broche de Elfos	30
Broche de Gremlins	31
Broche do Camaleão	32
Broche do Cavaleiro	33
Broche Prateado	34
Bule do Chá	35
Bule dos Elfos Negros	36
Buraco Portátil	37
Bússola Mágica	38
Búzios	39
Cadeado Mágico	40
Caixa das Poções	41
Caixa dos Planos	42
Caixa Identificadora	43
Cajado de Comando	44-45
Cajado de Concentração	46
Cajado de Ressurreição	47
Cajado do Sacerdote	48
Cajado dos Druidas	49

Cajado Pethö	50
Caldeirão	51-53
Candelabro Clarabóia	54
Candelabro de Escuridão	55
Candelabro de Hospitalidade	56
Candelabro de Pirotecnia	57
Caneca do Café da Manhã	58
Cantil de Água Infinita	59-60
Cantil Purificador	61
Capa de Disfarces	62
Capa do Morcego	63
Capote de Conforto	64
Capuz de Invisibilidade	65-66
Cartas de Adivinhação	67
Cesta do Bebê	68
Cesta Mágica de Carregar	69-70
Cetro das Catástrofes	71
Cetro de Marte	72
Cetro do Inferno	73
Chapéu de Disfarces	74
Chapéu de Teleportação	75
Chapéu do Conhecimento	76
Chapéu dos Sonhos	77
Chave Mágica	78
Chicote de Escalada	79
Chifre de Animar os Mortos	80
Chifre de Anulação Mística	81
Chifre de Chamar Anim. Selv.	82
Chifre do Rinoceronte	83
Cinto da Serpente	84
Cinto de Castidade Mágico	85
Cinto dos Piratas	86
Cinturão de Força de Gigantes	87
Cinturão de Hipólita	88
Cinturão de Muitos Bolsos	89
Cinturão do Troll	90
Cogumelos de Viagem Astral	91-93
Cola Mágica	94
Colar de Disfarces	95
Colar de Idiomas	96
Colar de Saphix	97
Colares de Aterrissagens Seguras	98
Contrato Mágico	99
Cordão de Amarrar Demônios	00

Tabela 8: Utensílios 3

item	1d100
Cordas Místicas	01
Correntes de Controlar Animais	02
Correntes Mágicas	03
Crânios	04
Crânios do Conhecimento	05-06
Criaturas de Ramangor	07
Cristais de Aprisionamento	08
Cristais Mágicos	09
Cristais Mágicos de Perícia	10
Cristais Mágicos dos Caminhos	11-16
Cristais Mágicos dos Druidas	17
Cubo de Imitar Sons	18
Cubo de Rubick	19
Cubo de Visibilidade	20
Dados Mágicos	21
Dedos de Ladrão	22
Dedos do Alquimista	23
Dedos do Assassino	24
Diamante de Aniquilação	25
Diamante Dragão	26
Diapasão de Abertura	27
Diapasão de Ataque	28
Diário de um Mago	29
Diário Indestrutível	30
Escada de Zupanni	31
Escaravelho Dourado	32
Esmeralda do Ermitão	33
Espelho da Verdade	34
Espelho de Aprisionamento	35
Espelho de Detecção	36-37
Espelho dos Planos	38
Espelho Duplicador	39
Espelho Portal	40-41
Espelho Revelador	42
Espelhos que Tudo Vêem	43-44
Espinho do Sono	45
Estatueta dos Macacos	46
Faca de Enc.Passagens Secretas	47-48
Familiares	49
Feijões Mágicos	50
Ferraduras da Velocidade	51-52
Ferraduras de Força	53
Ferraduras de Resistência	54
Ferraduras do Zephyr	55
Ferramentas do Artífice	56
Ferramentas Mágicas	57-59
Ferrugem Mágica	60
Figurino Mutável	61
Fivela Italiana	62
Flauta das Fadas	63
Flauta de Ossos	64
Flecha Mensageira	65
Flecha Notável	66
Floco de Neve Permanente	67
Fogo Negro	68
Forca da Justiça	69
Forja de Daglir	70
Frasco das Tormentas	71
Frasco de Água Benta	72-76
Frasco de Água Morta	77-79
Frasco de Veneno Infinito	80-81
Frasco Espectral	82
Frasco Identificador	83
Fyn-Fae-Fun	84
GagNoz	85
Gaita da Confusão	86
Gaita de Fole	87
Gancho de Alpinista	88
Gárgula	89-91
Garrafa de Ferro	92
Garrafa de Mensagens	93
Garrafa de Névoa Eterna	94
Garrafa Prisão	95
Gema de Detecção	97
Gema dos Desejos	98
Golem	99
Grilhões Mágicos	00

Tabela 9: Utensílios 3

item	1d100
Harpa de Encantar	01
Harpa de Nero	02
Horóscopo Mágico	03
Incenso de Captura de Espíritos	04
Incenso de Rompimento de Vôo	05
Incenso Prisão	06
Instrumento Musical Mágico	07-10
Jarro das Névoas	11
Jarro de Contenção Imediata	12
Jarro de Evaporação Imediata	13
Jarro do Alquimista	14
Jaspe Solar	15
Jóias com Efeito Lunar	16
Jóias com Efeito Solar	17
Laço da Verdade	18
Laço do Pastor	19
Lacre Mágico	20-22
Lâmpada Mágica	23
Lamparinas de Luz Contínua	24-25
Lençol Protetor	26
Linha Invisível	27
Lira de Edificação	28
Lira de Quebrar	29
Loção de Barba	30
Loção do Bardo	31
Luvas de Prestidigitação	32
Magus	33
Manoplas de Escalada	34
Manoplas de Moldar Pedra	35
Manoplas de Rem. Armadilhas	36
Mapa do Tesouro	37-38
Martelo de Forjar	39
Máscara Áurea	40
Máscara Crocodilo	41
Máscara da Caveira	42
Máscara de Horror	43
Máscara do Gorila	44
Máscara dos Espíritos	45
Máscara sem Rosto	46
Medalhão contra o sono	47
Medalhão de Enxergar	48
Medalhão de Escrit. e Burocr.	49
Medalhão de Leitura de Mentes	50-52
Medalhão de Mud. de Tamanho	53
Medalhão de Proj. de Pensam.	54
Medalhão de Trocar e Segurar	55
Medalhão dos Mortos-Vivos	56-57
Medalhão dos Portais	58
Menires	59
Mochilas de Grande Capacidade	60
Moeda da Sorte	61
Moeda de Criaturas	62
Navio Fantasma	63
Navio Fenício	64
Néctar de Zumbi	65
Objetos Inteligentes	66-67
Óculos de Enxergar Invisível	68
Óculos de Sol	69
Óculos de Visão Noturna	70
Olho Mau	71
Olhos de Encantar	72
Olhos de Petrificação	73
Olhos do Perito	74
Olhos dos Cumes	75
Orbe de Abertura	76
Orbe de Fumaça	77
Orbe de Transcurso	78
Orbe do Silêncio	79-80
Osso de Animar Zumbis	81
Ovos de Dinossauro	82
Ovos de Transformação	83
Paleta Criativa	84
Paleta de Pintura Mágica	85
Papagaio de Cristal	86
Papel de Tradução	87-89
Papel de Transcrição	90
Pedra de Estimação	91
Pedra do Poço	92
Pedras de Luz Contínua	93
Pena de Ditado	94
Pentagrama de Daelorr	95
Pérolas do Poder	96
Piano Portátil	97
Pilão Voador	98
Pingente de Anansi	99
Tabela 14: Livros da Magia	00

Tabela 10: Utensílios 4

item	1d100
Pingente de Avalon	01
Pingente de Det. Mortos Vivos	02
Pino Metálico Asimani	03
Pó Celestial	04
Pó de Diminuição	05
Pó de Enxergar Pegadas	06
Pó de Invisibilidade	07
Pó de Morpheus	08-09
Polimento Perfeito de Pasquali	10
Polimento Perm. de Pasquali	11
Polimento Petro de Pasquali	12
Quadros Mágicos	13
Quartzo de Kuan-Shin	14
Queijo Mágico de Michael	15
Quodbas	16
Raízes Mágicas	17-18
Relógio Portal	19
Robe Astral	20
Robe da Aranha	21
Robe da Arraia	22
Robe de Batalha	23
Robe de Mistérios	24
Robe de Objetos Úteis	25
Robe de Pedra	26
Robe Estrelado	27-28
Robe Fantasmagórico	29
Robes de Ironsilk	30
Rubi das Fogueiras	31
Rubi das Fúrias	32
Rubi de Vida	33

Saco de Bolinhas de Gude	35
Saco de Bolinhas de Piche	36
Saco de Coisas Velhas	37
Saco de Feijões Mágicos	38
Saco de Folhas	39
Saco de Ossos	40
Saco sem Fundo	41-42
Safira de Predizer o Tempo	43
Safira de Raios	44
Safira de Resistência à Raios	45
Safira de Silêncio	46
Safira de Vôo	47
Sapatilhas de Dançar	48
Scroll Mirabilis	49
Sino de Despertar	50
Sino de Morcegos	51
Sino de Outono	52
Sino do Destino	53
Sino do Ranger	54
Solvente Inorgânico	55
Solvente Orgânico	56
Taça Abençoada	57
Taça de Antídoto	58-59
Talismã de Concentração	60
Tambor de Mensagem	61
Tambor de Pânico	62
Tambor de Surdez	63
Tambor do Elefante	64
Tambor dos Trovões	65
Tapete Voador	66-68
Tarnish	69
Tarot	70-71
Tesoura Astral	72
Tesoura de Cortar Ferro	73
Tocha de Luz Contínua	74
Tocha Mágica	75
Topázio	76
Trabalhador Maravilhoso de Jóias	77
Triturador Maravilhoso de Jóias	78
Tubos de Diminuição	79
Urna de Michaelli	80
Urna Sábia de Aurélius	81
Vaso de Contr. Elem. da Água	82
Vassoura Animada	83
Vassoura Animada Multiplic.	84
Vassoura de Limpeza	85
Vassoura Inflamada	86
Vassoura Voadora	87-89
Vela de Conjuração	90
Vela dos Espectros	91
Velas do Inferno	92
Velas Elementais	93
Velas Negras	94
Vestuários Sagrados	95
Xícara da Repulsa	96
Xícara de Luvithy	97
Xícara de Poções	98
Xícara do Amor	99
Xícara do Assassino	00

Tabela 11: Poções, Óleos e Elixires

item	1d100
Bálsamo de Bacchus	01
Bálsamo de Curas	02
Bálsamo de Desencantamento	03-04
Bálsamo para Queimaduras	05-08
Elixir da Cura Total	09
Elixir da Juventude	10
Elixir da Verdade	11
Elixir da Vitalidade	12
Elixir de Aquiles	13
Elixir de Hermes	14
Elixir de Saúde Mágica	15
Elixir de Saúde Perfeita	16
Elixir do Amor	17-18
Elixir Metálico	19
Óleo da Vida	20-21
Óleo de Conserva Temporal	22
Óleo de Desencantamento	23-24
Óleo de Despetrificação	25
Óleo de Luminescência	26
Óleo de Resistência	27-29
Óleo de Tífon	30
Óleo de Viagem Astral	31
Poção Aracnídea	32
Poção Astral	33
Poção da Sereia	34
Poção de Atributos	35-37
Poção de Bafo de Dragão	38
Poção de Balder	39
Poção de Controle	40-42
Poção de Controle de Humanos	43
Poção de Criação de Homúnculo	44
Poção de Cura	45-58
Poção de Desencantar	59
Poção de Digestão	60
Poção de Diminuição	61-62
Poção de Equilíbrio	63
Poção de Escuta	64
Poção de Força de Gigante	65-67
Poção de Forma Espectral	68
Poção de Forma Gasosa	69-70
Poção de Gregoire	71
Poção de Guelras de Peixe	72
Poção de Heroísmo	73-75
Poção de Invisibilidade	76-77
Poção de Ishtar	78
Poção de Ísis	79
Poção de Janus	80
Poção de Leveza	81
Poção de Licantropia	82
Poção de Lich	83
Poção de Meditação	84
Poção de Metamorfose	85
Poção de Múltiplas Formas	86
Poção de Regeneração	87-88
Poção de Resistência	89
Poção de Virgindade	90
Poção de Vôo	91
Poção do Camaleão	92
Poção do Crescimento	93-94

Poção dos Fungos	95
Poção dos Jothuns	96
Poção Elástica	97
Poção Ganesha	98
Poção Veidt	99
Ungüento de Anúbis	00

Tabela 12: Varinhas

item	1d100
Varinha de Aqua-Marine	01-02
Varinha de Aqua-Marine (Ef. Aquos)	03-05
Varinha de Circe	06
Varinha de Condão	07-14
Varinha de Conjuração	15-18
Varinha de Cristal	19-20
Varinha de Cristal (Efeitos de Luz)	21-23
Varinha de Descoberta de Metais	24
Varinha de Detecção	25-30
Varinha de Detecção de Inimigos	31-34
Varinha de Detecção de Magia	35-42
Varinha de Esmeralda	43-44
Varinha de Esmeralda (Ef. de Terra)	45-47
Varinha de Fireballs	48-62
Varinha de Gelo	63-67
Varinha de Glóbulos Viscosos	68-69
Varinha de Lapis-Azuli	70-71
Varinha de Lapis-Azuli (Ef. de Ar)	72-74
Varinha de Névoas	75-77
Varinha de Opala	78-79
Varinha de Opala (Efeitos de Trevas)	80-82
Varinha de Paralisia	83-86
Varinha de Portas Secretas	87-88
Varinha de Rubi	89-90
Varinha do Chaveiro	91
Varinha do Mar	92
Varinha dos Mortos-Vivos	93-94
Varinha dos Relâmpagos	95-99
Varinha Espectral	00

Tabela 13: Anéis

item	1d100
Anel Congelante	01
Anel das Línguas Antigas	02-03
Anel de Aceleração	04
Anel de Anansi	05
Anel de Arcádia	06
Anel de Armas Mágicas	07-08
Anel de Átila	09
Anel de Aumento de Atributo	10-17
Anel de Controle de Animais	18-20
Anel de Demeter	21
Anel de Disfarces	22-24
Anel de Eletricidade	25-26
Anel de Infravisão	27-36
Anel de Invisibilidade	37-46
Anel de Invisibilidade Coletiva	47-48
Anel de Ishtar	49
Anel de Khnemu	50
Anel de Leviathan	51
Anel de Levitação	52-57
Anel de Localização	58-59
Anel de Luz	60-61
Anel de Projeção de Vontade	62
Anel de Shamrock	63
Anel de Sombras	64
Anel de Spiritum	65
Anel de Tanatos	66
Anel de Telecinésia	67-69
Anel de Teleporte	70-71
Anel de Tolian	72
Anel de Transf. em Animais	73-74
Anel de Transf. Humana	75-76
Anel de Vôo	77-80
Anel de Waterwalkin	81-88
Anel do Gafanhoto	89-90
Anel do Licantropo	91-93
Anel do Necromântico	94-96
Anel dos Gárgulas	97
Anel dos Gênios	98-99
Anel Felino	00

Tabela 14: Livros da Magia

item	1d100
Archidoxis Magica	01-03
O Livro da Composição de Alquimia	04-09
The Book of Ebon Bindings	10-11
Calendário Místico de Tycho Brahe	12-13
Clavicula Salomonis	14
Corpus Hermeticum	15-18
Cyranides	19
Cthaat Aquadingen	20
Daemonigraphia	21
De Heptarchia Mystica	22-23
De Mysteriis Aegyptiorum et Chaldaerum	24
De Nigromancia	25
De Occulta Philosophia Libri Tres	26-30
De Oraculis Chaldaica	31
Dr. Faustus Gewaltiger Meergeist	32-37
Fourth Book of Occult Phylosophy	38-39
Heptameron	40-41
IbiGib	42
Infernicum Mallemancia	43
Le Grand Albert	44-49
Lemegeton (A Chave de Salomão)	50
Liber Sacratus	51-52
Liber Daemonium	53-55
Lithica	56-58
Livro de Enoch	59-60
Magia Naturalis et Innaturalis	61-66
Malleus Maleficarium	67-72
Methamorphosis	73
Monas Hieroglyphica	74-78
Necronomicom (Kitab-Al Azif)	79
On Stella Rays	80
Oracles of Nostradamus	81-86
Papyri Graecae Magicae	87-88
Rlyeh Text	89
Sepher Ha-Zohar	90
Sepher Yetsirah	91
Seven Cryptical Books	92

The Book of Eibon	93-94
The Treatises of Dr. Rudd	95
Thurba Philosophrum	96-97
Tratato Druidae at Arcadia	98
Voorish Rituals	99-00

Tabela 15: Raridades

item	1d100
Al-Sheddir	01
Anel de Arkanun	02
Arca de Deucalion	03
Arpão de Loviator	04
Arpão de Njord	05
Balança de Anúbis	06
Barco de Caronte	07
Bastão de Dagon	08
Bastão Rakshasa	09
Cabeça da Medusa	10
Caixa de Pandora	11
Cajado de Odin	12
Cajado do Abismo	13
Caldabog	14
Cetro da Prosperidade	15
Chave Prateada de Questor	16
Chicote Sagrado de Aifrahem	17
Coroa de Espinhos	18
Correntes de São Pedro	19
Cubo de Rubick	20
Cucko	21
Doomanheim	22
Durandal	23
Escorpião Dourado de Mudrah	24
Espelho de Yabal	25
Estátuas Animadas	26
Faca de Dalila	27
Flauta de Hammelin	28
Flauta de Inacius	29
Flauta de Orpheus	30
Flecha do Cupido	31
Flechas da Hidra	32
Fogo de Vaihiha	33
Fortaleza Instantânea de Papus	34
Harmonia	35
Harpa de Apolo	36
Izdubar	37
Jarro de Anubis	38
Jocasta	39
JothunStangen	40
Jozh	41
Juggernaut	42
Jumonji Yari Sagrado de Inari	43
Karanblade	44
Karen-al-Sahij	45
Karini	46
Karnag	47
Kwan	48
Lâmpada de Alhazred	49
Lança de Laviniah	50
Lança de Lugh	51
Lança de Odin	52
Linha de Ahab	53
Maçãs das Esperíedes	54
Machado de Doomak	55
Mangual de Nisroch	56
Manoplas de Dwarven	57
Mão de St. Stephen	58
Mascara de Oneiros	59
Medalhão Vectora	60
Montante de Shanower	61
Montante de Willian Wallace	62
Néctar de Valerian	63
Olho de Agamotto	64
Oráculo	65
Ovo da Fênix	66
Ovo de Emesh	67
Pedra Filosofal	68
Pele do Leão da Nemédia	69
Piano Mágico de Estevan	70
Pilão Voador de Baba Yaga	71
Poção de Panoramix	72
Poço de Bathory	73
Poço de Irem	74
Punhal de Adassis	75
Punhal de Brutus	76
Pyxis	77
Relíquias de Zuppani	78
Relógio de Morham Harwtorn	79
Relógio Dimensional	80
Roda de Zoroastro	81
Runizag	82
Rurig	83
Saco de Guideon	84
Saco de Santa Klaus	85
Tábua dos Destinos	86
Taças de Bathory	87
Tatehage okegawa Amaterasu	88
Trombeta de Heimdall	89
Turmalina de Namtar	90
Turquesa de Nerthus	91
Tzianni	92
Velocino de Ouro	93
Voorgablast	94
Windyna	95
Xadrez dos Nimbus	96
Yan-Ti	97
Tabela 16: Grandes Artefatos	98-00

Tabela 16: Grandes Artefatos

item	1d100
Ampulheta Romana	01-06
Arca da Aliança	07-11
Arca de Noé	12-17
Cornucópia	18-22
Espelho do Imperador	23-28
Excalibur	29-33
Funda de Davi	34-38
Hem	39-43
Lâmpada de Aladin	44-48
Lança do Destino	49-54
Maçã de Eva	55-59
Mjolnir	60-64
Pomo da Discórdia	65-69

Quarto Prego	70-75
Santo Graal	76-82
Santo Sudário	81-88
Xadrez dos Deuses	89-95
Yggdrasil	96-00

Tabela 17: Nível do Item

Para o sistema d20, o item mágico de ter um nível. Role na tabela abaixo e depois adicione o fator da tabela 18 de acordo com o item. Para as raridades e grandes artefatos, considere o nível do item como 25.

nível	1d100
1	01-40
2	41-60
3	61-70
4	71-80
5	81-87
6	88-92
7	92-95
8	96-98
9	99
10	00

item	fator
anéis	+11
armas e armaduras	+4
bastão	+8
cajado	+11
poções	+2
scrolls (pergaminhos)	-
varinhas	+8
demais itens	-

Itens Mágicos em Campanhas

Essa parte do livro destina-se principalmente a Mestres, mas a leitura também é recomendada a Jogadores.

Quando se deseja colocar itens mágicos em uma campanha, é importante prestar atenção a alguns detalhes importantes:

- **Balanceie o item em relação à Campanha**. Um item mágico muito poderoso pode estragar uma Campanha, pois os Personagens podem ficar dependentes dele. Isso pode acontecer principalmente com itens relacionados a combate em Campanhas de níveis mais baixos.

- **Balanceie os itens entre os Personagens**. Um Jogador que não possua itens comparáveis aos demais pode se sentir frustrado. Por outro lado, um item mais poderoso pode suprir uma limitação de um Personagem mais fraco. Tome cuidado com relação ao equilíbrio.

- **Use o bom senso**. Não permita que os Personagens virem cabides de itens. Imagine o ridículo de um Personagem usando 7 anéis mágicos ao mesmo tempo, todos com poderes distintos. Estabeleça limites e os explique aos Jogadores, mas faça isso antes que o problema se estabeleça. Abaixo segue uma lista de recomendações:

Anéis: apenas um em cada mão. Se houver mais de um, apenas o primeiro que foi colocado funcionará. Caso o Personagem deseje mudar o anel que está ativo, precisa tirar todos e colocar em primeiro lugar o que deseja que funcione. Isso leva uma rodada para se concluir.

Armas: pode possuir quanta quiser, mas carregar no máximo 4 (não por uma questão de poder mágico, mas de peso). O restante pode ficar guardo em outros lugares.

Armaduras e Escudos: obviamente, o Personagem só pode usar uma armadura e um escudo de cada vez.

Braceletes: apenas um par.

Broches, pingentes, medalhões, brincos e afins: até 2, independente da forma. Os demais podem ser usados mas ficam inativos. Funcionam apenas os dois primeiros colocados. Para mudar os itens em funcionamento, o Personagem deve proceder de modo semelhante aos anéis.

Diferentes itens de proteção: não permita mais do que 2. Funcionam apenas os maiores, os demais ficam inativos.

Peças de roupa: limite a uma de cada tipo.

Poções, óleos e elixires: não há problemas em se ter muitas poções, pois elas são itens que se usa uma única vez. Se um Personagem ingerir uma segunda poção quando a primeira ainda estiver em efeito, trate-as separadamente. Se forem efeitos contraditórios, uma anula a outra.

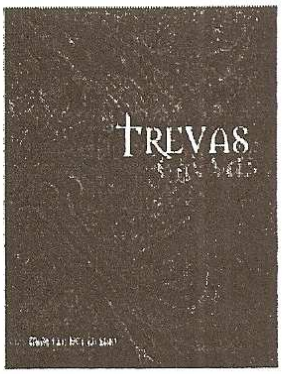
- **Crie o item mágico ANTES da Aventura** e não DURANTE ou no final. E lembre-se que os **NPCs também usam os itens mágicos** e não apenas os guardam em baús à espera dos Aventureiros sedentos por recompensas. Certa vez um Mestre montou uma Aventura na qual os Personagens deveriam enfrentar um poderoso mago, que foi derrotado conforme o esperado. Ao sortear os itens mágicos do mago, o Mestre notou que ele tinha um Anel de Teleporte. Pergunta-se: por que então ele não fugiu?!

- **Itens mágicos possuíam donos ANTES dos Personagens**. Salvo os itens feitos para os Personagens, os demais eram propriedade de alguém antes de serem encontrados (ou roubados, tomados...). Se o dono perdeu um objeto de alto valor, imagina-se que ele pretenda recuperá-lo. Isso pode dar origem a muitas aventuras.

- **Grandes artefatos possuíam donos ANTES dos Personagens e em geral eram semi-deuses** ou até mais poderosos. A única coisa mais perigosa que roubar um item mágico é roubar um artefato. Ou você acha que a Baba Yaga não ia sentir falta da sua casa?! Seja coerente com a história do artefato.

- **Modifique os itens mágicos**. Ao sortear na tabela, o Mestre chega a um Machado de Luz. No entanto, nenhum Personagem usa machado como arma de combate. Há duas saídas: uma é obrigar um dos Personagens a aprender uma nova arma (pode ser uma boa idéia). A outra é simplesmente mudar o machado para Espada de Luz e tudo se resolve. Se o Mestre seguiu as dicas acima, o sorteio foi feito antes da aventura e ninguém nem precisa ficar sabendo o que realmente aconteceu.

Outras Publicações



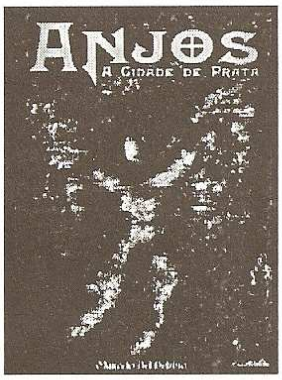
Trevas

O Horror da Idade das Trevas não está terminado. Infiltrados em nossa sociedade, Anjos e Demônios disputam palmo a palmo a vitória na Guerra entre o Céu e o Inferno, usando os humanos como peças em seu jogo de Xadrez Celestial. Neste RPG, você será convidado a fazer parte dos mortais que sabem a verdade.

Inclui regras completas para a criação de campanhas em qualquer época e local, descrição completa das principais Ordens Místicas mundiais, incluindo a Golden Dawn, Ordem do Graal, Ordem de Salomão, Casa de Chronos, Mandarins Chineses e muitas outras.

Considerado o melhor RPG nacional de todos os tempos, TREVAS vai sem dúvida nenhuma revolucionar o seu conceito sobre os RPGs.

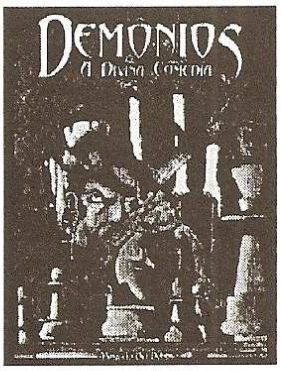
Anjos: A Cidade de Prata



Este RPG explica detalhadamente as cinco castas de Anjos que habitam a Cidade de Prata, possibilitando a utilização dos Anjos tanto como Personagens quanto como NPC's: **Corpore**, os Anjos da Guarda; **Protetore**, os Anjos Cabalísticos; **Captare**, os Caçadores de Demônios; **Recípere**, os Negociantes de Almas e **Nimbus**, os governantes celestiais. Traz também regras para construção de Personagem em qualquer período do tempo (presente, futuro, Antigüidade ou Idade Média), Poderes Angelicais, itens mágicos, armas, Magias e Rituais utilizados pelos Anjos em suas batalhas contra as forças das Trevas, além de novas Perícias e Aprimoramentos.

Além disso, há uma lista com a descrição dos 250 Anjos mais poderosos de todos os tempo, para serem utilizados como NPC's ou idéias para Aventuras.

Demônios: A Divina Comédia

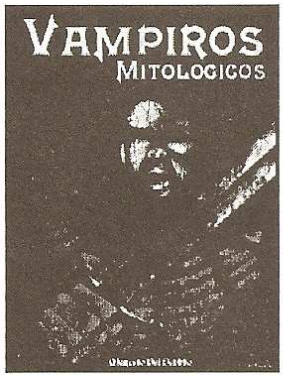


Totalmente baseado nos livros *A Divina Comédia* e *Paraíso Perdido*, DEMÔNIOS mantém-se 100% fiel ao texto e às descrições de Alighieri e Milton sobre o Inferno.

DEMÔNIOS traz a descrição completa de cada um dos nove Círculos do Inferno, incluindo um mapa. Descreve todas as criaturas, fortalezas, construções e monstros que habitam a dimensão demoníaca. Traz a história completa do Inferno, desde a queda de Lúcifer até os dias de hoje, explicando detalhadamente as razões da Guerra Celestial.

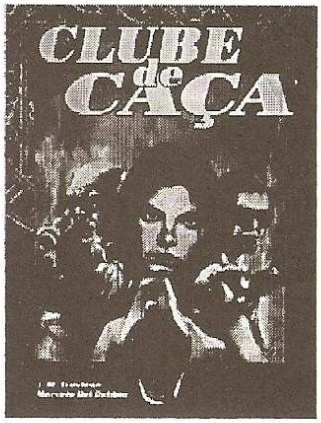
Regras para criar Personagens e NPCs Demônios, Anjos Caídos, Hellspawns, Death Knight, Succubi e Incubi, Espectros, Hordas Demoníacas e Gremlins, bem como novos poderes demoníacos. Novos itens mágicos, regras para a criação de Gárgulas, Imps, Homúnculos, Familiares e Mandrágoras.

Vampiros Mitológicos



Totalmente baseado em culturas reais, VAMPIROS MITOLÓGICOS traz a descrição completa das principais raças de Vampiros, originários das diferentes culturas antigas.

Conheça os **Strigoi**, Vampiros romanos que acompanharam toda a expansão do império; **Ekimdu**, Vampiros babilônicos resultado da comunhão do homem com um espírito maligno; **Asimani**, os temíveis feiticeiros imortais africanos que se alimentam de carne humana; **Lamiai**, os Vampiros serpentes da cultura grega; **Vrikolakas**, os filhos amaldiçoados de Licaon, condenados a vagar pela terra em companhia de seus irmãos lobisomens; **Kiang-Shi**, os Vampiros mandarins chineses; e finalmente os **Rakshasa**, Vampiros-Demônios hindus adoradores da deusa Kali. Conheça seus poderes, costumes e fraquezas. Inclui a biografia dos principais Vampiros literários de todos os tempos, incluindo Vlad Teppes (Drácula), Condessa Bathory, Lestat de Lioncourt, Barnabás Collins, Nicholas Knight, entre outros.



Clube de Caça

Durante milênios, os imortais manipularam a humanidade.

Agora a humanidade quer acertar as contas.

Vampiros são caçados e destruídos, Demônios são capturados e negociados, anjos são mantidos como troféus de seus algozes...

Uma rede de caçadores conhecida como Clubes de Caça leva horror aos imortais e em sua liderança está ninguém menos que o próprio Anjo da Morte.

Clube de Caça traz regras para jogar com personagens caçadores de vampiros, anjos ou demônios, Amazonas, Lobisomens e Daiphires.

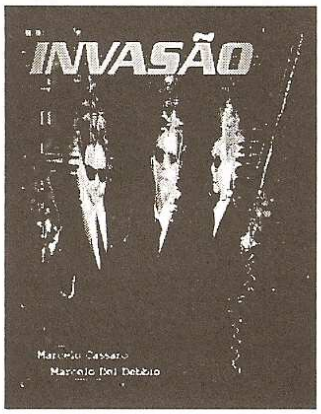
Divisória do Mestre



A DIVISÓRIA DO MESTRE possuiu as principais tabelas utilizadas no Sistema Daemon (podendo ser usada com TORMENTA, Arkanun, Invasão, Anjos, Demônios, Vampiros, Templários e outros), de modo a facilitar a coordenação das aventuras pelos Mestres de Jogo.

CORAÇÕES NEGROS, aventura pronta inclusa neste produto, é uma mini-Campanha para TREVAS, ambientada em Londres, para jogadores iniciantes ou intermediários.

Há uma descrição detalhada do cenário, trechos de um diário, fichas completas de 7 Personagens prontos para jogadores e dicas para criar continuações neste empolgante cenário. Um mapa de Londres indica os principais locais descritos na aventura.



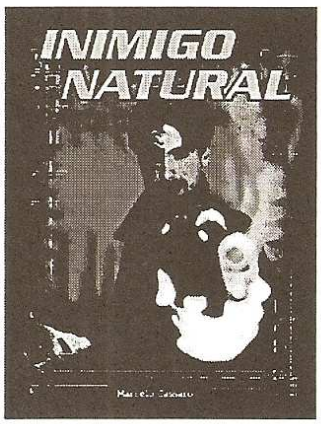
Invasão 2ª Edição

Todas as histórias de conspiração que voccê já leu ou ouviu são verdadeiras.

Agências secretas infiltradas no governo de diversos países estão empenhadas em esconder a verdade da população. Acordos com aliens foram feitos em benefício dessas agências, acobertando a guerra entre duas raças alienígenas.

INVASÃO traz regras para criação de Personagens agentes do FBI (incluindo US Marshalls, Arquivos e DEA), Projeto Majestic-12, NORAD/UFO Team (grupo militar secreto envolvendo equipes com poderes paranormais), Umbra Domini (facção moderna dos Cavaleiros Templários que emprega alta tecnologia), MiB (Homens de Preto) e Independentes (ufólogos, repórteres, experts e hackers) que sempre acabam envolvidos nestes casos.

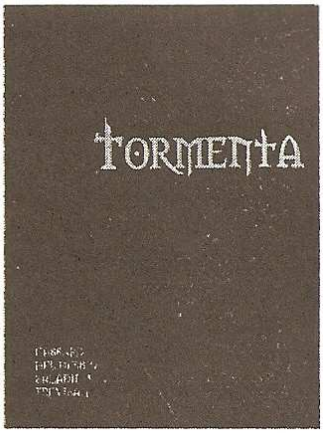
Inimigo Natural



Em 1976, as sondas Viking I e II pousaram em Marte. Os cientistas disseram que não haviam formas de vida, mas era uma grande mentira. Com o estudo do DNA dos vírus encontrados em Marte, os cientistas do NORAD foram capazes de duplicar duas das mais perigosas criaturas que já pisaram o sistema solar, as raças inimigas Phobos e Deimos.

Verdadeiros demônios superpoderosos, estas criaturas conseguiram escapar dos laboratórios e infectar outras pessoas, criando uma raça de híbridos humanos-alienígenas que ameaçam a segurança da humanidade. Para contê-los, o exército americano autorizou a criação de uma equipe especial chamada Equipe Ares, composta de agentes muito bem equipados e voluntários que receberam doses menores dos próprios vírus Phobos e Deimos, conferindo a eles poderes semelhantes (embora mais fracos) que os monstros que irão caçar.

Tormenta

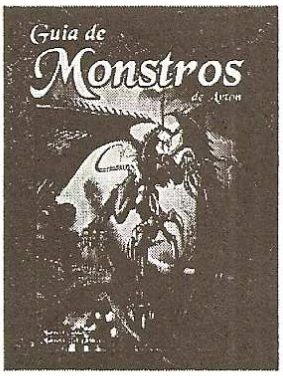


Imagine um mundo de magias, aventuras e tesouros. Imagine terríveis vilões, monstros perigosos e histórias fabulosas. Faça parte disso tudo em Arton!

A Editora Daemon tem o prazer de apresentar a terceira edição de **TORMENTA**, o ambiente de RPG mais jogado no Brasil. Como você pode ver, esta edição caprichada traz muitas novidades para os antigos mestres, bem como um universo inteiro para ser explorado por novos jogadores.

Aqui você encontrará todas as aventuras, mapas, cidades, NPCs, planos, monstros, regiões e personagens que já foram publicados na revista DRAGÃO BRASIL, já ajustados para a versão mais atualizada, organizada e compatível com todo o restante do material... dessa forma, **Tormenta 3ª edição** serve como o guia de referência definitivo para Arton, contendo todas as informações necessárias para começar sua campanha agora mesmo.

Com tudo isso, não é de se estranhar que **Tormenta 3ª edição** possua agora 288 páginas, o que o torna o MAIOR livro de RPG já escrito por brasileiros. Sem dúvida, um marco na história do RPG.



Guia de Monstros de Arton

Um dos mais completos manuais de monstros já produzido no Brasil. O Guia de Monstros de Arton contém mais de 300 criaturas, com desenhos, Atributos, Características, Habilidades e Poderes para uso em RPGs Medievais.

Inclui desde Orcs, Gnolls, Goblins e Ogres até os terríveis Dragões, passando por Zumbis, Espectros, Escorpiões Gigantes, Hárpias, Unicórnios, Manticores, Serpentes Gigantes, Trolls e centenas de outras criaturas.

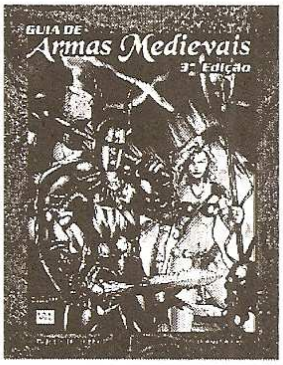
O GUIA possui criaturas provenientes das lendas de Arton, criadas e desenvolvidas pelos Autores de TORMENTA para uso em 3D&T e Sistema Daemon.

Guia de Armas de Fogo



A segunda edição do Guia mais vendido no Brasil sobre armas de fogo! Neste Guia, você encontrará mais de 350 tipos de armas detalhadas: revólveres, pistolas, armas antigas, submetralhadoras, escopetas, rifles de caça, fuzis militares, metralhadoras pesadas, granadas e armas experimentais. E ainda é totalmente ilustrado, cada arma com a sua "foto" junto às estatísticas, assim você saberá que arma seu personagem está carregando.

O Guia é compatível com os RPGs: ARKANUN/TREVAS (Arkanun, Trevas, Invasão, Anjos, Demônios e Vampiros); GURPS, Shadowrun, Cyberpunk 2020, Era do Caos e Storyteller (Vampiro, Lobisomem, Mago, Wraith e Changelling).

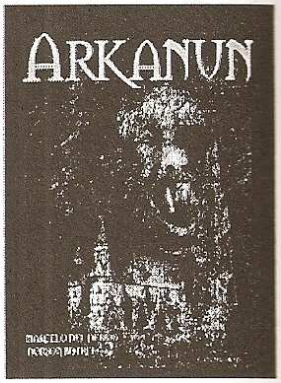


Guia de Armas Medievais

Este é o segundo de uma série de livros que visam auxiliar aos Mestres e dar mais opções aos Jogadores de RPG. Neste Guia de Armas você encontrará quase 200 tipos diferentes de armas detalhadas, desde as mais inocentes facas de cozinha e dardos de arremesso até a temida Dragonlance, passando por machados, espadas, maças e muitas, muitas outras.

Este livro serve para os Mestres darem mais cor às suas Aventuras, bem como seus Jogadores individualizarem seus Personagens. Inclui descrições, dados de jogo e estatísticas de adagas, machados, espadas, lanças, martelos, manguais, maças, chicotes, arcos, bestas e outras!

Arkanun 3ª Edição



Um dos mais antigos, conhecidos e conceituados RPGs do Brasil, Arkanun é ambientado em uma Idade Média sombria e ameaçadora, enquanto a Peste Negra assolava a Europa, onde a Inquisição perseguia e condenava à fogueira qualquer manifestação de atos demoníacos como Bruxas, magos ou filhos do Demônio. Onde feudos imundos e abadias escondidas guardavem segredos que não poderiam ser revelados.

Totalmente baseado em Mitologia e Ocultismo Medieval verdadeiro, Arkanun traz quarenta e cinco novos Kits (todos compatíveis com os Kits apresentados em TORMENTA), novos Rituais e exemplos de Magias, Ordens e Sociedades Secretas Medievais e exemplos das Onze principais cidades da Europa do século XIV, com a descrição completa dos magos, Anjos e Demônios que vivem em cada uma delas, seus poderes, influência e conexões.

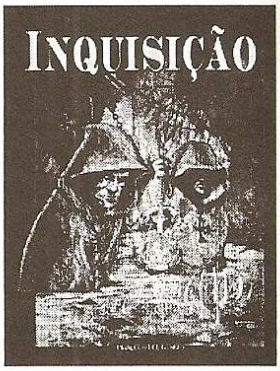
Spiritum, o Reino dos Mortos



SPIRITUM: O REINO DOS MORTOS traz a explicação detalhada dos planos Espirituais, Umbrais, Etéreos e Astrais; suas regras, suas criaturas, seus Anjos e Demônios.

Totalmente baseado no Espiritismo, Teosofia e Mitologias Antigas, SPIRITUM traz regras para criação de Personagens **Fantasmas** (Os habitantes de Spiritum), **Aparições** (pessoas que morreram, mas que ainda possuem assuntos inacabados na Terra), **Espectros** e **Obsessores** (os Demônios espectrais), **Médiuns** (a ligação entre os vivos e os mortos), magos da **Ordem da Rosa e da Cruz**, **Estudiosos do Umbral** (Escolas de Magia especializadas no Caminho dos Espíritos), **Videntes**, **Oráculos** e **Nephalins** (filhos de Anjos e Humanas).

Inquisição



Criada pela Igreja Católica no século XIV, a Inquisição perseguiu e destruiu mais feiticeiros que qualquer outra instituição no mesmo período. Formada por padres, guerreiros e monges, era responsável por garantir a hegemonia da Igreja sobre as demais crenças. INQUISIÇÃO traz regras para criar personagens **Inquisidores**, **Gladius Dei** (soldados e guerreiros valorosos a serviço da Igreja, também conhecidos como o braço armado da Inquisição), **Scholars**, os estudiosos e pesquisadores do oculto e do sobrenatural, **Exorcistas** (os caçadores de demônios), **Discípulos de São Cipriano** (uma nova Cabala, infiltrada na Inquisição, que usa os grimórios e tomos capturados em seu próprio benefício) e finalmente, o **Sagrado Tribunal**, os Inquisidores dentro dos Inquisidores.

Templários



A primeira Ordem do Templo surgiu com os discípulos do grande mago Salomão, em Jerusalém, um milênio antes da vinda de Cristo. Desta Ordem de sacerdotes guerreiros surgiram as bases do que mais tarde se chamariam Cavaleiros Templários.

TEMPLÁRIOS traz regras criar os caçadores de demônios mais temidos de todos os tempos, desde sua origem até os dias atuais. Conheça os **Cavaleiros do Templo** (Templários originais), **Cavaleiros do Graal** (remanescentes da Távola Redonda), **Cavaleiros Hospitaleiros** (responsáveis pela proteção dos fiéis em suas peregrinações a Jerusalém), **Ordem de Rhodes**, **Ordem de Malta**, **Ordem de Aviz** (Templários brasileiros) e **Umbra Domini**, entre outras. Inclui ainda uma Timeline completa sobre os principais acontecimentos envolvendo os Templários, regras para pontos de FÉ e para Campanhas Heróicas e de Aventuras.

Lua dos Dragões

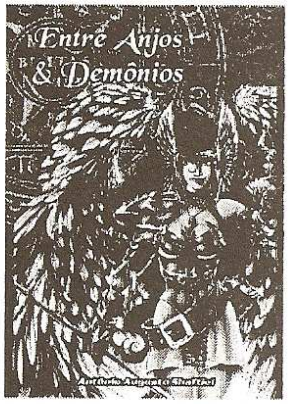


Um dos mais antigos e favoritos temas da ficção científica:o que aconteceria se os dinossauros não tivessem sido extintos? Se fossem eles, e não os macacos, os precursores da espécie humana? Que tipo de criaturas dominariam o nosso mundo hoje?

LUA DOS DRAGÕES fala sobre um lugar assim. Não a Terra, mas o satélite natural de um planeta distante — como as luas de Júpiter, onde especula-se que possa existir ou ter existido vida. Um mundo primitivo, de selva e feras, de luta pela sobrevivência. Um mundo onde tribos de homens-dragões tentam evoluir rumo a uma legítima civilização.

LUA DOS DRAGÕES é o romance original que inspirou a belíssima e premiada mini-série em quadrinhos desenhada por André Vazzios, e a origem de toda a estrutura do continente de Galrasia, em TORMENTA.

Entre Anjos e Demônios

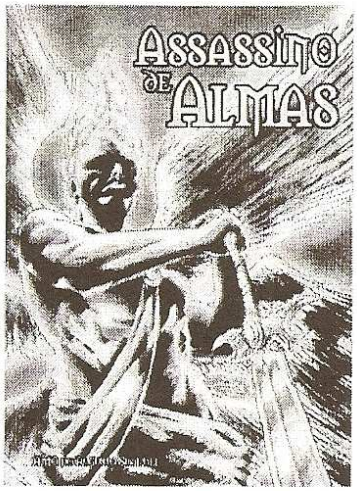


A misteriosa Irmandade Rubra ressurge após séculos de inatividade. Um mago dos tempos da Babilônia recebe ajuda de demônios. Um Serafim planeja um confronto. Espíritos tornam-se agressivos ante qualquer ser sobrenatural. E um grupo de anjos é envolvido em uma conspiração de grandes proporções.

Primeiro romance ambietado em um RPG nacional, *Entre Anjos e Demônios* reúne diversas facções em luta pelo domínio dos humanos. Cenas empolgantes de negociação, espionagem mística, ocultismo e muita mitologia brasileira.

Entre Anjos e Demônios empolga do início nebuloso ao final surpreendente.

Baseado no livro TREVAS, pode ser utilizado como material oficial de campanha.



Assassino de Almas

Ele foi criado pelo próprio Demiurgo, como seus irmãos Serafins.

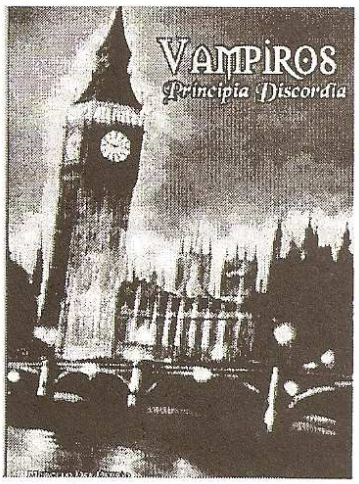
E, como seus irmãos, tinha uma missão a cumprir.

Assassino de Almas conta a história de um artefato poderosíssimo, chamado Espada do Flagelo, capaz de destruir para sempre o espírito de um anjo, e do Anjo caído que descobriu sua localização e esconderijo...

Apenas as Lanças de Christos, uma falange especializada em caçar Anjos Caídos, aliada a um poderoso feiticeiro brasileiro, conhecem os projetos de Laoviah, o Serafim da Destruição, mas será que mesmo eles serão capazes de impedir os planos da Irmandade Rubra de colocar as mãos nesse artefato?

Escrito por Antônio Augusto Shaftiel, colaborador da revista Dragão Brasil e autor de Entre Anjos e Demônios, baseado no livro ANJOS: A CIDADE DE PRATA

Principia Discordia



A Arte de se contar uma mentira
tantas vezes e de maneiras tão diferentes
que ela se torna uma verdade.

Vampiros não existem.

Primeiro romance de Marcelo Del Debbio, o aclamado autor de Trevas, Arkanun e Vampiros, Principia Discordia trata da realidade por trás do sensacionalismo dos tablóides britânicos, acompanhando as notícias sobre um serial Killer e a verdade macabra por trás delas, em uma Londres conturbada no final dos anos 80. Não recomendado para menores.

OPEN GAME LICENSE

Version . 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Rules Document Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

END OF LICENSE

Este Guia foi criado especialmente para Mestres e Jogadores de qualquer sistema de Fantasia, Horror e Aventura e contém uma das maiores coleções de Objetos Mágicos já vistas no mundo dos RPGs.

Ao todo, os Guias trazem para você mais de 1.000 Itens Mágicos, entre Anéis, Poções, Óleos, Elixires, Varinhas, Cajados, Varas, Gemas, Pedras, Amuletos, Correntes, Braceletes, Botas, Roupas, Bolsas, Capas, Armaduras, Espadas, Escudos, Machados, Lanças, Cetros e uma infinidade de outros objetos místicos.

Contém também dezenas de Artefatos, todos provenientes da mitologia grega, egípcia, babilônica, judaica, cristã, islâmica, russa e outras culturas, incluindo a Cabeça da Medusa, a Arca da Aliança, o Martelo de Thor, Machado de Xangô, Pomo da Discórdia, o Santo Graal e Excalibur.

Todos os Itens e Artefatos possuem detalhes, lendas, histórias engraçadas e variações a respeito deles, que podem ser utilizados por Mestres e Jogadores como pano de fundo para aventuras e campanhas. Tudo isso recheado com centenas de desenhos para ilustrar os itens mais conhecidos. Desta forma você pode saber exatamente que objeto seu Personagem está carregando.

Esta Edição Especial contém os livros GUIA DE ITENS MÁGICOS Volumes 1 e 2 e é compatível com os seguintes jogos: Sistema Daemon, White Wolf, GURPS e Sistema D20.

ISBN 85-87013-09-2

9 788587 013095

Daemon Editora