DUNGEONS & DRAGONS®

ARSENAL DO AVENTUREIRO™

Armas e equipamentos para todas as classes



SUPLEMENTO DE RPG

Logan Bonner • Eytan Bernstein • Chris Sims

DUNGEONS & DRAGONS®

ARSENAL DO AVENTUREIRO™

Armas e equipamentos para todas as classes



SUPLEMENTO DE RPG

Logan Bonner • Eytan Bernstein • Chris Sims

Introdução

Os equipamentos e itens mágicos são essenciais para a sobrevivência de qualquer personagem de D&D®. Tesouros são vitais para uma aventura. Quanto mais opções melhor, seja para um jogador preparando seu personagem ou para um Mestre preparando um tesouro repleto com quinquilharias brilhantes.

E é ai que entra o *Arsenal do Aventureiro™*. Este suplemento expande as regras para o uso de equipamentos contidos no *Livro do Jogador®*. Suas páginas estão repletas de opções para PdJs com ouro ou *residuum* transbordando de suas algibeiras, assim como para Mestres à procura daquela recompensa tentadora. O *Arsenal do Aventureiro™* também leva o jogo de D&D mais além, apresentando novos truques para tarefas comuns.

Abra o *Arsenal do Aventureiro™* e descubra...

Conteúdo

Este livro se divide em dois capítulos – Equipamentos e Itens Mágicos – seguidos por apêndices criados para ajudar na utilização desse conteúdo. Ele pode ser usado para equipar PdJs e PdMs, ou para assegurar que suas aventuras estarão repletas de coisas interessantes.

✦ **Capítulo 1: Equipamentos:** Este capítulo se concentra em itens mundanos – amaduras obras-primas, novas armas, substâncias alquímicas, montarias e veículos – e apresenta regras para sua utilização durante o jogo. Os veículos podem acrescentar mais ação aos encontros e ajudar em longos deslocamentos. O sistema de alquimia permite que você acrescente um pouco mais de poder de fogo ao jogo sem depender de magos ou itens mágicos.

✦ **Capítulo 2: Itens Mágicos:** Este capítulo é divido pela posição dos itens mágicos e expande em muito as opções apresentadas no *Livro do Jogador®*. Aqui você irá encontrar uma ampla gama de novos itens para cada posição, assim como novos tipos de itens maravilhosos e itens consumíveis. Agora, até mesmo os companheiros animais e montarias terão seus próprios itens, permitindo que eles desempenhem um papel mais importante.

✦ **Apêndice 1:** Esta seção fornece conselhos e instrumentos ao Mestre e aos jogadores sobre como fazer com que cada item mágico seja exclusivo em sua campanha e no mundo. Aqui você também aprende sobre como conceder níveis a itens como forma de recompensa ou como transferir a magia de um item para outro.

✦ **Apêndice 2:** Para ajudar na divisão dos tesouros, todos os itens mágicos deste livro estão listados em ordem alfabética por nível.

Sumário

1: EQUIPAMENTOS 4
- Armaduras Obras-Primas 6
- Armas 8
- Montarias 11
- Veículos 14
- Alquimia 20

2: ITENS MÁGICOS 32
- Armaduras 34
- Armas 56
- Bastões 83
- Cajados 89
- Orbes 94
- Símbolos Sagrados 100
- Varinhas 108
- Anéis 112
- Itens Para os Braços 121
- Itens Para a Cabeça 130
- Itens Para a Cintura 138
- Itens Para Companheiros 142
- Itens Para as Mãos 143
- Itens Para Montarias 149
- Itens Para os Pés 151
- Itens Para o Pescoço 158
- Itens Maravilhosos 168
- Itens Consumíveis 185

APÊNDICE 1 195

APÊNDICE 2: ITENS MÁGICOS 199

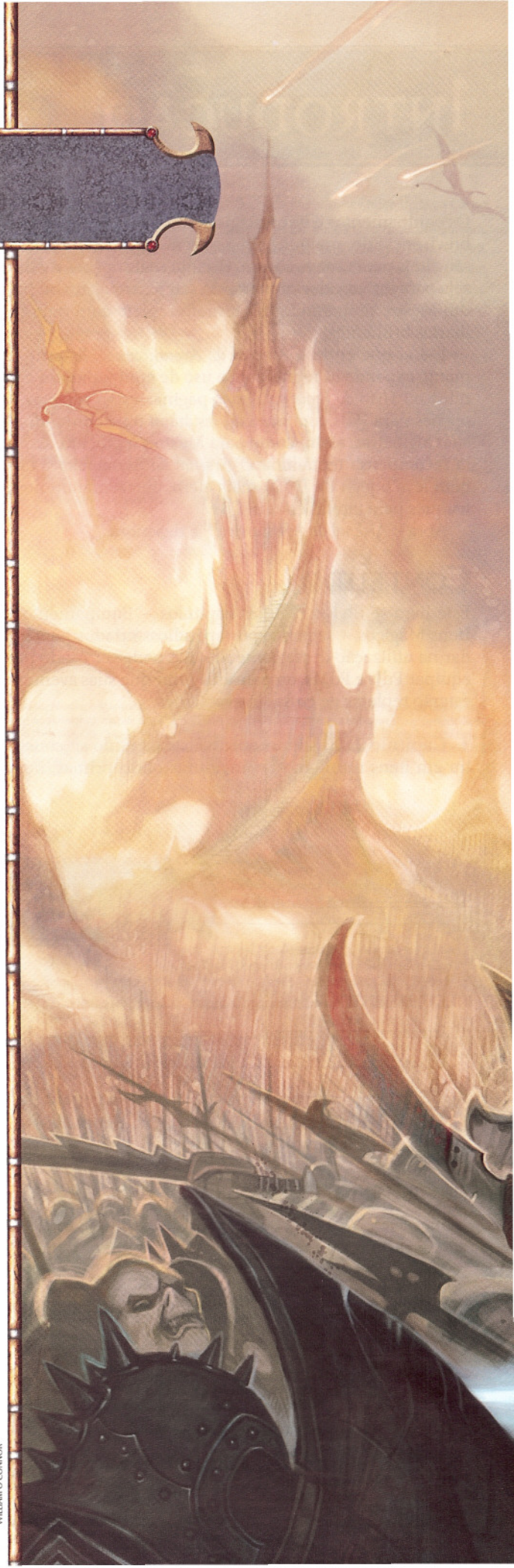
CAPÍTULO 1

EQUIPAMENTO

ESTAR PREPARADO significa dispor do necessário para qualquer situação. A vida de um aventureiro só pode ser descrita como imprevisível e, por isso, os exploradores mais espertos tentam a todo custo encontrar ou fabricar equipamentos mágicos. Percorrendo por mercados em lugares desconhecidos, é possível encontrar todo tipo de objetos úteis e exóticos. O treinamento correto pode conceder acesso a esses equipamentos, dando ao personagem uma vantagem que pode acabar salvando sua vida.

Neste capítulo você pode encontrar:

- **Armaduras Obras-Primas:** Técnicas secretas e magias oriundas dos confins do cosmos permitem que mestres artesãos fabriquem armaduras estranhas e magníficas. A escolha do tipo certo de armadura é uma questão de necessidade e de gosto. Um personagem pode proteger seus pontos fracos com os itens nesta seção.
- **Armas:** Num mundo cada vez mais sombrio, as armas são tão variadas quando os motivos pelos quais guerrear. As culturas não-humanas produzem variações de armas clássicas, que podem ser encontradas aqui, juntamente com novas armas simples, militares e superiores comparáveis – embora diferentes – daquelas apresentadas no *Livro do Jogador®*.
- **Montarias:** A montaria adequada pode transportar um personagem para seu objetivo com muito mais rapidez – e muitas criaturas podem ser treinadas para atuar nessa função. Aqui você encontrará montarias que se somam às apresentadas no *Manual dos Monstros®*, assim como equipamentos que a tornarão um aliado ainda mais valioso.
- **Veículos:** Algumas tarefas e terrenos exigem mais que uma montaria. Nesses momentos, é importante saber dirigir. Esta seção fornece amostras de veículos e algumas regras sobre como utilizá-los.
- **Alquimia:** Com um pouco de treino, é possível combinar reagentes arcanos de acordo com fórmulas místicas para produzir venenos fortíssimos, poeiras exóticas e misturas incríveis. Ainda para os ignorantes nas artes alquímicas, com algum dinheiro, também é possível adquirir esses itens dos mercadores certos.



WILLIAM O'CONNOR



Esta seção descreve diversos tipos novos de armaduras obras-primas. Esses conjuntos especiais podem ser usados na criação de armaduras mágicas. Da mesma forma que os aventureiros negociam com moedas diferentes quando atingem níveis mais elevados, também é natural que eles adquiram novos tipos de materiais para a fabricação de armaduras.

As armaduras obras-primas sempre possuem bônus de melhoria e o preço do material é incorporado no custo total do item mágico. Por exemplo, uma *cota de cristaço +4* custa 45.000 PO – o mesmo que uma *cota de malha +4* comum. Portanto, um aventureiro de nível elevado normalmente se dará melhor com uma armadura obra-prima do que com as armaduras comuns que usava no início de sua carreira.

O bônus de melhoria de uma armadura mágica ainda deve ser acrescentado ao bônus de armadura para determinar o valor total do bônus de armadura do personagem. Por exemplo, uma *brunea da tempestade +4* concede +13 de bônus à CA do usuário, sendo +9 do bônus de armadura e +4 do bônus de melhoria.

A descrição de um item na tabela de Armaduras Obras-Primas contém as seguintes informações.

Bônus de Armadura: As armaduras concedem esse bônus para a CA.

Bônus de Melhoria Mínimo: As armaduras obras-primas exigem um bônus de melhoria mínimo, indicado nessa coluna.

Penalidade: Enquanto estiver usando a armadura, o personagem recebe uma penalidade igual a esse número em todos os testes de perícias baseadas em Força, Destreza e Constituição. A penalidade não se aplica aos testes de atributo (como um teste de Força para arrombar uma porta ou o teste de Destreza para determinar a iniciativa no combate).

Deslocamento: Enquanto estiver usando a armadura, o personagem recebe uma penalidade no deslocamento (em quadrados) igual a esse número.

Preço: Esse é o preço do item em peças de ouro. O preço de uma armadura obra-prima está incluído no valor das armaduras mágicas do nível apropriado.

Peso: O peso da armadura.

Especial: Algumas armaduras obras-primas possuem propriedades adicionais, como bônus nas defesas ou resistências adicionais. O bônus concedido pela propriedade especial de uma armadura obra-prima é considerado um bônus de armadura.

Tipos de Armaduras

Trajes: Os tecelões githzerai foram os primeiros a ensinar a outras culturas o método para criar trajes gith. Fica claro que eles adquiriram essas técnicas de seus antigos senhores, os devoradores de mentes. Os padrões observados nas vestimentas dos ilitides capturados serviram como base para a criação dos trajes mental e do padrão mental. Todas essas armaduras combinam algum tipo de cristal com o tecido, canalizando energias mentais para fortificar o corpo. O traje ifrit é similar, mas utiliza fios metálicos e reagentes raros do Caos Elemental.

Corseletes: Os corseletes drow utilizam tiras de couro tecidas em tramas delicadas para obter o máximo de flexibilidade. Os yuan-ti sobrepõem pequenas "escamas" de couro para produzir os incrivelmente maleáveis corseletes de pele de cobra – infundindo esse material com magia sombria para produzir os corseletes da anátema. Os corseletes do retalhador imitam a maneira com que os retalhadores constroem suas torres de papel, criando um material leve, elástico e resistente.

Gibões: Os anões utilizam a energia da terra para fortificar seus gibões terrosos, que imitam a estranha pele de terra viva de criaturas como galeb duhrs e titãs da terra. Os gibões feéricos são tratados com um processo élfico que lhes confere resistência similar ao couro dos mais robustos animais da agrestia. As técnicas de conservação dos perseguidores astrais permitem a produção dos gibões do perseguidor. Os gibões do vácuo provêm de métodos similares aos utilizados pelos funestos para preservar seus troféus macabros.

Cotas: As cotas de tramas são armaduras refinadas criadas com uma tecnologia avançada desenvolvida nas cortes dos eladrin da Agrestia das Fadas, consistindo de correntes unidas muito estreitamente, que deixam pouquíssimas aberturas para os ataques inimigos. A cota primorosa apresenta uma alternativa mais comum desse método, ao passo que as cotas trançadas também são similares, mas foram criadas de acordo com a tradição dos elfos. Os genasi misturam aço com vidro vulcânico mágico para criar as resistentes cotas de cristaço. As cotas das profundezas são derivadas de uma técnica infernal e foram utilizadas para equipar os grandes comandantes nos dias do império tiefling de Bael Turath.



FRANZ VOHWINKEL

ARMADURAS OBRAS-PRIMAS

Trajes (Leve)	Bônus de Armadura	Bônus de Melhoria Mínimo	Penalidade	Deslocamento	Preço	Peso	Especial
Traje gith	+0	+3	–	–	especial	1 kg	+1 em Vontade
Traje mental	+0	+4	–	–	especial	1 kg	+2 em Vontade
Traje ifrit	+1	+5	–	–	especial	1 kg	+1 em Vontade
Traje do padrão mental	+1	+6	–	–	especial	1 kg	+2 em Vontade

Corseletes (Leve)	Bônus de Armadura	Bônus de Melhoria Mínimo	Penalidade	Deslocamento	Preço	Peso	Especial
Corselete drow	+2	+3	–	–	especial	5 kg	+1 em Reflexos
Corselete de pele de cobra	+2	+4	–	–	especial	5 kg	+2 em Reflexos
Corselete da anátema	+3	+5	–	–	especial	5 kg	+1 em Reflexos
Corselete do retalhador	+3	+6	–	–	especial	5 kg	+2 em Reflexos

Gibões (Leve)	Bônus de Armadura	Bônus de Melhoria Mínimo	Penalidade	Deslocamento	Preço	Peso	Especial
Gibão terroso	+3	+3	–1	–	especial	12,5 kg	+1 em Fortitude
Gibão feérico	+3	+4	–1	–	especial	12,5 kg	+2 em Fortitude
Gibão do perseguidor	+4	+5	–1	–	especial	12,5 kg	+1 em Fortitude
Gibão do vácuo	+4	+6	–1	–	especial	12,5 kg	+2 em Fortitude

Cotas (Pesada)	Bônus de Armadura	Bônus de Melhoria Mínimo	Penalidade	Deslocamento	Preço	Peso	Especial
Cota primorosa	+7	+2	–1	–1	especial	20 kg	–
Cota trançada	+8	+3	–1	–1	especial	20 kg	–
Cota de cristaço	+8	+4	–1	–1	especial	20 kg	+2 em Vontade
Cota de tramas	+10	+5	–1	–1	especial	20 kg	+1 em Vontade
Cota das profundezas	+11	+6	–1	–1	especial	20 kg	+2 em Vontade

Bruneas (Pesada)	Bônus de Armadura	Bônus de Melhoria Mínimo	Penalidade	Deslocamento	Preço	Peso	Especial
Brunea do dragonete	+8	+2	–	–1	especial	22,5 kg	–
Brunea da wyvern	+9	+3	–	–1	especial	22,5 kg	–
Brunea da tempestade	+9	+4	–	–1	especial	22,5 kg	+2 em Fortitude
Brunea da naga	+11	+5	–	–1	especial	22,5 kg	+1 em Fortitude
Brunea do titã	+12	+6	–	–1	especial	22,5 kg	+2 em Fortitude

Armaduras de Placas (Pesada)	Bônus de Armadura	Bônus de Melhoria Mínimo	Penalidade	Deslocamento	Preço	Peso	Especial
Placas de fogo-gélido	+8	+2	–2	–1	especial	25 kg	Resistência 1 a tudo
Placas sobrepostas	+9	+2	–2	–1	especial	25 kg	–
Placas gith	+10	+3	–2	–1	especial	25 kg	–
Placas espectrais	+10	+4	–2	–1	especial	25 kg	Resistência 2 a tudo
Placas da legião	+12	+5	–2	–1	especial	25 kg	–
Placas do tarrasque	+12	+6	–2	–1	especial	25 kg	Resistência 5 a tudo

Bruneas: As bruneas do dragonete imitam as escamas miúdas e compactas dos dragonetes furiosos para amortecer os ataques, ao passo que as bruneas da wyvern possuem escamas maiores num padrão similar. As bruneas da tempestade se parecem com a carapaça robusta dos górgones da tempestade e incorporam magia elemental. Antigas técnicas artesanais dos yuan-ti infundem placas de metal com o poder dos elementos para produzir as bruneas da naga. Os anões obtiveram os métodos primordiais de produção das bruneas do titã dos próprios titãs e gigantes.

Placas: As placas de fogo-gélido são banhadas em gelo e chamas elementais para adquirir sua têmpera. Os humanos desenvolveram o processo de dobrar o aço várias dezenas de vezes para criar as placas sobrepostas. As placas gith são endurecidas com técnicas psíquicas originárias dos devoradores de mentes ou da primeira geração de escravos fugitivos githyanki. As placas espectrais são imbuídas da energia do Pendor das Sombras. Placas da legião imitam as técnicas utilizadas nos Nove Infernos para forjar o equipamento dos diabos legionários. As placas do tarrasque, projetada para simular a couraça impenetrável dessa fera, tem centenas de nódulos comprimidos entre camadas finíssimas de metal, cada um tratada por um processo diferente.

ARMAS

O *Livro do Jogador®* apresenta uma ampla variedade de armas de uso comum. Essa seção descreve armas mais exóticas, que fornecem uma enorme gama de novas combinações e benefícios.

A descrição das armas nas tabelas de Armas de Combate Corpo a Corpo e Armas de Combate à Distância contém as seguintes informações.

Arma: O nome da arma.

Prof.: Um personagem proficiente com uma arma recebe um bônus nas jogadas de ataque igual ao número que estiver nessa coluna (quando houver). Se não souber usar a arma, o personagem não recebe o bônus.

Dano: O dado de dano da arma.

Alcance: Armas que podem ser arremessadas ou que disparam munição possuem alcance. O número antes da barra indica o alcance normal (em quadrados) do ataque. O valor depois da barra indica o alcance máximo. A indicação "–" significa que a arma não pode ser usada em ataques à distância.

Preço: O custo da arma em Peças de Ouro.

Peso: O peso da arma em quilos.

Categoria, Grupo e Propriedades: As categorias, grupos e propriedades das armas são explicados no Capítulo 7 do *Livro do Jogador®*. Além disso, duas novas propriedades de arma são descritas abaixo.

Brutal: O dano mínimo de uma arma brutal é superior ao de uma arma comum. Ao determinar o dano infligido, refaça qualquer jogada de dado que obtiver um resultado igual ou menor que o valor da propriedade brutal designado para a arma. Refaça as jogadas de dado até que o valor obtido supere o valor da propriedade brutal indicado e então utilize esse resultado.

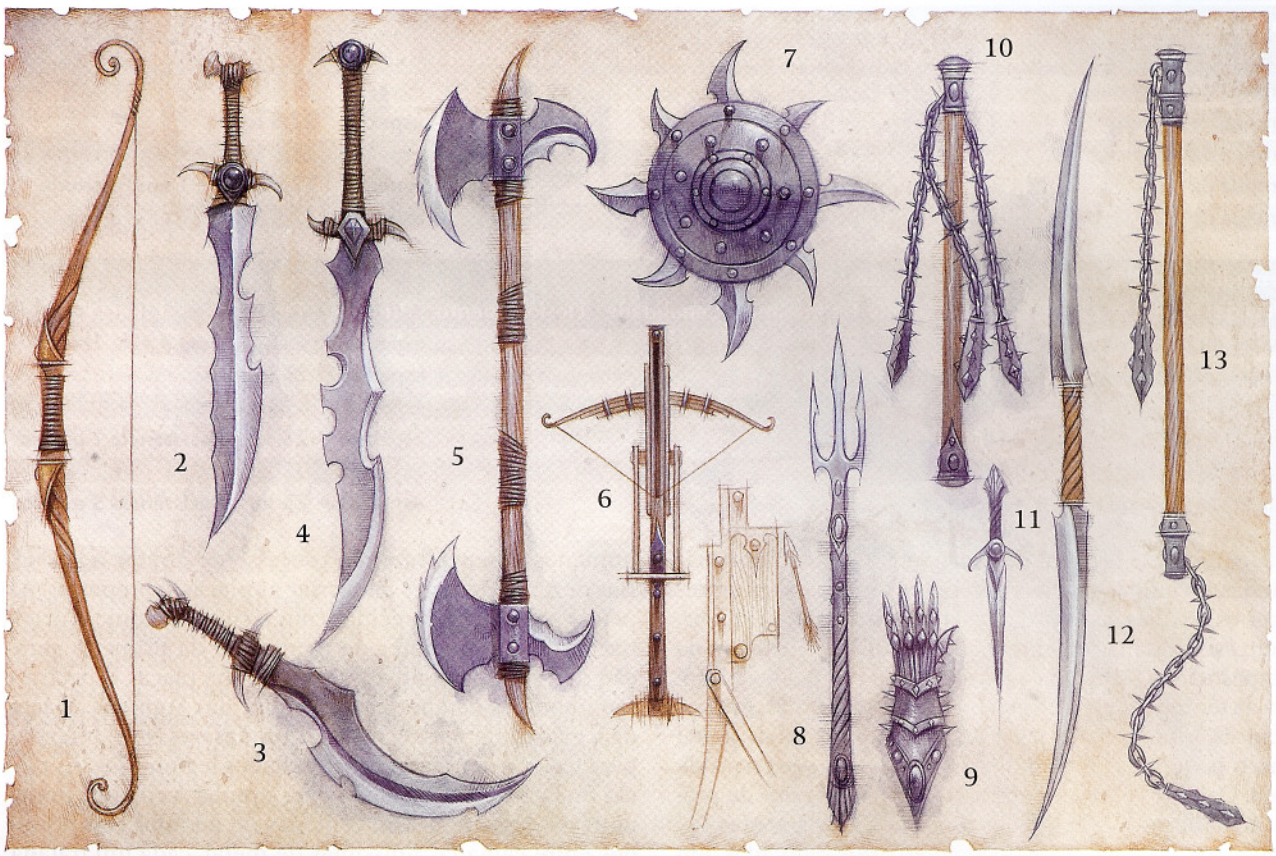
Por exemplo, o machado do executor tem a propriedade brutal 2. Se um guerreiro que estiver usando essa arma atingir um adversário com o golpe *lâmina da serpente de aço* (um poder que causa 2[A] de dano), o jogador joga 2d12 para determinar o dano, jogando novamente qualquer dado que obtiver um resultado de 1 ou 2, até obter 3 ou mais.

Defensiva: Uma arma defensiva concede +1 de bônus na CA ao seu usuário enquanto ele estiver empunhando uma arma defensiva em uma mão e uma arma de combate corpo a corpo na outra mão. Se o guerreiro estiver empunhando mais de uma arma com a propriedade defensiva, o bônus não aumenta. Para adquirir esse benefício, o personagem não precisa atacar com a arma defensiva, mas precisa ser proficiente com ela.

Robusta: Uma arma com estra propriedade é considerada uma arma de duas mãos.

Tipos de Armas

Adaga de Aparar: Esta adaga estreita apresenta uma guarda especialmente projetada para rechaçar ataques. Um ladino proficiente com a adaga de aparar considera essa lâmina como uma adaga no que se refere à característica de classe Aptidão com Armas dos Ladinos.



1. Arco Grande; 2. Espada larga; 3. Khopesh; 4. Montante; 5. Machado duplo; 6. Besta de repetição; 7. Escudo com cravos; 8. Tridente; 9. Manopla com cravos; 10. Mangual tríplice; 11. Adaga de aparar; 12. Espada dupla; 13. Mangual duplo.

WAYNE ENGLAND

Armas de Combate Corpo a Corpo (ilustrações nas páginas 8 e 63)

ARMAS DE COMBATE CORPO A CORPO SIMPLES

Uma Mão

Arma	Prof.	Dano	Alcance	Preço	Peso	Grupo	Propriedades
Manopla com cravos[1]	+2	d6	–	5 PO	0,5 kg	Desarmado	Mão inábil

ARMAS DE COMBATE CORPO A CORPO MILITARES

Uma Mão

Arma	Prof.	Dano	Alcance	Preço	Peso	Grupo	Propriedades
Espada larga	+2	d10	–	20 PO	2,5 kg	Lâmina pesada	Versátil
Flagelo	+2	d8	–	3 PO	1 kg	Mangual	Mão inábil
Khopesh	+2	d8	–	20 PO	4 kg	Lâmina pesada, machado	Brutal 1, versátil
Picareta leve de guerra	+2	d6	–	10 PO	2 kg	Picareta	Decisivo elevado, mão inábil
Tridente	+2	d8	3/6	10 PO	2 kg	Lança	Pesada de arremesso, versátil

Duas Mãos

Arma	Prof.	Dano	Alcance	Preço	Peso	Grupo	Propriedades
Picareta pesada de guerra	+2	d12	–	20 PO	4 kg	Picareta	Decisivo elevado

ARMAS DE COMBATE CORPO A CORPO SUPERIORES

Uma Mão

Arma	Prof.	Dano	Alcance	Preço	Peso	Grupo	Propriedades
Adaga de aparar[2]	+2	d4	–	5 PO	0,5 kg	Lâmina leve	Defensiva, mão inábil
Escudo com cravos[3]	+2	d6	–	10 PO	3,5 kg	Lâmina leve	Mão inábil
Kukri	+2	d6	–	10 PO	1 kg	Lâmina leve	Brutal 1, mão inábil
Machado de guerra	+2	d12	–	30 PO	5 kg	Machado	Versátil
Mangual tríplice	+3	d10	–	15 PO	3 kg	Mangual	Versátil
Martelo com ponta	+2	d10	–	20 PO	3 kg	Martelo	Brutal 2, versátil
Tratnyr	+2	D8	10/20	10 PO	2,5 kg	Lança	Pesada de arremesso, versátil

Duas Mãos

Arma	Prof.	Dano	Alcance	Preço	Peso	Grupo	Propriedades
Lança grande	+3	d10	–	25 PO	4 kg	Haste, lança	Alcance
Machado do executor	+2	d12	–	30 PO	7 kg	Machado	Brutal 2, decisivo elevado
Montante	+3	d12	–	30 PO	5 kg	Lâmina pesada	Decisivo elevado
Mordenkrad	+2	2d6	–	30 PO	6 kg	Martelo	Brutal 1

Armas Duplas

Arma	Prof.	Dano	Alcance	Preço	Peso	Grupo	Propriedades
Espada dupla	+3	d6	–	40 PO	4,5 kg	Lâmina leve	Defensiva, mão inábil
– Extremidade secundária	+3	d6				Lâmina leve	Mão inábil
Mangual duplo	+2	d8	–	30 PO	5,5 kg	Mangual	Defensiva, robusta
– Extremidade secundária	+2	d8				Mangual	Mão inábil
Machado duplo	+2	d10	–	40 PO	7,5 kg	Machado	Robusta
– Extremidade secundária	+2	d10				Machado	Mão inábil
Urgrosh	+2	d12	–	10 PO	4 kg	Machado	Defensiva, robusta
– Extremidade secundária	+2	d6				Lança	Mão inábil

[1] Esta arma também ocupa a posição de um item mágico das mãos. Consulte a descrição.

[2] Um ladino proficiente com esta arma a considera como uma adaga no que se refere à característica de classe Aptidão com Armas dos Ladinos.

[3] Esta arma também é um escudo leve. Consulte a descrição.

Arco Grande: Quando pronto para disparar, este enorme arco curvado tem a altura de um homem e dispara suas flechas com mais força que um arco longo tradicional.

Besta de Repetição: Um tambor retangular encaixa-se em cima desta besta. Uma manivela de ação dupla faz com que os virotes sejam liberados por meio de uma ação livre, enquanto os disparos requerem uma ação padrão. A besta de repetição não precisa ser recarregada desde que ainda reste munição no tambor. O tambor custa 1 PO e tem capacidade para 10 virotes. É preciso uma ação padrão para remover um tambor vazio e encaixar outro.

Besta Superior: Esta besta é similar aos modelos tradicionais, mas possui cravelhas e discos que permitem ajustá-la para obter o máximo de precisão.

Escudo com Cravos: Este escudo leve é construído com um esporão afiado em seu centro. Um escudo com cravos pode ser encantado como um escudo mágico ou como uma arma mágica, mas não as duas coisas. Se for

Armas de Combate à Distância (ilustrações nas páginas 8 e 63)

ARMAS DE COMBATE À DISTÂNCIA SIMPLES

Duas Mãos

Arma	Prof.	Dano	Alcance	Preço	Peso	Grupo	Propriedades
Besta de repetição	+2	d8	10/20	35 PO	3 kg	Besta	Recarga livre*

Munição

Arma	Prof.	Dano	Alcance	Preço	Peso	Grupo	Propriedades
Tambor	–	–	–	1 PO	0,5 kg	–	–

ARMAS DE COMBATE À DISTÂNCIA SUPERIORES

Duas Mãos

Arma	Prof.	Dano	Alcance	Preço	Peso	Grupo	Propriedades
Arco grande	+2	d12	25/50	30 PO	2,5 kg	Arco	Recarga livre
Besta superior	+3	d10	20/40	30 PO	3 kg	Besta	Recarga mínima

*** Consulte a descrição da arma.**

encantado como uma arma mágica, ele não ocupa a posição dos braços. Embora um personagem não possa usar dois escudos ao mesmo tempo, se estiver usando o escudo com cravos como arma mágica, ele ainda pode ocupar sua posição dos braços com, por exemplo, braçadeiras.

Espada Dupla: Esta arma balanceada combina a característica ofensiva das espadas longas com uma capacidade defensiva aprimorada.

Espada Larga: Essa arma robusta e de lâmina larga não possui a precisão de uma espada longa, mas compensa essa deficiência com sua letalidade.

Montante: Esta enorme espada de duas mãos é a preferida de muitos guerreiros e paladinos.

Flagelo: Este mangual leve tem correias de couro entremeadas com fragmentos afiados de metal ou marfim.

Khopesh: Esta arma robusta é identificada pela curva em meia-lua na ponta de sua lâmina.

Kukri: A lâmina desta faca pesada se curva para frente, concedendo mais potência aos golpes. Um ladino proficiente com o kukri considera essa lâmina como uma adaga no que se refere à característica de classe Aptidão com Armas dos Ladinos.

Lança Grande: Esta arma de haste é similar ao pique, mas sua cabeça larga e seu cabo reforçado permitem atacar com mais força.

Machado de Guerra: O equilíbrio superior desta arma permite que ela seja empunhada com uma só mão.

Machado do Executor: A lâmina larga deste machado é muito pesada, garantindo maior impacto.

Machado Duplo: Com uma lâmina de machado em cada extremidade, esta arma apresenta características ofensivas e defensivas aprimoradas.

Mangual Duplo: Esta arma apresenta uma correia de mangual com cravos em cada uma de suas extremidades, maximizando o ataque e o dano.

Mangual Tríplice: Este enorme mangual tem três pontas para infligir golpes mais potentes.

Manopla com Cravos: Estas manoplas são especialmente equipadas com cravos metálicos. Ao contrário de outras armas, a manopla com cravos mágica ocupa a posição das mãos.

Martelo com ponta: Este martelo anão tem a cabeça extremamente pesada, o que faz com que ele se assemelhe a uma marreta de uma mão com um esporão letal na outra ponta.

Mordenkrad: Empregada inicialmente pelas tropas de assalto dos anões em suas batalhas contra os gigantes, este enorme martelo de duas mãos tem uma cabeça descomunal cravejada de pontas.

Picareta Leve de Guerra: Esta versão menor da picareta de guerra é uma opção adequada como arma secundária.

Picareta Pesada de Guerra: Esta versão maior da picareta leve de guerra inflige golpes devastadores.

Tratnyr: Também conhecida como lança alada, esta arma foi inventada pelos draconatos para oferecer maior eficiência no combate corpo a corpo e à distância.

Tridente: Esta lança curta com três dentes é balanceada para ser arremessada por pequenas distâncias.

Urgrosh: Originalmente criado pelos anões, esta arma possui uma pesada lâmina de machado em uma extremidade (que causa d12 de dano) e uma ponta de lança afiada na base do cabo (que causa d8 de dano).

ARMAS DUPLAS

As armas duplas compartilham as seguintes características:

✦ O personagem deve empunhar uma arma dupla com as duas mãos para poder usá-la em combate.

✦ Um personagem Pequeno não pode usar uma arma dupla a não ser que ela tenha a propriedade pequena.

✦ Usar uma arma dupla é como usar uma arma em cada mão. Na tabela, a primeira linha da arma dupla descreve as propriedades da extremidade da mão principal. A linha seguinte descreve a outra extremidade, que é empunhada pela mão inábil. As duas extremidades de uma arma dupla podem ter bônus de proficiência, dano, propriedades ou até grupos de armas diferentes. O peso e o preço indicados se referem à arma como um todo.

✦ Quando estiver adicionando uma propriedade mágica que requer um tipo específico de arma, pelo menos uma das extremidades da arma deve cumprir o requisito. Por exemplo, um urgrosh poderia receber o encantamento "vorpal", mesmo que só uma de suas extremidades cumpra o requisito de "lâmina pesada ou machado".

✦ Uma arma dupla encantada recebe todos os benefícios do encantamento nas duas extremidades (mesmo que uma delas normalmente não pudesse receber o encantamento). Mas isso não aumenta a frequência de utilização do poder associado ao item; um poder diário de uma arma dupla ainda só pode ser ativado uma vez por dia. .

MONTARIAS

Em algum momento de sua carreira, os aventureiros vão querer trocar as solas de suas botas por montarias. Elas permitem que os personagens se desloquem de um lugar para o outro com rapidez, cruzando fronteiras indomadas para alcançar a próxima masmorra ou uma cidade distante.

Uma aldeia ou cidade geralmente possui um ou mais tipos de criaturas que podem ser adquiridas como montarias. Ambientes incomuns exigem montarias especiais. Os PdJs podem estar prestes a cruzar um deserto e, nesse caso, um camelo ou um lagarto de montaria pode ser mais adequado. Por outro lado, eles podem precisar explorar as profundezas submersas de um império caído, o que exigiria montarias como tubarões ou cavalos-marinhos. Independente de onde estiverem os PdJs, a maioria das montarias tem velocidade superior à de um PdJ, permitindo que eles cheguem mais rápido ao seu destino.

Muitas montarias também são úteis para o combate. As páginas 46 e 47 do *Guia do Mestre®* descrevem como utilizá-las desta forma e explica como elas podem tirar proveito de seus ataques naturais.

A tabela abaixo lista as montarias apresentadas no *Arsenal do Aventureiro™* e no *Manual dos Monstros®* (*MM*).

Preço: O custo da montaria em Peças de Ouro.

Deslocamento: A velocidade máxima da criatura, em quadrados.

Por Hora/Por Dia: O deslocamento, em quilômetros, que a criatura é capaz de percorrer em uma hora ou num período de 10 horas de viagem (um dia).

Normal/Pesado/Empurrar/Arrastar: Esses valores representam a carga normal, a carga pesada e o peso que a criatura consegue empurrar e arrastar (em quilos). Assim como os personagens, as montarias que excederem sua carga normal sofrem penalidade no deslocamento.

Beemote Tricórnio **Soldado de Nível 12**
Animal natural (Enorme - Montaria) 700 XP

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +7
PV 127; **Sangrando** 63
CA 28; **Fortitude** 30, **Reflexos** 26, **Vontade** 23
Deslocamento 6

⊕ **Chifres** (padrão; sem limite)
+17 vs. CA; 2d8+8 de dano.

Crista Protetora (enquanto estiver sendo montado por um cavaleiro amigável de nível 12 ou superior; sem limite) ✦ **Montaria**
O cavaleiro do beemote tricórnio recebe +1 de bônus de escudo na CA e na defesa de Reflexos.

Tendência Imparcial **Idiomas** -
For 26 (+14) **Dex** 18 (+10) **Sab** 13 (+7)
Con 23 (+12) **Int** 2 (+2) **Car** 10 (+6)

MONTARIAS

Montaria	Preço (PO)	Deslocamento[1]	Por Hora[1]	Por Dia[1]	Normal (kg)	Pesado (kg)	Empurrar/ Arrastar (kg)
Aranha de lâminas[MM]	13.000	6	4,5 km	45 km	125	250	625
Beemote tricórnio	21.000	6	4,5 km	45 km	162,5	325	812,5
Camelo	75	9	6,75 km	67,5 km	118,5	237,5	593,5
Cavalo de guerra[MM]	680	8	6 km	60 km	131	262,5	656
Cavalo de montaria[MM]	75	10	4 km	40 km	118,5	237,5	593,5
Cavalo esqueleto	17.000	10	7,5 km	75 km	125	250	625
Cavalo, corcel celestial[MM]	13.000	8	4 km	40 km	143,5	287,5	718,5
Cavalo-marinho	1.800	natação 10	7,5 km	75 km	112,5	225	562,5
Dragonete raivoso[MM]	2.600	8	6 km	60 km	118,5	237,5	593,5
Elefante	3.400	8	6 km	60 km	156	312,5	781
Formiga gigante	1.800	9	6,75 km	67,5 km	118,5	237,5	593,5
Grifo do fogo-gélido[MM]	525.000	voo 10	7,5 km	75 km	150	300	750
Grifo[MM]	9.000	voo 10	7,5 km	75 km	125	250	625
Hipogrifo aterrador[MM]	4.200	voo 10	7,5 km	75 km	131	262,5	656
Hipogrifo[MM]	4.200	voo 10	7,5 km	75 km	118,5	237,5	593,5
Javali atroz[MM]	1.800	8	6 km	60 km	118,5	237,5	593,5
Lagarto gigante de carga	200	7	5,25 km	52,5 km	118,5	237,5	593,5
Lagarto gigante de montaria	1.800	9	6,75 km	67,5 km	125	250	625
Lobo atroz[MM]	1.000	8	6 km	60 km	118,5	237,5	593,5
Mantícora[MM]	45.000	voo 8	6 km	60 km	131	262,5	656
Pesadelo[MM]	25.000	voo 10	7,5 km	75 km	143,5	287,5	718,5
Rinoceronte	2.600	6	4,5 km	45 km	131	262,5	656
Tubarão atroz	21.000	natação 11	8,25 km	82,5 km	105	210	525
Tubarão de montaria	3.400	natação 11	8,25 km	82,5 km	95	190	475
Wyvern[MM]	21.000	voo 8	6 km	60 km	150	300	750

[MM] As estatísticas para este monstro podem ser encontradas no Manual dos Monstros®.

[1] Uma montaria voadora ignora os multiplicadores de distância de terrenos acidentados. As distâncias para uma montaria aquática supõem que ela esteja se deslocando na água.

Camelo **Bruto de Nível 1**
Animal natural (Grande) 100 XP

Iniciativa +1 **Sentidos** Percepção +0
PV 38; **Sangrando** 19
CA 13; **Fortitude** 13, **Reflexos** 10, **Vontade** 9
Deslocamento 9

(+) **Coice** (padrão; sem limite)
+4 vs. CA; 1d10+4 de dano.

Tendência Imparcial **Idiomas** –
Perícias Tolerância +9

For 19 (+4)	**Dex** 13 (+1)	**Sab** 11 (+0)
Con 18 (+4)	**Int** 2 (-4)	**Car** 8 (-1)

Cavalo Esqueleto **Bruto de Nível 11**
Animal natural (Grande – Montaria, Morto-vivo) 600 XP

Iniciativa +9 **Sentidos** Percepção +6
PV 143; **Sangrando** 71
CA 23; **Fortitude** 24, **Reflexos** 23, **Vontade** 20
Imunidades venenoso; **Resistências** 20 vs. necrótico
Deslocamento 10

(+) **Coice** (padrão; sem limite)
+14 vs. CA; 3d6+5 de dano.

Simbiose Sombria (enquanto estiver sendo montado por um cavaleiro amigável de nível 11 ou superior; sem limite) ✦ **Montaria**
O cavaleiro adquire resistência 20 vs. necrótico.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 20 (+10)	**Dex** 18 (+9)	**Sab** 13 (+6)
Con 23 (+11)	**Int** 2 (+1)	**Car** 7 (+3)

Cavalo-Marinho **Bruto de Nível 5**
Animal natural (Grande – Aquático, Montaria) 200 XP

Iniciativa +4 **Sentidos** Percepção +2
PV 80; **Sangrando** 40
CA 17; **Fortitude** 19, **Reflexos** 17, **Vontade** 15
Deslocamento natação 10

(+) **Bofetada com a Cauda** (padrão; sem limite)
Alcance 2; +8 vs. CA; 2d8+4 de dano; veja também *aquagênito*.

Investida Aquática (enquanto estiver sendo montado por um cavaleiro amigável de nível 5 ou superior; sem limite) ✦ **Montaria**
O cavaleiro causa 1d10 de dano adicional quanto ataca depois que o cavalo-marinho realiza uma investida. Enquanto estiver na água, o cavaleiro também recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque contra criaturas que não possuem um deslocamento de natação.

Aquagênito
Enquanto estiver na água, o cavalo-marinho recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque contra criaturas que não possuem um deslocamento de natação.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 18 (+6)	**Dex** 15 (+4)	**Sab** 10 (+2)
Con 20 (+7)	**Int** 2 (-2)	**Car** 9 (+1)



JASON A. ENGLE

Elefante **Bruto de Nível 8**
Animal natural (Enorme – Montaria) 350 XP

Iniciativa +4 **Sentidos** Percepção +7
PV 111; **Sangrando** 55
CA 20; **Fortitude** 22, **Reflexos** 15, **Vontade** 18
Deslocamento 8

(+) **Pancada com as Presas** (padrão; sem limite)
Alcance 2; +11 vs. CA; 2d6+7 de dano.

+ **Pisotear** (padrão; sem limite)
+11 vs. CA; 1d10+7 de dano, e o alvo fica derrubado.

Atropelar com Investida (enquanto estiver sendo montado por um cavaleiro amigável de nível 8 ou superior; sem limite) ✦ **Montaria**
Quando realizar uma investida, o elefante pode ingressar num espaço ocupado por uma criatura Média ou menor, atropelando-a. O elefante deve encerrar seu movimento em um espaço desocupado. O cavaleiro pode atacar normalmente no final do deslocamento de sua montaria.

Tendência Imparcial **Idiomas** –
For 25 (+11) **Dex** 11 (+4) **Sab** 16 (+7)
Con 21 (+9) **Int** 2 (+0) **Car** 9 (+3)

Formiga Gigante **Guerrilheiro de Nível 4**
Animal natural (Grande – Montaria) 175 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +8
PV 54; **Sangrando** 27
CA 18; **Fortitude** 17, **Reflexos** 17, **Vontade** 14
Deslocamento 9

(+) **Mordida** (padrão; sem limite)
+9 vs. CA; 1d10+4 de dano e o alvo fica derrubado.

Irrequieto (enquanto estiver sendo montada por um cavaleiro amigável de nível 4 ou superior; sem limite) ✦ **Montaria**
Sempre que ajustar, a formiga gigante ajusta 2 quadrados em vez de 1.

Tendência Imparcial **Idiomas** –
For 19 (+6) **Dex** 19 (+6) **Sab** 12 (+3)
Con 14 (+4) **Int** 1 (-3) **Car** 7 (+0)

Lagarto Gigante de Carga **Bruto de Nível 4**
Animal natural (Grande) 175 XP

Iniciativa +4 **Sentidos** Percepção +1
PV 69; **Sangrando** 34
CA 16; **Fortitude** 18, **Reflexos** 16, **Vontade** 13
Deslocamento 7 (caminhar no pântano), escalar 2

(+) **Mordida** (padrão; sem limite)
+7 vs. CA; 2d6+4 de dano.

Tendência Imparcial **Idiomas** –
For 19 (+6) **Dex** 14 (+4) **Sab** 9 (+1)
Con 19 (+6) **Int** 2 (-2) **Car** 7 (+0)

Lagarto Gigante de Montaria **Bruto de Nível 6**
Animal natural (Grande – Montaria) 250 XP

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +2
PV 90; **Sangrando** 45
CA 18; **Fortitude** 20, **Reflexos** 18, **Vontade** 14
Deslocamento 9 (caminhar no pântano), escalar 4

(+) **Mordida** (padrão; sem limite)
+9 vs. CA; 2d8+5 de dano.

+ **Garras** (padrão; sem limite)
+10 vs. CA; 2d6+5 de dano.

Ataque Combinado (enquanto estiver sendo montado por um cavaleiro amigável de nível 6 ou superior; encontro) ✦ **Montaria**
Quando seu cavaleiro realiza um ataque corpo a corpo contra um alvo, o lagarto gigante de montaria desfere um ataque com as garras contra o mesmo alvo.

Tendência Imparcial **Idiomas** –
For 20 (+8) **Dex** 17 (+6) **Sab** 9 (+2)
Con 20 (+8) **Int** 2 (-1) **Car** 7 (+1)

Rinoceronte **Soldado de Nível 7**
Animal natural (Grande – Montaria) 300 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +3
PV 83; **Sangrando** 41
CA 23; **Fortitude** 23, **Reflexos** 21, **Vontade** 18
Deslocamento 6

(+) **Chifres** (padrão; sem limite)
+13 vs. CA; 2d6+5 de dano.

Investida Esmagadora (enquanto estiver sendo montado por um cavaleiro amigável de nível 11 ou superior; sem limite) ✦ **Montaria**
Quando realizar uma investida, o rinoceronte pode desferir um ataque com os chifres juntamente com o ataque de seu cavaleiro.

Tendência Imparcial **Idiomas** –
For 21 (+8) **Dex** 16 (+6) **Sab** 11 (+3)
Con 19 (+7) **Int** 2 (-1) **Car** 8 (+2)

Tubarão Atroz **Guerrilheiro de Nível 14**
Animal natural (Enorme – Aquático, Montaria) 1.000 XP

Iniciativa +16 **Sentidos** Percepção +9
PV 139; **Sangrando** 69
CA 28; **Fortitude** 26, **Reflexos** 28, **Vontade** 23
Deslocamento natação 11

(+) **Mordida** (padrão; sem limite)
+17 vs. CA; 3d6+5 de dano; veja também *aquagênito*.

Nadador Decidido (enquanto estiver sendo montado por um cavaleiro amigável de nível 14 ou superior; sem limite) ✦ **Montaria**
O cavaleiro de um tubarão atroz recebe +2 de bônus na CA contra ataques de oportunidade. Enquanto estiver na água, ele também recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque contra criaturas que não possuem um deslocamento de natação.

Aquagênito
Enquanto estiver na água, o tubarão atroz recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque contra criaturas que não possuem um deslocamento de natação.

Tendência Imparcial **Idiomas** –
For 21 (+12) **Dex** 24 (+14) **Sab** 14 (+9)
Con 19 (+11) **Int** 2 (+3) **Car** 9 (+6)

Tubarão de Montaria **Guerrilheiro de Nível 8**
Animal natural (Grande – Aquático, Montaria) 350 XP

Iniciativa +11 **Sentidos** Percepção +4
PV 88; **Sangrando** 44
CA 22; **Fortitude** 21, **Reflexos** 22, **Vontade** 17
Deslocamento natação 11

(+) **Mordida** (padrão; sem limite)
+13 vs. CA; 2d6+4 de dano; veja também *aquagênito*.

Nadador Habilidoso (enquanto estiver sendo montado por um cavaleiro amigável de nível 8 ou superior; sem limite) ✦ **Montaria**
O cavaleiro de um tubarão atroz recebe +2 de bônus na CA contra ataques de oportunidade. Enquanto estiver na água, ele também recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque contra criaturas que não possuem um deslocamento de natação.

Aquagênito
Enquanto estiver na água, o tubarão atroz recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque contra criaturas que não possuem um deslocamento de natação.

Tendência Imparcial **Idiomas** –
For 19 (+8) **Dex** 21 (+9) **Sab** 11 (+4)
Con 16 (+7) **Int** 2 (+0) **Car** 7 (+2)

BARDA

Tipo	Bônus de Armadura*	Penalidade	Deslocamento	Preço (PO)	Peso
Barda leve	+1	–	–	75	20 kg
Criaturas Enormes	+1	–	–	75	30 kg
Barda pesada	+2	-2	-1	150	40 kg
Criaturas Enormes	+2	-2	-1	150	60 kg

*** Reduza em 1 o bônus de armadura das criaturas com a função soldado.**

Equipamento de Montaria

As montarias adquiridas pelos PdJs normalmente já vêm com um equipamento básico, como a sela, o pelego, o freio e as rédeas. Embora a maioria das montarias seja usada principalmente como um meio de transporte básico, outras (especialmente os cavalos de guerra e outras montarias adestradas para o combate) podem tirar proveito de equipamentos especiais como bardas (descritas abaixo) e itens mágicos para montarias (descritos no Capítulo 2). Esses itens aumentam as capacidades da montaria em combate, geralmente aumentando seu deslocamento, melhorando suas defesas ou permitindo que ela ignore certas características de terreno.

Barda

As bardas são armaduras forjadas especialmente para animais. Elas aumentam a CA da montaria da mesma forma que as armaduras convencionais aumentam a CA dos personagens. Elas também aplicam penalidades aos testes de perícia e ao deslocamento. O bônus da barda é adicionado à CA da montaria. Ao contrário das armaduras pesadas convencionais, bardas pesadas não reduzem o bônus de Destreza ou de Inteligência na CA da montaria. As criaturas com a função soldado já contam com alguma proteção adicional (natural ou não) em sua CA, portanto, recebem um benefício menor das bardas (como indicado na tabela acima).

Também é possível criar bardas mágicas com suas próprias propriedades. Contudo, diferente das armaduras normais, essas bardas não podem ser encantadas com um bônus de melhoria. A maioria das criaturas já possui defesas naturais que excedem as de um PdJ.

Veículos

Um mago está no deque de um barco açoitado por uma tempestade, alvejando com suas magias um grupo de assalto sahuagin que tenta invadir o tombadilho. Um ladino sobe numa árvore para saltar sobre a carruagem do rei dos goblins que passará por ali. Um bruxo coloca um dirigível em direção ao castelo do lich, abandonando o enorme veículo prestes a se chocar com a torre mais alta.

O jogo Dungeons & Dragons® foi formulado com regras de combate rápidas e dinâmicas, mas acrescentar veículos a essa mistura pode levar um encontro a um novo patamar. Os veículos podem servir como o foco de um confronto memorável, seja com os personagens envolvidos num combate sobre bigas, enfrentando goblins montados em lobos atrozes durante a travessia de um desfiladeiro traiçoeiro nas montanhas, conduzem um comboio de suprimentos, ou ainda durante a abordagem de um navio pirata de saqueadores gnolls.

Esta seção fornece as regras para incluir veículos no seu jogo. Eles funcionam de forma similar às montarias, já que os personagens assumem seu controle e os utilizam para se deslocar ou tiram proveito de suas características especiais. A maioria dos veículos transporta mais passageiros e carga que uma montaria, mas sua capacidade de manobra limitada cria desafios interessantes no campo de batalha.

Fundamentos

Os veículos também possuem estatísticas, algumas similares às de uma criatura e outras não. Eles são considerados objetos, portanto as regras apresentadas no Capítulo 4 do *Guia do Mestre*® se aplicam normalmente, a menos que a descrição do veículo diga o contrário.

Tamanho: Assim como as criaturas, os veículos têm tamanho.

Pontos de Vida: Os pontos de vida de um veículo indicam quanto dano ele pode sofrer. Um veículo reduzido a 0 ponto de vida ou menos é destruído e as criaturas que estiverem a bordo dele ficam derrubadas no quadrado que estiverem ocupando. Os destroços do veículo ocupam seu espaço, transformando-o em terreno acidentado.

Espaço: Ao contrário das criaturas, que podem girar em um espaço e se esgueirar por passagens estreitas, os veículos ocupam completamente o espaço indicado por suas dimensões. Por esse motivo, eles são incapazes de se esgueirar. Por exemplo, uma charrete preenche completamente um espaço de 2 por 3 quadrados, o que significa que ela não consegue passar por uma passagem estreita com apenas 1 quadrado de largura.

Os veículos tracionados por criaturas indicam apenas seu próprio espaço. As criaturas que o estiverem puxando ocupam seus espaços normais na matriz de combate.

Defesas: Como todos os objetos, os veículos possuem uma Classe de Armadura e defesas de Fortitude e Reflexos. Eles não possuem defesa de Vontade.

Deslocamento: O deslocamento de um veículo (indicado em quadrados) determina quanto ele consegue percorrer quando o condutor ou piloto emprega uma ação de movimento. Com duas ações de movimento é possível fazer com que ele percorra o dobro dessa distância.

O deslocamento de um veículo tracionado por criaturas é determinado pelo deslocamento da(s) criatura(s) que estiverem atreladas a ele.

Em longas distâncias, a maioria dos veículos tracionados por criaturas é incapaz de viajar por mais de 10 horas diárias. Contudo, navios e embarcações propelidas por magia não possuem essa limitação e podem viajar noite e dia ininterruptamente se dispuserem de uma tripulação adequada.

Carga: A carga de um veículo é expressa como o número de criaturas Médias (tanto a tripulação quanto os passageiros) que ele é capaz de transportar, mais a quantidade de carga que pode ser carregada (em quilos ou toneladas). De modo geral, uma criatura Grande é equivalente a quatro Médias, uma criatura Enorme é equivalente a nove Médias e uma criatura Imensa é equivalente a dezesseis criaturas Médias. Essas comparações presumem que o veículo possua basicamente uma superfície horizontal sobre a qual essas criaturas possam subir. Para veículos cobertos ou dotados de múltiplos deques ou andares, o número e o tamanho das criaturas que podem embarcar nele podem variar. De qualquer forma, o tamanho de uma criatura não pode exceder o espaço disponível no veículo.

Condutor ou Piloto: Esta entrada descreve a posição ocupada pelo condutor ou piloto do veículo e quaisquer requisitos que ele deva atender. Veículos com tamanho acima de Médio geralmente necessitam que o condutor ou piloto se posicione em sua parte frontal ou traseira. Sendo assim, ao colocar o veículo na matriz de combate, decida onde se encontra sua parte dianteira e traseira.

Tripulação: Esta entrada descreve a tripulação necessária para controlar o veículo e as consequências da ausência de uma tripulação adequada.

Fora de Controle: Se um condutor ou piloto perder o controle do veículo, esta entrada descreve o que acontece.

Características Especiais: Se um veículo possuir ataques ou características especiais, eles estarão indicados no final de seu bloco de estatísticas.

Iniciativa: Os veículos nunca realizam jogadas de iniciativa. Eles agem no turno da criatura que os estiver conduzindo.

Se for necessário determinar quando ocorre a ação de um veículo fora de controle (por exemplo, para determinar quando uma charrete sem condutor se moverá pela matriz de combate), ele terá um resultado de iniciativa igual ao valor da última criatura na ordem de iniciativa menos 1. Se o encontro envolver mais de um veículo fora de controle, eles agem em sequência, a partir do veículo que estiver fora de controle há mais tempo – portanto, o veículo que ficou descontrolado mais recentemente agirá por último.

DESLOCAMENTO DE VEÍCULOS E MONTARIAS

Deslocamento	Por Hora	Por Dia de 10 Horas	Por Dia de 24 Horas
2 quadrados	1,5 km	15 km	36 km
3 quadrados	2,25 km	22,5 km	54 km
4 quadrados	3 km	30 km	72 km
5 quadrados	3,75 km	37,5 km	90 km
6 quadrados	4,5 km	45 km	108 km
7 quadrados	5,25 km	52,5 km	126 km
8 quadrados	6 km	60 km	144 km
9 quadrados	6,75 km	67,5 km	162 km
10 quadrados	7,5 km	75 km	180 km
20 quadrados	15 km	150 km	360 km

Veículos em Combate

Na maior parte do tempo, você deve utilizar o deslocamento diário ou horário de um veículo. Se os PdJs estiverem viajando de uma cidade para outra, o deslocamento da charrete irá determinar o tempo da jornada. Contudo, se bandidos kobolds prepararem uma emboscada no meio do caminho, é importante registrar como a charrete se move durante a luta e o que os PdMs ou PdJs devem fazer para controlá-la.

Um veículo necessita de um condutor ou piloto – um personagem ou criatura que gasta ações para controlá-lo. Esse personagem deve atender às condições indicadas na descrição do veículo. Sem ele, o veículo foge de controle, normalmente continuando em seu curso e colidindo com o primeiro obstáculo que encontrar, ou freando lentamente.

A cada rodada, apenas um personagem é capaz de controlar um veículo, embora qualquer número de criaturas possa tentar assumir seu controle até que alguém obtenha sucesso. Usando uma ação livre, um personagem pode ceder o controle de um veículo para outro, mas quem assume o controle (usando outra ação livre) não poderá realizar outra ação com o veículo no mesmo turno. Se um personagem não passar para a posição de condutor ou piloto e assumir o domínio do veículo quando este lhe for entregue, o veículo pode fugir de controle. Se nenhum condutor estiver no controle do veículo até o final do próximo turno do piloto anterior, o veículo agirá no final da ordem de iniciativa de acordo com as regras específicas que ele apresenta para essa situação.

A passagem de um veículo não provoca ataques de oportunidade contra ele ou contra as criaturas em seu interior. As criaturas que se deslocarem no interior de um veículo provocam normalmente ataques de oportunidade das demais criaturas no mesmo veículo.

Condições

Os veículos podem ser atacados como qualquer outro objeto. Algumas condições (como derrubado) possuem regras especiais quando são aplicadas a um veículo. Quaisquer condições apresentadas no *Livro do Jogador®* que não sejam abordadas nesta seção não têm efeito sobre um veículo. Se um efeito permitir um teste de resistência para encerrar uma condição, o veículo realiza o teste normalmente no final do turno de seu condutor (ou no final do seu turno se ele estiver fora de controle). Um condutor ou piloto pode usar uma ação de movimento para permitir que o veículo realize um teste de resistência adicional durante o seu turno.

Derrubado: Um veículo sujeito a um efeito que normalmente o deixaria derrubado, em vez disso sofre 1d10 de dano e fica lento (veja abaixo) até o final da próxima rodada.

Imobilizado: Um veículo imobilizado não pode se mover, exceto se ele for puxado, empurrado ou conduzido.

Impedido: Um veículo impedido fica imobilizado e não pode se mover nem mesmo se for puxado, empurrado ou conduzido. O veículo utiliza o modificador de perícia de seu condutor ou piloto para tentar escapar.

Lento: Um veículo lento utiliza as regras normais para esta condição (*LdJ* 277).

Fora de Controle

Uma criatura pode se mover, mudar de direção e parar quando desejar, mas os veículos não dispõem desse luxo. Quando um veículo começa a se deslocar, ele exige certo esforço para continuar se movendo no curso determinado, caso contrário, ele foge de controle.

Se um condutor ou piloto deseja manter seu veículo sob controle, ele deve empregar ações específicas para conduzi-lo, manobrá-lo ou pará-lo. Em qualquer rodada em que nenhum personagem gaste ações para controlar um veículo, ele agirá de acordo com a seção "Fora de Controle" do seu bloco de estatísticas. Alguns veículos descontrolados – normalmente os tracionados por criaturas – param automaticamente. Outros veículos, como os navios, continuam se movendo adiante até se chocarem com algo. Ainda outros veículos – especialmente as embarcações voadoras – podem colidir rapidamente.

Colisões e Abalroamentos

Embora a maioria dos veículos tenha sido feita para a transposição de longas distâncias, alguns foram projetados para o combate. Quando um veículo ingressa num espaço ocupado por um objeto, criatura ou outros veículos, ele colide. O veículo e as criaturas que o estiverem tracionando, assim como o que quer que tenha sido atingido, sofrem 1d10 de dano por quadrado percorrido pelo veículo em seu turno anterior. As criaturas a bordo do veículo (e as criaturas num possível veículo ou objeto atingido) sofrem metade desse dano.

Se o alvo da colisão for mais que uma categoria de tamanho menor que o veículo descontrolado, este continua a se mover independente do dano causado pela colisão. O espaço ocupado pelo alvo é considerado terreno acidentado para o deslocamento do veículo.

Se o alvo for de uma categoria de tamanho igual ou maior que o veículo, este só continua se movendo se o alvo for destruído. Caso contrário, seu deslocamento cessa imediatamente.

Orientação e Manobras

As criaturas na matriz de combate podem mudar de direção a qualquer momento durante um deslocamento. As regras não fazem distinção entre a frente, as costas ou os lados de uma criatura porque se supõe que ela gira em seu espaço. Contudo, um veículo se deslocando numa determinada direção não pode simplesmente inverter o sentido e, portanto, os combates com veículos são mais complicados.

Cada veículo possui uma **orientação** – a direção na qual ele está se deslocando. Para assinalar a orientação de um veículo, coloque uma moeda ou outro marcado qualquer na parte da frente do espaço do veículo na matriz de combate. Quando ele se deslocar, utilize esse marcador para contar os quadrados na direção percorrida. Em seguida mova a peça ou miniatura do veículo até ele.

Conduzir

Os veículos são projetados para se deslocarem apenas em uma direção, sendo conduzidos para frente quando impulsionados. Contudo, os veículos normalmente não possuem a capacidade de manobra de uma criatura e virá-los pode ser um processo lento e difícil.

CONDUZIR

- Ação: Movimento.
- Movimento: O veículo percorre um número de quadrados igual ou menor que o seu deslocamento máximo.
- Direção: Um veículo se move na direção indicada por sua orientação. O veículo pode se mover diretamente para frente ou ao longo de uma das diagonais adjacentes ao quadrado central frontal onde se encontra o marcador de orientação (um ajuste de 45 graus). Ele não consegue se mover em outras direções sem fazer uma curva.
- Ataques de Oportunidade: O deslocamento de um veículo não provoca ataques de oportunidade contra o veículo ou contra as criaturas a bordo dele.
- Terreno: O terreno afeta um veículo da mesma forma que afeta as criaturas. Se uma característica de terreno requer um teste de perícia ou de atributo, o condutor ou piloto deve realizar esse teste – ou a criatura tracionando o veículo, no caso de veículos movidos por criaturas. Quando um veículo é movido por diversas criaturas, uma delas realiza o teste enquanto as outras utilizam a ação prestar auxílio. Se um veículo não dispõe do modo de movimento apropriado para atravessar um terreno, ele não pode se deslocar através dele.

Virar

É preciso virar um veículo para dobrar esquinas, evitar obstáculos ou causar mudanças súbitas em sua orientação.

VIRAR

- Ação: Movimento.
- Movimento: O veículo percorre um número de quadrados igual ou menor que a metade de seu deslocamento máximo.
- Direção: Um veículo se move na direção indicada por sua orientação. O veículo pode se mover diretamente para frente ou ao longo de uma das diagonais adjacentes ao quadrado central frontal onde se encontra o marcador de orientação (um ajuste de 45 graus).
- Marcador de Orientação: A qualquer momento durante o deslocamento do veículo, mova seu marcador de orientação de sua posição atual para qualquer um dos lados do veículo (um giro de 90 graus). No final do deslocamento, reoriente o marcador ou a miniatura do veículo de acordo.
- Ataques de Oportunidade: O deslocamento de um veículo não provoca ataques de oportunidade contra o veículo ou contra as criaturas a bordo dele.

- Terreno: O terreno afeta um veículo da mesma forma que afeta as criaturas. Se uma característica de terreno requer um teste de perícia ou de atributo, o condutor ou piloto deve realizar esse teste – ou a criatura tracionando o veículo, no caso de veículos movidos por criaturas. Quando um veículo é movido por diversas criaturas, uma delas realiza o teste enquanto as outras utilizam a ação prestar auxílio. Se um veículo não dispõe do modo de movimento apropriado para atravessar um terreno, ele não pode se deslocar através dele.
- Terreno: O terreno afeta um veículo da mesma forma que afeta as criaturas. Se uma característica de terreno requer um teste de perícia ou de atributo, o condutor ou piloto deve realizar esse teste – ou a criatura tracionando o veículo, no caso de veículos movidos por criaturas. Quando um veículo é movido por diversas criaturas, escolha uma delas para realizar o teste enquanto as outras utilizam a ação prestar auxílio. Se um veículo não dispõe do modo de movimento apropriado para atravessar um terreno, ele não pode se deslocar através dele.

Exemplos de Veículos

Biga Leve Veículo (Médio)	
PV 30	**Espaço** 1 quadrado **Custo** 520 PO
CA 5; **Fortitude** 10, **Reflexos** 5	
Deslocamento deslocamento da criatura -2	
Tracionado	
Uma biga leve é puxada por uma criatura Grande.	
Condutor	
O condutor da biga leve deve segurar as rédeas com pelo menos uma das mãos ou ela fica fora de controle.	
Carga	
Uma criatura Média; 50 kg de equipamento.	
Fora de Controle	
Uma biga leve fora de controle para no começo do seu turno. A critério do Mestre, o veículo pode se mover em uma direção aleatória se a criatura atrelada a ela entrar em pânico ou for atacada.	
Cobertura	
Uma biga leve concede cobertura para seu condutor e passageiros.	

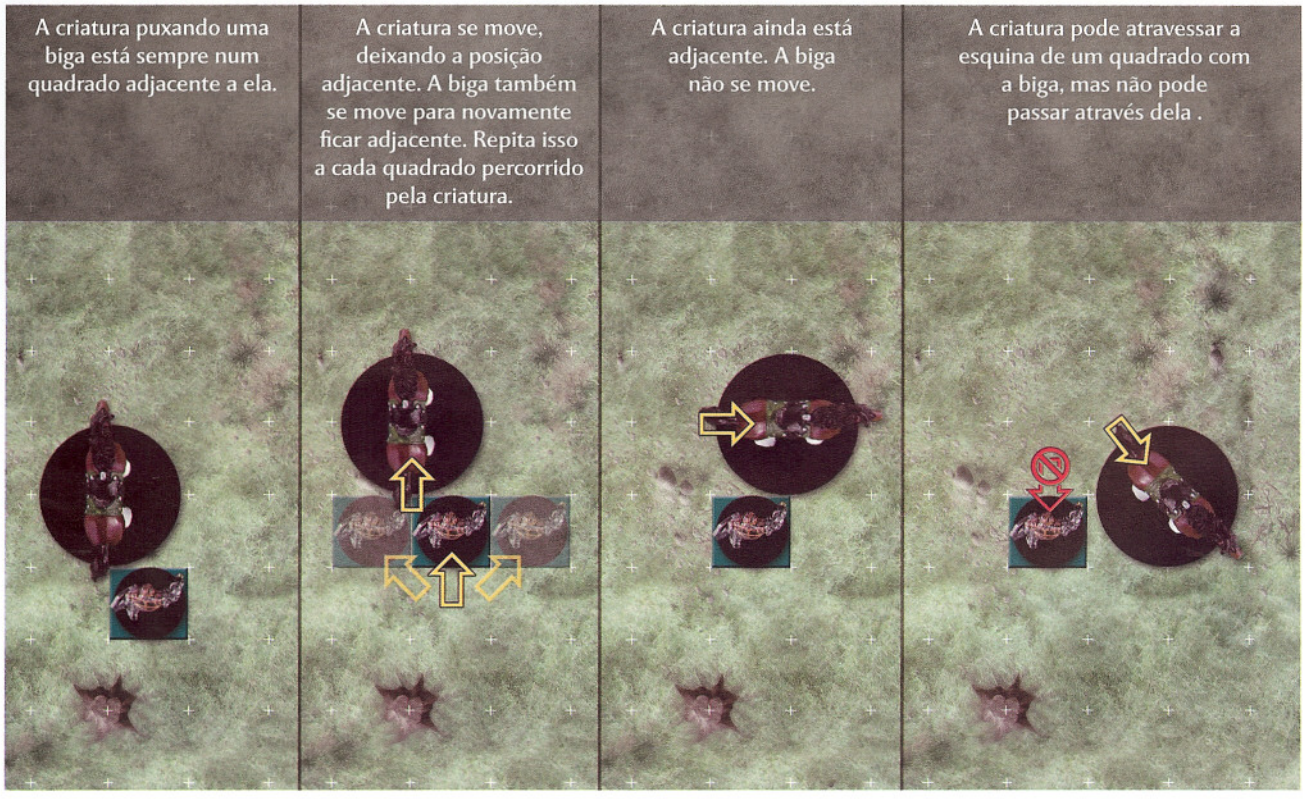
Frear

Quando um veículo está se movendo, é preciso certo esforço para freá-lo.

FREAR

- Ação: Movimento.
- Movimento: O veículo para e permanece em sua posição atual.
- Direção: O marcador de orientação do veículo permanece no mesmo lugar. Quando o veículo voltar a se deslocar, ele deve iniciar seu movimento nessa direção.

MOVIMENTAÇÃO DE VEÍCULOS



Biga Pesada
Veículo (Grande)

PV 60 **Espaço** 2 por 2 quadrados **Custo** 840 PO
CA 4; **Fortitude** 12, **Reflexos** 4
Deslocamento deslocamento da criatura -2

Tracionado
Uma biga pesada é puxada por duas criaturas Grandes ou uma criatura Enorme. O veículo sofre -2 de penalidade no seu deslocamento se estiver sendo tracionado por apenas uma criatura Grande.

Condutor
O condutor de uma biga pesada fica na frente do veículo. Ele deve segurar as rédeas com pelo menos uma das mãos ou a biga pesada fica fora de controle.

Carga
Quatro criaturas Médias; 200 kg de equipamento.

Fora de Controle
Uma biga pesada fora de controle para no começo do seu turno. A critério do Mestre, o veículo pode se mover em uma direção aleatória se as criaturas atreladas a ela entrarem em pânico ou forem atacadas.

Cobertura
Uma biga pesada concede cobertura para seu condutor e passageiros.

Charrete
Veículo (Grande)

PV 100 **Espaço** 2 por 2 quadrados **Custo** 20 PO
CA 3; **Fortitude** 10, **Reflexos** 3
Deslocamento deslocamento da criatura -4

Tracionado
Uma charrete normalmente é puxada por duas criaturas Grandes ou uma criatura Enorme. O veículo sofre -2 de penalidade no seu deslocamento se estiver sendo tracionada por apenas uma criatura Grande. Uma charrete construída para ser puxada por quatro criaturas Grandes tem 2 quadrados a mais de deslocamento quando estiver sendo puxada por 4 criaturas.

Condutor
O condutor da charrete se senta na parte da frente. Ele deve segurar as rédeas com pelo menos uma das mãos ou o veículo fica fora de controle.

Carga
Quatro criaturas Médias; quatro toneladas de carga.

Fora de Controle
Uma charrete descontrolada para no começo do seu turno. A critério do Mestre, o veículo pode se mover em uma direção aleatória se as criaturas atreladas a ela entrarem em pânico ou forem atacadas.

Cobertura
Uma charrete aberta concede cobertura para seus passageiros e para o condutor. Uma charrete fechada concede cobertura superior para os passageiros em seu interior.

Dirigível
Veículo (Imenso)

PV 400 **Espaço** 4 por 8 quadrados **Custo** 85.000 PO
CA 4; **Fortitude** 20, **Reflexos** 2
Deslocamento 0, voo 12 (pairar), voo prolongado 15

Piloto
O piloto deve ficar à frente do timão, geralmente à frente do deque superior da cabine.

Tripulação
Além do piloto, um dirigível requer uma tripulação de cinco indivíduos, sendo que todos devem empregar uma ação padrão por rodada para ajudar a controlá-lo. Reduza o deslocamento da embarcação em 4 para cada membro da tripulação ausente. Se o deslocamento de voo chegar a 0, a embarcação fica fora de controle.

Carga
Trinta criaturas Médias; 20 toneladas de carga.

Fora de Controle
Um dirigível descontrolado avança com metade do seu deslocamento. A cada rodada, há 50% de chance que ele perca altitude, caindo 5 quadrados nas primeiras 10 rodadas e 10 quadrados nas rodadas seguintes. Um dirigível fora de controle que atinge o solo após descer mais que 20 quadrados fica destruído.

Deques
A cabine do dirigível possui quatro deques; uma plataforma de observação exterior, um deque reservado para a tripulação, outro intermediário para os passageiros e um inferior para armazenar carga.

Propulsão Frágil
Para cada 50 de dano sofrido pelo dirigível, seu deslocamento é reduzido em 2 quadrados. Se o deslocamento de voo do veículo for reduzido a 0, ele fica fora de controle.

Dispositivo de Kwalish
Veículo (Grande)

PV 200 **Espaço** 2 por 2 quadrados **Custo** 5.000 PO
CA 22; **Fortitude** 20, **Reflexos** 4
Deslocamento 6, natação 6

Piloto
O piloto deve ocupar o assento frontal do dispositivo e ter as duas mãos livres para manipular suas dez alavancas de controle.

Carga
Duas criaturas Médias; 100 kg de equipamento.

Fora de Controle
Um *dispositivo de Kwalish* descontrolado para no começo do seu turno. A critério do Mestre, o veículo pode continuar se movendo na direção de uma forte corrente de vento com metade do seu deslocamento.

Garras Dilacerantes (padrão; sem limite)
O piloto pode usar as garras do dispositivo para atacar uma única criatura: Alcance 2; +5 vs. CA; 2d6+5 de dano. O piloto adiciona metade do seu nível como bônus nas jogadas de ataque com as garras.

Blindagem
As criaturas no interior do *dispositivo de Kwalish* não têm linha de efeito para os indivíduos do lado de fora (e vice-versa), embora tenham linha de visão uns para os outros por meio das escotilhas.

Submersível
Um *dispositivo de Kwalish* pode se deslocar embaixo d'água. Ele armazena ar o bastante para que duas criaturas sobrevivam nele por cinco horas, ou uma criatura por dez horas.

Fragata
Veículo (Imenso)

PV 300 **Espaço** 4 por 14 quadrados **Custo** 5.000 PO
CA 3; **Fortitude** 20, **Reflexos** 2
Deslocamento natação 5

Piloto
O piloto fica em pé na popa da embarcação, operando o leme.

Tripulação
Além do piloto, uma fragata requer três tripulantes, sendo que todos devem gastar uma ação padrão por rodada para controlar o navio. Reduza a velocidade da embarcação em 2 para cada tripulante ausente. Se seu deslocamento de natação chegar a 0, a fragata fica fora de controle.

Carga
Cinquenta criaturas Médias; três toneladas de carga.

Fora de Controle
Uma fragata fora de controle avança com metade do deslocamento. A critério do Mestre, o navio pode continuar se movendo na direção de uma forte corrente de vento com seu deslocamento total.

Velas
A critério do Mestre, uma fragata pode sofrer de -4 de penalidade a +4 de bônus no deslocamento de acordo com a força e direção do vento.

Galeão
Veículo (Imenso)

PV 400 **Espaço** 8 por 20 quadrados **Custo** 13.000 PO
CA 4; **Fortitude** 20, **Reflexos** 2
Deslocamento natação 6

Piloto
O piloto fica em pé atrás do timão do galeão que normalmente fica posicionado na parte de trás do deque superior.

Tripulação
Além do piloto, um galeão requer uma tripulação de vinte homens, sendo que todos devem gastar uma ação padrão por rodada para ajudar a controlá-lo. Reduza o deslocamento do galeão em 2 para cada 5 tripulantes ausentes. Se seu deslocamento de natação chegar a 0, o galeão fica fora de controle.

Carga
Duzentas criaturas Médias; quinhentas toneladas de carga.

Fora de Controle
Um galeão fora de controle avança com metade do seu deslocamento. A critério do Mestre, o veículo pode continuar se movendo na direção de uma forte corrente de vento com seu deslocamento total.

Deques
O galeão possui quatro deques; o superior (que inclui o convés e o tombadilho), dois intermediários destinados à tripulação e aos passageiros e um compartimento de carga.

Velas
A critério do Mestre, um galeão pode sofrer de -4 de penalidade a +4 de bônus no deslocamento de acordo com a força e direção do vento.

Ornitóptero
Veículo (Grande)

PV 40 Espaço 2 por 2 quadrados **Custo** 3.400 PO
CA 4; **Fortitude** 12, **Reflexos** 4
Deslocamento voo 5

Piloto
O piloto deve operar o manche do ornitóptero com as duas mãos.

Carga
Uma criatura Média; 50 kg de carga.

Fora de Controle
Um ornitóptero fora de controle para no começo do seu turno. Ele encerra seu movimento horizontal, mas suas asas impedem que ele comece a cair até o começo do seu próximo turno. O piloto pode realizar um teste de Força (CD 20) usando uma ação de movimento para recuperar o controle. Se ele fracassar, o ornitóptero cai.

Pinaça
Veículo (Imenso)

PV 250 **Espaço** 2 por 6 quadrados **Custo** 1.800 PO
CA 2; **Fortitude** 20, **Reflexos** 2
Deslocamento natação 8

Piloto
O piloto deve ficar em pé atrás do timão que normalmente fica na parte de trás do deque superior.

Tripulação
Além do piloto, uma pinaça requer quatro tripulantes, sendo que todos devem gastar uma ação padrão por rodada para ajudar a controlar a embarcação. Reduza a velocidade da pinaça em 2 para cada tripulante ausente. Se seu deslocamento de natação chegar a 0, a pinaça fica fora de controle.

Carga
Vinte criaturas Médias; trinta toneladas de carga.

Fora de Controle
Uma pinaça fora de controle avança com metade do deslocamento. A critério do Mestre, ela pode continuar se movendo na direção de uma forte corrente de vento com seu deslocamento total.

Deques
A pinaça possui três deques: o convés superior, um deque intermediário para a tripulação e os passageiros e um compartimento de carga.

Velas
A critério do Mestre, uma pinaça pode sofrer de -4 de penalidade a +4 de bônus no deslocamento de acordo com a força e direção do vento.

Descrição dos Veículos

As estatísticas de jogo para os veículos aqui descritos estão relacionadas acima.

Biga: Este veículo de duas rodas é projetado para o combate e geralmente puxado por cavalos. Uma biga leve carrega apenas o condutor e é puxada por uma criatura. Uma biga pesada pode carregar até quatro passageiros além do condutor e é puxada por duas criaturas.

Charrete: O veículo mais comum para o transporte de carga por terra são as charretes e elas normalmente são puxadas por dois cavalos. Elas podem ser abertas ou fechadas. Uma carruagem é uma charrete com uma cabine de passageiros isolada.

Dirigível: Este navio flutua sobre o solo, sustentado por um balão repleto de gás mágico. O balão fica dentro de uma armação metálica ou de madeira, sob a qual há uma cabine em forma de barco que abriga a tripulação, os passageiros e a carga.

Embora a maioria dos navios aéreos seja impulsionada por um propelente mágico, alguns se assemelham a veleiros e navegam em ventos gerados por magia. Um dirigível requer cinco tripulantes (além do piloto) para ser operado corretamente. Incluindo o balão de gás, essa embarcação tem 8 quadrados de comprimento, 4 de largura e 6 de altura.

Dispositivo de Kwalish: Este veículo assemelha-se a uma enorme lagosta metálica. Kwalish, um mago versado em arquitetura e engenharia arcana, construiu o mecanismo original para explorar as profundezas do oceano e estabelecer vínculos com as raças aquáticas inteligentes.

Uma escotilha situada sob a cauda do aparato se abre para seu torso central oco. Esse espaço contém duas cadeiras para o piloto e um passageiro. O dispositivo é impulsionado por magia até qualquer profundidade ou mesmo por correntezas aquáticas. Ele consegue atravessar os mais rápidos rios e descer às plataformas oceânicas.

Trilhar o Caminho é Toda a Diversão

O principal objetivo da maioria dos veículos é levar o grupo de um lugar a outro. Contudo, os planos de viagem de um grupo também pode ajudar o Mestre a levar vida à aventura. Personagens rumo a um forte no topo de uma montanha antiga podem buscar alguns cavalos num povoado élfico da região, mas em vez disso, podem acabar recebendo alguns ornitópteros para ajudá-los na subida. Se precisarem alcançar uma ruína submersa, a procura por tubarões de montaria ou de um Dispositivo de Kwalish por ser uma missão interessante com a promessa de batalhas subaquáticas muito dinâmicas.

Veículos maiores podem servir com a base de operação ou como o cenário de uma aventura. Um navio ou dirigível sob ataque podem compor um encontro interessante. Alguns dos PdJs podem ter que repelir os atacantes enquanto os outros tentam impedir que a embarcação afunde ou caia. Uma luta a bordo de um navio pode se estender por vários conveses e muitos encontros.

Fragata: Esta embarcação de apenas um mastro é capaz de navegar em águas rasas, o que lhe permite subir rios ou atracar nas praias. Além do piloto, são necessários três tripulantes para operá-la corretamente. O barco tem 14 quadrados de comprimento e 4 de largura e seu convés se ergue 1 quadrado acima do nível da água.

Galeão: Esta embarcação gigantesca tem quatro mastros e é capaz de carregar até duzentas criaturas Médias. Os galeões são frequentemente usados na guerra para transportar soldados. Além do piloto, eles necessitam de vinte tripulantes para navegar corretamente. O galeão tem 20 quadrados de comprimento e 8 de largura e seu convés se ergue 4 quadrados acima do nível da água.

Ornitóptero: Esta embarcação mágica voadora foi projetada pelos anões e é utilizada para missões de reconhecimento e como meio de transporte individual. Suas asas móveis fornecem impulsão vertical e capacidade de manobra.

Pinaça: Esta embarcação de dois mastros funciona igualmente bem ao longo da costa ou em mar aberto. Além do piloto, são necessários quatro tripulantes para operá-la corretamente. A pinaça tem 6 quadrados de comprimento por 2 quadrados de largura e seu convés se ergue 2 quadrados acima do nível da água.

Alquimia

A criação de itens mágicos é um esforço que envolve custos consideráveis. A alquimia representa uma alternativa poderosa para os indivíduos que não desejam ou não possam despender os recursos necessários para criá-los. Um patrulheiro poderia utilizar a alquimia para criar um emplastro que auxilie na cura de um aliado. Um ladino seria capaz de criar um giz alquímico para destruir uma fechadura além dos limites da sua perícia Ladinagem. Um clérigo conseguiria empregá-la para tornar suas armas mais potentes contra criaturas incorpóreas.

A magia é desnecessária para a criação de itens alquímicos, mas são precisos ingredientes arcanos. Estes são raros e caros, e por isso os alquimistas normalmente têm experiência como aventureiros.

Aplicar uma substância ou administrar um item alquímico é uma ação padrão. Ingerir uma substância ou tirar um item alquímico da algibeira é uma ação mínima.

Como Utilizar Alquimia

O processo para criar itens alquímicos é similar ao de executar um ritual (consulte o Capítulo 10 do *Livro do Jogador®*). Assim como nos rituais, ao usar a alquimia o personagem deve inicialmente escolher um talento especial que lhe permite compreender e utilizar as fórmulas alquímicas.

Alquimista

Estágio Heroico

Benefício: O personagem é capaz de criar itens alquímicos do seu nível ou inferior. Para isso, ele precisa da fórmula correta e da perícia apropriada.

Especial: Um personagem que recebe o talento Conjuração Ritual como uma característica de classe, pode trocá-lo pelo talento Alquimista.

Adquirindo e Utilizando Fórmulas Alquímicas

As fórmulas alquímicas são como os rituais; geralmente são escritas em livros ou pergaminhos. No entanto, ao contrário dos rituais, as fórmulas não são mágicas e é possível registrá-las com material comum e por esse motivo, costumam ser mais baratas que os rituais. Elas também não podem ser executadas a partir de pergaminhos, como os rituais. Um personagem que deseja empregar uma fórmula deve comprá-la e aprendê-la ou pagar alguém para lhe ensinar (ao mesmo preço de mercado).

As fórmulas alquímicas têm um custo e tempo de criação que deve ser gasto pelo personagem que deseja criar o item. Os componentes usados nas fórmulas alquímicas são os mesmos dos rituais (*LdJ* 300).

Categoria

Cada fórmula alquímica tem uma categoria que define o tipo do item criado.

Curativo: Esses itens auxiliam na cura ou na superação de efeitos adversos ou debilitantes.

Óleo: Os óleos são aplicados sobre os itens (geralmente armas) para conceder a eles propriedades ou poderes temporários.

Outros: Alguns itens criam efeitos diversos que não se enquadram nas demais categorias de alquimia.

Veneno: Um veneno é uma toxina que atrapalha ou prejudica uma criatura.

Volátil: Um item desse tipo explode ou se expande ao ser quebrado ou esmagado, geralmente causando dano pela criação de um determinado tipo de energia, como ácido, congelante, elétrico ou flamejante.

Modificações

Alguns itens alquímicos podem ser modificados, alterando algum aspecto de sua função, como por exemplo, transformando um item que normalmente é arremessado numa munição. Mudar a função de um item geralmente aumenta seu nível e seu custo.

Consumível

Como as poções e os elixires, os itens alquímicos são consumíveis. Eles contêm poderes únicos que são gastos após serem ativados, ficando inertes ou sendo destruídos.

Itens Alquímicos

Os itens apresentados abaixo representam apenas uma amostra do tipo de coisas que os alquimistas são capazes de criar quando se esforçam para isso.

FÓRMULAS ALQUÍMICAS

Nome	Preço (PO)	Perícia-Chave
Ácido de Alquimista	70	Arcanismo, Ladinagem
Antídoto	70	Natureza, Socorro
Anula Faro	160	Natureza, Socorro
Bálsamo Escorregadiço	375	Ladinagem, Natureza
Bastão de Fumaça	450	Arcanismo, Ladinagem
Bolsa Enredapé	100	Arcanismo, Ladinagem
Bomba Cegante	120	Arcanismo, Ladinagem
Cola-Tudo	375	Arcanismo, Ladinagem
Emplastro de Ervas	90	Natureza
Fogo de Alquimista	70	Arcanismo, Ladinagem
Frasco do Solavanco	800	Arcanismo, Ladinagem
Gelo de Alquimista	70	Arcanismo, Ladinagem
Giz Estoura-Tranca	160	Arcanismo, Ladinagem
Mina Explosiva	120	Arcanismo, Ladinagem
Óleo Contra Fantasmas	500	Ladinagem, Natureza, Religião
Óleo Retardante	120	Arcanismo, Ladinagem, Natureza
Pedra do Trovão	200	Arcanismo, Ladinagem, Natureza
Piche Ígneo de Dragão	120	Ladinagem, Natureza
Pó Purificador	80	Natureza, Socorro
Pó Rastreador	160	Ladinagem, Natureza
Prata Alquímica	200	Ladinagem, Natureza, Religião
Solução Purificadora	100	Arcanismo, Natureza, Religião
Solvente Universal	600	Arcanismo, Ladinagem
Tintura Sonífera	150	Ladinagem, Natureza
Veneno Sangardente	120	Ladinagem, Natureza

ITENS ALQUÍMICOS

Nvl	Nome	Preço (PO)
1	Ácido de Alquimista	20
1	Antídoto	20
1	Fogo de Alquimista	20
1	Gelo de Alquimista	20
1	Pó Purificador	20
1	Solução Purificadora	20
2	Bolsa Enredapé	25
2	Ácido de Alquimista (munição)	25
2	Fogo de Alquimista (munição)	25
2	Gelo de Alquimista (munição)	25
3	Bomba Cegante	30
3	Emplastro de Ervas	30
3	Óleo Contra Fantasmas	30
3	Óleo Retardante	30
3	Piche Ígneo de Dragão	30
3	Veneno Sangardente	30
4	Anula Faro	160
4	Giz Estoura-Tranca	40
4	Mina Explosiva	40
4	Pó Rastreador	40
5	Pedra do Trovão	50
5	Prata Alquímica	50
6	Ácido de Alquimista	75
6	Bastão de Fumaça	150
6	Fogo de Alquimista	75
6	Gelo de Alquimista	75
6	Pó Purificador	75
6	Tintura Sonífera	150
7	Bolsa Enredapé	100
7	Ácido de Alquimista (munição)	100
7	Fogo de Alquimista (munição)	100

ITENS ALQUÍMICOS (continuação)

Nvl	Nome	Preço (PO)
7	Gelo de Alquimista (munição)	100
8	Bálsamo Escorregadiço	125
8	Bomba Cegante	125
8	Cola-Tudo	125
8	Emplastro de Ervas	125
8	Óleo Contra Fantasmas	125
8	Óleo Retardante	125
8	Piche Ígneo de Dragão	125
8	Veneno Sangardente	125
9	Anula Faro	320
9	Giz Estoura-Tranca	160
9	Mina Explosiva	160
9	Pó Rastreador	160
10	Frasco do Solavanco	200
10	Pedra do Trovão	200
10	Solvente Universal	200
11	Ácido de Alquimista	350
11	Antídoto	350
11	Fogo de Alquimista	350
11	Gelo de Alquimista	350
11	Pó Purificador	350
11	Tintura Sonífera	700
12	Bolsa Enredapé	500
12	Ácido de Alquimista (munição)	500
12	Fogo de Alquimista (munição)	500
12	Gelo de Alquimista (munição)	500
13	Bálsamo Escorregadiço	650
13	Bomba Cegante	650
13	Emplastro de Ervas	650
13	Óleo Contra Fantasmas	650
13	Óleo Retardante	650
13	Piche Ígneo de Dragão	650
13	Veneno Sangardente	650
14	Anula Faro	1.600
14	Giz Estoura-Tranca	800
14	Mina Explosiva	800
14	Pó Rastreador	800
15	Frasco do Solavanco	1.000
15	Pedra do Trovão	1.000
15	Prata Alquímica	1.000
16	Ácido de Alquimista	1.800
16	Fogo de Alquimista	1.800
16	Gelo de Alquimista	1.800
16	Pó Purificador	1.800
16	Tintura Sonífera	3.600
17	Bolsa Enredapé	2.600
17	Ácido de Alquimista (munição)	2.600
17	Fogo de Alquimista (munição)	2.600
17	Gelo de Alquimista (munição)	2.600
18	Bálsamo Escorregadiço	3.400
18	Bomba Cegante	3.400
18	Cola-Tudo	3.400
18	Emplastro de Ervas	3.400
8	Óleo Contra Fantasmas	3.400
18	Óleo Retardante	3.400

ITENS ALQUÍMICOS (continuação)

Nvl	Nome	Preço (PO)
18	Piche Ígneo de Dragão	3.400
18	Veneno Sangardente	3.400
19	Anula Faro	9.400
19	Giz Estoura-Tranca	4.200
19	Mina Explosiva	4.200
19	Pó Rastreador	4.200
20	Frasco do Solavanco	5.000
20	Pedra do Trovão	5.000
21	Ácido de Alquimista	9.000
21	Antídoto	9.000
21	Fogo de Alquimista	9.000
21	Gelo de Alquimista	9.000
21	Pó Purificador	9.000
21	Tintura Sonífera	18.000
22	Bolsa Enredapé	13.000
22	Ácido de Alquimista (munição)	13.000
22	Fogo de Alquimista (munição)	13.000
22	Gelo de Alquimista (munição)	13.000
23	Bálsamo Escorregadiço	17.000
23	Bomba Cegante	17.000
23	Emplastro de Ervas	17.000
23	Óleo Contra Fantasmas	17.000
23	Óleo Retardante	17.000
23	Piche Ígneo de Dragão	17.000
23	Veneno Sangardente	17.000
24	Anula Faro	42.000
24	Giz Estoura-Tranca	21.000
24	Mina Explosiva	21.000
24	Pó Rastreador	21.000
25	Frasco do Solavanco	25.000
25	Pedra do Trovão	25.000
25	Prata Alquímica	25.000
26	Ácido de Alquimista	45.000
26	Fogo de Alquimista	45.000
26	Gelo de Alquimista	45.000
26	Pó Purificador	45.000
26	Tintura Sonífera	90.000
27	Bolsa Enredapé	65.000
27	Ácido de Alquimista (munição)	65.000
27	Fogo de Alquimista (munição)	65.000
27	Gelo de Alquimista (munição)	65.000
28	Bálsamo Escorregadiço	85.000
28	Bomba Cegante	85.000
28	Cola-Tudo	85.000
28	Emplastro de Ervas	85.000
28	Óleo Contra Fantasmas	85.000
28	Óleo Retardante	85.000
28	Piche Ígneo de Dragão	85.000
28	Veneno Sangardente	85.000
29	Anula Faro	210.000
29	Giz Estoura-Tranca	105.000
29	Mina Explosiva	105.000
29	Pó Rastreador	105.000
30	Frasco do Solavanco	125.000
30	Pedra do Trovão	125.000

Ácido de Alquimista

Nível: 1
Categoria: Volátil
Tempo: 30 minutos
Custo dos Componentes: Veja abaixo
Preço de Mercado: 70 PO
Perícia-Chave: Arcanismo ou Ladinagem (sem teste)

O frasco de vidro contendo o ácido de alquimista pode resistir ao líquido corrosivo dentro dele, mas se estilhaça facilmente no impacto. O ácido volátil explode quando o frasco é quebrado, corroendo tudo à sua frente.

Ácido de Alquimista — Nível 1+

Ao se estilhaçar, este frasco de vidro libera um jato de ácido.

Nível 1	20 PO	Nível 16	1.800 PO
Nível 6	75 PO	Nível 21	9.000 PO
Nível 11	350 PO	Nível 26	45.000 PO

Item Alquímico

Poder (Consumível ✦ Ácido): Ação Padrão. O personagem realiza um ataque: À distância 5/10; +4 vs. Reflexos; 1d10 de dano ácido e 5 de dano ácido contínuo (TR encerra). *Fracasso:* Metade do dano e nenhum dano contínuo.
Nível 6: +9 vs. Reflexos; 1d10 de dano ácido e 5 de dano ácido contínuo (TR encerra).
Nível 11: +14 vs. Reflexos; 2d10 de dano ácido e 5 de dano ácido contínuo (TR encerra).
Nível 16: +19 vs. Reflexos; 2d10 de dano ácido e 10 de dano ácido contínuo (TR encerra).
Nível 21: +24 vs. Reflexos; 3d10 de dano ácido e 10 de dano ácido contínuo (TR encerra).
Nível 26: +29 vs. Reflexos; 3d10 de dano ácido e 15 de dano ácido contínuo (TR encerra).

Modificação: Munição (nível +1). O item é criado para ser usado com uma arma de ataque à distância, como um arco, besta ou atiradeira. O alcance do item é igual ao da arma, mas ele continua usando o modificador de ataque indicado acima. O bônus de proficiência ou de melhoria da arma não é incluído no ataque. O custo dos componentes do item corresponde à tabela abaixo.

Nível	Custo dos Componentes (PO)
2	25
7	100
12	500
17	2.600
22	13.000
27	65.000

Antídoto

Nível: 1
Categoria: Curativo
Tempo: 15 minutos
Custo dos Componentes: Veja abaixo
Preço de Mercado: 70 PO
Perícia-Chave: Natureza ou Socorro (sem teste)

O antídoto vem em frascos pequenos. Ao ser ingerido, ele concede resistência contra venenos.

Antídoto — Nível 1+

Este tônico espesso pode ajudar a combater o efeito da maioria dos venenos.

Nível 1	20 PO	Nível 21	9.000 PO
Nível 11	350 PO		

Item Alquímico

Poder (Consumível): Ação Mínima. O personagem recebe +2 de bônus nos testes de resistência contra efeitos venenosos de nível 10 ou inferior. Este efeito persiste até o final do encontro ou durante 5 minutos.
Nível 11: Efeitos venenosos de nível 20 ou inferior.
Nível 21: Efeitos venenosos de nível 30 ou inferior.



FRANZ VOHWINKEL

Anula Faro

Nível: 4
Categoria: Outros
Tempo: 30 minutos
Custo dos Componentes: Veja abaixo
Preço de Mercado: 160 PO
Perícia-Chave: Natureza ou Socorro (sem teste)

Este item se acende ao ser quebrado, criando uma área cujo aroma repele os animais.

Anula Faro — Nível 4+

Este bastão de incenso se queima rapidamente para criar uma fumaça que mantém os animais à distância.

Nível 4	160 PO	Nível 19	9.400 PO
Nível 9	320 PO	Nível 24	42.000 PO
Nível 14	1.600 PO	Nível 29	210.000 PO

Item Alquímico

Poder (Consumível ✦ Zona): Ação Padrão. O personagem realiza um ataque: Explosão contígua 1; contra animais; +10 vs. Fortitude; os alvos afetados são conduzidos para o quadrado mais próximo para fora da zona criada pelo anula faro. A zona persiste até o final do encontro e um animal que ingressar ou começar seu turno num quadrado afetado se submete ao mesmo ataque do anula faro.
Nível 9: +15 vs. Fortitude.
Nível 14: +20 vs. Fortitude.
Nível 19: +25 vs. Fortitude.
Nível 24: +30 vs. Fortitude.
Nível 29: +35 vs. Fortitude.

Bálsamo Escorregadiço

Nível: 8
Categoria: Outros
Tempo: 1 hora
Custo dos Componentes: Veja abaixo
Preço de Mercado: 375 PO
Perícia-Chave: Ladinagem ou Natureza (sem teste)

Este óleo negro-esverdeado permite que uma criatura escape de um agarrão ou se livre de amarras.

Bálsamo Escorregadiço — Nível 8+

Este gel oleoso facilita que seu usuário escape de amarras.

Nível 8	125 PO	Nível 23	17.000 PO
Nível 13	650 PO	Nível 28	85.000 PO
Nível 18	3.400 PO		

Item Alquímico

Poder (Consumível): Ação Padrão. O personagem ou um de seus aliados adjacentes recebe +14 de bônus nos testes de Acrobacia contra a CD de uma amarra ou na defesa de Reflexos contra a manobra agarrar durante 5 minutos ou até o final do encontro; este valor deve ser usado em vez dos modificadores normais do personagem.
Nível 13: +16 de bônus.
Nível 18: +19 de bônus.
Nível 23: +21 de bônus.
Nível 28: +24 de bônus.

Bastão de Fumaça

Nível: 6
Categoria: Volátil
Tempo: 1 hora
Custo dos Componentes: Veja abaixo
Preço de Mercado: 450 PO
Perícia-Chave: Arcanismo ou Ladinagem (sem teste)

Um bastão de fumaça contém reagentes que se misturam e se incendeiam quando ele é quebrado, criando uma nuvem de fumaça.

Bastão de Fumaça — Nível 6

Este bastão de argila alquímica se incendeia liberando uma névoa de fumaça escura.

Item Alquímico 150 PO

Poder (Consumível ✦ Zona): Ação Padrão. O bastão de fumaça cria uma nuvem numa explosão de área 1 a até 5 quadrados do personagem. Os quadrados no interior da zona ficam sob escuridão leve. A zona persiste até o final do próximo turno do usuário.

Bolsa Enredapé

Nível: 2
Categoria: Outros
Tempo: 1 hora
Custo dos Componentes: Veja abaixo
Preço de Mercado: 100 PO
Perícia-Chave: Arcanismo ou Ladinagem (sem teste)

Uma bolsa enredapé contém um gel viscoso que se expande e endurece quando exposto ao ar. A sacola que contém essa substância é selada de forma a explodir com o impacto.



DAVID GRIFFITH

Bolsa Enredapé — Nível 2+

Esta pequena bolsa ou mochila de couro contém um gel grudento capaz de imobilizar os adversários.

Nível 2	25 PO	Nível 17	2.600 PO
Nível 7	100 PO	Nível 22	13.000 PO
Nível 12	500 PO	Nível 27	65.000 PO

Item Alquímico

Poder (Consumível): Ação Padrão. O personagem realiza um ataque: À distância 5/10; +5 vs. Reflexos; se for atingido, o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do atacante e depois fica lento até o final do seu próximo turno.
Nível 7: +10 vs. Reflexos.
Nível 12: +15 vs. Reflexos.
Nível 17: +20 vs. Reflexos.
Nível 22: +25 vs. Reflexos.
Nível 27: +30 vs. Reflexos.

Bomba Cegante

Nível: 3
Categoria: Volátil
Tempo: 30 minutos
Custo dos Componentes: Veja abaixo
Preço de Mercado: 120 PO
Perícia-Chave: Arcanismo ou Ladinagem (sem teste)

Esta esfera de cerâmica, quando estilhaçada, contém reagentes que se misturam e se acendem num grande clarão.

Bomba Cegante — Nível 3+

Quando arremessada, esta esfera de cerâmica do tamanho de um punho explode num clarão cegante.

Nível 3	30 PO	Nível 18	3.400 PO
Nível 8	125 PO	Nível 23	17.000 PO
Nível 13	650 PO	Nível 28	85.000 PO

Item Alquímico

Poder (Consumível): Ação Padrão. O personagem realiza um ataque: Explosão de área 1 a até 10 quadrados; +6 vs. Fortitude; se for atingido, o alvo considera que todas as criaturas não-adjacentes a ele têm ocultação até o final do próximo turno do personagem. As criaturas que não dependem da visão para detectar outras são imunes a este efeito.
Nível 8: +11 vs. Fortitude.
Nível 13: +16 vs. Fortitude.
Nível 18: +21 vs. Fortitude.
Nível 23: +26 vs. Fortitude.
Nível 28: +31 vs. Fortitude.

Cola-Tudo

Nível: 8
Categoria: Outros
Tempo: 2 horas
Custo dos Componentes: Veja abaixo
Preço de Mercado: 375 PO
Perícia-Chave: Arcanismo ou Ladinagem (sem teste)

Cola-tudo é armazenado num frasco especial que mantém sua viscosidade até que seja exposto ao ar. quando ele se torna uma gosma adesiva entre dois objetos.

Cola-Tudo — Nível 8+

Esta pasta acinzentada cria uma ligação virtualmente indestrutível entre os objetos nos quais é aplicada.

Nível 8	125 PO	Nível 28	85.000 PO
Nível 18	3.400 PO		

Item Alquímico

Poder (Consumível): Ação Padrão. O personagem aplica a cola em um objeto, que em seguida deve ser afixado a outro objeto ao alcance do personagem. Os dois objetos devem permanecer em contacto até o final do próximo turno do usuário. A partir desse período, eles estarão grudados e para separá-los será necessário um teste de Força CD 29. Um sucesso nesse teste causa 2d10 de dano a cada objeto colado.
Nível 18: Teste de Força CD 35.
Nível 28: Teste de Força CD 42.

Emplastro de Ervas

Nível: 3
Categoria: Curativo
Tempo: 30 minutos
Custo dos Componentes: Veja abaixo
Preço de Mercado: 90 PO
Perícia-Chave: Natureza (sem teste)

Este composto de ervas medicinais concede pontos de vida adicionais ao alvo quando ele gasta um pulso de cura após um descanso breve.

Emplastro de Ervas — Nível 3+

Este envelope de ervas medicinais especialmente preparado, aumenta a capacidade de recuperação natural.

Nível 3	30 PO	Nível 18	3.400 PO
Nível 8	125 PO	Nível 23	17.000 PO
Nível 13	650 PO	Nível 28	85.000 PO

Item Alquímico

Poder (Consumível ✦ Cura): Ação Padrão. O personagem deve usar o emplastro antes que ele ou um de seus aliados realize um descanso breve. No final do descanso, o alvo do emplastro de ervas recupera 2 pontos de vida adicionais quando gasta um pulso de cura.
Nível 8: Recupera 4 pontos de vida adicionais.
Nível 13: Recupera 6 pontos de vida adicionais.
Nível 18: Recupera 8 pontos de vida adicionais.
Nível 23: Recupera 10 pontos de vida adicionais.
Nível 28: Recupera 12 pontos de vida adicionais.

Fogo de Alquimista

Nível: 1
Categoria: Volátil
Tempo: 30 minutos
Custo dos Componentes: Veja abaixo
Preço de Mercado: 70 PO
Perícia-Chave: Arcanismo ou Ladinagem (sem teste)

Esta substância explosiva fica contida num frasco de cerâmica especialmente tratada. Ao ser arremessado, ele se estilhaça ao atingir um objeto sólido, fazendo com que o líquido em seu interior se incendeie.

Fogo de Alquimista — Nível 1+

Ao se estilhaçar, este frasco incendeia uma área com fogo de alquimista.

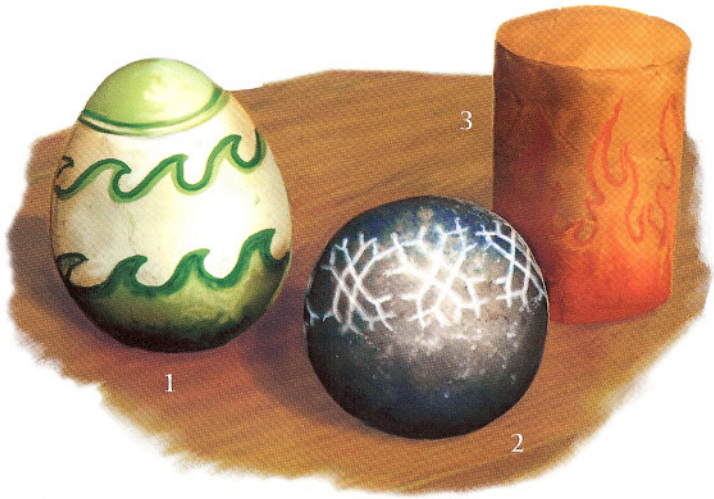
Nível 1	20 PO	Nível 16	1.800 PO
Nível 6	75 PO	Nível 21	9.000 PO
Nível 11	350 PO	Nível 26	45.000 PO

Item Alquímico

Poder (Consumível ✦ Flamejante): Ação Padrão. O personagem realiza um ataque: Explosão de área 1 a até 10 quadrados; +4 vs. Reflexos; 1d6 de dano flamejante. *Fracasso:* Metade do dano.
Nível 6: +9 vs. Reflexos; 2d6 de dano flamejante.
Nível 11: +14 vs. Reflexos; 3d6 de dano flamejante.
Nível 16: +19 vs. Reflexos; 3d6 de dano flamejante.
Nível 21: +24 vs. Reflexos; 4d6 de dano flamejante.
Nível 26: +29 vs. Reflexos; 4d6 de dano flamejante.

Modificação: Munição (nível +1). O item é criado para ser usado com uma arma de ataque à distância, como um arco, besta ou atiradeira. O alcance do item é igual ao da arma, mas ele continua usando o modificador de ataque indicado acima. A área da explosão fica inalterada. O bônus de proficiência ou de melhoria da arma não é incluído no ataque. O custo dos componentes do item corresponde à tabela abaixo.

Nível	Custo dos Componentes (PO)
2	25
7	100
12	500
17	2.600
22	13.000
27	65.000



1. Ácido de alquimista; 2. Gelo de alquimista; 3. Fogo de alquimista

Frasco do Solavanco

Nível: 10
Categoria: Volátil
Tempo: 1 hora
Custo dos Componentes: Veja abaixo
Preço de Mercado: 800 PO
Perícia-Chave: Arcanismo ou Ladinagem (sem teste)

Reagentes especialmente preparados criam uma explosão concussiva quando este frasco selado se estilhaça.

Frasco do Solavanco — Nível 10+

Ao explodir, este frasco cria uma onda concussiva que deixa as criaturas atordoadas.

Nível 10	200 PO	Nível 25	25.000 PO
Nível 15	1.000 PO	Nível 30	125.000 PO
Nível 20	5.000 PO		

Item Alquímico

Poder (Consumível): Ação Padrão. O personagem realiza um ataque: Explosão de área 1 a até 10 quadrados; +13 vs. Fortitude; se for atingido, o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do usuário.
Nível 15: +18 vs. Fortitude.
Nível 20: +23 vs. Fortitude.
Nível 25: +28 vs. Fortitude.
Nível 30: +33 vs. Fortitude.

Gelo de Alquimista

Nível: 1
Categoria: Volátil
Tempo: 30 minutos
Custo dos Componentes: Veja abaixo
Preço de Mercado: 70 PO
Perícia-Chave: Arcanismo ou Ladinagem (sem teste)

O gelo de alquimista é contido num frasco de cerâmica refratária. Ao se estilhaçar, a exposição súbita ao ar faz com que a substância se expanda e congele.

Gelo de Alquimista — Nível 1+

Este frasco de cerâmica explode numa névoa gélida ao contato, congelando seu alvo num frio atordoante.

Nível 1	20 PO	Nível 16	1.800 PO
Nível 6	75 PO	Nível 21	9.000 PO
Nível 11	350 PO	Nível 26	45.000 PO

Item Alquímico

Poder (Consumível ✦ Congelante): Ação Padrão. O personagem realiza um ataque: À distância 5/10; +4 vs. Reflexos; 1d10 de dano congelante e o alvo fica lento até o começo do próximo turno do usuário. Fracasso: Metade do dano e o alvo não fica lento.
Nível 6: +9 vs. Reflexos; 1d10 de dano congelante.
Nível 11: +14 vs. Reflexos; 2d10 de dano congelante.
Nível 16: +19 vs. Reflexos; 2d10 de dano congelante.
Nível 21: +24 vs. Reflexos; 3d10 de dano congelante.
Nível 26: +29 vs. Reflexos; 3d10 de dano congelante.

DAVID GRIFFITH

Modificação: Munição (nível +1). O item é criado para ser usado com uma arma de ataque à distância, como um arco, besta ou atiradeira. O alcance do item é igual ao da arma, mas ele continua usando o modificador de ataque indicado. O bônus de proficiência ou de melhoria da arma não é incluído no ataque. O custo dos componentes do item corresponde à tabela abaixo.

Nível	Custo dos Componentes (PO)
2	25
7	100
12	500
17	2.600
22	13.000
27	65.000

Giz Estoura-Tranca

Nível: 4
Categoria: Outros
Tempo: 30 minutos
Custo dos Componentes: Veja abaixo
Preço de Mercado: 160 PO
Perícia-Chave: Arcanismo ou Ladinagem (sem teste)

Este bastão fino de giz é composto de reagentes especiais que se expandem quando sua ponta é quebrada.

Giz Estoura-Tranca — Nível 4+

Quando é introduzido numa fechadura, esse pedaço fino de giz acinzentado pode forçar a abertura das mais complexas trancas.

Nível 4	40 PO	Nível 19	4.200 PO
Nível 9	160 PO	Nível 24	21.000 PO
Nível 14	800 PO	Nível 29	105.000 PO

Item Alquímico

Poder (Consumível): Ação Padrão. O personagem realiza um teste de Ladinagem para abrir um objeto trancado adjacente ou que esteja segurando, recebendo +7 de bônus em vez dos modificadores normais do personagem. Se obtiver sucesso, a tranca é destruída, caso contrário, ela permanece intacta.
Nível 9: +9 de bônus.
Nível 14: +12 de bônus.
Nível 19: +14 de bônus.
Nível 24: +17 de bônus.
Nível 29: +19 de bônus.

Mina Explosiva

Nível: 4
Categoria: Volátil
Tempo: 30 minutos
Custo dos Componentes: Veja abaixo
Preço de Mercado: 120 PO
Perícia-Chave: Arcanismo ou Ladinagem (sem teste)

Ao ser cuidadosamente plantado ao chão, este aglomerado de pequenos cristais se torna uma armadilha poderosa que explode quando pressionada. As minas vêm em três variedades e seu tipo deve ser determinado no momento da criação.

Mina Explosiva — Nível 4+

Estes cristais granulosos explodem quando sofrem pressão.

Nível 4	120 PO	Nível 19	4.200 PO
Nível 9	160 PO	Nível 24	21.000 PO
Nível 14	800 PO	Nível 29	105.000 PO

Item Alquímico

Poder (Consumível ✦ Congelante, Elétrico ou Flamejante): Ação Padrão. O personagem coloca a mina em um quadrado desocupado adjacente. Quando uma criatura se deslocar para aquele quadrado, a mina realiza um ataque usando uma reação imediata: +7 vs. Reflexos; se for atingido, o alvo sofre o dano e os efeitos descritos abaixo, de acordo com o tipo de mina utilizado:

Mina Congelante – 1d8 de dano congelante e o alvo fica imobilizado até o final do seu próximo turno.

Mina Elétrica – 1d8 de dano elétrico e o alvo concede vantagem de combate até o final do seu próximo turno.

Mina Incendiária – 2d8 de dano flamejante.

Uma mina explosiva pode ser detectada com um teste de Percepção (CD 20). Uma criatura que estiver voando ou saltando sobre o quadrado não aciona a mina.
Nível 9: +12 vs. Reflexos.
Nível 14: +17 vs. Reflexos; 1d8 de dano adicional; Percepção CD 25.
Nível 19: +22 vs. Reflexos; 1d8 de dano adicional; Percepção CD 25.
Nível 14: +27 vs. Reflexos; 2d8 de dano adicional; Percepção CD 30.
Nível 14: +32 vs. Reflexos; 2d8 de dano adicional; Percepção CD 30.

Óleo Contra Fantasma

Nível: 3
Categoria: Óleo
Tempo: 15 minutos
Custo dos Componentes: Veja abaixo
Preço de Mercado: 500 PO
Perícia-Chave: Ladinagem, Natureza ou Religião (sem teste)

Este óleo transparente pode ser aplicado em armas e é eficaz contra fantasmas, espectros e outras criaturas incorpóreas.

Óleo Contra Fantasmas — Nível 3+

Uma arma untada com este óleo escuro exala uma névoa amarela fantasmagórica.

Nível 3	30 PO	Nível 18	3.400 PO
Nível 8	125 PO	Nível 23	17.000 PO
Nível 13	650 PO	Nível 28	85.000 PO

Item Alquímico

Poder (Consumível): Ação Padrão. O personagem aplica o óleo contra fantasmas em sua arma ou em uma munição e realiza um ataque secundário contra a próxima criatura morta-viva com a resistência incorpórea que atingir com essa arma ou munição: +6 vs. Fortitude; se obtiver sucesso, ignore a resistência incorpórea da criatura ao determinar o dano do ataque.
Nível 8: +11 vs. Fortitude.
Nível 13: +16 vs. Fortitude.
Nível 18: +21 vs. Fortitude.
Nível 23: +26 vs. Fortitude.
Nível 28: +31 vs. Fortitude.

Óleo Retardante

Nível: 3
Categoria: Óleo
Tempo: 1 hora
Custo dos Componentes: Veja abaixo
Preço de Mercado: 120 PO
Perícia-Chave: Arcanismo, Ladinagem ou Natureza (sem teste)

Aplica-se este óleo retardante em uma arma para que seus ataques detenham o avanço dos adversários.

Óleo Retardante — Nível 3+

Uma arma untada com este óleo esbranquiçado tem o poder de retardar o deslocamento de um inimigo.

Nível 3	30 PO	Nível 18	3.400 PO
Nível 8	125 PO	Nível 23	17.000 PO
Nível 13	650 PO	Nível 28	85.000 PO

Item Alquímico

Poder (Consumível): Ação Padrão. O personagem aplica o óleo retardante em uma arma ou em uma munição e realiza um ataque secundário contra a próxima criatura atingida pela arma ou munição em questão: +6 vs. Fortitude; se for atingido, o alvo fica lento (TR encerra).
Nível 8: +11 vs. Fortitude.
Nível 13: +16 vs. Fortitude.
Nível 18: +21 vs. Fortitude.
Nível 23: +26 vs. Fortitude.
Nível 28: +31 vs. Fortitude.



DREW BAKER

Pedra do Trovão

Nível: 5
Categoria: Volátil
Tempo: 1 hora
Custo dos Componentes: Veja abaixo
Preço de Mercado: 200 PO
Perícia-Chave: Arcanismo, Ladinagem ou Natureza (sem teste)

A pedra do trovão se parte quando atinge uma superfície rígida, misturando seus poderosos reagentes para criar uma explosão ensurdecedora.

Pedra do Trovão — Nível 5+

Com o impacto, esta esfera de cerâmica libera um trovão capaz de ensurdecer e derrubar as criaturas ao seu redor.

Nível 5	50 PO	Nível 20	5.000 PO
Nível 10	200 PO	Nível 25	25.000 PO
Nível 15	1.000 PO	Nível 30	125.000 PO

Item Alquímico

Poder (Consumível): Ação Padrão. O personagem realiza um ataque: Explosão de área 1 a até 10 quadrados; +8 vs. Fortitude; se for atingido, o alvo sofre 1d4 de dano trovejante, é empurrado 1 quadrado na direção contrária ao centro da explosão e fica surdo (TR encerra).
Nível 10: +13 vs. Fortitude.
Nível 15: +18 vs. Fortitude; 2d4 de dano trovejante.
Nível 20: +23 vs. Fortitude; 2d4 de dano trovejante.
Nível 25: +28 vs. Fortitude; 3d4 de dano trovejante.
Nível 30: +33 vs. Fortitude; 3d4 de dano trovejante.

Piche Ígneo de Dragão

Nível: 3
Categoria: Volátil
Tempo: 30 minutos
Custo dos Componentes: Veja abaixo
Preço de Mercado: 120 PO
Perícia-Chave: Ladinagem ou Natureza (sem teste)

Este piche esverdeado vem embrulhado numa embalagem protetora que se despedaça ao atingir um alvo sólido. O piche ígneo de dragão gruda no alvo e queima com chamas alquímicas.

Piche Ígneo de Dragão — Nível 3+

Esta substância grudenta queima o alvo com chamas contínuas.

Nível 3	30 PO	Nível 18	3.400 PO
Nível 8	125 PO	Nível 23	17.000 PO
Nível 13	650 PO	Nível 28	85.000 PO

Item Alquímico

Poder (Consumível ✦ Flamejante): Ação Mínima. O personagem realiza um ataque: À distância 5/10; +6 vs. Reflexos; se for atingido, o alvo sofre 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).
Nível 8: +11 vs. Reflexos; 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).
Nível 13: +16 vs. Reflexos; 10 de dano flamejante contínuo (TR encerra).
Nível 18: +21 vs. Reflexos; 10 de dano flamejante contínuo (TR encerra).
Nível 23: +26 vs. Reflexos; 15 de dano flamejante contínuo (TR encerra).
Nível 28: +31 vs. Reflexos; 15 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

Pó Purificador

Nível: 1
Categoria: Curativo
Tempo: 30 minutos
Custo dos Componentes: Veja abaixo
Preço de Mercado: 80 PO
Perícia-Chave: Natureza ou Socorro (sem teste)

Este pó branco geralmente é guardado num frasco pequeno que pode ser colocado sob o nariz de uma pessoa. Ao ser inalado, o pó é capaz de remover as condições cego ou surdo.

Pó Purificador — Nível 1+

Este finíssimo pó prateado é capaz de restaurar os sentidos perdidos.

Nível 1	20 PO	Nível 16	1.800 PO
Nível 6	75 PO	Nível 21	9.000 PO
Nível 11	350 PO	Nível 26	45.000 PO

Item Alquímico

Poder (Consumível): Ação Mínima. O personagem ou um aliado adjacente pode realizar um teste de resistência contra as condições cego ou surdo, contanto que ela possa ser encerrada por um teste de resistência. A origem da condição deve ser de nível 5 ou inferior.
Nível 6: Nível 10 ou inferior.
Nível 11: Nível 15 ou inferior.
Nível 16: Nível 20 ou inferior.
Nível 21: Nível 25 ou inferior.
Nível 26: Nível 30 ou inferior.

Pó Rastreador

Nível: 4
Categoria: Outros
Tempo: 1 hora
Custo dos Componentes: Veja abaixo
Preço de Mercado: 160 PO
Perícia-Chave: Ladinagem ou Natureza (sem teste)

Esta poeira fina normalmente é aplicada em áreas onde a pessoa deseja procurar rastros ou detectar a passagem de uma criatura.

Pó Rastreador — Nível 4+

Os grãos finos deste pó prateado são capazes de revelar os rastros mais sutis.

Nível 4	40 PO	Nível 19	4.200 PO
Nível 9	160 PO	Nível 24	21.000 PO
Nível 14	800 PO	Nível 29	105.000 PO

Item Alquímico

Poder (Consumível): Ação Padrão. O pó rastreador cria uma zona de 5 quadrados contíguos. Nas áreas onde ele é espalhado, os testes de Percepção para rastrear podem ser realizados com +7 de bônus em vez dos modificadores normais do personagem.
O pó rastreador pode ser detectado com um teste de Percepção CD 20 e seus efeitos duram 1 hora.
Nível 9: +9 de bônus.
Nível 14: +12 de bônus.
Nível 19: +14 de bônus.
Nível 24: +17 de bônus.
Nível 29: +19 de bônus.

Prata Alquímica

Nível: 5
Categoria: Óleo
Tempo: 15 minutos
Custo dos Componentes: Veja abaixo
Preço de Mercado: 200 PO
Perícia-Chave: Ladinagem, Natureza ou Religião (sem teste)

Este líquido prateado pode ser aplicado em uma arma para conceder a ela as propriedades da prata, permitindo que seu usuário tire proveito da fraqueza de certas criaturas.

Prata Alquímica — Nível 5+

Este líquido cintilante adere à arma, dando a ela a aparência de prata polida.

Nível 5	50 PO	Nível 25	25.000 PO
Nível 15	1.000 PO		

Item Alquímico

Poder (Consumível): Ação Padrão. A arma do personagem, ou um grupo de munições, (30 flechas, 10 virotes, 20 balas ou 5 shurikens) é considerada uma arma de prata até o final do encontro ou durante 5 minutos. A prata alquímica pode ser aplicada em armas mundanas ou armas mágicas de nível 14 ou inferior.

Nível 15: A arma causa 1d6 de dano adicional contra criaturas vulneráveis a armas de prata ou a criaturas que sofrem efeitos prejudiciais desse tipo de arma, como a incapacidade de regeneração dos lobisomens. A prata alquímica pode ser aplicada em armas mundanas ou armas mágicas de nível 24 ou inferior.

Nível 25: A arma causa 2d6 de dano adicional contra criaturas vulneráveis a armas de prata ou a criaturas que sofrem efeitos prejudiciais desse tipo de arma, como a incapacidade de regeneração dos lobisomens. A prata alquímica pode ser aplicada em armas mundanas ou armas mágicas de nível 34 ou inferior.

Solução Purificadora

Nível: 1
Categoria: Outros
Tempo: 30 minutos
Custo dos Componentes: Veja abaixo
Preço de Mercado: 100 PO
Perícia-Chave: Arcanismo, Natureza ou Religião (sem teste)

A solução purificadora torna potável qualquer água imprópria para consumo e neutraliza até mesmo os líquidos mais letais.

Solução Purificadora — Nível 1

Este pequeno globo branco gelatinoso purifica até mesmo os líquidos mais tóxicos, desde venenos até bebidas anãs.

Item Alquímico 20 PO

Poder (Consumível): Ação Mínima. O personagem aplica a solução purificadora num volume líquido correspondente a um cubo cuja base ocupe um quadrado da matriz (1,5 m × 1,5 m × 1,5 m; aproximadamente 3.500 litros). Após 1 minuto, a solução remove qualquer veneno ou doença presente no líquido.

A solução purificadora não pode remover venenos ou doenças de uma água já ingerida pela criatura e também não causa efeitos adversos em criaturas com as palavras-chaves aquático ou água. Se for aplicada em um volume de líquido maior que o especificado acima, ela não surte efeito.

Solvente Universal

Nível: 10
Categoria: Outros
Tempo: 30 minutos
Custo dos Componentes: Veja abaixo
Preço de Mercado: 600 PO
Perícia-Chave: Arcanismo ou Ladinagem (sem teste)

Este líquido transparente tem um odor similar ao do caramelo e normalmente é guardado próximo de frascos de cola-tudo (veja acima).

Solvente Universal — Nível 10

Esta solução transparente é capaz de dissolver praticamente qualquer cola.

Item Alquímico 200 PO

Poder (Consumível): Ação Padrão. O personagem aplica esta substância em uma criatura ou objeto. Ela destrói qualquer tipo de cola comum (incluindo cola-tudo) que esteja afetando o personagem, um objeto em sua posse ou um quadrado adjacente.

O solvente universal permite que uma criatura imobilizada por colas comuns – como a bala adesiva de um kobold atirador ou o poder *explosão de muco* de um abolete mago do muco – realize imediatamente um teste de resistência contra o efeito. O solvente não afeta os efeitos posteriores dessas substâncias (como o efeito de lentidão da *explosão de muco*), nem surte qualquer efeito sobre criaturas imobilizadas por outros efeitos (como por exemplo, o ataque com as garras do carniçal).



1. Tintura sonífera; 2. Frasco do solavanco; 3. Emplastro de Ervas

DAVID GRIFFITH



Tintura Sonífera

Nível: 6
Categoria: Veneno
Tempo: 1 hora
Custo dos Componentes: Veja abaixo
Preço de Mercado: 750 PO
Perícia-Chave: Ladinagem ou Natureza (sem teste)

Este líquido pode ser misturado na comida ou na bebida de uma vítima desavisada para deixá-la inconsciente.

Tintura Sonífera — Nível 6+

Este elixir adocicado pode incapacitar um adversário sem lhe causar mal.

Nível 6	150 PO	Nível 21	18.000 PO
Nível 11	700 PO	Nível 26	90.000 PO
Nível 16	3.600 PO		

Item Alquímico

Poder (Consumível ✦ Sono): Ação Mínima. O personagem aplica a tintura sonífera a um alimento ou bebida adjacente. Uma criatura que ingerir essa substância sofre um ataque contra a Fortitude depois de 1 minuto; +12 vs. Fortitude; se for atingida, a criatura fica inconsciente durante 1 hora ou até ser submetida a um ataque ou movimentação violenta.
Nível 11: +17 vs. Fortitude.
Nível 16: +22 vs. Fortitude.
Nível 21: +27 vs. Fortitude.
Nível 26: +32 vs. Fortitude.

Veneno Sangardente

Nível: 3
Categoria: Veneno
Tempo: 30 minutos
Custo dos Componentes: Veja abaixo
Preço de Mercado: 120 PO
Perícia-Chave: Ladinagem ou Natureza (sem teste)

Este líquido negro é refinado por meio da alquimia a partir do veneno de aranhas, centopeias e escorpiões.

Veneno Sangardente — Nível 3+

Esta toxina espessa inflige ferimentos que queimam por muito tempo após o golpe desferido.

Nível 3	30 PO	Nível 18	3.400 PO
Nível 8	125 PO	Nível 23	17.000 PO
Nível 13	650 PO	Nível 28	85.000 PO

Item Alquímico

Poder (Consumível ✦ Venenoso): Ação Padrão. O personagem aplica o veneno sangardente em sua arma ou em uma munição e realiza um ataque secundário contra o próximo alvo atingido pela arma ou munição em questão: +6 vs. Fortitude; 5 de dano venenoso contínuo (TR encerra).
Nível 8: +11 vs. Fortitude.
Nível 13: +16 vs. Fortitude.
Nível 18: +21 vs. Fortitude.
Nível 23: +26 vs. Fortitude.
Nível 28: +31 vs. Fortitude.

FRANZ VOHWINKEL

CAPÍTULO 2

Itens Mágicos

Desde os confrontos entre os deuses e os primordiais, a magia tem sido canalizada por objetos. Essa prática começou como uma forma de armazenar efeitos mágicos para uso posterior em combate e continua até a era moderna, produzindo desde objetos para o conforto humano até outros de poder extraordinário.

Este capítulo apresenta um catálogo de tesouros que podem ser comprados pelos personagens ou usados como recompensa pelo Mestre. Nele você vai encontrar:

- **Armaduras:** A magia, materiais especiais e a técnica na fabricação de armaduras são combinados para oferecer ao personagem novas formas de salvar sua pele.
- **Armas:** Amplie seu arsenal com uma enorme gama de novas armas mágicas simples, militares e superiores.
- **Implementos:** Símbolos sagrados, orbes, bastões, cajados e varinhas – cada um com seu diferencial.
- **Anéis:** Quem sabe do que um anel mágico é capaz? As magias mais imprevisíveis se encontram nesses itens.
- **Itens para os Braços:** Braçadeiras e escudos são oferecidos para ampliar as defesas do personagem. Alguns também fornecem novas opções de ataque.
- **Itens para a Cabeça:** Muitos novos equipamentos são oferecidos para ampliar suas perícias, percepção e reação.
- **Itens para a Cintura:** O poder físico e a saúde estão ligados ao tronco. Apertem os cintos!
- **Itens para Companheiros:** Um companheiro animal também pode usar itens mágicos para aprimorar suas habilidades e fortalecer seu vínculo com o personagem.
- **Itens para as Mãos:** As mãos são fundamentais durante o combate. Ajude-as a ajudar seu personagem.
- **Itens para os Pés:** É muito importante saber o momento certo de se mover – e muitas vezes a resposta se encontra num novo par de sapatos.
- **Itens para o Pescoço:** Simplesmente reforçar as defesas não basta – as magias mais chamativas ficam no pescoço!
- **Itens Maravilhosos:** Instrumentos mágicos e objetos estranhos recompensam as aplicações mais engenhosas e deixam o personagem preparado para tudo.
- **Itens Consumíveis:** Às vezes uma única utilização basta. Elixires, reagentes e outros itens consumíveis estão catalogados aqui.



RANDY GALLEGOS



ARMADURAS

Armas não podem me cortar, magias não me afetarão. Atrás deste manto de aço, sou invencível.

Cada peça de armadura, desde a mais pesada armadura de placas até o mais delicado robe, tem um nível e um bônus de melhoria correspondente. O bônus de melhoria representa as defesas mágicas da armadura – talvez um campo invisível que reflete os ataques ou um encantamento que fortifica o material da armadura.

O bônus de melhoria de uma armadura aumenta de acordo com seu nível, permitindo que os aventureiros enfrentem ameaças mais mortais conformem progridem. Nos níveis mais elevados, esse bônus representa a tênue linha entre ser esmagado por um dragão vermelho e livrar-se intacto de seus punhos.

ARMADURAS MÁGICAS

Nv	Nome	Preço (PO)	Categorias
2	Berrante +1	520	Gibão, Brunea, Placas
2	Escorregadia +1	520	Traje, Corselete, Gibão
2	Imunizante +1	520	Brunea, Placas
2	Mártir +1, do	520	Brunea, Placas
2	Repulsora +1	520	Traje, Corselete
2	Resistência +1, da	520	Qualquer uma
2	Veterano +1, do	520	Qualquer uma
2	Robe Cintilante +1	520	Traje
2	Robe dos Olhos +1	520	Traje
3	Aperfeiçoamento +1, do	680	Cota, Brunea, Placas
3	Bestial +1	680	Corselete, Gibão
3	Chamas Cândidas +1, das	680	Cota, Brunea, Placas
3	Dom da Vida +1, do	680	Placas
3	Encorajamento +1, do	680	Brunea, Placas
3	Irrupção +1, de	680	Qualquer uma
3	Pele de Serpente +1, de	680	Corselete, Gibão
3	Proezas +1, das	680	Qualquer uma
3	Purificação +1, da	680	Qualquer uma
3	Sebo de Cobra +1, de	680	Corselete, Gibão
3	Térrea +1	680	Placas
3	Versátil +1	680	Cota, Placas
3	Robe de Pele Rochosa +1	680	Traje
3	Robe de Penas +1	680	Traje
4	Cintilante +1	840	Traje
4	Congelada +1	840	Brunea, Placas
4	Cristal +1, de	840	Brunea, Placas
4	Durabilidade +1, da	840	Gibão, Cota, Brunea, Placas
4	Entusiasmo +1, do	840	Brunea, Placas
4	Fortificação +1, da	840	Brunea, Placas
4	Mitral +1, de	840	Cota, Brunea, Placas
4	Peloriana +1	840	Cota, Brunea, Placas
4	Reforçada +1	840	Brunea, Placas
4	Salubre +1	840	Brunea, Placas
4	Robe da Contingência +1	840	Traje
5	Aeriforme +1	1.000	Traje, Corselete

ARMADURAS MÁGICAS (continuação)

Nv	Nome	Preço (PO)	Categorias
5	Ágil +1	1.000	Cota, Brunea, Placas
5	Estrategista +1, do	1.000	Cota, Brunea, Placas
5	Sacrifício +1, do	1.000	Cota, Brunea, Placas
5	Sofrimento Compartilhado +1, do	1.000	Qualquer uma
6	Impostor +2, do	1.800	Cota, Brunea, Placas
6	Invocada +2	1.800	Qualquer uma
7	Berrante +2	2.600	Gibão, Brunea, Placas
7	Escorregadia +2	2.600	Traje, Corselete, Gibão
7	Imunizante +2	2.600	Brunea, Placas
7	Irrefutável +2	2.600	Qualquer uma
7	Mártir +2, do	2.600	Brunea, Placas
7	Repulsora +2	2.600	Traje, Corselete
7	Resistência +2, da	2.600	Qualquer uma
7	Veterano +2, do	2.600	Qualquer uma
7	Robe Cintilante +2	2.600	Traje
7	Robe dos Olhos +2	2.600	Traje
8	Aperfeiçoamento +2, do	3.400	Cota, Brunea, Placas
8	Bestial +2	3.400	Corselete, Gibão
8	Chamas Cândidas +2, das	3.400	Cota, Brunea, Placas
8	Dom da Vida +2, do	3.400	Placas
8	Encorajamento +2, do	3.400	Brunea, Placas
8	Forjada a Sangue +2	3.400	Brunea, Placas
8	Forma de Rato +2, da	3.400	Corselete
8	Irrupção +2, de	3.400	Qualquer uma
8	Pele de Serpente +2, de	3.400	Corselete, Gibão
8	Presa de Cobra +2, da	3.400	Corselete, Gibão
8	Proezas +2, das	3.400	Qualquer uma
8	Purificação +2, da	3.400	Qualquer uma
8	Sebo de Cobra +2, de	3.400	Corselete, Gibão
8	Senhor das Feras +2, do	3.400	Corselete, Gibão
8	Térrea +2	3.400	Placas
8	Urzes +2, de	3.400	Cota, Brunea, Placas
8	Versátil +2	3.400	Cota, Placas
8	Robe de Pele Rochosa +2	3.400	Traje
8	Robe de Penas +2	3.400	Traje
9	Campeão +2, do	4.200	Brunea, Placas
9	Cintilante +2	4.200	Traje
9	Congelada +2	4.200	Brunea, Placas
9	Cristal +2, de	4.200	Brunea, Placas
9	Durabilidade +2, da	4.200	Gibão, Cota, Brunea, Placas
9	Enevoada +2	4.200	Cota, Brunea, Placas
9	Entusiasmo +2, do	4.200	Brunea, Placas
9	Escárnio a Morte +2, do	4.200	Traje, Corselete, Gibão
9	Fortificação +2, da	4.200	Brunea, Placas
9	Íntegra +2	4.200	Placas
9	Mitral +2, de	4.200	Cota, Brunea, Placas
9	Peloriana +2	4.200	Cota, Brunea, Placas
9	Reflexiva +2	4.200	Cota, Brunea, Placas
9	Reforçada +2	4.200	Brunea, Placas
9	Salubre +2	4.200	Brunea, Placas
9	Sobrevivente +2, do	4.200	Traje, Corselete, Gibão

ARMADURAS MÁGICAS (continuação)

Nv	Nome	Preço (PO)	Categorias
9	Solar +2	4.200	Brunea, Placas
9	Casaco do Resplandor +2	4.200	Traje, Corselete, Gibão
9	Robe da Contingência +2	4.200	Traje
9	Traje de Greda +2	4.200	Traje
10	Aeriforme +2	5.000	Traje, Corselete
10	Ágil +2	5.000	Cota, Brunea, Placas
10	Estrategista +2, do	5.000	Cota, Brunea, Placas
10	Ímã da Guerra +2	5.000	Placas
10	Sacrifício +2, do	5.000	Cota, Brunea, Placas
10	Sofrimento Compartilhado +2, do	5.000	Qualquer uma
11	Impostor +3, do	9.000	Cota, Brunea, Placas
11	Invocada +3	9.000	Qualquer uma
12	Berrante +3	13.000	Gibão, Brunea, Placas
12	Escorregadia +3	13.000	Traje, Corselete, Gibão
12	Forja Obscura, da +3	13.000	Cota, Brunea, Placas
12	Imunizante +3	13.000	Brunea, Placas
12	Irrefutável +3	13.000	Qualquer uma
12	Mártir +3, do	13.000	Brunea, Placas
12	Repulsora +3	13.000	Traje, Corselete
12	Resistência +3, da	13.000	Qualquer uma
12	Veterano +3, do	13.000	Qualquer uma
12	Visão Tremulante +3, da	13.000	Traje, Corselete, Gibão
12	Robe Cintilante +3	13.000	Traje
12	Robe dos Olhos +3	13.000	Traje
13	Aperfeiçoamento +3, do	17.000	Cota, Brunea, Placas
13	Argila Elukiana +3, de	17.000	Cota, Brunea, Placas
13	Bestial +3	17.000	Corselete, Gibão
13	Chamas Cândidas +3, das	17.000	Cota, Brunea, Placas
13	Corais +3, de	17.000	Brunea, Placas
13	Dom da Vida +3, do	17.000	Placas
13	Encorajamento +3, do	17.000	Brunea, Placas
13	Esquivador de Gigantes +3, do	17.000	Corselete
13	Forjada a Sangue +3	17.000	Brunea, Placas
13	Forma de Rato +3, da	17.000	Corselete
13	Irrupção +3, de	17.000	Qualquer uma
13	Luz Estelar +3, de	17.000	Traje
13	Pele de Serpente +3, de	17.000	Corselete, Gibão
13	Presa de Cobra +3, da	17.000	Corselete, Gibão
13	Proezas +3, das	17.000	Qualquer uma
13	Pulso +3, do	17.000	Qualquer uma
13	Purificação +3, da	17.000	Qualquer uma
13	Sangueardente +3, do	17.000	Cota, Brunea, Placas
13	Sebo de Cobra +3, de	17.000	Corselete, Gibão
13	Senhor das Feras +3, do	17.000	Corselete, Gibão
13	Térrea +3	17.000	Placas
13	Urzes +3, de	17.000	Cota, Brunea, Placas
13	Versátil +3	17.000	Cota, Placas
13	Robe de Estrelas +3	17.000	Traje
13	Robe Opositor das Chamas +3	17.000	Traje

ARMADURAS MÁGICAS (continuação)

Nv	Nome	Preço (PO)	Categorias
13	Robe Opositor do Gelo +3	17.000	Traje
13	Robe de Pele Rochosa +3	17.000	Traje
13	Robe de Penas +3	17.000	Traje
14	Aquosa +3	21.000	Traje, Corselete, Gibão
14	Atração +3, da	21.000	Brunea, Placas
14	Campeão +3, do	21.000	Brunea, Placas
14	Cintilante +3	21.000	Traje
14	Congelada +3	21.000	Brunea, Placas
14	Cristal +3, de	21.000	Brunea, Placas
14	Deslocadora +3	21.000	Traje, Corselete, Gibão
14	Durabilidade +3, da	21.000	Gibão, Cota, Brunea, Placas
14	Enevoada +3	21.000	Cota, Brunea, Placas
14	Entusiasmo +3, do	21.000	Brunea, Placas
14	Escárnio a Morte +3, do	21.000	Traje, Corselete, Gibão
14	Fogo Álgido +3, do	21.000	Placas
14	Fortificação +3, da	21.000	Brunea, Placas
14	Íntegra +3	21.000	Placas
14	Macabra +3	21.000	Placas
14	Mente Feérica +3, da	21.000	Traje, Corselete
14	Mitral +3, de	21.000	Cota, Brunea, Placas
14	Noite +3, da	21.000	Traje, Corselete
14	Nulocristal +3, de	21.000	Qualquer uma
14	Peloriana +3	21.000	Cota, Brunea, Placas
14	Reflexiva +3	21.000	Cota, Brunea, Placas
14	Reforçada +3	21.000	Brunea, Placas
14	Salubre +3	21.000	Brunea, Placas
14	Sobrevivente +3, do	21.000	Traje, Corselete, Gibão
14	Solar +3	21.000	Brunea, Placas
14	Trama do Caos +3, de	21.000	Qualquer uma
14	Casaco do Resplandor +3	21.000	Traje, Corselete, Gibão
14	Robe da Contingência +3	21.000	Traje
14	Robe Opositor da Tempestade +3	21.000	Traje
14	Traje de Greda +3	21.000	Traje
15	Aeriforme +3	25.000	Traje, Corselete
15	Ágil +3	25.000	Cota, Brunea, Placas
15	Contra Assassinos +3	25.000	Qualquer uma
15	Estrategista +3, do	25.000	Cota, Brunea, Placas
15	Ímã da Guerra +3	25.000	Placas
15	Negação +3, da	25.000	Qualquer uma
15	Sacrifício +3, do	25.000	Cota, Brunea, Placas
15	Senhor da Tempestade +3, do	25.000	Cota, Brunea, Placas
15	Sofrimento Compartilhado +3, do	25.000	Qualquer uma
15	Vínculo Espiritual +3, do	25.000	Cota
15	Zelote +3, do	25.000	Traje
15	Robe do Ilitide +3	25.000	Traje
16	Impostor +4, do	45.000	Cota, Brunea, Placas
16	Invocada +4	45.000	Qualquer uma

ARMADURAS MÁGICAS (continuação)

Nv	Nome	Preço (PO)	Categorias
17	Berrante +4	65.000	Gibão, Brunea, Placas
17	Escorregadia +4	65.000	Traje, Corselete, Gibão
17	Folhas do Mato +4, de	65.000	Traje, Corselete, Gibão
17	Forja Obscura +4, da	65.000	Cota, Brunea, Placas
17	Imunizante +4	65.000	Brunea, Placas
17	Irrefutável +4	65.000	Qualquer uma
17	Mártir +4, do	65.000	Brunea, Placas
17	Repulsora +4	65.000	Traje, Corselete
17	Resistência +4, da	65.000	Qualquer uma
17	Veterano +4, do	65.000	Qualquer uma
17	Visão Tremulante +4, da	65.000	Traje, Corselete, Gibão
17	Robe da Absorção +4	65.000	Traje
17	Robe do Caminho Sanguíneo +4	65.000	Traje
17	Robe Cintilante +4	65.000	Traje
17	Robe dos Olhos +4	65.000	Traje
18	Aperfeiçoamento +4, do	85.000	Cota, Brunea, Placas
18	Argila Elukiana +4, de	85.000	Cota, Brunea, Placas
18	Bestial +4	85.000	Corselete, Gibão
18	Chamas Cândidas +4, das	85.000	Cota, Brunea, Placas
18	Corais, de +4	85.000	Brunea, Placas
18	Dom da Vida +4, do	85.000	Placas
18	Encorajamento +4, do	85.000	Brunea, Placas
18	Esquivador de Gigantes +4, do	85.000	Corselete
18	Forjada a Sangue +4	85.000	Brunea, Placas
18	Forma de Rato +4, da	85.000	Corselete
18	Irrupção +4, de	85.000	Qualquer uma
18	Luz Estelar +4, de	85.000	Traje
18	Pele de Serpente +4, de	85.000	Corselete, Gibão
18	Perseguidor +4, do	85.000	Corselete, Gibão
18	Presa de Cobra +4, da	85.000	Corselete, Gibão
18	Proezas +4, das	85.000	Qualquer uma
18	Pulso +4, do	85.000	Qualquer uma
18	Purificação +4, da	85.000	Qualquer uma
18	Sangueardente +4, do	85.000	Cota, Brunea, Placas
18	Sebo de Cobra +4, de	85.000	Corselete, Gibão
18	Senhor das Feras +4, do	85.000	Corselete, Gibão
18	Térrea +4	85.000	Placas
18	Urzes +4, de	85.000	Cota, Brunea, Placas
18	Versátil +4	85.000	Cota, Placas
18	Brunea de Dragão Branco +4	85.000	Brunea
18	Brunea de Dragão Negro +4	85.000	Brunea
18	Robe de Estrelas +4	85.000	Traje
18	Robe Opositor das Chamas +4	85.000	Traje
18	Robe Opositor do Gelo +4	85.000	Traje
18	Robe de Pele Rochosa +4	85.000	Traje
18	Robe de Penas +4	85.000	Traje
19	Aquosa +4	105.000	Traje, Corselete, Gibão

ARMADURAS MÁGICAS (continuação)

Nv	Nome	Preço (PO)	Categorias
19	Atração +4, da	105.000	Brunea, Placas
19	Campeão +4, do	105.000	Brunea, Placas
19	Cintilante +4	105.000	Traje
19	Congelada +4	105.000	Brunea, Placas
19	Cristal +4, de	105.000	Brunea, Placas
19	Deslocadora +4	105.000	Traje, Corselete, Gibão
19	Durabilidade +4, da	105.000	Gibão, Cota, Brunea, Placas
19	Enevoada +4	105.000	Cota, Brunea, Placas
19	Entusiasmo +4, do	105.000	Brunea, Placas
19	Esquelética +4	105.000	Cota, Brunea, Placas
19	Fogo Álgido +4, do	105.000	Placas
19	Forma de Vapor +4, da	105.000	Traje, Corselete, Gibão
19	Fortificação +4, da	105.000	Brunea, Placas
19	Furta-Sangue +4	105.000	Corselete
19	Íntegra +4	105.000	Placas
19	Macabra +4	105.000	Placas
19	Mente Feérica +4, da	105.000	Traje, Corselete
19	Mitral +4, de	105.000	Cota, Brunea, Placas
19	Noite +4, da	105.000	Traje, Corselete
19	Nulocristal +4, de	105.000	Qualquer uma
19	Peloriana +4	105.000	Cota, Brunea, Placas
19	Reflexiva +4	105.000	Cota, Brunea, Placas
19	Reforçada +4	105.000	Brunea, Placas
19	Salubre +4	105.000	Brunea, Placas
19	Sobrevivente +4, do	105.000	Traje, Corselete, Gibão
19	Solar +4	105.000	Brunea, Placas
19	Trama do Caos +4, de	105.000	Qualquer uma
19	Brunea de Dragão Azul +4	105.000	Brunea
19	Brunea de Dragão Verde +4	105.000	Brunea
19	Casaco do Resplandor +4	105.000	Traje, Corselete, Gibão
19	Robe da Contingência +4	105.000	Traje
19	Robe Opositor da Tempestade +4	105.000	Traje
19	Robe Prismático +4	105.000	Traje
19	Traje de Greda +4	105.000	Traje
20	Aeriforme +4	125.000	Traje, Corselete
20	Ágil +4	125.000	Cota, Brunea, Placas
20	Contra Assassinos +4	125.000	Qualquer uma
20	Estrategista +4, do	125.000	Cota, Brunea, Placas
20	Ímã da Guerra +4	125.000	Placas
20	Negação +4, da	125.000	Qualquer uma
20	Sacrifício +4, do	125.000	Cota, Brunea, Placas
20	Senhor da Tempestade +4, do	125.000	Cota, Brunea, Placas
20	Sofrimento Compartilhado +4, do	125.000	Qualquer uma
20	Vínculo Espiritual +4, do	125.000	Cota
20	Zelote +4, do	125.000	Traje

ARMADURAS MÁGICAS (continuação)

Nv	Nome	Preço (PO)	Categorias
20	Brunea de Dragão Vermelho +4	125.000	Brunea
20	Robe do Arquidemônio +4	125.000	Traje
20	Robe do Ilitide +4	125.000	Traje
21	Invocada +5	225.000	Qualquer uma
22	Berrante +5	325.000	Gibão, Brunea, Placas
22	Deflexão +5, da	325.000	Cota, Brunea, Placas
22	Escorregadia +5	325.000	Traje, Corselete, Gibão
22	Folhas do Mato +5, de	325.000	Traje, Corselete, Gibão
22	Forja Obscura +5, da	325.000	Cota, Brunea, Placas
22	Imunizante +5	325.000	Brunea, Placas
22	Irrefutável +5	325.000	Qualquer uma
22	Mártir +5, do	325.000	Brunea, Placas
22	Repulsora +5	325.000	Traje, Corselete
22	Resistência +5, da	325.000	Qualquer uma
22	Veterano +5, do	325.000	Qualquer uma
22	Visão Tremulante +5, da	325.000	Traje, Corselete, Gibão
22	Robe da Absorção +5	325.000	Traje
22	Robe do Caminho Sanguíneo +5	325.000	Traje
22	Robe Cintilante +5	325.000	Traje
22	Robe dos Olhos +5	325.000	Traje
23	Aperfeiçoamento +5, do	425.000	Cota, Brunea, Placas
23	Argila Elukiana +5, de	425.000	Cota, Brunea, Placas
23	Bestial +5	425.000	Corselete, Gibão
23	Chamas Cândidas +5, das	425.000	Cota, Brunea, Placas
23	Corais +5, de	425.000	Brunea, Placas
23	Dom da Vida +5, do	425.000	Placas
23	Encorajamento +5, do	425.000	Brunea, Placas
23	Esquivador de Gigantes +5, do	425.000	Corselete
23	Forjada a Sangue +5	425.000	Brunea, Placas
23	Forma de Rato +5, da	425.000	Corselete
23	Irrupção +5, de	425.000	Qualquer uma
23	Luz Estelar +5, de	425.000	Traje
23	Pele de Serpente +5, de	425.000	Corselete, Gibão
23	Perseguidor +5, do	425.000	Corselete, Gibão
23	Presa de Cobra +5, da	425.000	Corselete, Gibão
23	Proezas +5, das	425.000	Qualquer uma
23	Pulso +5, do	425.000	Qualquer uma
23	Purificação +5, da	425.000	Qualquer uma
23	Sangueardente +5, do	425.000	Cota, Brunea, Placas
23	Sebo de Cobra +5, de	425.000	Corselete, Gibão
23	Senhor das Feras +5, do	425.000	Corselete, Gibão
23	Térrea +5	425.000	Placas
23	Urzes +5, de	425.000	Cota, Brunea, Placas
23	Versátil +5	425.000	Cota, Placas
23	Brunea de Dragão Branco +5	425.000	Brunea

ARMADURAS MÁGICAS (continuação)

Nv	Nome	Preço (PO)	Categorias
23	Brunea de Dragão Negro +5	425.000	Brunea
23	Robe de Estrelas +5	425.000	Traje
23	Robe Opositor das Chamas +5	425.000	Traje
23	Robe Opositor do Gelo +5	425.000	Traje
23	Robe de Pele Rochosa +5	425.000	Traje
23	Robe de Penas +5	425.000	Traje
24	Aquosa +5	525.000	Traje, Corselete, Gibão
24	Atração +5, da	525.000	Brunea, Placas
24	Campeão +5, do	525.000	Brunea, Placas
24	Cintilante +5	525.000	Traje
24	Congelada +5	525.000	Brunea, Placas
24	Cristal +5, de	525.000	Brunea, Placas
24	Deslocadora +5	525.000	Traje, Corselete, Gibão
24	Durabilidade +5, da	525.000	Gibão, Cota, Brunea, Placas
24	Enevoada +5	525.000	Cota, Brunea, Placas
24	Entusiasmo +5, do	525.000	Brunea, Placas
24	Escárnio a Morte +5, do	525.000	Traje, Corselete, Gibão
24	Esquelética +5	525.000	Cota, Brunea, Placas
24	Fogo Álgido +5, do	525.000	Placas
24	Forma de Vapor +5, da	525.000	Traje, Corselete, Gibão
24	Fortificação +5, da	525.000	Brunea, Placas
24	Furta-Sangue +5	525.000	Corselete
24	Íntegra +5	525.000	Placas
24	Macabra +5	525.000	Placas
24	Mente Feérica +5, da	525.000	Traje, Corselete
24	Mitral +5, de	525.000	Cota, Brunea, Placas
24	Noite +5, da	525.000	Traje, Corselete
24	Nulocristal +5, de	525.000	Qualquer uma
24	Peloriana +5	525.000	Cota, Brunea, Placas
24	Protetora da Alma +5	525.000	Cota, Brunea, Placas
24	Reflexiva +5	525.000	Cota, Brunea, Placas
24	Reforçada +5	525.000	Brunea, Placas
24	Salubre +5	525.000	Brunea, Placas
24	Sobrevivente +5, do	525.000	Traje, Corselete, Gibão
24	Solar +5	525.000	Brunea, Placas
24	Trama do Caos +5, de	525.000	Qualquer uma
24	Brunea de Dragão Azul +5	525.000	Brunea
24	Brunea de Dragão Verde +5	525.000	Brunea
24	Casaco do Resplandor +5	525.000	Traje, Corselete, Gibão
24	Robe da Abstenção +5	525.000	Traje
24	Robe da Contingência +5	525.000	Traje
24	Robe Opositor da Tempestade +5	525.000	Traje

ARMADURAS MÁGICAS (continuação)

Nv	Nome	Preço (PO)	Categorias
24	Robe Prismático +5	525.000	Traje
24	Traje de Greda +5	525.000	Traje
25	Aeriforme +5	625.000	Traje, Corselete
25	Ágil +5	625.000	Cota, Brunea, Placas
25	Contra Assassinos +5	625.000	Qualquer uma
25	Estimulante +5	625.000	Cota, Brunea, Placas
25	Estrategista +5, do	625.000	Cota, Brunea, Placas
25	Ímã da Guerra +5	625.000	Placas
25	Negação +5, da	625.000	Qualquer uma
25	Sacrifício +5, do	625.000	Cota, Brunea, Placas
25	Senhor da Tempestade +5, do	625.000	Cota, Brunea, Placas
25	Sofrimento Compartilhado +5, do	625.000	Qualquer uma
25	Vínculo Espiritual +5, do	625.000	Cota
25	Zelote +5, do	625.000	Traje
25	Brunea de Dragão Vermelho +5	625.000	Brunea
25	Robe do Arquidemônio +5	625.000	Traje
25	Robe do Ilitide +5	625.000	Traje
26	Impostor +6, do	1.125.000	Cota, Brunea, Placas
26	Invocada +6	1.125.000	Qualquer uma
27	Berrante +6	1.625.000	Gibão, Brunea, Placas
27	Choque +6, de	1.625.000	Cota, Brunea, Placas
27	Deflexão +6, da	1.625.000	Cota, Brunea, Placas
27	Escorregadia +6	1.625.000	Traje, Corselete, Gibão
27	Folhas do Mato +6, de	1.625.000	Traje, Corselete, Gibão
27	Forja Obscura +6, da	1.625.000	Cota, Brunea, Placas
27	Imunizante +6	1.625.000	Brunea, Placas
27	Irrefutável +6	1.625.000	Qualquer uma
27	Mártir +6, do	1.625.000	Brunea, Placas
27	Repulsora +6	1.625.000	Traje, Corselete
27	Resistência +6, da	1.625.000	Qualquer uma
27	Veterano +6, do	1.625.000	Qualquer uma
27	Visão Tremulante +6, da	1.625.000	Traje, Corselete, Gibão
27	Robe da Absorção +6	1.625.000	Traje
27	Robe do Caminho Sanguíneo +6	1.625.000	Traje
27	Robe Cintilante +6	1.625.000	Traje
27	Robe dos Olhos +6	1.625.000	Traje
28	Aperfeiçoamento +6, do	2.125.000	Cota, Brunea, Placas
28	Argila Elukiana +6, de	2.125.000	Cota, Brunea, Placas
28	Bestial +6	2.125.000	Corselete, Gibão
28	Chamas Cândidas +6, das	2.125.000	Cota, Brunea, Placas
28	Corais +6, de	2.125.000	Brunea, Placas
28	Dom da Vida +6, do	2.125.000	Placas
28	Encorajamento +6, do	2.125.000	Brunea, Placas
28	Esquivador de Gigantes +6, do	2.125.000	Corselete
28	Forjada a Sangue +6	2.125.000	Brunea, Placas

ARMADURAS MÁGICAS (continuação)

Nv	Nome	Preço (PO)	Categorias
28	Forma de Rato +6, da	2.125.000	Corselete
28	Irrupção +6, de	2.125.000	Qualquer uma
28	Luz Estelar +6, de	2.125.000	Traje
28	Pele de Serpente +6, de	2.125.000	Corselete, Gibão
28	Perseguidor +6, do	2.125.000	Corselete, Gibão
28	Presa de Cobra +6, da	2.125.000	Corselete, Gibão
28	Proezas +6, das	2.125.000	Qualquer uma
28	Pulso +6, do	2.125.000	Qualquer uma
28	Purificação +6, da	2.125.000	Qualquer uma
28	Sangueardente +6, do	2.125.000	Cota, Brunea, Placas
28	Sebo de Cobra +6, de	2.125.000	Corselete, Gibão
28	Senhor das Feras +6, do	2.125.000	Corselete, Gibão
28	Térrea +6	2.125.000	Placas
28	Urzes +6, de	2.125.000	Cota, Brunea, Placas
28	Versátil +6	2.125.000	Cota, Placas
28	Brunea de Dragão Branco +6	2.125.000	Brunea
28	Brunea de Dragão Negro +6	2.125.000	Brunea
28	Robe de Estrelas +6	2.125.000	Traje
28	Robe Opositor das Chamas +6	2.125.000	Traje
28	Robe Opositor do Gelo +6	2.125.000	Traje
28	Robe de Pele Rochosa +6	2.125.000	Traje
28	Robe de Penas +6	2.125.000	Traje
29	Aquosa +6	2.625.000	Traje, Corselete, Gibão
29	Atração +6, da	2.625.000	Brunea, Placas
29	Campeão +6, do	2.625.000	Brunea, Placas
29	Cintilante +6	2.625.000	Traje
29	Congelada +6	2.625.000	Brunea, Placas
29	Cristal +6, de	2.625.000	Brunea, Placas
29	Deslocadora +6	2.625.000	Traje, Corselete, Gibão
29	Durabilidade +6, da	2.625.000	Gibão, Cota, Brunea, Placas
29	Enevoada +6	2.625.000	Cota, Brunea, Placas
29	Entusiasmo +6, do	2.625.000	Brunea, Placas
29	Escárnio a Morte +6, do	2.625.000	Traje, Corselete, Gibão
29	Esquelética +6	2.625.000	Cota, Brunea, Placas
29	Fogo Álgido +6, do	2.625.000	Placas
29	Forma de Vapor +6, da	2.625.000	Traje, Corselete, Gibão
29	Fortificação +6, da	2.625.000	Brunea, Placas
29	Furta-Sangue +6	2.625.000	Corselete
29	Íntegra +6	2.625.000	Placas
29	Macabra +6	2.625.000	Placas
29	Mente Feérica +6, da	2.625.000	Traje, Corselete
29	Mitral +6, de	2.625.000	Cota, Brunea, Placas
29	Noite +6, da	2.625.000	Traje, Corselete
29	Nulocristal +6, de	2.625.000	Qualquer uma
29	Peloriana +6	2.625.000	Cota, Brunea, Placas

ARMADURAS MÁGICAS (continuação)

Nv	Nome	Preço (PO)	Categorias
29	Protetora da Alma +6	2.625.000	Cota, Brunea, Placas
29	Reflexiva +6	2.625.000	Cota, Brunea, Placas
29	Reforçada +6	2.625.000	Brunea, Placas
29	Salubre +6	2.625.000	Brunea, Placas
29	Sobrevivente +6, do	2.625.000	Traje, Corselete, Gibão
29	Solar +6	2.625.000	Brunea, Placas
29	Trama do Caos +6, de	2.625.000	Qualquer uma
29	Brunea de Dragão Azul +6	2.625.000	Brunea
29	Brunea de Dragão Verde +6	2.625.000	Brunea
29	Casaco do Resplandor +6	2.625.000	Traje, Corselete, Gibão
29	Robe da Abstenção +6	2.625.000	Traje
29	Robe da Contingência +6	2.625.000	Traje
29	Robe Opositor da Tempestade +6	2.625.000	Traje
29	Robe Prismático +6	2.625.000	Traje
29	Traje de Greda +6	2.625.000	Traje
30	Aeriforme +6	3.125.000	Traje, Corselete
30	Ágil +6	3.125.000	Cota, Brunea, Placas
30	Contra Assassinos +6	3.125.000	Qualquer uma
30	Estimulante +6	3.125.000	Cota, Brunea, Placas
30	Estrategista +6, do	3.125.000	Cota, Brunea, Placas
30	Ímã da Guerra +6	3.125.000	Placas
30	Negação +6, da	3.125.000	Qualquer uma
30	Sacrifício +6, do	3.125.000	Cota, Brunea, Placas
30	Senhor da Tempestade +6, do	3.125.000	Cota, Brunea, Placas
30	Sofrimento Compartilhado +6, do	3.125.000	Qualquer uma
30	Vínculo Espiritual +6, do	3.125.000	Cota
30	Zelote +6, do	3.125.000	Traje
30	Brunea de Dragão Vermelho +6	3.125.000	Brunea
30	Robe do Arquidemônio +6	3.125.000	Traje
30	Robe do Ilitide +6	3.125.000	Traje

Armadura Aeriforme — Nível 5+

Esta armadura constantemente flui como nuvens num céu cinzento e concede ao seu dono uma sensação de leveza ao se mover.

Nível 5	+1	1.000 PO	Nível 20	+4	125.000 PO
Nível 10	+2	5.000 PO	Nível 25	+5	625.000 PO
Nível 15	+3	25.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO

Armadura: Traje, Corselete
Melhoria: CA
Poder (Encontro): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando realizar um teste de Atletismo para saltar. Ele salta um número de quadrados adicionais igual ao bônus de melhoria da armadura, sendo que o salto pode exceder seu deslocamento normal.

Armadura Ágil — Nível 5+

A flexibilidade desta armadura permite que seu usuário tenha uma enorme liberdade de movimento.

Nível 5	+1	1.000 PO	Nível 20	+4	125.000 PO
Nível 10	+2	5.000 PO	Nível 25	+5	625.000 PO
Nível 15	+3	25.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO

Armadura: Cota, Brunea, Placas
Melhoria: CA
Propriedade: Enquanto não estiver sangrando, o personagem recebe um bônus de item na CA igual ao seu modificador de Destreza até o máximo de +1.
Nível 15 ou 20: Máximo de +2.
Nível 25 ou 30: Máximo de +3.

Armadura do Aperfeiçoamento — Nível 3+

Esta armadura de aço fosco parece ser extremamente bem-feita, mas muito simples. Quanto mais ela é golpeada, mais resistente ela se torna.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Armadura: Cota, Brunea, Placas
Melhoria: CA
Propriedade: Sempre que o personagem alcançar um marco, o bônus de melhoria da armadura aumenta em 1. Esse bônus é zerado após um descanso prolongado.



THOMAS DENMARK



Armadura Aquosa — Nível 14+

Gelada ao toque, essa armadura sempre parece estar úmida. Uma pessoa que a estiver usando consegue se transformar em água, mas a um custo.

Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 19	+4	105.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Armadura: Traje, Corselete, Gibão
Melhoria: CA
Poder (Diário ✦ Metamorfose): Ação de Movimento. O personagem se transforma num fluxo corrente de água e percorre o seu deslocamento normal. O usuário pode atravessar pequenas frestas e espaços apertados sem dificuldade e escapa automaticamente da manobra agarrar ou se livra de quaisquer amarras ou algemas. Até voltar à forma normal, o personagem só poderá realizar ações de movimento – que podem ser realizadas por meio de ações livres. Enquanto estiver em forma aquosa, o usuário sofre 5 de dano no começo de cada um de seus turnos até recobrar sua forma normal.

Armadura de Argila Elukiana — Nível 13+

Esculpida de pedras encontradas no Caos Elemental, esta armadura repele até mesmo os ácidos mais fortes.

Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Armadura: Cota, Brunea, Placas
Melhoria: CA
Propriedade: O personagem obtém sucesso automático nos testes de resistência contra dano ácido contínuo.
Poder (Encontro): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando sofre dano ácido contínuo. O efeito é encerrado.

Armadura da Atração — Nível 14+

Esta armadura robusta consegue atrair projéteis, permitindo que você proteja melhor seus aliados.

Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 19	+4	105.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Armadura: Brunea, Placas
Melhoria: CA
Poder (Encontro): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando um inimigo realiza um ataque contra a CA ou a defesa de Reflexos de um de seus aliados adjacentes, ou um ataque à distância contra a CA ou a defesa de Reflexos de um de seus aliados a até 5 quadrados. O personagem se torna o novo alvo do ataque.

Armadura Berrante — Nível 2+

Esta armadura é coberta em padrões ornamentais de rostos gritando que ampliam sua capacidade de destruir a determinação dos inimigos.

Nível 2	+1	520 PO	Nível 17	+4	65.000 PO
Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Armadura: Gibão, Brunea, Placas
Melhoria: CA
Propriedade: O personagem recebe um bônus de item nos testes de Intimidação igual ao bônus de melhoria da armadura.
Poder (Encontro ✦ Medo): Ação Mínima. Um inimigo a até 5 quadrados do personagem sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do próximo turno do usuário.

Armadura Bestial — Nível 3+

Criada a partir da pele, pelo e ossos de ursos das cavernas, esta armadura concede ao seu usuário o vigor de uma fera perseguindo sua presa.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Armadura: Corselete, Gibão
Melhoria: CA
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando atinge o alvo de uma investida. Ele realiza um ataque básico corpo a corpo com +2 de bônus de poder contra o mesmo alvo.

RANDY GALLEGOS



Armadura do Campeão — Nível 9+

Imbuída do espírito de um grande herói de eras passadas, esta armadura se esforça para que suas façanhas não sejam menos lendárias.

Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO
Nível 19	+4	105.000 PO			

Armadura: Brunea, Placas
Melhoria: CA
Poder (Diário): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é atingido por um ataque. Até o final do seu próximo turno, sempre que sofrer dano, ele recebe um número de pontos de vida temporários igual ao dano sofrido.

Armadura das Chamas Cândidas — Nível 3+

Esta armadura absorve luz e pode ser convertida para proteger contra outros efeitos.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Armadura: Cota, Brunea, Placas
Melhoria: CA
Propriedade: Resistência 5 vs. radiante.
Nível 14 ou 19: Resistência 10 vs. radiante.
Nível 24 ou 29: Resistência 15 vs. radiante.
Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem pode alterar o tipo de resistência oferecida por esta armadura para resistência vs. elétrico, resistência vs. flamejante ou resistência vs. trovejante até o final do encontro.

Armadura de Choque — Nível 27

Criada em forjas carregadas de eletricidade, esta armadura crepita com energia e faz com que qualquer adversário lamente a decisão de atacá-lo.

Nível 27 +6 1.625.000 PO
Armadura: Cota, Brunea, Placas
Melhoria: CA
Poder (Diário ✦ Elétrico): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando um inimigo fracassa num ataque corpo a corpo contra ele. O inimigo sofre dano elétrico igual ao nível do personagem.

Armadura Cintilante — Nível 4+

O brilho desta armadura fica mais forte quando você mais precisa de sua proteção mágica.

Nível 4	+1	840 PO	Nível 19	+4	105.000 PO
Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Armadura: Traje
Melhoria: CA
Propriedade: O personagem não provoca ataques de oportunidade ao realizar ataques à distância ou de área.

Armadura Congelada — Nível 4+

Partículas de gelo flutuam em volta desta armadura, enquanto seu usuário permanece quente e resistente ao frio.

Nível 4	+1	840 PO	Nível 19	+4	105.000 PO
Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Armadura: Brunea, Placas
Melhoria: CA
Propriedade: Resistência 5 vs. congelante.
Nível 14 ou 19: Resistência 10 vs. congelante.
Nível 24 ou 29: Resistência 15 vs. congelante.
Poder (Diário ✦ Congelante): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é atingido por um ataque corpo a corpo. O atacante sofre 1d6 de dano congelante por bônus de melhoria da armadura e fica imobilizado até o final do próximo turno do personagem.

Armadura Contra Assassinos — Nível 15+

Decorada com símbolos semelhantes a olhos estilizados, esta armadura impede que os inimigos o surpreendam.

Nível 15	+3	25.000 PO	Nível 25	+5	625.000 PO
Nível 20	+4	125.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO

Armadura: Qualquer uma
Melhoria: CA
Propriedade: O personagem não pode ser surpreendido.

©DARRELL RICHE



Armadura das chamas cândidas

Armadura de Corais — Nível 13+

Esta armadura pesada foi criada pelos elfos, que tentavam instituir patrulhas anfíbias para proteger os rios e lagos nas fronteiras de suas terras.

Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Armadura: Brunea, Placas
Melhoria: CA
Propriedade: Usando essa armadura, o personagem pode percorrer seu deslocamento total e respirar na água como se estivesse fora dela. Os ataques com armas realizados embaixo d'água não sofrem penalidades, mesmo que a arma não seja do grupo das lanças ou bestas.

Armadura de Cristal — Nível 4+

Aparentemente feita de quartzo sólido, esta armadura amplia suas capacidades mentais quando você estiver gravemente ferido.

Nível 4	+1	840 PO	Nível 19	+4	105.000 PO
Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Armadura: Brunea, Placas
Melhoria: CA
Propriedade: Enquanto estiver sangrando, o personagem recebe +2 de bônus de item na defesa de Vontade.

Armadura da Deflexão — Nível 22+

Esta armadura é mais resistente do que aparenta à primeira vista e muitos inimigos já foram surpreendidos ao ver seus ataques subitamente desviados para um aliado.

Nível 22	+5	325.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Armadura: Cota, Brunea, Placas
Melhoria: CA
Poder (Diário): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando um inimigo fracassa num ataque corpo a corpo ou à distância contra ele. O atacante repete a jogada de ataque contra um alvo adjacente ao personagem e escolhido por ele.

Armadura Deslocadora — Nível 14+

Ao vestir esta armadura, você parece estar em vários lugares ao mesmo tempo.

Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 19	+4	105.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Armadura: Traje, Corselete, Gibão
Melhoria: CA
Poder (Diário ✦ Ilusão): Ação Mínima. Qualquer inimigo que realizar um ataque corpo a corpo ou à distância contra o personagem deve jogar dois d20 na jogada de ataque e utilizar o menor resultado. Este efeito persiste até o final do encontro.

Armadura do Dom da Vida — Nível 3+

Esta armadura protege contra a energia necrótica e fornece mais saúde quando necessário.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Armadura: Placas
Melhoria: CA
Propriedade: Resistência 5 vs. necrótica.
Nível 13 ou 18: Resistência 10 vs. necrótica.
Nível 23 ou 28: Resistência 15 vs. necrótica.
Poder (Diário ✦ Cura): Ação Mínima. Somente enquanto estiver sangrando. O personagem recupera um número de pontos de vida igual a 20 menos o número de pulsos de cura que ainda possui.
Nível 13 ou 18: O personagem recupera um número de pontos de vida igual a 30 menos o número de pulsos de cura que ainda possui.
Nível 23 ou 28: O personagem recupera um número de pontos de vida igual a 40 menos o número de pulsos de cura que ainda possui.

RYAN BARGER

Armadura da Durabilidade — Nível 4+

Quando seus aliados dependem que você continue lutando, essa armadura o ajuda a manter-se no combate.

Nível 4	+1	840 PO	Nível 19	+4	105.000 PO
Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Armadura: Gibão, Cota, Brunea, Placas
Melhoria: CA
Propriedade: Quando gasta um pulso de cura para recuperar pontos de vida, o personagem recebe um número de pontos de vida adicionais igual ao bônus de melhoria da armadura.

Armadura do Encorajamento — Nível 3+

Seu ânimo nunca ficará abatido enquanto você estiver vestindo esta armadura.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Armadura: Brunea, Placas
Melhoria: CA
Propriedade: O personagem recebe um bônus nos testes de resistência contra efeitos de medo igual ao bônus de melhoria da armadura. Além disso, sempre que retomar o fôlego, o usuário recebe um número de pontos de vida temporários igual a três vezes o bônus de melhoria da armadura.

Armadura Enevoada — Nível 9+

O metal desta armadura parece refletir várias tonalidades de roxo e cinza, como se estivesse cheio de nuvens de tempestade. O usuário se sente resistente aos poderes das tempestades.

Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO
Nível 19	+4	105.000 PO			

Armadura: Cota, Brunea, Placas
Melhoria: CA
Poder (Diário ✦ Elétrico ou Trovejante): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando sofre dano elétrico ou trovejante, causando 5 de dano do mesmo tipo a todos os seus inimigos a até 2 quadrados.
Nível 19 ou 24: 10 de dano do mesmo tipo.
Nível 29: 15 de dano do mesmo tipo.

Armadura do Entusiasmo — Nível 4+

Esta armadura protege o corpo e fortifica o espírito.

Nível 4	+1	840 PO	Nível 19	+4	105.000 PO
Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Armadura: Brunea, Placas
Melhoria: CA
Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus nos teste de resistência contra morte.
Poder (Diário): Sem ação. O personagem pode ativar este poder quando fracassa num teste de resistência. O resultado do teste passa a ser 20.

Armadura do Escárnio a Morte — Nível 9+

Quem veste esta armadura ri dos poderes necróticos e consegue disparar uma rajada de energia negra debilitante contra seus adversários.

Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO
Nível 19	+4	105.000 PO			

Armadura: Traje, Corselete, Gibão
Melhoria: CA
Propriedade: Resistência 5 vs. necrótico.
Nível 14 ou 19: Resistência 5 vs. necrótico.
Nível 24 ou 29: Resistência 5 vs. necrótico.
Poder (Encontro ✦ Necrótico): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é atingido por um ataque corpo a corpo. O atacante sofre 1d6 de dano necrótico por bônus de melhoria da armadura e sofre -2 de penalidade na defesa de Fortitude até o final do próximo turno do personagem.

Armadura Escorregadia — Nível 2+

É difícil segurá-lo enquanto você estiver vestindo esta armadura.

Nível 2	+1	520 PO	Nível 17	+4	65.000 PO
Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Armadura: Traje, Corselete, Gibão
Melhoria: CA
Propriedade: O personagem recebe um bônus nos testes de Acrobacia para escapar igual a duas vezes o bônus de melhoria da armadura.



DREW BAKER



Armadura do Encorajamento

Armadura Esquelética — Nível 19+

Coberto de ossos, o dono desta armadura apresenta o aspecto aterrorizante de uma criatura morta-viva, adquirindo resistências similares e fazendo com que qualquer morto-vivo hesite em atacá-lo.

Nível 19 +4 105.000 PO Nível 29 +6 2.625.000 PO
Nível 24 +5 525.000 PO
Armadura: Cota, Brunea, Placas
Melhoria: CA
Propriedade: Resistência 10 vs. necrótico.
Nível 24 ou 29: Resistência 15 vs. necrótico.
Poder (Diário): Ação Mínima. Explosão contígua 5; contra mortos-vivos; ataque igual ao nível do item + seu bônus de melhoria vs. Vontade; o alvo não pode atacar o personagem (TR encerra).

Armadura do Esquivador de Gigantes — Nível 13+

Esta armadura protege contra os ataques de criaturas maiores.

Nível 13 +3 17.000 PO Nível 23 +5 425.000 PO
Nível 18 +4 85.000 PO Nível 28 +6 2.125.000 PO
Armadura: Corselete
Melhoria: CA
Poder (Encontro): Reação Imediata. Quando uma criatura de uma categoria de tamanho superior à do personagem fracassa num ataque corpo a corpo contra ele, o usuário pode ajustar 2 quadrados.
Nível 23 ou 28: O personagem ajusta 4 quadrados.

Armadura Estimulante — Nível 25+

Qualquer líder teria orgulho de usar esta armadura, pois não existe ato mais honroso que ajudar seus aliados nas horas de desespero.

Nível 25 +5 625.000 PO Nível 30 +6 3.125.000 PO
Armadura: Cota, Brunea, Placas
Melhoria: CA
Poder (Diário ✦ Cura): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando retoma o fôlego. Os aliados do personagem que possam enxergá-lo podem gastar um pulso de cura usando uma ação livre.



CHRIS SEAMAN, JAMES ZHANG

Armadura do Estrategista — Nível 5+

Em combate, a força mental é tão importante quanto a força física e esta armadura assegura que você disponha de ambas.

Nível 5 +1 1.000 PO | Nível 20 +4 125.000 PO
Nível 10 +2 5.000 PO | Nível 25 +5 625.000 PO
Nível 15 +3 25.000 PO | Nível 30 +6 3.125.000 PO

Armadura: Cota, Brunea, Placas
Melhoria: CA
Propriedade: Quando um poder ou característica de classe utiliza o modificador de Inteligência do personagem para determinar um valor que não o bônus de ataque, adicione 1 a esse número. Esse efeito não altera o modificador de Inteligência do personagem para outros propósitos.

Armadura do Fogo Álgido — Nível 14+

Uma fina camada de gelo reveste as placas desta armadura, protegendo você ou um aliado contra o frio e o calor extremos.

Nível 14 +3 21.000 PO | Nível 24 +5 525.000 PO
Nível 19 +4 105.000 PO | Nível 29 +6 2.625.000 PO

Armadura: Placas
Melhoria: CA
Propriedade: Resistência 5 vs. congelante e 5 vs. flamejante.
Nível 24 ou 29: Resistência 10 vs. congelante e 10 vs. flamejante.
Poder (Encontro): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando ele ou um de seus aliados a até 5 quadrados é alvo de um ataque. O personagem ou o aliado adquire resistência 10 vs. congelante ou 10 vs. flamejante (à escolha do usuário) até o final do próximo turno do personagem.
Nível 24 ou 29: Resistência 20 vs. congelante ou 20 vs. flamejante.

Armadura de Folhas do Mato — Nível 17+

Criada pelos elfos a partir de folhas caídas, essas armaduras são as preferidas dos patrulheiros e ladinos que se embrenham nas matas.

Nível 17 +4 65.000 PO | Nível 27 +6 1.625.000 PO
Nível 22 +5 325.000 PO

Armadura: Traje, Corselete, Gibão
Melhoria: CA
Propriedade: O personagem ignora terrenos acidentados ao ar livre.

Armadura da Forja Obscura — Nível 12+

Esta armadura não absorve apenas força física, mas torna-se ainda mais resistente após ser repetidamente golpeada.

Nível 12 +3 13.000 PO | Nível 22 +5 325.000 PO
Nível 17 +4 65.000 PO | Nível 27 +6 1.625.000 PO

Armadura: Cota, Brunea, Placas
Melhoria: CA
Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem adquire resistência 6 contra todos os tipos de dano até o final do seu próximo turno.
Nível 17: Resistência 8 contra todos os tipos de dano.
Nível 22: Resistência 10 contra todos os tipos de dano.
Nível 27: Resistência 12 contra todos os tipos de dano.

Armadura Forjada a Sangue — Nível 8+

Forjada de ferro batido resfriado em sangue, esta armadura protege melhor àqueles que derramam mais o sangue alheio.

Nível 8 +2 3.400 PO | Nível 23 +5 425.000 PO
Nível 13 +3 17.000 PO | Nível 28 +6 2.125.000 PO
Nível 18 +4 85.000 PO

Armadura: Brunea, Placas
Melhoria: CA
Propriedade: Quando atinge um alvo, o personagem recebe +2 de bônus de item na CA contra os ataques desse alvo até o final do seu próximo turno.

Armadura da Forma de Rato — Nível 8+

Pequenos retalhos de pele lustrosa parecem formar este corselete, que possui franjas que lembram, de forma perturbadora, as caudas de um roedor. Com ele, você consegue assumir a forma sorrateira de um rato.

Nível 8 +2 3.400 PO | Nível 23 +5 425.000 PO
Nível 13 +3 17.000 PO | Nível 28 +6 2.125.000 PO
Nível 18 +4 85.000 PO

Armadura: Corselete
Melhoria: CA
Poder (Diário ✦ Metamorfose): Ação Padrão. O personagem e seu equipamento tomam a forma de um rato comum de esgoto. Enquanto estiver nessa forma:
✦ O personagem não pode atacar.
✦ Seu equipamento se funde à forma física, ficando indisponível.
✦ O personagem recebe +5 de bônus nos testes de Furtividade.
✦ Todas as defesas do personagem ficam inalteradas.
O usuário pode sustentar este poder usando uma ação padrão durante o seu turno e pode encerrá-lo usando uma ação livre, recobrando sua forma normal. Se ficar inconsciente ou for reduzido a 0 ponto de vida ou menos, o personagem também volta à forma normal.

Armadura da Forma de Vapor — Nível 19+

Enquanto estiver usando esta armadura, nenhuma prisão será capaz de segurá-lo, nenhuma porta impedirá sua passagem, e nenhuma elevação estará além do seu alcance.

Nível 19 +4 105.000 PO | Nível 29 +6 2.625.000 PO
Nível 24 +5 525.000 PO

Armadura: Traje, Corselete, Gibão
Melhoria: CA
Poder (Diário): Ação de Movimento. O personagem se torna incorpóreo e pode atravessar até mesmo as menores frestas sem a necessidade de se esgueirar. Ele também adquire um deslocamento de voo 6 (pairar) e só pode realizar ações de movimento até voltar à sua forma normal – o que ele pode fazer usando uma ação livre. Enquanto estiver em forma de vapor, o personagem sofre 5 de dano no começo de cada um de seus turnos.



Armadura da Fortificação — Nível 4+

Os draconatos não são inexperientes no combate e desenvolveram esta armadura para desviar os ataques mais letais.

Nível 4	+1	840 PO	Nível 19	+4	105.000 PO
Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Armadura: Brunea, Placas
Melhoria: CA
Propriedade: Sempre que um inimigo obtiver um sucesso decisivo contra o personagem, jogue um d20. Se obtiver um resultado de 16 a 20, o sucesso decisivo se torna um sucesso normal.

Armadura Furta-Sangue — Nível 19+

A superfície desta armadura parece estar constantemente coberta de sangue escorrendo por sua superfície.

Nível 19	+4	105.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO
Nível 24	+5	525.000 PO			

Armadura: Corselete
Melhoria: CA
Poder (Encontro ✦ Necrótico): Reação Imediata. Quando um ataque deixa o personagem sangrando, ele recebe um número de pontos de vida temporários iguais ao bônus de melhoria da armadura mais seu modificador de Constituição e a criatura que o fez sangrar sofre o mesmo valor em dano necrótico.

Armadura Ímã da Guerra — Nível 10+

Esta armadura assegura que seu dono esteja cercado não apenas de camadas de proteção, mas também de inimigos ansiosos.

Nível 10	+2	5.000 PO	Nível 25	+5	625.000 PO
Nível 15	+3	25.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO
Nível 20	+4	125.000 PO			

Armadura: Placas
Melhoria: CA
Poder (Diário): Ação Mínima. Os inimigos a até um número de quadrados igual ao bônus de melhoria da armadura são puxados para um quadrado adjacente ao personagem.

Armadura do Impostor — Nível 6+

Num piscar de olhos, esta armadura metálica pode se parecer com trapos ou com um manto fino, fornecendo o disfarce perfeito para qualquer situação.

Nível 6	+2	1.800 PO	Nível 21	+5	225.000 PO
Nível 11	+3	9.000 PO	Nível 26	+6	1.125.000 PO
Nível 16	+4	45.000 PO			

Armadura: Cota, Brunea, Placas
Melhoria: CA
Poder (Sem Limite ✦ Metamorfose): Ação Mínima. O personagem pode transformar esta armadura em qualquer tipo de roupas comum. Enquanto estiver nessa forma, a armadura não fornece bônus na CA, mas também não impõe penalidades nos testes nem reduz o deslocamento. Além disso, o bônus de melhoria da armadura é adicionado a qualquer teste de Blefe realizado pelo personagem para disfarçar sua aparência. O usuário pode fazer com que a armadura volte à sua forma original usando uma ação mínima.

Armadura Imunizante — Nível 2+

Esta armadura branca lustrosa fornece ao seu usuário uma sensação de pureza física, como se ele fosse capaz de resistir até mesmo aos venenos e doenças mais letais.

Nível 2	+1	520 PO	Nível 17	+4	65.000 PO
Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Armadura: Brunea, Placas
Melhoria: CA
Propriedade: O personagem obtém sucesso automático nos testes de resistência contra dano venenoso contínuo.
Poder (Encontro): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando sofre dano venenoso contínuo. O efeito é encerrado.

Armadura Íntegra — Nível 9+

Imbuída da convicção de seu criador, esta armadura pune os adversários que não lutam limpo.

Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO
Nível 19	+4	105.000 PO			

Armadura: Placas
Melhoria: CA
Propriedade: Quando o personagem é atingido por um inimigo com vantagem de combate sobre o personagem, o atacante sofre dano radiante igual ao bônus de melhoria da armadura.

WILLIAM O'CONNOR

Armadura Invocada — Nível 6+

Quem possui essa armadura extraordinária jamais precisa se preocupar em ser apanhado desprotegido.

Nível 6	+2	1.800 PO	Nível 21	+5	225.000 PO
Nível 11	+3	9.000 PO	Nível 26	+6	1.125.000 PO
Nível 16	+4	45.000 PO			

Armadura: Qualquer uma
Melhoria: CA
Poder (Sem Limite): Ação Mínima. O personagem bane a armadura para um local extradimensional seguro. Em qualquer momento no futuro – a menos que esteja usando outra armadura – ele pode usar outra ação mínima para fazer com que a armadura retorne, aparecendo no corpo do personagem como se ele a tivesse vestido normalmente.

Armadura Irrefutável — Nível 7+

Esta armadura simples de placas metálicas restabelece a força de vontade do usuário ao mesmo tempo em que protege seu corpo.

Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO
Nível 17	+4	65.000 PO			

Armadura: Qualquer uma
Melhoria: CA
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando fracassa num ataque contra a defesa de Vontade do alvo. Ele refaz a jogada de ataque com um bônus de poder igual ao bônus de melhoria da armadura.

Armadura de Irrupção — Nível 3+

Enquanto usar esta armadura, paredes não serão obstáculo.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Armadura: Qualquer uma
Melhoria: CA
Poder (Diário ✦ Teleporte): Ação de Movimento. O personagem pode ativar este poder quando estiver adjacente a uma parede, a fim de se teleportar para o outro lado. Este teleporte não requer linha de visão e não consegue deslocar o personagem mais de 3 quadrados (impedindo que ele se teleporte através de paredes com mais de 2 quadrados de espessura). Se o quadrado do destino estiver ocupado, o personagem permanece no lugar; ele não perde a ação de movimento, mas perde o poder diário.

Armadura de Luz Estelar — Nível 13+

Banhada na radiância de estrelas distantes, esta armadura protege contra luzes nocivas. A luz das estrelas também o resguarda contra ataques.

Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Armadura: Traje
Melhoria: CA
Propriedade: Resistência 10 vs. radiante.
Nível 23 ou 28: Resistência 15 vs. radiante.
Poder (Encontro ✦ Radiante): Ação Mínima. Até o final do próximo turno do personagem, qualquer inimigo que o atingir com um ataque de oportunidade fica cego (TR encerra).

Armadura Macabra — Nível 14+

Ossos adornam seus braços e pernas, costelas estão dispostas no peito e um crânio no alto da cabeça faz as vezes de um elmo.

Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 19	+4	105.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Armadura: Placas
Melhoria: CA
Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes de Intimidação e adquire resistência 5 vs. necrótico e 5 vs. venenoso.
Nível 19: Resistência 10 vs. necrótico e 10 vs. venenoso e o personagem não precisa mais se alimentar.
Nível 24: Resistência 15 vs. necrótico e 15 vs. venenoso e o personagem não precisa mais se alimentar.
Nível 29: Resistência 15 vs. necrótico e 15 vs. venenoso e o personagem não precisa mais se alimentar e pode permanecer acordado durante um descanso prolongado.
Amaldiçoada: Remover esta armadura de uma criatura viva requer a utilização do ritual de Remover Aflição com uma penalidade no teste de Socorro igual ao nível da armadura.

Armadura do Mártir — Nível 2+

Esta armadura de cor vermelha permite que seu usuário proteja seus aliados, mesmo à custa de sua própria saúde.

Nível 2	+1	520 PO	Nível 17	+4	65.000 PO
Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Armadura: Brunea, Placas
Melhoria: CA
Poder (Sem Limite): Ação Mínima. O personagem sofre -1 de penalidade na CA até o final do seu próximo turno e seus aliados adjacentes recebem +1 de bônus de poder na CA durante o mesmo período.
Poder (Diário): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando um de seus aliados adjacentes é atacado. O usuário sofre uma penalidade na CA igual ao bônus de melhoria da armadura e o aliado recebe um bônus de poder na CA de mesmo valor. Os dois efeitos persistem até o final do próximo turno do personagem.

Armadura da Mente Feérica — Nível 14+

Partículas prateadas de luz dançam em torno da cabeça daqueles que ousarem atacá-lo.

Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 19	+4	105.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Armadura: Traje, Corselete
Melhoria: CA
Poder (Diário): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é alvo de um ataque corpo a corpo ou à distância. O usuário realiza um teste de Carisma contra a defesa de Vontade do atacante, aplicando o bônus de melhoria da armadura à jogada de ataque. Se obtiver sucesso, o atacante fica pasmo (TR encerra).
Nível 24 ou 29: O atacante fica atordoado (TR encerra).

Armadura de Mitral — Nível 4+

Uma armadura de mitral brilha como prata polida. A maioria das pessoas que já usaram uma delas alega que ela salvou suas vidas em mais de uma ocasião.

Nível 4	+1	840 PO	Nível 19	+4	105.000 PO
Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Armadura: Cota, Brunea, Placas
Melhoria: CA
Poder (Diário): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é atingido por um ataque corpo a corpo ou à distância. Ele sofre apenas metade do dano.

Armadura da Negação — Nível 15+

O usuário desta armadura não precisa temer os efeitos adversos de um ataque inimigo fracassado.

Nível 15	+3	25.000 PO	Nível 25	+5	625.000 PO
Nível 20	+4	125.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO

Armadura: Qualquer uma
Melhoria: CA
Poder (Diário): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando não é atingido por um ataque, mas sofre metade do dano. O personagem não sofre nenhum dano.

Armadura da Noite — Nível 14+

Usando essa armadura, você é capaz de sufocar a luz e se camuflar em nuvens rodopiantes de sombras.

Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 19	+4	105.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Armadura: Traje, Corselete
Melhoria: CA
Propriedade: Resistência 10 vs. radiante.
Nível 24 ou 29: Resistência 15 vs. radiante.
Poder (Encontro): Ação Mínima. Até o final do seu próximo turno, o personagem adquire ocultação e nenhuma criatura pode realizar ataques de oportunidade contra ele.

Armadura de Nulocristal — Nível 14+

Negra como uma noite sem estrelas, esta armadura desestabiliza as armas conforme desvia seus golpes.

Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 19	+4	105.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Armadura: Qualquer uma
Melhoria: CA
Poder (Diário): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando um ataque corpo a corpo fracassa em atingir sua CA. A arma usada para atacar o usuário causa apenas metade do dano (TR encerra). Se o atacante estiver desarmado (usando punhos ou garras, por exemplo), em vez disso ele sofre 10 de dano contínuo (TR encerra).
Nível 24 ou 29: 15 de dano contínuo.



Armadura de Pele de Serpente — Nível 3+

Feita de escamas descartadas por uma cobra gigante, esta armadura mantém a resistência da serpente contra venenos.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Armadura: Corselete, Gibão
Melhoria: CA
Poder (Diário): Ação de Movimento. O personagem ajusta 3 quadrados, podendo atravessar espaços ocupados por inimigos, mas deve encerrar seu deslocamento num espaço desocupado.

Armadura Peloriana — Nível 4+

A bênção de Pelor torna essas armaduras douradas surpreendentemente resistentes.

Nível 4	+1	840 PO	Nível 19	+4	105.000 PO
Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Armadura: Cota, Brunea, Placas
Melhoria: CA
Propriedade: Resistência 5 vs. flamejante e 5 vs. radiante.
Nível 14 ou 19: Resistência 10 vs. flamejante e 10 vs. radiante.
Nível 24 ou 29: Resistência 15 vs. flamejante e 15 vs. radiante.

RYAN BARGER

Armadura do Perseguidor — Nível 18+

A energia do Pendor das Sombras e da Agrestia das Fadas se mesclam para tornar esta armadura o melhor equipamento para um caçador.

Nível 18 +4 85.000 PO Nível 28 +6 2.125.000 PO
Nível 23 +5 425.000 PO
Armadura: Corselete, Gibão
Melhoria: CA
Propriedade: Sempre que, no começo do seu turno, o personagem tiver ocultação em relação a uma criatura devido a uma fonte que não seja esta armadura, ele mantém essa ocultação até o começo do seu próximo turno.

Armadura da Presa de Cobra — Nível 8+

Enfeitada por presas de serpentes, esta armadura não apenas confere resistência a venenos letais, mas também é um perigo para os atacantes.

Nível 8 +2 3.400 PO Nível 23 +5 425.000 PO
Nível 13 +3 17.000 PO Nível 28 +6 2.125.000 PO
Nível 18 +4 85.000 PO
Armadura: Corselete, Gibão
Melhoria: CA
Propriedade: Resistência 5 vs. venenoso.
Nível 18 ou 23: Resistência 10 vs. venenoso.
Nível 28: Resistência 15 vs. venenoso.
Poder (Diário ✦ Venenoso): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando sofre dano de um ataque corpo a corpo. O atacante sofre dano venenoso contínuo igual ao valor da resistência vs. venenoso da armadura (TR encerra).

Armadura das Proezas — Nível 3+

Os símbolos arcanos bordados nessa armadura emitem um brilho forte quando ela libera o poder previamente armazenado.

Nível 3 +1 680 PO Nível 18 +4 85.000 PO
Nível 8 +2 3.400 PO Nível 23 +5 425.000 PO
Nível 13 +3 17.000 PO Nível 28 +6 2.125.000 PO
Armadura: Qualquer uma
Melhoria: CA
Propriedade: Durante um descanso breve ou prolongado, o personagem pode armazenar na armadura um poder marcial sem limite ou por encontro dele mesmo ou de um de seus aliados. Apenas um poder pode ser armazenado de cada vez.

A *armadura das proezas* não consegue armazenar um poder de nível superior ao seu próprio nível e um usuário da armadura também não pode utilizar um poder armazenado que seja de nível superior ao seu próprio.

Depois que um poder armazenado é utilizado, é preciso que outro poder seja armazenado antes que a armadura possa ser utilizada novamente. Se um novo poder é armazenado antes que o anterior seja acionado, a proeza anterior é perdida.

Poder (Diário): Ação Padrão. O personagem ativa o poder armazenado na armadura. Se o poder armazenado for um poder por encontro, o usuário precisa gastar 1 ponto de ação para ativá-lo.

Armadura Protetora da Alma — Nível 24+

Esta armadura fortalece sua determinação física e mental.

Nível 24 +5 525.000 PO Nível 29 +6 2.625.000 PO
Armadura: Cota, Brunea, Placas
Melhoria: CA
Propriedade: Resistência 10 vs. necrótico e 10 vs. psíquico.
Propriedade: O personagem não perde pulsos de cura quando um ataque inimigo normalmente causa esse efeito.

Armadura do Pulso — Nível 13+

Muitos grandes heróis sobreviveram a batalhas perigosas graças aos benefícios ofensivos e defensivos desta armadura.

Nível 13 +3 17.000 PO Nível 23 +5 425.000 PO
Nível 18 +4 85.000 PO Nível 28 +6 2.125.000 PO
Armadura: Qualquer uma
Melhoria: CA
Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem recebe +2 de bônus de poder em todas as defesas. Este bônus reduz em 1 no começo de cada turno do usuário.
Nível 23 ou 28: +3 de bônus de poder.

Armadura da Purificação — Nível 3+

O exterior desta armadura é coberto por símbolos de cura, enquanto seu interior tem várias faixas de seda que o envolvem confortavelmente e se movem para aliviar seu sofrimento.

Nível 3 +1 680 PO Nível 18 +4 85.000 PO
Nível 8 +2 3.400 PO Nível 23 +5 425.000 PO
Nível 13 +3 17.000 PO Nível 28 +6 2.125.000 PO
Armadura: Qualquer uma
Melhoria: CA
Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes de resistência contra dano contínuo.

Armadura Reflexiva — Nível 9+

Este item protege usuários menos ágeis contra a força de ataques que geralmente ignoram armaduras.

Nível 9 +2 4.200 PO Nível 24 +5 525.000 PO
Nível 14 +3 21.000 PO Nível 29 +6 2.625.000 PO
Nível 19 +4 105.000 PO
Armadura: Cota, Brunea, Placas
Melhoria: CA
Poder (Diário): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é alvo de um ataque contra a defesa de Reflexos. Até o final do seu próximo turno, ele pode resistir a ataques contra sua defesa de Reflexos usando o valor de sua CA.

Armadura Reforçada — Nível 4+

Esta armadura resguarda seu usuário mesmo quando ele não está precavido o bastante para proteger a si mesmo.

Nível 4 +1 840 PO Nível 19 +4 105.000 PO
Nível 9 +2 4.200 PO Nível 24 +5 525.000 PO
Nível 14 +3 21.000 PO Nível 29 +6 2.625.000 PO
Armadura: Brunea, Placas
Melhoria: CA
Propriedade: Quando sofre dano de um ataque corpo a corpo, o personagem recebe +1 de bônus em todas as defesas até o começo do seu próximo turno.

Armadura Repulsora — Nível 2+

Incrustada de runas esotéricas, esta armadura é capaz de repelir até mesmo os inimigos mais persistentes.

Nível 2	+1	520 PO	Nível 17	+4	65.000 PO
Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Armadura: Traje, Corselete
Melhoria: CA
Poder (Diário): Ação Mínima. Sempre que um inimigo se deslocar para um quadrado adjacente ao do personagem, o usuário pode fazer com que a criatura seja empurrada 1 quadrado usando uma reação imediata. Este efeito persiste até o final do encontro.

Armadura da Resistência — Nível 2+

As proteções espirituais desta armadura fornecem resistência adicional.

Nível 2	+1	520 PO	Nível 17	+4	65.000 PO
Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Armadura: Qualquer uma
Melhoria: CA
Propriedade: Resistência 5 contra um tipo de dano da lista a seguir escolhido no momento da criação da armadura: ácido, congelante, elétrico, energético, flamejante, necrótico, psíquico, trovejante ou venenoso.
Nível 12 ou 17: Resistência 10.
Nível 22 ou 27: Resistência 15.

Armadura do Sacrifício — Nível 5+

Esses robes desprovidos de adornos aparentemente não têm qualquer capacidade defensiva, porém auxiliam seus aliados nos momentos de sofrimento.

Nível 5	+1	1.000 PO	Nível 20	+4	125.000 PO
Nível 10	+2	5.000 PO	Nível 25	+5	625.000 PO
Nível 15	+3	25.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO

Armadura: Cota, Brunea, Placas
Melhoria: CA
Poder (Sem Limite): Ação Mínima. O personagem pode ativar este poder quando estiver adjacente a um aliado sofrendo um efeito que possa ser encerrado por um teste de resistência. O usuário passa a ser afligido pelo efeito no lugar do aliado e não pode realizar um teste de resistência para encerrar o efeito até o final do seu próximo turno.
Poder (Diário ✦ Cura): Ação Mínima. O personagem gasta um pulso de cura. Um aliado do usuário a até 5 quadrados dele recupera pontos de vida como se tivesse gasto um pulso de cura.

Armadura Salubre — Nível 4+

O aço brilhante desta armadura se torna vermelho quando seu dono se cura, concedendo proteção adicional.

Nível 4	+1	840 PO	Nível 19	+4	105.000 PO
Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Armadura: Brunea, Placas
Melhoria: CA
Propriedade: Sempre que recuperar pontos de vida, o personagem recebe +1 de bônus de item na CA até o final do seu próximo turno.
Nível 14 ou 19: +2 de bônus na CA.
Nível 24 ou 29: +3 de bônus na CA.

Armadura do Sangueardente — Nível 13+

Esta armadura envolve seu dono em chamas calcinantes sempre que ele estiver sangrando.

Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Armadura: Cota, Brunea, Placas
Melhoria: CA
Propriedade: Quando estiver sangrando, o personagem adquire uma aura de chamas. Qualquer criatura que começar o turno adjacente a ele sofre 2 de dano flamejante.
Nível 23 ou 28: 5 de dano flamejante.

Armadura de Sebo de Cobra — Nível 3+

O couro surrado desta armadura reluz com óleos tóxicos.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Armadura: Corselete, Gibão
Melhoria: CA
Poder (Diário ✦ Venenoso): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando um inimigo fracassa num ataque corpo a corpo contra ele. O atacante sofre 5 de dano venenoso contínuo (TR encerra) e o personagem ajusta um número de quadrados igual ao bônus de melhoria do item.
Nível 13 ou 18: 10 de dano venenoso contínuo.
Nível 23 ou 28: 15 de dano venenoso contínuo.

Armadura do Senhor da Tempestade — Nível 15+

Com esta armadura, você é capaz de submeter os elementos à sua vontade, dominando o poder da tempestade.

Nível 15	+3	25.000 PO	Nível 25	+5	625.000 PO
Nível 20	+4	125.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO

Armadura: Cota, Brunea, Placas
Melhoria: CA
Propriedade: Resistência 10 vs. elétrico e 10 vs. trovejante.
Nível 25 ou 30: Resistência 15 vs. elétrico e 15 vs. trovejante.
Poder (Diário): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando um de seus aliados a até 10 quadrados sofre dano elétrico e/ou trovejante de um ataque. O ataque é direcionado para o personagem, que recebe +2 de bônus de poder nas jogadas de ataque até o final do seu próximo turno.

Armadura do Senhor das Feras — Nível 8+

Feita de peles e couro de animais, esta armadura é adornada com chifres, dentes e garras e faz com que qualquer animal pense duas vezes antes de atacar seu usuário.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

Armadura: Corselete, Gibão
Melhoria: CA
Poder (Diário): Ação Mínima. Até o final do encontro, os animais precisam realizar um teste de resistência para atacar o personagem. A partir do momento que obtiver sucesso, o animal pode atacá-lo normalmente.

Armadura do Sobrevivente — Nível 9+

Esta armadura concede ao seu dono uma sensação de segurança enquanto ele estiver na companhia de aliados devotados.

Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO
Nível 19	+4	105.000 PO			

Armadura: Traje, Corselete, Gibão
Melhoria: CA
Poder (Diário): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é atingido por um ataque. Um aliado voluntário do personagem a até 5 quadrados dele sofre o dano em seu lugar.
Nível 24 ou 29: Um aliado a até 10 quadrados.

Armadura do Sofrimento Compartilhado — Nível 5+

Quando os inimigos infligem dano contínuo, esta armadura permite que você faça o mesmo com eles.

Nível 5	+1	1.000 PO	Nível 20	+4	125.000 PO
Nível 10	+2	5.000 PO	Nível 25	+5	625.000 PO
Nível 15	+3	25.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO

Armadura: Qualquer uma
Melhoria: CA
Poder (Encontro): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando sofre dano contínuo de um ataque. O atacante sofre o mesmo valor de dano contínuo sem tipo (TR encerra).

Armadura Solar — Nível 9+

Esta armadura revestida de cobre parece absorver o sol, emitindo um brilho avermelhado caloroso e revigorante.

Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO
Nível 19	+4	105.000 PO			

Armadura: Brunea, Placas
Melhoria: CA
Poder (Sem Limite ✦ Cura): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando sofre dano radiante. Ele pode gastar um pulso de cura e recupera um número de pontos de vida adicionais igual ao bônus de melhoria da armadura.
Poder (Diário ✦ Radiante): Ação Padrão. Os inimigos dentro de uma explosão contígua 2 sofrem dano radiante igual a duas vezes o bônus de melhoria da armadura e -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do próximo turno do personagem.

Armadura Térrea — Nível 3+

Esculpidas em pedra bruta, as placas dessa armadura volumosa permitem que seus usuários desfrutem da resistência ilimitada da terra.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Armadura: Placas
Melhoria: CA
Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem recebe um número de pontos de vida temporários iguais a 10 + seu modificador de Constituição. Esses pontos de vida duram até serem esgotados ou até que o personagem faça um descanso prolongado.
Nível 8: 15 + modificador de Constituição.
Nível 13: 20 + modificador de Constituição.
Nível 18: 25 + modificador de Constituição.
Nível 23: 30 + modificador de Constituição.
Nível 28: 35 + modificador de Constituição.

Armadura de Trama do Caos — Nível 14+

Tecida de puro caos, esta armadura possui padrões abstratos que parecem torcer ou girar lentamente.

Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 19	+4	105.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Armadura: Qualquer uma
Melhoria: CA
Poder (Diário): Interrupção imediata. O personagem pode ativar este poder quando é atingido por um ataque que causa dano ácido, congelante, elétrico, flamejante ou trovejante. Ele adquire resistência 10 contra esse tipo de dano até o final do encontro.
Nível 24 ou 29: Resistência 20.

Armadura de Urzes — Nível 8+

Dizem que os eladrin foram os inventores dessas armaduras, criando uma forma de proteção que permanece oculta até ser acionada.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

Armadura: Cota, Brunea, Placas
Melhoria: CA
Poder (Diário): Ação Mínima. Até o final do encontro, qualquer criatura que atingir o personagem com um ataque corpo a corpo sofre dano igual ao bônus de melhoria da armadura.

Armadura Versátil — Nível 3+

O dono desta armadura se move com velocidade além do esperado e consegue empregar essa velocidade em seu benefício contra inimigos despreparados.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Armadura: Cota, Placas
Melhoria: CA
Poder (Encontro): Ação Mínima. O personagem sofre -1 de penalidade na CA, mas ignora as penalidades no deslocamento e nos testes de atributo causadas pela armadura. Esse efeito persiste até que o usuário use uma ação mínima para fazer com que a armadura volte ao normal.

Armadura do Veterano — Nível 2+

Surrada e gasta, esta armadura discreta lhe ajuda a aproveitar todas as suas experiências ao máximo.

Nível 2	+1	520 PO	Nível 17	+4	65.000 PO
Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Armadura: Qualquer uma
Melhoria: CA
Propriedade: Quando gasta um ponto de ação, o personagem recebe +1 de bônus de item nas jogadas de ataque e em todas as defesas até o final do seu próximo turno.

Armadura do Vínculo Espiritual — Nível 15+

Esta armadura absorve tanto a energia da luz quanto a das trevas e consegue até transformar essa força destrutiva em cura.

Nível 15	+3	25.000 PO	Nível 25	+5	625.000 PO
Nível 20	+4	125.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO

Armadura: Cota
Melhoria: CA
Propriedade: Resistência 5 vs. necrótico e 5 vs. radiante.
Nível 25: Resistência 10 vs. necrótico e 10 vs. radiante.
Nível 30: Resistência 15 vs. necrótico e 15 vs. radiante.
Poder (Diário ✦ Cura): Interrupção Imediata. Quando um aliado do personagem a até 5 quadrados dele é atingido por um ataque que causa dano necrótico ou radiante, ele adquire imunidade ao dano necrótico e/ou radiante do ataque. O aliado também pode gastar um pulso de cura e recupera um número de pontos de vida adicionais igual a duas vezes o bônus de melhoria da armadura.

Armadura da Visão Tremulante — Nível 12+

Seu corpo se torna indistinto e nebuloso para os demais, que precisam forçar a vista para vê-lo com clareza.

Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 17	+4	65.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Armadura: Traje, Corselete, Gibão
Melhoria: CA
Propriedade: O personagem considera toda penumbra a até 5 quadrados como luz plena.
Poder (Diário): Ação Mínima. Até o final do seu próximo turno, o personagem adquire ocultação contra os inimigos que estiverem a mais de 5 quadrados dele.
Nível 22 ou 27: A ocultação persiste até o final do encontro.

Armadura do Zelote — Nível 15+

Esta armadura é cercada por centelhas de luzes cuja intensidade aumenta quando os mortos-vivos se aproximam.

Nível 15	+3	25.000 PO	Nível 25	+5	625.000 PO
Nível 20	+4	125.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO

Armadura: Traje
Melhoria: CA
Propriedade: Sempre que uma criatura morta-viva atingir o personagem com um ataque corpo a corpo, ela sofre dano radiante igual ao bônus de melhoria da armadura.

Brunea de Dragão Azul — Nível 19+

Raios elétricos saltam dessa armadura azul berrante, atingindo os inimigos próximos.

Nível 19	+4	105.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO
Nível 24	+5	525.000 PO			

Armadura: Brunea
Melhoria: CA
Propriedade: Resistência 10 vs. elétrico.
Nível 24: Resistência 15 vs. elétrico.
Nível 29: Resistência 20 vs. elétrico.
Poder (Diário ✦ Elétrico): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando atinge um alvo com um ataque corpo a corpo. Além do alvo, duas criaturas a até 5 quadrados do usuário sofrem 1d8 + o modificador de Constituição do personagem de dano elétrico.
Nível 24: 2d8 + modificador de Constituição de dano elétrico.
Nível 29: 3d8 + modificador de Constituição de dano elétrico.

Brunea de Dragão Branco — Nível 18+

Uma nevoa gélida emana do meio das escamas brancas desta armadura, deixando seu corpo para atingir o adversário.

Nível 18 +4 85.000 PO Nível 28 +6 2.125.000 PO
Nível 23 +5 425.000 PO
Armadura: Brunea
Melhoria: CA
Propriedade: Resistência 10 vs. congelante.
Nível 23: Resistência 15 vs. congelante.
Nível 28: Resistência 20 vs. congelante.
Poder (Diário ✦ Congelante): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando atinge um alvo com um ataque corpo a corpo. O alvo e os aliados do alvo adjacentes a ele sofrem 1d4 + o modificador de Constituição do personagem de dano congelante.
Nível 23: 2d4 + modificador de Constituição de dano congelante.
Nível 28: 3d4 + modificador de Constituição de dano congelante.

Brunea de Dragão Negro — Nível 18+

As escamas negras e lustrosas dessa armadura concedem ao usuário parte do poder de um dragão negro.

Nível 18 +4 85.000 PO Nível 28 +6 2.125.000 PO
Nível 23 +5 425.000 PO
Armadura: Brunea
Melhoria: CA
Propriedade: Resistência 10 vs. ácido.
Nível 23: Resistência 15 vs. ácido.
Nível 28: Resistência 20 vs. ácido.
Poder (Diário ✦ Ácido): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando atinge um alvo com um ataque corpo a corpo. Ele fica envolvido em filamentos de sombra que duram até o final do seu próximo turno e lhe concedem ocultação. Qualquer inimigo que atingir o usuário com um ataque corpo a corpo enquanto este poder estiver ativo sofre 1d6 + o modificador de Constituição do personagem de dano ácido.
Nível 23: 2d6 + modificador de Constituição de dano ácido.
Nível 28: 3d6 + modificador de Constituição de dano ácido.

Brunea de Dragão Verde — Nível 19+

Esta brunea verde potencializa seus ataques com veneno.

Nível 19 +4 105.000 PO Nível 29 +6 2.625.000 PO
Nível 24 +5 525.000 PO
Armadura: Brunea
Melhoria: CA
Propriedade: Resistência 10 vs. venenoso.
Nível 24: Resistência 10 vs. venenoso.
Nível 29: Resistência 10 vs. venenoso.
Poder (Diário ✦ Venenoso): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando atinge um alvo com um ataque corpo a corpo, desferindo um ataque. Explosão contígua 2, centralizada no alvo; contra inimigos; Constituição vs. Fortitude; 1d6 + modificador de Constituição de dano venenoso e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do personagem.
Fracasso: Metade do dano e o alvo não fica pasmo.
Nível 24: 2d6 + modificador de Constituição de dano venenoso.
Nível 29: 3d8 + modificador de Constituição de dano venenoso.

Brunea de Dragão Vermelho — Nível 20+

Ao desferir um golpe especialmente poderoso, as vívidas escamas vermelhas desta armadura emanam chamas que fluem por seu braço e sua arma até atingir o adversário.

Nível 20 +4 125.000 PO Nível 30 +6 3.125.000 PO
Nível 25 +5 625.000 PO
Armadura: Brunea
Melhoria: CA
Propriedade: Resistência 10 vs. flamejante.
Nível 25: Resistência 10 vs. flamejante.
Nível 30: Resistência 10 vs. flamejante.
Poder (Diário ✦ Flamejante): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando atinge um alvo com um ataque corpo a corpo. O alvo fica imobilizado e sofre 5 + o modificador de Constituição do personagem de dano flamejante contínuo (TR encerra ambos).
Nível 25: 10 + modificador de Constituição de dano flamejante contínuo.
Nível 30: 15 + modificador de Constituição de dano flamejante contínuo.

Casaco do Resplandor — Nível 9+

A magia entrelaçada nesta armadura a torna extremamente reflexiva e brilhante. Ele é muito eficiente contra ataques de energia e visuais.

Nível 9 +2 4.200 PO Nível 24 +5 525.000 PO
Nível 14 +3 21.000 PO Nível 29 +6 2.625.000 PO
Nível 19 +4 105.000 PO
Armadura: Traje, Corselete, Gibão
Melhoria: CA
Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item em todas as defesas contra ataques radiantes e visuais. Um atacante que atingir o personagem com um ataque desse tipo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do seu próximo turno.
Poder (Diário): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é alvo de um ataque à distância, direcionando o ataque contra outra criatura a até 5 quadrados dele. O novo alvo não pode ser o próprio atacante.

Robe da Absorção — Nível 17+

Este robe absorve a durabilidade da armadura dos atacantes, nivelando a proteção concedida a essas criaturas e sua.

Nível 17 +4 65.000 PO Nível 27 +6 1.625.000 PO
Nível 22 +5 325.000 PO
Armadura: Traje
Melhoria: CA
Poder (Diário): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é atingido por um ataque corpo a corpo. O atacante sofre -2 de penalidade na CA (TR encerra) e o personagem recebe +2 de bônus de poder na CA enquanto o efeito afligir o inimigo. O alvo não pode realizar um teste de resistência contra este efeito até o final do seu próximo turno.
Efeito Posterior: O alvo sofre -1 de penalidade na CA (TR encerra) e o personagem recebe +1 de bônus de poder na CA enquanto o efeito afligir o inimigo.

Robe da Abstenção — Nível 24+

O tecido simples deste robe faz com que muitos inimigos subestimem a proteção que ele oferece.

Nível 24 +5 525.000 PO Nível 29 +6 2.625.000 PO
Armadura: Traje
Melhoria: CA
Poder (Diário): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é atingido por um inimigo. Até o final do encontro, este inimigo sofre uma penalidade nas jogadas de ataque contra o personagem igual ao bônus de melhoria da armadura. Este efeito é encerrado se o usuário atacar o inimigo.

Robe do Arquidemônio — Nível 20+

Tecido com peles de humanos, diabos e demônios, este robe macabro atrai a vista dos observadores para os olhos dominadores de seu usuário.

Nível 20 +4 125.000 PO Nível 30 +6 3.125.000 PO
Nível 25 +5 625.000 PO
Armadura: Traje
Melhoria: CA
Poder (Diário): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é atacado por uma criatura a até 10 quadrados. Ele realiza um ataque: Carisma vs. Vontade (adicione o bônus de melhoria do robe à jogada de ataque); o alvo fica dominado até o final do próximo turno do personagem. *Sustentação Mínima:* O personagem repete o ataque. Se obtiver sucesso, o alvo continua dominado. Se fracassar, o poder não pode mais ser sustentado.

Robe do Caminho Sanguíneo — Nível 17+

Este traje recompensa o usuário quando seus inimigos são derrotados.

Nível 17 +4 65.000 PO Nível 27 +6 1.625.000 PO
Nível 22 +5 325.000 PO
Armadura: Traje
Melhoria: CA
Poder (Encontro ✦ Teleporte): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando reduz um alvo a até 10 quadrados a 0 ponto de vida ou menos, teleportando-se para qualquer um dos quadrados do espaço ocupado pelo alvo.

Robe Cintilante — Nível 2+

Feito de sedas finas, este robe emana luz quando seu usuário deseja e também é capaz de liberar um turbilhão de cores que confunde os inimigos.

Nível 2 +1 520 PO Nível 17 +4 65.000 PO
Nível 7 +2 2.600 PO Nível 22 +5 325.000 PO
Nível 12 +3 13.000 PO Nível 27 +6 1.625.000 PO
Armadura: Traje
Melhoria: CA
Poder (Sem Limite ✦ Radiante): Ação Mínima. O robe irradia luzes coloridas que iluminam como uma tocha. O personagem pode encerrar este efeito usando uma ação livre.
Poder (Diário ✦ Radiante): Ação Padrão. O robe irradia uma miríade de cores e o personagem realiza um ataque: Explosão contígua 2; Inteligência ou Carisma vs. Vontade (adicione o bônus de melhoria do robe à jogada de ataque); o alvo fica pasmo (TR encerra).

Robe da Contingência — Nível 4+

Bordado com fios da Agrestia das Fadas, este traje é o preferido de muitos magos, por ajudá-los a escapar de situações difíceis.

Nível 4 +1 840 PO Nível 19 +4 105.000 PO
Nível 9 +2 4.200 PO Nível 24 +5 525.000 PO
Nível 14 +3 21.000 PO Nível 29 +6 2.625.000 PO
Armadura: Traje
Melhoria: CA
Poder (Diário ✦ Cura, Teleporte): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando estiver sangrando e for atingido por um ataque. Ele se teleporta 6 quadrados e pode gastar um pulso de cura.

Robe de Estrelas — Nível 13+

O tecido negro e aveludado deste robe reluz com delicados pontos de luz que podem se intensificar com um comando.

Nível 13 +3 17.000 PO Nível 23 +5 425.000 PO
Nível 18 +4 85.000 PO Nível 28 +6 2.125.000 PO
Armadura: Traje
Melhoria: CA
Poder (Diário ✦ Radiante): Ação Mínima. Até o final do próximo turno do personagem, qualquer inimigo que realizar um ataque contra ele fica cego (TR encerra).

Robe do Ilitide — Nível 15+

Este robe é apertado e lustroso, com um penacho atrás da cabeça. Ele pode proteger seu usuário de dano se ele conseguir compelir uma pobre alma qualquer a ajudá-lo.

Nível 15 +3 25.000 PO Nível 25 +5 625.000 PO
Nível 20 +4 125.000 PO Nível 30 +6 3.125.000 PO
Armadura: Traje
Melhoria: CA
Propriedade: Resistência 10 vs. psíquico.
Nível 25 ou 30: Resistência 15 vs. psíquico.
Poder (Diário): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é atingido por um ataque, fazendo com que ele e um de seus aliados a até 2 quadrados sofram metade do dano cada um (arredonde as frações para cima). O dano causado ao aliado não pode ser reduzido por resistências ou imunidades. *Nível 25 ou 30:* O dano pode ser compartilhado por um aliado do personagem a até 5 quadrados dele.

Robe dos Olhos — Nível 2+

Este fino tecido de seda parece ser coberto de espirais coloridas ou penas de pavão, mas na verdade são dezenas de olhos arregalados.

Nível 2 +1 520 PO Nível 17 +4 65.000 PO
Nível 7 +2 2.600 PO Nível 22 +5 325.000 PO
Nível 12 +3 13.000 PO Nível 27 +6 1.625.000 PO
Armadura: Traje
Melhoria: CA
Propriedade: O personagem não pode ficar cego e recebe um bônus de item nos testes de Percepção igual ao bônus de melhoria da armadura.

Robe Opositor da Tempestade — Nível 14+

Os padrões bordados nesse robe lembram nuvens e grandes relâmpagos. Você adquire proteção contra tempestades e a capacidade de invocar o poder dela.

Nível 14 +3 21.000 PO Nível 24 +5 525.000 PO
Nível 19 +4 105.000 PO Nível 29 +6 2.625.000 PO
Armadura: Traje
Melhoria: CA
Propriedade: Resistência 10 vs. elétrico e 10 vs. trovejante.
Nível 25 ou 30: Resistência 15 vs. elétrico e 15 vs. trovejante.
Poder (Diário ✦ Cura): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando sofre dano elétrico ou trovejante. Ele não sofre o dano, recebe +1 de bônus de poder nas jogadas de ataque até o final do seu próximo turno e ainda pode gastar um pulso de cura.

Robe Opositor das Chamas — Nível 13+

Decorado com desenhos de chamas, este robe é capaz de repelir e invocar o fogo.

Nível 13 +3 17.000 PO Nível 23 +5 425.000 PO
Nível 18 +4 85.000 PO Nível 28 +6 2.125.000 PO
Armadura: Traje
Melhoria: CA
Propriedade: Resistência 10 vs. flamejante.
Nível 23 ou 28: Resistência 15 vs. flamejante.
Poder (Diário ✦ Cura): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando sofre dano flamejante. Ele não sofre o dano, recebe +2 de bônus de poder no deslocamento até o final do seu próximo turno e ainda pode gastar um pulso de cura.

Robe Opositor do Gelo — Nível 13+

Este robe é cravejado com uma miríade de cristais de gelo do Caos Elemental, que protegem contra os efeitos do frio e imbui seus ataques com uma frigidez arrepiante.

Nível 13 +3 17.000 PO Nível 23 +5 425.000 PO
Nível 18 +4 85.000 PO Nível 28 +6 2.125.000 PO
Armadura: Traje
Melhoria: CA
Propriedade: Resistência 10 vs. congelante.
Nível 23 ou 28: Resistência 15 vs. congelante.
Poder (Diário ✦ Cura): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando sofre dano congelante. Ele não sofre o dano, recebe +1 de bônus de poder na CA até o final do seu próximo turno e ainda pode gastar um pulso de cura.

Robe de Pele Rochosa — Nível 3+

Em combate, este robe cinza endurece sua pele, fornecendo resistência adicional.

Nível 3 +1 680 PO Nível 18 +4 85.000 PO
Nível 8 +2 3.400 PO Nível 23 +5 425.000 PO
Nível 13 +3 17.000 PO Nível 28 +6 2.125.000 PO
Armadura: Traje
Melhoria: CA
Poder (Encontro): Ação Mínima. O personagem recebe 5 pontos de vida temporários até o final do encontro.
Nível 13 ou 18: Recebe 10 pontos de vida temporários.
Nível 23 ou 28: Recebe 15 pontos de vida temporários.

Robe de Penas — Nível 3+

Este robe é coberto de espinhos delgados, que fazem qualquer adversário pensar duas vezes antes de atacar seu usuário.

Nível 3 +1 680 PO Nível 18 +4 85.000 PO
Nível 8 +2 3.400 PO Nível 23 +5 425.000 PO
Nível 13 +3 17.000 PO Nível 28 +6 2.125.000 PO
Armadura: Traje
Melhoria: CA
Poder (Diário): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando um inimigo adjacente realiza um ataque corpo a corpo contra ele. O robe se eriça, causando ao atacante 1d6 de dano por bônus de melhora da armadura e dano contínuo igual ao bônus de melhora da armadura (TR encerra).

Robe Prismático — Nível 19+

Várias tonalidades foscas se misturam nesse robe, tornando-se vivas e vibrantes para deixar os espectadores atônitos quando você é atacado.

Nível 19 +4 105.000 PO Nível 29 +6 2.625.000 PO
Nível 24 +5 525.000 PO
Armadura: Traje
Melhoria: CA
Propriedade: Quando o personagem é atingido por um ataque corpo a corpo ou à distância, as cores do robe se transformam numa difusão contrastante de cores ofuscantes. O atacante sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque corpo a corpo e à distância contra o personagem até o começo do próximo turno do usuário.

Traje de Greda — Nível 9+

Criado pelos elfos por meio de uma técnica secreta que envolve o uso do próprio solo na tecelagem, esta roupa de pano macio fornece ao seu usuário certo controle sobre a terra e as plantas.

Nível 9 +2 4.200 PO Nível 24 +5 525.000 PO
Nível 14 +3 21.000 PO Nível 29 +6 2.625.000 PO
Nível 19 +4 105.000 PO
Armadura: Traje
Melhoria: CA
Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem pode ativar este poder contra um alvo a até 10 quadrados dele que estiver sobre terra ou areia. O alvo é agarrado por braços de terra e vinhas constritoras e fica impedido (TR encerra).

ARMAS

A linha que separa um novato de um mestre de armas habilidoso é definida por uma simples revelação – que o corpo e a arma são um só. Considere sua arma como uma extensão de seu corpo e nada poderá detê-lo.

As armas talvez sejam o equipamento mais importante que um aventureiro leva consigo. Um anão paladino emprega seu *martelo da integridade* +3 para administrar a punição divina a um lich enquanto um tiefling ladino é capaz de se esgueirar por trás de um par de sentinelas maruts e despachá-los rapidamente com sua *espada curta do assassino* +6. Cada arma representa uma ferramenta diferente nas mãos de um aventureiro – que se torna extremamente potente com o auxílio de magia.

Assim como as armaduras encantadas, as armas mágicas possuem um bônus de melhoria que corresponde ao nível do item. Algumas armas mágicas já se encontram disponíveis nos níveis iniciais, com versões mais poderosas a cada cinco níveis. Outras são tão poderosas que não podem ser encontradas até que o PdJ atinja a grandeza épica.

Propriedades de Armas

Muitas armas possuem propriedades que garantem benefícios constantes. Para adquirir esse benefício, o personagem deve estar empunhando a arma. A menos que seja especificado o contrário, uma propriedade só afeta a arma à qual ela está vinculada. Por exemplo, uma *adaga astuciosa* +2, que inflige -2 de penalidade nos testes de resistência do inimigo contra os efeitos dos poderes do personagem, só se aplicam aos poderes desferidos pela própria arma. O personagem não pode segurar a adaga com a mão inábil e receber os benefícios dessa propriedade com os poderes desferidos por outra arma.

ARMAS MÁGICAS

Nv	Nome	Preço (PO)	Categorias
1	Distância +1, da	360	Qualquer uma à distância
2	Aparar +1, de	520	Qualquer uma corpo a corpo
2	Apostador +1, do	520	Lâmina Leve
2	Curandeiro Sagrado +1, do	520	Cajado, Maça
2	Defensiva +1	520	Qualquer uma
2	Espantosa +1	520	Lâmina Pesada, Maça, Machado, Mangual, Martelo
2	Garra Sangrenta +1, da	520	Qualquer uma corpo a corpo
2	Mago +1, do	520	Lâmina Leve, Lâmina Pesada
2	Repreensiva +1	520	Qualquer uma corpo a corpo
2	Restritiva +1	520	Qualquer uma corpo a corpo
2	Tiro Primoroso +1, do	520	Qualquer uma à distância
2	Espada do Pacto +1	520	Espada Longa
2	Invasiva +1	520	Qualquer uma corpo a corpo
2	Martelo do Pacto +1	520	Martelo
3	Ataque à Queima-Roupa +1, do	680	Qualquer uma à distância
3	Contra Escamas +1	680	Qualquer uma
3	Coração Valente +1, do	680	Qualquer uma corpo a corpo
3	Inescapável +1	680	Qualquer uma

ARMAS MÁGICAS (continuação)

Nv	Nome	Preço (PO)	Categorias
3	Inspiradora +1	680	Qualquer uma
3	Perfuradora +1	680	Lança, Picareta
3	Rápida +1	680	Qualquer uma
3	Sutil +1	680	Qualquer uma corpo a corpo
3	Temerária +1	680	Qualquer uma corpo a corpo, exceto armas de haste
3	Tiro Célere +1, do	680	Besta
3	Vanguarda +1, da	680	Qualquer uma corpo a corpo
3	Armas Unidas +1	680	Qualquer uma corpo a corpo de uma mão
3	Lâmina da Sorte +1	680	Lâmina Leve, Lâmina Pesada
4	Ácida +1	840	Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Lança
4	Comunitária +1	840	Qualquer uma corpo a corpo
4	Dilaceradora +1	840	Machado
4	Ensandecida +1	840	Lâmina Pesada, Machado
4	Ferimentos +1, dos	840	Arco, Besta, Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Lança, Machado
4	Médico +1, do	840	Qualquer uma
4	Ninar +1, do	840	Cajado, Maça, Mangual, Martelo
4	Oportunista +1	840	Qualquer uma corpo a corpo
4	Portadora da Morte +1	840	Qualquer uma
4	Lâmina do Juramento +1	840	Lâmina Leve, Lâmina Pesada
4	Lâmina do Sol +1	840	Lâmina Pesada
5	Envenenada +1	1.000	Arco, Besta, Lâmina Leve, Lança, Picareta
5	Gatuna +1	1.000	Lâmina Leve
5	Vingativa +1	1.000	Qualquer uma corpo a corpo
6	Aderente +2	1.800	Haste, Lança
6	Dinâmica +2	1.800	Qualquer uma corpo a corpo
6	Distância +2, da	1.800	Qualquer uma à distância
6	Sacrifício +2, do	1.800	Qualquer uma corpo a corpo
7	Aparar +2, de	2.600	Qualquer uma corpo a corpo
7	Apostador +2, do	2.600	Lâmina Leve
7	Curandeiro Sagrado +2, do	2.600	Cajado, Maça
7	Defensiva +2	2.600	Qualquer uma
7	Espantosa +2	2.600	Lâmina Pesada, Maça, Machado, Mangual, Martelo
7	Fractal +2	2.600	Mangual
7	Garra Sangrenta +2, da	2.600	Qualquer uma corpo a corpo
7	Mago +2, do	2.600	Lâmina Leve, Lâmina Pesada
7	Perfurante +2	2.600	Lança
7	Repreensiva +2	2.600	Qualquer uma corpo a corpo
7	Restritiva +2	2.600	Qualquer uma corpo a corpo
7	Retribuição +2, da	2.600	Qualquer uma corpo a corpo
7	Tiro Primoroso +2, do	2.600	Qualquer uma à distância
7	Transferência +2, da	2.600	Qualquer uma
7	Espada do Pacto +2	2.600	Espada Longa
7	Invasiva +2	2.600	Qualquer uma corpo a corpo
7	Martelo do Pacto +2	2.600	Martelo
8	Adamante +2, de	3.400	Qualquer uma corpo a corpo
8	Assassino +2, do	3.400	Lâmina Leve
8	Astuciosa +2	3.400	Qualquer uma corpo a corpo

ARMAS MÁGICAS (continuação)

Nv	Nome	Preço (PO)	Categorias
8	Ataque à Queima-Roupa +2, do	3.400	Qualquer uma à distância
8	Aterradora +2	3.400	Qualquer uma
8	Contra Água +2	3.400	Besta, Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Lança, Machado
8	Contra Escamas +2	3.400	Qualquer uma
8	Controladora +2	3.400	Haste
8	Coração Valente +2, do	3.400	Qualquer uma corpo a corpo
8	Descerebrante +2	3.400	Maça, Martelo
8	Energia +2, de	3.400	Qualquer uma
8	Espancadora +2	3.400	Lâmina Pesada, Maça, Martelo
8	Ferro Frio +2, de	3.400	Qualquer uma
8	Flanqueamento +2, do	3.400	Qualquer uma corpo a corpo
8	Graciosa +2	3.400	Mangual, Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Lança
8	Inescapável +2	3.400	Qualquer uma
8	Inspiradora +2	3.400	Qualquer uma
8	Oculta +2	3.400	Qualquer uma
8	Pau-Bronze +2, de	3.400	Qualquer uma corpo a corpo
8	Perfuradora +2	3.400	Lança, Picareta
8	Rápida +2	3.400	Qualquer uma
8	Resoluta +2	3.400	Qualquer uma de arremesso
8	Rompe-Chão +2	3.400	Atiradeira, Maça, Machado, Mangual, Picareta
8	Sutil +2	3.400	Qualquer uma corpo a corpo
8	Temerária +2	3.400	Qualquer uma corpo a corpo, exceto armas de haste
8	Tirano +2, do	3.400	Qualquer uma corpo a corpo
8	Tiro Célere +2, do	3.400	Besta
8	Vanguarda +2, da	3.400	Qualquer uma corpo a corpo
8	Vigorosa +2	3.400	Cajado, Maça, Machado, Martelo, Picareta
8	Armas Unidas +2	3.400	Qualquer uma corpo a corpo de uma mão
8	Lâmina da Sorte +2	3.400	Lâmina Leve, Lâmina Pesada
8	Maça da Cura +2	3.400	Maça
8	Manoplas com Garras de Tigre +2	3.400	Manoplas com Cravos
9	Abatedora +2	4.200	Qualquer uma à distância
9	Ácida +2	4.200	Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Lança
9	Comunitária +2	4.200	Qualquer uma corpo a corpo
9	Contra Demônios +2	4.200	Qualquer uma
9	Cruzado +2, do	4.200	Maça, Martelo
9	Dilaceradora +2	4.200	Machado
9	Ensandecida +2	4.200	Lâmina Pesada, Machado
9	Ferimentos +2, dos	4.200	Arco, Besta, Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Lança, Machado
9	Ladra de Pensamentos +2	4.200	Qualquer uma de arremesso
9	Massacre Feérico +2, do	4.200	Qualquer uma
9	Médico +2, do	4.200	Qualquer uma
9	Ninar +2, do	4.200	Cajado, Maça, Mangual, Martelo
9	Oportunista +2	4.200	Qualquer uma corpo a corpo
9	Portadora da Morte +2	4.200	Qualquer uma

ARMAS MÁGICAS (continuação)

Nv	Nome	Preço (PO)	Categorias
9	Vampírica +2	4.200	Lâmina Leve, Lâmina Pesada
9	Lâmina do Juramento +2	4.200	Lâmina Leve, Lâmina Pesada
9	Lâmina do Sol +2	4.200	Lâmina Pesada
9	Sina dos Metamorfos +2	4.200	Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Machado
10	Envenenada +2	5.000	Arco, Besta, Lâmina Leve, Lança, Picareta
10	Gatuna +2	5.000	Lâmina Leve
10	Integridade +2, da	5.000	Qualquer uma corpo a corpo
10	Mortalha Negra +2, da	5.000	Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Machado
10	Vingativa +2	5.000	Qualquer uma corpo a corpo
10	Amiga do Salteador +2	5.000	Lâmina Leve
11	Aderente +3	9.000	Haste, Lança
11	Demolição +3, da	9.000	Martelo
11	Dinâmica +3	9.000	Qualquer uma corpo a corpo
11	Distância +3, da	9.000	Qualquer uma à distância
11	Liga Negra +3, de	9.000	Maça, Mangual, Martelo
11	Ricochete +3, do	9.000	Atiradeira
11	Sacrifício +3, do	9.000	Qualquer uma corpo a corpo
12	Aparar +3, de	13.000	Qualquer uma corpo a corpo
12	Apostador +3, do	13.000	Lâmina Leve
12	Argila Elukiana +3, de	13.000	Arco, Besta
12	Curandeiro Sagrado +3	13.000	Cajado, Maça
12	Defensiva +3	13.000	Qualquer uma
12	Dentada +3	13.000	Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Machado
12	Espantosa +3	13.000	Lâmina Pesada, Maça, Machado, Mangual, Martelo
12	Fractal +3	13.000	Mangual
12	Garra Sangrenta +3, da	13.000	Qualquer uma corpo a corpo
12	Mago +3, do	13.000	Lâmina Leve, Lâmina Pesada
12	Perfurante +3	13.000	Lança
12	Repreensiva +3	13.000	Qualquer uma corpo a corpo
12	Restritiva +3	13.000	Qualquer uma corpo a corpo
12	Retribuição +3, da	13.000	Qualquer uma corpo a corpo
12	Tiro Primoroso +3, do	13.000	Qualquer uma à distância
12	Transferência +3, da	13.000	Qualquer uma
12	Espada do Pacto +3	13.000	Espada Longa
12	Invasiva +3	13.000	Qualquer uma corpo a corpo
12	Lâmina da Noite +3	13.000	Lâmina Leve
12	Martelo do Pacto +3	13.000	Martelo
13	Adamante +3, de	17.000	Qualquer uma corpo a corpo
13	Assassino +3, do	17.000	Lâmina Leve
13	Astuciosa +3	17.000	Qualquer uma corpo a corpo
13	Ataque à Queima-Roupa +3, do	17.000	Qualquer uma à distância
13	Aterradora +3	17.000	Qualquer uma
13	Contra Água +3	17.000	Besta, Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Lança, Machado
13	Contra Escamas +3	17.000	Qualquer uma
13	Controladora +3	17.000	Haste
13	Coração Valente +3, do	17.000	Qualquer uma corpo a corpo
13	Descerebrante +3	17.000	Maça, Martelo
13	Desidratante +3	17.000	Qualquer uma corpo a corpo
13	Deus Trovão +3, do	17.000	Qualquer uma corpo a corpo

ARMAS MÁGICAS (continuação)

Nv	Nome	Preço (PO)	Categorias
13	Energia +3, de	17.000	Qualquer uma
13	Espancadora +3	17.000	Lâmina Pesada, Maça, Martelo
13	Extenuante +3	17.000	Qualquer uma corpo a corpo
13	Ferro Frio +3, de	17.000	Qualquer uma
13	Flanqueamento +3, do	17.000	Qualquer uma corpo a corpo
13	Forjada a Sangue +3	17.000	Qualquer uma
13	Franco-Atirador +3, do	17.000	Besta
13	Graciosa +3	17.000	Mangual, Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Lança
13	Inescapável +3	17.000	Qualquer uma
13	Inspiradora +3	17.000	Qualquer uma
13	Morte Remota +3, da	17.000	Qualquer uma corpo a corpo
13	Necrótica +3	17.000	Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Machado
13	Oculta +3	17.000	Qualquer uma
13	Paralisante +3	17.000	Qualquer uma à distância
13	Pau-Bronze +3, de	17.000	Qualquer uma corpo a corpo
13	Perfuradora +3	17.000	Lança, Picareta
13	Predatória +3	17.000	Qualquer uma
13	Rápida +3	17.000	Qualquer uma
13	Resoluta +3	17.000	Qualquer uma de arremesso
13	Rompe-Chão +3	17.000	Atiradeira, Maça, Machado, Mangual, Picareta
13	Sanguinária +3	17.000	Qualquer uma corpo a corpo
13	Sutil +3	17.000	Qualquer uma corpo a corpo
13	Temerária +3	17.000	Qualquer uma corpo a corpo, exceto armas de haste
13	Tirano +3, do	17.000	Qualquer uma corpo a corpo
13	Tiro Célere +3, do	17.000	Besta
13	Trama do Caos +3, de	17.000	Qualquer uma
13	Trovão +3, do	17.000	Qualquer uma à distância
13	Vanguarda +3, da	17.000	Qualquer uma corpo a corpo
13	Vigorosa +3	17.000	Cajado, Maça, Machado, Martelo, Picareta
13	Armas Unidas +3	17.000	Qualquer uma corpo a corpo de uma mão
13	Lâmina da Sorte +3	17.000	Lâmina Leve, Lâmina Pesada
13	Maça da Cura +3	17.000	Maça
13	Manoplas com Garras de Tigre +3	17.000	Manoplas com Cravos
14	Abatedora +3	21.000	Qualquer uma à distância
14	Ácida +3	21.000	Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Lança
14	Biliosa +3	21.000	Qualquer uma corpo a corpo
14	Comunitária +3	21.000	Qualquer uma corpo a corpo
14	Contra Demônios +3	21.000	Qualquer uma
14	Cruzado +3, do	21.000	Maça, Martelo
14	Curativa +3	21.000	Qualquer uma à distância
14	Dilaceradora +3	21.000	Machado
14	Ensandecida +3	21.000	Lâmina Pesada, Machado
14	Ferimentos +3, dos	21.000	Arco, Besta, Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Lança, Machado
14	Ferro Mental +3, de	21.000	Arco, Besta
14	Ladra de Pensamentos +3	21.000	Qualquer uma de arremesso
14	Massacre Feérico +3, do	21.000	Qualquer uma

ARMAS MÁGICAS (continuação)

Nv	Nome	Preço (PO)	Categorias
14	Médico +3, do	21.000	Qualquer uma
14	Mestre da Batalha +3, do	21.000	Qualquer uma
14	Ninar +3, do	21.000	Cajado, Maça, Mangual, Martelo
14	Nulocristal +3, de	21.000	Qualquer uma corpo a corpo
14	Oportunista +3	21.000	Qualquer uma corpo a corpo
14	Portadora da Morte +3	21.000	Qualquer uma
14	Proibitiva +3	21.000	Qualquer uma
14	Relampejante +3	21.000	Lança, Martelo
14	Transposição +3, da	21.000	Qualquer uma
14	Vampírica +3	21.000	Lâmina Leve, Lâmina Pesada
14	Lâmina do Juramento +3	21.000	Lâmina Leve, Lâmina Pesada
14	Lâmina do Sol +3	21.000	Lâmina Pesada
14	Sina dos Metamorfos +3	21.000	Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Machado
15	Envenenada +3	25.000	Arco, Besta, Lâmina Leve, Lança, Picareta
15	Gatuna +3	25.000	Lâmina Leve
15	Integridade +3, da	25.000	Qualquer uma corpo a corpo
15	Mortalha Negra +3, da	25.000	Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Machado
15	Radiante +3	25.000	Qualquer uma
15	Vingativa +3	25.000	Qualquer uma corpo a corpo
15	Amiga do Salteador +3	25.000	Lâmina Leve
16	Aderente +4	45.000	Haste, Lança
16	Demolição +4, da	45.000	Martelo
16	Dinâmica +4	45.000	Qualquer uma corpo a corpo
16	Distância +4, da	45.000	Qualquer uma à distância
16	Liga Negra +4, de	45.000	Maça, Mangual, Martelo
16	Poderosa +4	45.000	Arco
16	Ricochete +4, do	45.000	Atiradeira
16	Sacrifício +4, do	45.000	Qualquer uma corpo a corpo
17	Aparar +4, de	65.000	Qualquer uma corpo a corpo
17	Apostador +4, do	65.000	Lâmina Leve
17	Argila Elukiana +4, de	65.000	Arco, Besta
17	Curandeiro Sagrado +4, do	65.000	Cajado, Maça
17	Defensiva +4	65.000	Qualquer uma
17	Dentada +4	65.000	Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Machado
17	Espantosa +4	65.000	Lâmina Pesada, Maça, Machado, Mangual, Martelo
17	Fractal +4	65.000	Mangual
17	Garra Sangrenta +4, da	65.000	Qualquer uma corpo a corpo
17	Mago +4, do	65.000	Lâmina Leve, Lâmina Pesada
17	Perfurante +4	65.000	Lança
17	Repreensiva +4	65.000	Qualquer uma corpo a corpo
17	Restritiva +4	65.000	Qualquer uma corpo a corpo
17	Retribuição +4, da	65.000	Qualquer uma corpo a corpo
17	Tiro Primoroso +4, do	65.000	Qualquer uma à distância
17	Transferência +4, da	65.000	Qualquer uma
17	Espada do Pacto +4	65.000	Espada Longa
17	Invasiva +4	65.000	Qualquer uma corpo a corpo
17	Lâmina da Noite +4	65.000	Lâmina Leve
17	Martelo do Pacto +4	65.000	Martelo
17	Sussurro de Avandra +4	65.000	Lâmina Leve

ARMAS MÁGICAS (continuação)

Nv	Nome	Preço (PO)	Categorias
18	Adamante +4, de	85.000	Qualquer uma corpo a corpo
18	Assassino +4, do	85.000	Lâmina Leve
18	Astuciosa +4	85.000	Qualquer uma corpo a corpo
18	Ataque à Queima-Roupa +4, do	85.000	Qualquer uma à distância
18	Aterradora +4	85.000	Qualquer uma
18	Contra Água +4	85.000	Besta, Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Lança, Machado
18	Contra Escamas +4	85.000	Qualquer uma
18	Controladora +4	85.000	Haste
18	Coração Valente +4, do	85.000	Qualquer uma corpo a corpo
18	Descerebrante +4	85.000	Maça, Martelo
18	Desidratante +4	85.000	Qualquer uma corpo a corpo
18	Deus Trovão +4, do	85.000	Qualquer uma corpo a corpo
18	Empaladora +4	85.000	Qualquer uma à distância
18	Energia +4, de	85.000	Qualquer uma
18	Espancadora +4	85.000	Lâmina Pesada, Maça, Martelo
18	Extenuante +4	85.000	Qualquer uma corpo a corpo
18	Ferro Frio +4, de	85.000	Qualquer uma
18	Flanqueamento +4, do	85.000	Qualquer uma corpo a corpo
18	Forjada a Sangue +4	85.000	Qualquer uma
18	Franco-Atirador +4, do	85.000	Besta
18	Graciosa +4	85.000	Mangual, Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Lança
18	Inescapável +4	85.000	Qualquer uma
18	Inspiradora +4	85.000	Qualquer uma
18	Morte Remota +4, da	85.000	Qualquer uma corpo a corpo
18	Necrótica +4	85.000	Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Machado
18	Oculta +4	85.000	Qualquer uma
18	Paralisante +4	85.000	Qualquer uma à distância
18	Pau-Bronze +4, de	85.000	Qualquer uma corpo a corpo
18	Perfuradora +4	85.000	Lança, Picareta
18	Predatória +4	85.000	Qualquer uma
18	Rápida +4	85.000	Qualquer uma
18	Resoluta +4	85.000	Qualquer uma de arremesso
18	Rompe-Chão +4	85.000	Atiradeira, Maça, Machado, Mangual, Picareta
18	Sanguinária +4	85.000	Qualquer uma corpo a corpo
18	Sutil +4	85.000	Qualquer uma corpo a corpo
18	Temerária +4	85.000	Qualquer uma corpo a corpo, exceto armas de haste
18	Tirano +4, do	85.000	Qualquer uma corpo a corpo
18	Tiro Célere +4, do	85.000	Besta
18	Trama do Caos +4, de	85.000	Qualquer uma
18	Trovão +4, do	85.000	Qualquer uma à distância
18	Vanguarda +4, da	85.000	Qualquer uma corpo a corpo
18	Vigorosa +4	85.000	Cajado, Maça, Machado, Martelo, Picareta
18	Armas Unidas +4	85.000	Qualquer uma corpo a corpo de uma mão
18	Lâmina da Sorte +4	85.000	Lâmina Leve, Lâmina Pesada
18	Maça da Cura +4	85.000	Maça
18	Manoplas com Garras de Tigre +4	85.000	Manoplas com Cravos
19	Abatedora +4	105.000	Qualquer uma à distância

ARMAS MÁGICAS (continuação)

Nv	Nome	Preço (PO)	Categorias
19	Ácida +4	105.000	Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Lança
19	Biliosa +4	105.000	Qualquer uma corpo a corpo
19	Comunitária +4	105.000	Qualquer uma corpo a corpo
19	Contra Demônios +4	105.000	Qualquer uma
19	Cruzado +4, do	105.000	Maça, Martelo
19	Curativa +4	105.000	Qualquer uma à distância
19	Dilaceradora +4	105.000	Machado
19	Ensandecida +4	105.000	Lâmina Pesada, Machado
19	Ferimentos +4, dos	105.000	Arco, Besta, Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Lança, Machado
19	Ferro Mental +4, de	105.000	Arco, Besta
19	Ladra de Pensamentos +4	105.000	Qualquer uma de arremesso
19	Massacre Feérico +4, do	105.000	Qualquer uma
19	Médico +4, do	105.000	Qualquer uma
19	Mestre da Batalha +4, do	105.000	Qualquer uma
19	Moradin +4, de	105.000	Martelo
19	Ninar +4, do	105.000	Cajado, Maça, Mangual, Martelo
19	Nulocristal +4, de	105.000	Qualquer uma corpo a corpo
19	Oportunista +4	105.000	Qualquer uma corpo a corpo
19	Proibitiva +4	105.000	Qualquer uma
19	Relampejante +4	105.000	Lança, Martelo
19	Tenaz +4	105.000	Qualquer uma
19	Transposição +4, da	105.000	Qualquer uma
19	Vampírica +4	105.000	Lâmina Leve, Lâmina Pesada
19	Lâmina de Bahamut +4	105.000	Lâmina Pesada
19	Lâmina do Juramento +4	105.000	Lâmina Leve, Lâmina Pesada
19	Lâmina do Sol +4	105.000	Lâmina Pesada
19	Sina dos Metamorfos +4	105.000	Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Machado
20	Envenenada +4	125.000	Arco, Besta, Lâmina Leve, Lança, Picareta
20	Gatuna +4	125.000	Lâmina Leve
20	Integridade +4, da	125.000	Qualquer uma corpo a corpo
20	Mortalha Negra +4, da	125.000	Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Machado
20	Radiante +4	125.000	Qualquer uma
20	Ressoante +4	125.000	Maça, Mangual, Martelo
20	Vingativa +4	125.000	Qualquer uma corpo a corpo
20	Amiga do Salteador +4	125.000	Lâmina Leve
20	Portadora da Sorte +4	125.000	Qualquer uma
21	Aderente +5	225.000	Haste, Lança
21	Demolição +5, da	225.000	Martelo
21	Dinâmica +5	225.000	Qualquer uma corpo a corpo
21	Distância +5, da	225.000	Qualquer uma à distância
21	Liga Negra +5, de	225.000	Maça, Mangual, Martelo
21	Poderosa +5	225.000	Arco
21	Ricochete +5, do	225.000	Atiradeira
21	Sacrifício +5, do	225.000	Qualquer uma corpo a corpo

ARMAS MÁGICAS (continuação)

Nv	Nome	Preço (PO)	Categorias
22	Aparar +5, de	325.000	Qualquer uma corpo a corpo
22	Apostador +5, do	325.000	Lâmina Leve
22	Argila Elukiana +5, de	325.000	Arco, Besta
22	Curandeiro Sagrado +5, do	325.000	Cajado, Maça
22	Defensiva +5	325.000	Qualquer uma
22	Dentada +5	325.000	Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Machado
22	Espantosa +5	325.000	Lâmina Pesada, Maça, Machado, Mangual, Martelo
22	Fractal +5	325.000	Mangual
22	Garra Sangrenta +5, da	325.000	Qualquer uma corpo a corpo
22	Mago +5, do	325.000	Lâmina Leve, Lâmina Pesada
22	Perfurante +5	325.000	Lança
22	Repreensiva +5	325.000	Qualquer uma corpo a corpo
22	Restritiva +5	325.000	Qualquer uma corpo a corpo
22	Retribuição +5, da	325.000	Qualquer uma corpo a corpo
22	Tiro Primoroso +5, do	325.000	Qualquer uma à distância
22	Transferência +5, da	325.000	Qualquer uma
22	Espada do Pacto +5	325.000	Espada Longa
22	Invasiva +5	325.000	Qualquer uma corpo a corpo
22	Lâmina da Noite +5	325.000	Lâmina Leve
22	Martelo do Pacto +5	325.000	Martelo
22	Punhal das Sombras +5	325.000	Lâmina Leve
22	Sussurro de Avandra +5	325.000	Lâmina Leve
23	Adamante +5, de	425.000	Qualquer uma corpo a corpo
23	Assassino +5, do	425.000	Lâmina Leve
23	Astuciosa +5	425.000	Qualquer uma corpo a corpo
23	Ataque à Queima-Roupa +5, do	425.000	Qualquer uma à distância
23	Aterradora +5	425.000	Qualquer uma
23	Contra Água +5	425.000	Besta, Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Lança, Machado
23	Contra Escamas +5	425.000	Qualquer uma
23	Controladora +5	425.000	Haste
23	Coração Valente +5, do	425.000	Qualquer uma corpo a corpo
23	Descerebrante +5	425.000	Maça, Martelo
23	Desidratante +5	425.000	Qualquer uma corpo a corpo
23	Deus Trovão +5, do	425.000	Qualquer uma corpo a corpo
23	Empaladora +5	425.000	Qualquer uma à distância
23	Energia +5, de	425.000	Qualquer uma
23	Espancadora +5	425.000	Lâmina Pesada, Maça, Martelo
23	Extenuante +5	425.000	Qualquer uma corpo a corpo
23	Ferro Frio +5, de	425.000	Qualquer uma
23	Flanqueamento +5, do	425.000	Qualquer uma corpo a corpo
23	Forjada a Sangue +5	425.000	Qualquer uma
23	Franco-Atirador +5, do	425.000	Besta
23	Graciosa +5	425.000	Mangual, Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Lança
23	Inescapável +5	425.000	Qualquer uma
23	Inspiradora +5	425.000	Qualquer uma
23	Morte Remota +5, da	425.000	Qualquer uma corpo a corpo
23	Necrótica +5	425.000	Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Machado
23	Oculta +5	425.000	Qualquer uma

ARMAS MÁGICAS (continuação)

Nv	Nome	Preço (PO)	Categorias
23	Paralisante +5	425.000	Qualquer uma à distância
23	Pau-Bronze +5, de	425.000	Qualquer uma corpo a corpo
23	Perfuradora +5	425.000	Lança, Picareta
23	Predatória +5	425.000	Qualquer uma
23	Rápida +5	425.000	Qualquer uma
23	Resoluta +5	425.000	Qualquer uma de arremesso
23	Rompe-Chão +5	425.000	Atiradeira, Maça, Machado, Mangual, Picareta
23	Sanguinária +5	425.000	Qualquer uma corpo a corpo
23	Sutil +5	425.000	Qualquer uma corpo a corpo
23	Temerária +5	425.000	Qualquer uma corpo a corpo, exceto armas de haste
23	Tirano +5, do	425.000	Qualquer uma corpo a corpo
23	Tiro Célere +5, do	425.000	Besta
23	Trama do Caos +5, de	425.000	Qualquer uma
23	Trovão +5, do	425.000	Qualquer uma à distância
23	Vanguarda +5, da	425.000	Qualquer uma corpo a corpo
23	Vigorosa +5	425.000	Cajado, Maça, Machado, Martelo, Picareta
23	Armas Unidas +5	425.000	Qualquer uma corpo a corpo de uma mão
23	Lâmina da Sorte +5	425.000	Lâmina Leve, Lâmina Pesada
23	Maça da Cura +5	425.000	Maça
23	Manoplas com Garras de Tigre +5	425.000	Manoplas com Cravos
24	Abatedora +5	525.000	Qualquer uma à distância
24	Ácida +5	525.000	Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Lança
24	Biliosa +5	525.000	Qualquer uma corpo a corpo
24	Comunitária +5	525.000	Qualquer uma corpo a corpo
24	Contra Demônios +5	525.000	Qualquer uma
24	Cruzado +5, do	525.000	Maça, Martelo
24	Curativa +5	525.000	Qualquer uma à distância
24	Dilaceradora +5	525.000	Machado
24	Ensandecida +5	525.000	Lâmina Pesada, Machado
24	Ferimentos +5, dos	525.000	Arco, Besta, Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Lança, Machado
24	Ferro Mental +5, de	525.000	Arco, Besta
24	Ladra de Pensamentos +5	525.000	Qualquer uma de arremesso
24	Massacre Feérico +5, do	525.000	Qualquer uma
24	Médico +5, do	525.000	Qualquer uma
24	Mestre da Batalha +5, do	525.000	Qualquer uma
24	Moradin +5, de	525.000	Martelo
24	Ninar +5, do	525.000	Cajado, Maça, Mangual, Martelo
24	Nulocristal +5, de	525.000	Qualquer uma corpo a corpo
24	Oportunista +5	525.000	Qualquer uma corpo a corpo
24	Portadora da Morte +5	525.000	Qualquer uma
24	Proibitiva +5	525.000	Qualquer uma
24	Relampejante +5	525.000	Lança, Martelo
24	Tenaz +5	525.000	Qualquer uma
24	Transposição +5, da	525.000	Qualquer uma

ARMAS MÁGICAS (continuação)

Nv	Nome	Preço (PO)	Categorias
24	Vampírica +5	525.000	Lâmina Leve, Lâmina Pesada
24	Lâmina de Bahamut +5	525.000	Lâmina Pesada
24	Lâmina do	525.000	Lâmina Leve, Lâmina Pesada
24	Lâmina do Sol +5	525.000	Lâmina Pesada
24	Sina dos Metamorfos +5	525.000	Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Machado
25	Contra Intrusos +5	625.000	Qualquer uma corpo a corpo
25	Corrente Fantasma +5, da	625.000	Qualquer uma à distância
25	Energia Brilhante +5, de	625.000	Qualquer uma
25	Envenenada +5	625.000	Arco, Besta, Lâmina Leve, Lança, Picareta
25	Gatuna +5	625.000	Lâmina Leve
25	Integridade +5, da	625.000	Qualquer uma corpo a corpo
25	Lendária +5	625.000	Qualquer uma
25	Mortalha Negra +5, da	625.000	Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Machado
25	Radiante +5	625.000	Qualquer uma
25	Ressoante +5	625.000	Maça, Mangual, Martelo
25	Sobressalente +5	625.000	Haste
25	Vingativa +5	625.000	Qualquer uma corpo a corpo
25	Amiga do Salteador +5	625.000	Lâmina Leve
25	Portadora da Sorte +5	625.000	Qualquer uma
26	Aderente +6	1.125.000	Haste, Lança
26	Demolição +6, da	1.125.000	Martelo
26	Dinâmica +6	1.125.000	Qualquer uma corpo a corpo
26	Distância +6, da	1.125.000	Qualquer uma à distância
26	Liga Negra +6, de	1.125.000	Maça, Mangual, Martelo
26	Poderosa +6	1.125.000	Arco
26	Ricochete +6, do	1.125.000	Atiradeira
26	Sacrifício +6, do	1.125.000	Qualquer uma corpo a corpo
27	Aparar +6, de	1.625.000	Qualquer uma corpo a corpo
27	Apostador +6, do	1.625.000	Lâmina Leve
27	Argila Elukiana +6, de	1.625.000	Arco, Besta
27	Curandeiro Sagrado +6, do	1.625.000	Cajado, Maça
27	Defensiva +6	1.625.000	Qualquer uma
27	Dentada +6	1.625.000	Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Machado
27	Espantosa +6	1.625.000	Lâmina Pesada, Maça, Machado, Mangual, Martelo
27	Fractal +6	1.625.000	Mangual
27	Garra Sangrenta +6, da	1.625.000	Qualquer uma corpo a corpo
27	Mago +6, do	1.625.000	Lâmina Leve, Lâmina Pesada
27	Perfurante +6	1.625.000	Lança
27	Repreensiva +6	1.625.000	Qualquer uma corpo a corpo
27	Restritiva +6	1.625.000	Qualquer uma corpo a corpo
27	Retribuição +6, da	1.625.000	Qualquer uma corpo a corpo
27	Tiro Primoroso +6, do	1.625.000	Qualquer uma à distância
27	Transferência +6, da	1.625.000	Qualquer uma
27	Espada do Pacto +6	1.625.000	Espada Longa

ARMAS MÁGICAS (continuação)

Nv	Nome	Preço (PO)	Categorias
27	Invasiva +6	1.625.000	Qualquer uma corpo a corpo
27	Lâmina da Noite +6	1.625.000	Lâmina Leve
27	Martelo do Pacto +6	1.625.000	Martelo
27	Punhal das Sombras +6	1.625.000	Lâmina Leve
27	Sussurro de Avandra +6	1.625.000	Lâmina Leve
28	Adamante +6, de	2.125.000	Qualquer uma corpo a corpo
28	Assassino +6, do	2.125.000	Lâmina Leve
28	Astuciosa +6	2.125.000	Qualquer uma corpo a corpo
28	Ataque à Queima-Roupa +6, do	2.125.000	Qualquer uma à distância
28	Aterradora +6	2.125.000	Qualquer uma
28	Contra Água +6	2.125.000	Besta, Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Lança, Machado
28	Contra Escamas +6	2.125.000	Qualquer uma
28	Controladora +6	2.125.000	Haste
28	Coração Valente +6, do	2.125.000	Qualquer uma corpo a corpo
28	Descerebrante +6	2.125.000	Maça, Martelo
28	Desidratante +6	2.125.000	Qualquer uma corpo a corpo
28	Deus Trovão +6, do	2.125.000	Qualquer uma corpo a corpo
28	Empaladora +6	2.125.000	Qualquer uma à distância
28	Energia +6, de	2.125.000	Qualquer uma
28	Espancadora +6	2.125.000	Lâmina Pesada, Maça, Martelo
28	Extenuante +6	2.125.000	Qualquer uma corpo a corpo
28	Ferro Frio +6, de	2.125.000	Qualquer uma
28	Flanqueamento +6, do	2.125.000	Qualquer uma corpo a corpo
28	Forjada a Sangue +6	2.125.000	Qualquer uma
28	Franco-Atirador +6, do	2.125.000	Besta
28	Graciosa +6	2.125.000	Mangual, Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Lança
28	Inescapável +6	2.125.000	Qualquer uma
28	Inspiradora +6	2.125.000	Qualquer uma
28	Morte Remota +6, da	2.125.000	Qualquer uma corpo a corpo
28	Necrótica +6	2.125.000	Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Machado
28	Oculta +6	2.125.000	Qualquer uma
28	Paralisante +6	2.125.000	Qualquer uma à distância
28	Pau-Bronze +6, de	2.125.000	Qualquer uma corpo a corpo
28	Perfuradora +6	2.125.000	Lança, Picareta
28	Predatória +6	2.125.000	Qualquer uma
28	Rápida +6	2.125.000	Qualquer uma
28	Resoluta +6	2.125.000	Qualquer uma de arremesso
28	Rompe-Chão +6	2.125.000	Atiradeira, Maça, Machado, Mangual, Picareta
28	Sanguinária +6	2.125.000	Qualquer uma corpo a corpo
28	Sutil +6	2.125.000	Qualquer uma corpo a corpo
28	Temerária +6	2.125.000	Qualquer uma corpo a corpo, exceto armas de haste
28	Tirano +6, do	2.125.000	Qualquer uma corpo a corpo
28	Tiro Célere +6, do	2.125.000	Besta
28	Trama do Caos +6, de	2.125.000	Qualquer uma
28	Trovão +6, do	2.125.000	Qualquer uma à distância
28	Vanguarda +6, da	2.125.000	Qualquer uma corpo a corpo

ARMAS MÁGICAS (continuação)

Nv	Nome	Preço (PO)	Categorias
28	Vigorosa +6	2.125.000	Cajado, Maça, Machado, Martelo, Picareta
28	Armas Unidas +6	2.125.000	Qualquer uma corpo a corpo de uma mão
28	Lâmina da Sorte +6	2.125.000	Lâmina Leve, Lâmina Pesada
28	Maça da Cura +6	2.125.000	Maça
28	Manoplas com Garras de Tigre +6	2.125.000	Manoplas com Cravos
29	Abatedora +6	2.625.000	Qualquer uma à distância
29	Ácida +6	2.625.000	Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Lança
29	Biliosa +6	2.625.000	Qualquer uma corpo a corpo
29	Comunitária +6	2.625.000	Qualquer uma corpo a corpo
29	Contra Demônios +6	2.625.000	Qualquer uma
29	Cruzado +6, do	2.625.000	Maça, Martelo
29	Curativa +6	2.625.000	Qualquer uma à distância
29	Dilaceradora +6	2.625.000	Machado
29	Ensandecida +6	2.625.000	Lâmina Pesada, Machado
29	Ferimentos +6, dos	2.625.000	Arco, Besta, Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Lança, Machado
29	Ferro Mental +6, de	2.625.000	Arco, Besta
29	Ladra de Pensamentos +6	2.625.000	Qualquer uma de arremesso
29	Massacre Feérico +6, do	2.625.000	Qualquer uma
29	Médico +6, do	2.625.000	Qualquer uma
29	Mestre da Batalha +6, do	2.625.000	Qualquer uma
29	Moradin +6, de	2.625.000	Martelo
29	Ninar +6, do	2.625.000	Cajado, Maça, Mangual, Martelo
29	Nulocristal +6, de	2.625.000	Qualquer uma corpo a corpo
29	Oportunista +6	2.625.000	Qualquer uma corpo a corpo
29	Portadora da Morte +6	2.625.000	Qualquer uma
29	Proibitiva +6	2.625.000	Qualquer uma
29	Relampejante +6	2.625.000	Lança, Martelo
29	Tenaz +6	2.625.000	Qualquer uma
29	Transposição +6, da	2.625.000	Qualquer uma
29	Vampírica +6	2.625.000	Lâmina Leve, Lâmina Pesada
29	Lâmina de Bahamut +6	2.625.000	Lâmina Pesada
29	Lâmina do Juramento +6	2.625.000	Lâmina Leve, Lâmina Pesada
29	Lâmina do Sol +6	2.625.000	Lâmina Pesada
29	Sina dos Metamorfos +6	2.625.000	Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Machado
30	Contra Intrusos +6	3.125.000	Qualquer uma corpo a corpo
30	Corrente Fantasma +6, da	3.125.000	Qualquer uma à distância
30	Energia Brilhante +6, de	3.125.000	Qualquer uma
30	Envenenada +6	3.125.000	Arco, Besta, Lâmina Leve, Lança, Picareta
30	Gatuna +6	3.125.000	Lâmina Leve
30	Integridade +6, da	3.125.000	Qualquer uma corpo a corpo
30	Lendária +6	3.125.000	Qualquer uma
30	Mortalha Negra +6, da	3.125.000	Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Machado
30	Radiante +6	3.125.000	Qualquer uma
30	Ressoante +6	3.125.000	Maça, Mangual, Martelo
30	Sobressalente +6	3.125.000	Haste
30	Vingativa +6	3.125.000	Qualquer uma corpo a corpo
30	Amiga do Salteador +6	3.125.000	Lâmina Leve
30	Portadora da Sorte +6	3.125.000	Qualquer uma

ARMAS MÁGICAS (continuação)

Arma Abatedora — Nível 9+

O ar se desloca ao longo do caminho da munição, atrapalhando ou impedindo a capacidade de uma criatura voadora de se manter no ar.

Nível 9 +2 4.200 PO
Nível 14 +3 21.000 PO
Nível 19 +4 105.000 PO
Nível 24 +5 525.000 PO
Nível 29 +6 2.625.000 PO

Arma: Qualquer uma à distância
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria, ou +1d12 de dano contra alvos que estiverem voando.
Propriedade: Quando um ataque com esta arma atinge um alvo que estiver voando, reduza o deslocamento de voo do alvo pela metade até o final do próximo turno do personagem.
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando atinge uma criatura que estiver voando com esta arma. O alvo cai 10 quadrados. Se atingir o chão, o alvo fica derrubado, mas não sofre dano da queda.

Arma Ácida — Nível 4+

Um jato de ácido jorra desta arma de combate corpo a corpo, queimando os alvos que de outra forma estariam fora de seu alcance.

Nível 4 +1 840 PO
Nível 9 +2 4.200 PO
Nível 14 +3 21.000 PO
Nível 19 +4 105.000 PO
Nível 24 +5 525.000 PO
Nível 29 +6 2.625.000 PO

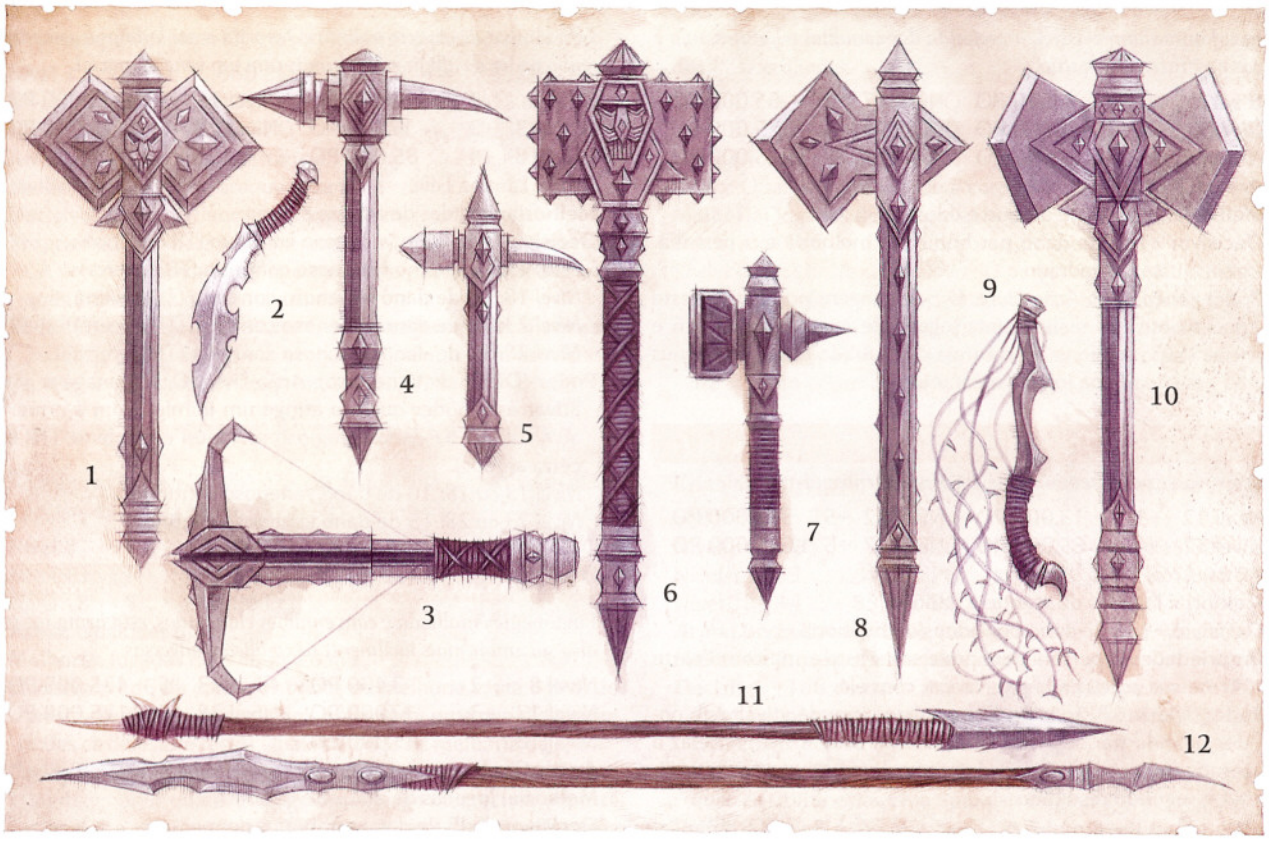
Arma: Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Lança
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano ácido por bônus de melhoria
Poder (Encontro ✦ Ácido): Ação Padrão. O personagem realiza um ataque básico corpo a corpo com a arma contra um alvo a até 5 quadrados dele. O ataque causa dano ácido.
Poder (Diário ✦ Ácido): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque com esta arma. O alvo sofre 5 de dano ácido contínuo (TR encerra).
Nível 14 ou 19: 10 de dano ácido contínuo.
Nível 24 ou 29: 15 de dano ácido contínuo.

Arma de Adamante — Nível 8+

Esta arma negra e lustrosa é capaz de perfurar as carapaças mais resistentes.

Nível 8 +2 3.400 PO
Nível 13 +3 17.000 PO
Nível 18 +4 85.000 PO
Nível 23 +5 425.000 PO
Nível 28 +6 2.125.000 PO

Arma: Qualquer uma corpo a corpo
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d10 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Qualquer dano sem tipo causado por esta arma ignora um número de pontos de resistência igual ao dobro do bônus de melhoria da arma.



1. Machado de guerra; 2. Kukri; 3. Besta superior; 4. Picareta pesada de guerra; 5. Picareta leve de guerra; 6. Mordenkrad; 7. Martelo com ponta; 8. Urgrosh; 9. Flagelo; 10. Machado do executor; 11. Tratnyr; 12. Lança grande

Arma Aderente — Nível 6+

Esta arma maleável não apenas golpeia os inimigos, mas também os agarra e mantém imobilizados.

Nível 6	+2	1.800 PO	Nível 21	+5	225.000 PO
Nível 11	+3	9.000 PO	Nível 26	+6	1.125.000 PO
Nível 16	+4	45.000 PO			

Arma: Haste, Lança
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: Nenhum
Propriedade: O personagem pode usar esta arma para agarrar um alvo, adicionando o bônus de melhoria da arma ao agarrão. O usuário também pode usar a própria arma para atacar um alvo agarrado por ela.
Poder (Encontro): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque com esta arma. O alvo é puxado para um espaço desocupado adjacente ao personagem e é agarrado (até escapar).

Arma de Aparar — Nível 2+

O portador desta arma jamais deixa a guarda verdadeiramente abaixada.

Nível 2	+1	520 PO	Nível 17	+4	65.000 PO
Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Arma: Qualquer uma corpo a corpo
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando um inimigo realiza um ataque corpo a corpo contra ele. O usuário realiza um ataque básico corpo a corpo contra a criatura com um bônus de poder na jogada de ataque igual ao bônus de melhoria da arma; se o resultado for maior que o da jogada de ataque do adversário, o ataque original fracassa. Essa jogada de ataque para bloquear o golpe inimigo não resulta em nenhum outro efeito nem causa dano.

WAYNE ENGLAND

Arma do Apostador — Nível 2+

Essa lâmina imprevisível, a preferida dos canalhas e ladinos, não é para os fracos de coração.

Nível 2	+1	520 PO	Nível 17	+4	65.000 PO
Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Arma: Lâmina Leve
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria e o personagem ajusta 1 quadrado.
Poder (Encontro): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder antes de realizar uma jogada de ataque. Jogue 1d6 e subtraia 3; adicione ou subtraia o resultado como um bônus ou penalidade na jogada de ataque.

Arma de Argila Elukiana — Nível 12+

Este arco de pedra tem uma flexibilidade surpreendente.

Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 17	+4	65.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Arma: Arco, Besta
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: O personagem pode sacar esta arma como parte da mesma ação usada para atacar com ela.
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando fracassa num ataque com esta arma. Ele refaz a jogada de ataque com +2 de bônus de poder, mas deve utilizar o segundo resultado.

Arma do Assassino — Nível 8+

Esta lâmina de aspecto ordinário favorita entre ladinos e assassinos tem o poder de afligir suas vítimas com um veneno mortal.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

Arma: Lâmina Leve
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: 5 de dano venenoso contínuo (TR encerra)
Nível 13: 7 de dano venenoso contínuo (TR encerra)
Nível 18: 10 de dano venenoso contínuo (TR encerra)
Nível 23: 12 de dano venenoso contínuo (TR encerra)
Nível 28: 15 de dano venenoso contínuo (TR encerra)
Poder (Diário ✦ Venenoso): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando atinge um inimigo com a arma. O alvo sofre 5 de dano venenoso contínuo e fica lento (TR encerra ambos).
Nível 13 ou 18: 10 de dano venenoso contínuo.
Nível 23 ou 28: 15 de dano venenoso contínuo.

Arma Astuciosa — Nível 8+

Finalmente entalhada e com entalhes elaborados, esta arma faz seu alvo sucumbir mais facilmente às condições adversas.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

Arma: Qualquer uma corpo a corpo
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Contra qualquer efeito acionado através desta arma que possa ser encerrado por um teste de resistência, o alvo sofrerá -2 de penalidade nesses testes.
Nível 18 ou 23: -3 de penalidade nos testes de resistência.
Nível 28: -4 de penalidade nos testes de resistência.



JASON A. ENGLE

Arma do Ataque à Queima-Roupa — Nível 3+

O portador dessa arma não precisa temer o combate corpo a corpo.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Arma: Qualquer uma à distância
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item na CA contra os ataques de oportunidade provocados pelos ataques à distância com esta arma.
Poder (Encontro): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando realizar um ataque à distância com esta arma; o ataque não provoca ataques de oportunidade.

Arma Aterradora — Nível 8+

Aqueles que sofrem um golpe severo desta arma sentem-se abatidos e perdem toda a esperança.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

Arma: Qualquer uma
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria e, até o final do próximo turno do personagem, o alvo sofre uma penalidade em todas as defesas e testes igual ao bônus de melhoria da arma.
Poder (Diário ✦ Medo): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando atinge um inimigo com esta arma. Até o final do próximo turno do personagem, o alvo sofre uma penalidade em todas as defesas e testes igual ao bônus de melhoria da arma.

Arma Biliosa — Nível 14+

A superfície lustrosa desta arma é coberta de veneno.

Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 19	+4	105.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Arma: Qualquer uma corpo a corpo
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário ✦ Venenoso): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando atinge um inimigo com um ataque básico corpo a corpo. No começo do próximo turno do usuário, o alvo sofre novamente o dano do ataque, mas o dano é considerado venenoso.

Arma Comunitária — Nível 4+

O combate pode aproximar as pessoas e esta arma permite que você auxilie seus aliados.

Nível 4	+1	840 PO	Nível 19	+4	105.000 PO
Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Arma: Qualquer uma corpo a corpo
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Sem Limite): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando um de seus aliados a até 5 quadrados joga um d20. O aliado adiciona +1 de bônus de poder ao resultado. O personagem pode usar este poder um número de vezes por dia igual ao bônus de melhoria da arma.

Arma Contra Água — Nível 8+

Criaturas do vapor e do mar têm boas razões para tremer perante esta arma.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

Arma: Besta, Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Lança, Machado
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria, ou +1d10 de dano por bônus de melhoria contra criaturas com as palavras-chave aquático ou água.
Propriedade: O personagem não sofre penalidade nos ataques quando utiliza esta arma embaixo d'água.
Poder (Diário): Ação Mínima. O próximo ataque do personagem com esta arma recebe +2 de bônus de poder na jogada de ataque se ele estiver embaixo d'água, ou +5 de bônus de poder na jogada de ataque contra criaturas que possuírem as palavras-chave aquático ou água.

Arma Contra Demônios — Nível 9+

Esta arma cintila com partículas de energia branca do Mar Astral que são uma anátema para os demônios.

Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO
Nível 19	+4	105.000 PO			

Arma: Qualquer uma
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano por bônus de melhoria, ou +1d10 de dano por bônus de melhoria contra demônios.
Propriedade: O personagem adquire resistência igual ao bônus de melhoria da arma contra todo dano causado por demônios.
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando ataca um demônio com esta arma. Ele recebe +5 de bônus de poder na jogada de ataque e ignora quaisquer resistências possuídas pelo demônio.



Arma contra água

Arma Contra Escamas — Nível 3+

Os répteis têm bons motivos para temer esta arma.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Arma: Qualquer uma
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria, ou +1d12 por bônus de melhoria contra répteis.
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque com esta arma. O ataque causa 1d4 de dano adicional. Se o alvo possuir a palavra-chave réptil, o ataque causa 1d20 de dano adicional.
Nível 13 ou 18: 2d4 de dano adicional ou 2d12 contra répteis.
Nível 23 ou 28: 3d4 de dano adicional ou 3d12 contra répteis.

Arma Contra Intrusos — Nível 25+

Nenhum inimigo consegue evitar o portador desta arma sem incorrer em risco.

Nível 25	+5	625.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO

Arma: Qualquer uma corpo a corpo
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Encontro): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando um inimigo sai de um quadrado dentro do seu alcance. Ele realiza um ataque básico corpo a corpo contra o inimigo. Se obtiver sucesso, o alvo fica lento até o final do próximo turno do usuário.

Arma Controladora — Nível 8+

Ondas de energia irradiam dessa arma de haste ao atingir um alvo, forçando a criatura a se deslocar.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

Arma: Haste
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Quando uma criatura é empurrada ou puxada por esta arma, aumente o efeito em 1 quadrado.
Poder (Encontro): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando um alvo é empurrado ou puxado com esta arma. Em vez disso, o alvo é conduzido o mesmo número de quadrados.

Arma do Coração Valente — Nível 3+

Você é capaz de sobrepujar a fraqueza em seu corpo ao atacar com esta arma.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Arma: Qualquer uma corpo a corpo
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano por bônus de melhoria
Poder (Encontro): Ação Mínima. Até o final do seu próximo turno, o personagem não causa apenas metade do dano se estiver enfraquecido.

WILLIAM O'CONNOR

Arma da Corrente Fantasma — Nível 25+

Grilhões fantasmagóricos prendem as criaturas atingidas por esta arma e as puxam em sua direção.

Nível 25 +5 625.000 PO Nível 30 +6 3.125.000 PO
Arma: Qualquer uma à distância
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Encontro): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando atinge uma criatura com esta arma. O alvo é puxado um número de quadrados igual ao bônus de melhoria da arma.

Arma do Cruzado — Nível 9+

Os caçadores de mortos-vivos apreciam esta arma por sua capacidade de atingir o ponto vulnerável dessas criaturas.

Nível 9 +2 4.200 PO Nível 24 +5 525.000 PO
Nível 14 +3 21.000 PO Nível 29 +6 2.625.000 PO
Nível 19 +4 105.000 PO
Arma: Maça, Martelo
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria, ou +1d10 de dano por bônus de melhoria contra mortos-vivos.
Propriedade: Metade do dano causado por esta arma é radiante.
Propriedade: O personagem pode usar esta arma como um símbolo sagrado. Ao ser usada dessa forma, ela adiciona seu bônus de melhoria às jogadas de ataque e dano.
Poder (Diário): Ação Padrão. O personagem recebe uma utilização adicional da característica Canalizar Divindade durante este encontro.

Arma do Curandeiro Sagrado — Nível 2+

Os curandeiros que empunham esta arma apreciam o combate e gostam de curar seus aliados ao mesmo tempo em que atacam seus inimigos.

Nível 2 +1 520 PO Nível 17 +4 65.000 PO
Nível 7 +2 2.600 PO Nível 22 +5 325.000 PO
Nível 12 +3 13.000 PO Nível 27 +6 1.625.000 PO
Arma: Cajado, Maça
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Adicione o bônus de melhoria da arma aos pontos de vida recuperados pela utilização do poder *palavra de cura*.
Poder (Diário ✦ Cura): Ação Mínima. Um aliado do personagem a até 5 quadrados dele gasta um pulso de cura e recupera um número de pontos de vida igual a 5 + o modificador de Sabedoria do usuário.
Nível 7: Recupera 10 + modificador de Sabedoria pontos de vida.
Nível 12: Recupera 15 + modificador de Sabedoria pontos de vida.
Nível 17: Recupera 20 + modificador de Sabedoria pontos de vida.
Nível 22: Recupera 25 + modificador de Sabedoria pontos de vida.
Nível 27: Recupera 30 + modificador de Sabedoria pontos de vida.

Arma Curativa — Nível 14+

A corda deste arco parece o fio de sutura de um curandeiro e seu portador pode disparar uma flecha de energia branca luminosa contra um aliado para curá-lo.

Nível 14 +3 21.000 PO Nível 24 +5 525.000 PO
Nível 19 +4 105.000 PO Nível 29 +6 2.625.000 PO
Arma: Qualquer uma à distância
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário ✦ Cura): Ação Padrão. Uma criatura a até 20 quadrados do personagem e na linha de visão dele recupera pontos de vida como se tivesse gasto um pulso de cura.

Arma Defensiva — Nível 2+

Esta arma emite um brilho azulado quando seu portador retoma o fôlego ou entra em defesa total.

Nível 2 +1 520 PO Nível 17 +4 65.000 PO
Nível 7 +2 2.600 PO Nível 22 +5 325.000 PO
Nível 12 +3 13.000 PO Nível 27 +6 1.625.000 PO
Arma: Qualquer uma
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Quando o personagem opta pela ação defesa total ou retomar fôlego, acrescente o bônus de melhoria da arma como um bônus de item em todas as suas defesas até o começo do seu próximo turno.



JASON A. ENGLE



Arma da demolição

Arma da Demolição — Nível 11+

Este martelo ressoa com poder sísmico.

Nível 11	+3	9.000 PO	Nível 21	+5	225.000 PO
Nível 16	+4	45.000 PO	Nível 26	+6	1.125.000 PO

Arma: Martelo
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: Nenhum
Poder (Diário): Ação Padrão. O personagem realiza uma jogada de ataque básico corpo a corpo contra todos os inimigos numa explosão contígua 3.

Arma Dentada — Nível 12+

Esta arma é manchada, amassada e feia, mas inflige ferimentos graves.

Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 17	+4	65.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Arma: Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Machado
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: 10 de dano contínuo (TR encerra)
Nível 22 ou 27: 20 de dano contínuo (TR encerra)
Propriedade: Esta arma obtém sucesso decisivo num resultado natural de 19 ou 20.

Arma Descerebrante — Nível 8+

Esta arma estilhaça a mente e espanca os sentidos.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

Arma: Maça, Martelo
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria, e o alvo sofre -2 de penalidade na defesa de Vontade até o final do próximo turno do personagem.
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque com esta arma. O alvo sofre -2 de penalidade na defesa de Vontade até o final do próximo turno do personagem.

Arma Desidratante — Nível 13+

A cada golpe, esta arma enfraquece o corpo do inimigo.

Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Arma: Qualquer uma corpo a corpo
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Sempre que o personagem atingir um inimigo com esta arma, o alvo sofre uma penalidade cumulativa de -1 na defesa de Fortitude (TR encerra). Um teste de resistência bem-sucedido encerra todas as penalidades impostas pela arma, embora o alvo possa ser novamente submetido a ela em ataques futuros.

Arma do Deus Trovão — Nível 13+

Um forte trovão irrompe desta arma quando você atinge um inimigo com uma investida.

Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Arma: Qualquer uma corpo a corpo
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano trovejante por bônus de melhoria, ou +1d12 de dano trovejante por bônus de melhoria durante uma investida.
Propriedade: Os ataques corpo a corpo do personagem causam 1d6 de dano trovejante adicional durante uma investida.
Nível 23 ou 28: 2d6 de dano trovejante adicional.

Arma Dilaceradora — Nível 4+

Quando este machado desfere um golpe devastador, você consegue seguir com o ataque.

Nível 4	+1	840 PO	Nível 19	+4	105.000 PO
Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Arma: Machado
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria e o personagem realiza outro ataque básico corpo a corpo contra o mesmo alvo.

FRANZ VOHWINKEL

Arma Dinâmica — Nível 6+

Esta arma se transforma em qualquer outra arma corpo a corpo que seu portador desejar.

Nível 6	+2	1.800 PO	Nível 21	+5	225.000 PO
Nível 11	+3	9.000 PO	Nível 26	+6	1.125.000 PO
Nível 16	+4	45.000 PO			

Arma: Qualquer uma corpo a corpo
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Encontro ✦ Metamorfose): Ação Mínima. A arma se transforma numa arma diferente de qualquer categoria de combate corpo a corpo (simples, militar ou superior). Este efeito persiste até o final do encontro ou o personagem pode encerrá-lo usando uma ação mínima.

Arma da Distância — Nível 1+

Esta arma brilha intensamente enquanto projeta sua munição, movendo-se com força suficiente para lançá-la bem além do alcance normal.

Nível 1	+1	360 PO	Nível 16	+4	45.000 PO
Nível 6	+2	1.800 PO	Nível 21	+5	225.000 PO
Nível 11	+3	9.000 PO	Nível 26	+6	1.125.000 PO

Arma: Qualquer uma à distância
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: Nenhum
Propriedade: O alcance normal da arma aumenta em 5 quadrados e o alcance máximo aumenta em 10 quadrados.

Arma Empaladora — Nível 18+

Um disparo desta arma atravessa o corpo de uma criatura e penetra em outra que estiver atrás dela.

Nível 18	+4	85.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 23	+5	425.000 PO			

Arma: Qualquer uma à distância
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 por bônus de melhoria
Propriedade: Uma vez por rodada, quando um ataque desta arma reduz um alvo a 0 ponto de vida ou menos, o personagem realiza um ataque básico à distância contra uma criatura adjacente ao alvo.

Arma de Energia — Nível 8+

A extremidade desta arma brilha e com um só ataque, seu usuário pode aprisionar um inimigo em faixas de energia.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

Arma: Qualquer uma
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Sem Limite ✦ Energético): Ação Livre. Todo o dano causado por esta arma passa a ser energético. Outra ação livre permite que o dano retorne ao normal.
Poder (Diário ✦ Energético): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque com esta arma. O alvo é conduzido 1 quadrado e fica impedido até o final do próximo turno do personagem.

Arma de Energia Brilhante — Nível 25+

Imbuída com luz, esta arma atravessa as armaduras e atinge diretamente a carne.

Nível 25	+5	625.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO

Arma: Qualquer uma
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d10 de dano radiante por bônus de melhoria
Propriedade: Esta arma emana luz plena num raio de 5 quadrados a menos que esteja coberta e embainhada.
Poder (Sem Limite ✦ Radiante): Ação Livre. Todo o dano causado por esta arma passa a ser radiante. Outra ação livre permite que o dano retorne ao normal.
Poder (Encontro ✦ Radiante): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando realizar um ataque contra a CA. Em vez disso, o ataque é realizado contra a defesa de Reflexos e o dano causado é radiante.

Arma Ensandecida — Nível 4+

A arma procura sangue onde puder encontrá-lo, seja entre os inimigos ou em seu próprio portador.

Nível 4	+1	840 PO	Nível 19	+4	105.000 PO
Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Arma: Lâmina Pesada, Machado
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Enquanto estiver sangrando, o personagem causa 1d6 de dano adicional quando atinge um inimigo com esta arma.
Nível 14 ou 19: 2d6 de dano adicional enquanto estiver sangrando.
Nível 24 ou 29: 3d6 de dano adicional enquanto estiver sangrando.
Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem sofre dano igual à metade do seu nível, ignorando quaisquer resistências. Até o final do próximo turno do usuário, considera-se que ele está sangrando para todos os propósitos (incluindo efeitos benéficos, como a Fúria dos Draconatos e a propriedade desta arma).

Arma Envenenada — Nível 5+

Esta arma inocula um veneno debilitante capaz de liquidar a vitalidade e a força do inimigo.

Nível 5	+1	1.000 PO	Nível 20	+4	125.000 PO
Nível 10	+2	5.000 PO	Nível 25	+5	625.000 PO
Nível 15	+3	25.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO

Arma: Arco, Besta, Lâmina Leve, Lança, Picareta
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano venenoso por bônus de melhoria
Poder (Diário ✦ Venenoso): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque com esta arma. O alvo sofre 5 de dano venenoso contínuo e fica enfraquecido (TR encerra ambos).
Nível 15 ou 20: 10 de dano venenoso contínuo e enfraquecido (TR encerra ambos).
Nível 25 ou 30: 15 de dano venenoso contínuo e enfraquecido (TR encerra ambos).



Arma envenenada

Arma Espancadora — Nível 8+

Esta arma é excelente para arrebentar barreiras, derrubar inimigos e arrombar recipientes.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

Arma: Lâmina Pesada, Maça, Martelo
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria, ou +1d12 de dano por bônus de melhoria contra construtos e objetos.
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque com esta arma. Até o final do seu próximo turno, sempre que o alvo se mover em seu próprio turno com um modo de deslocamento diferente do teleporte, o usuário determina o primeiro quadrado para o qual ele se dirige. Além disso, se possuir a palavra-chave construto, a criatura sofre 1d10 de dano.
Nível 13 ou 18: 2d10 de dano.
Nível 23 ou 28: 3d10 de dano.

Arma Espantosa — Nível 2+

Ao atingir um inimigo com esta arma, você o faz cambalear na direção que quiser.

Nível 2	+1	520 PO	Nível 17	+4	65.000 PO
Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Arma: Lâmina Pesada, Maça, Machado, Mangual, Martelo
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano ácido por bônus de melhoria e o alvo fica derrubado.
Propriedade: Quando utiliza um poder com a palavra-chave arma que conduz um alvo, o personagem pode adicionar o bônus de melhoria da arma ao número de quadrados que o alvo é conduzido.
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque com esta arma. O alvo é conduzido um número de quadrados igual ao bônus de melhoria da arma.

Arma Extenuante — Nível 13+

Cada golpe desta arma enfraquece a armadura e a determinação do inimigo.

Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Arma: Qualquer uma corpo a corpo
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Sempre que obtiver sucesso num ataque corpo a corpo com esta arma, o alvo sofre uma penalidade cumulativa de -1 na CA (TR encerra). Um teste de resistência bem-sucedido encerra todas as penalidades impostas pela arma, embora o alvo possa ser novamente submetido a ela em ataques futuros.

Arma dos Ferimentos — Nível 4+

Esta arma rasga a carne do inimigo, provocando feridas que sangram abundantemente.

Nível 4	+1	840 PO	Nível 19	+4	105.000 PO
Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Arma: Arco, Besta, Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Lança, Machado
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Quando um ataque com esta arma causa dano contínuo sem tipo, o alvo do ataque sofre uma penalidade no teste de resistência contra este dano contínuo igual ao bônus de melhoria da arma.
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque com esta arma. O alvo sofre 5 de dano contínuo (TR encerra).
Nível 14 ou 19: 10 de dano contínuo (TR encerra).
Nível 24 ou 29: 15 de dano contínuo (TR encerra).

Arma de Ferro Frio — Nível 8+

Os habitantes da Agrestia das Fadas detestam essas armas, forjadas com um ferro mais frio e escuro.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

Arma: Qualquer uma
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria, ou +1d10 de dano por bônus de melhoria contra criaturas feéricas
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque com esta arma. O alvo fica imobilizado (TR encerra). Se for uma criatura feérica, o alvo também sofre 1d10 de dano.
Nível 13 ou 18: 2d10 de dano.
Nível 23 ou 28: 3d10 de dano.

WAYNE ENGLAND

Arma de Ferro Mental — Nível 14+

Esta arma de metal dispara suas flechas ou virotes parcialmente no reino mental.

Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 19	+4	105.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Arma: Arco, Besta
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano psíquico por bônus de melhoria
Poder (Sem Limite ✦ Psíquico): Ação Livre. Metade do dano causado por esta arma é psíquico. Outra ação livre permite que o dano retorne ao normal.
Poder (Encontro ✦ Psíquico): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando ataca um inimigo com esta arma. O ataque é realizado contra a defesa de Vontade do oponente e causa dano psíquico. Qualquer tipo específico de dano causado pelo ataque se torna psíquico além do tipo original.

Arma do Flanqueamento — Nível 8+

Seus inimigos não conseguem desgrudar os olhos desta arma durante o combate, permitindo que você e seus aliados os apanhem desprevenidos com maior facilidade.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

Arma: Qualquer uma corpo a corpo
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria, ou +1d8 de dano por bônus de melhoria quando o personagem estiver flanqueando um oponente.
Poder (Diário): Ação Mínima. Considera-se que o personagem está flanqueando um inimigo sempre que ele e um de seus aliados estiverem adjacentes ao alvo. Este efeito persiste até o final do próximo turno do personagem.

Arma Forjada a Sangue — Nível 13+

Forjada com ferro maculado por fluidos demoníacos, esta é uma arma cruel.

Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Arma: Qualquer uma
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d10 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Quando o personagem obtém um sucesso decisivo com esta arma, ele volta a causar o dano adicional do sucesso decisivo ao alvo no começo do seu próximo turno.

Arma Fractal — Nível 7+

Esta arma se fragmenta durante o ataque, atingindo vários inimigos e depois se reconstituindo.

Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO
Nível 17	+4	65.000 PO			

Arma: Mangual
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque com esta arma. Um inimigo adjacente ao alvo do ataque sofre dano igual ao modificador de Destreza do usuário + o bônus de melhoria da arma.

Arma do Franco-Atirador — Nível 13+

Um virote disparado por esta besta percorre uma trajetória perfeita, ignorando todas as forças externas.

Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Arma: Besta
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Os ataques com esta arma não sofrem a penalidade de -2 referente ao longo alcance.
Poder (Diário): Ação Mínima. A próxima jogada de ataque do personagem com esta arma durante este turno recebe um bônus de poder igual ao modificador de Sabedoria do usuário.

Arma da Garra Sangrenta — Nível 2+

O cabo desta arma perfura a mão do portador, extraindo sangue enquanto inflige ferimentos bem mais graves aos inimigos.

Nível 2	+1	520 PO	Nível 17	+4	65.000 PO
Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Arma: Qualquer uma corpo a corpo
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano ácido por bônus de melhoria
Poder (Encontro): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque com esta arma. O usuário sofre dano de até no máximo o bônus de melhoria da arma (uma arma +3 causa até 3 de dano a seu usuário). Esse dano não pode ser reduzido ou prevenido de nenhuma forma. Aumente o dano causado ao alvo num valor igual a duas vezes o dano sofrido pelo personagem - ou o triplo se o personagem estiver empunhando uma arma com as duas mãos.

Arma Gatuna — Nível 5+

Além de atacar, esta arma também rouba objetos de suas vítimas.

Nível 5	+1	1.000 PO	Nível 20	+4	125.000 PO
Nível 10	+2	5.000 PO	Nível 25	+5	625.000 PO
Nível 15	+3	25.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO

Arma: Lâmina Leve
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque com esta arma. O usuário realiza um teste de Ladinagem para roubar o alvo, ignorando a penalidade de -10 por usar a perícia em combate, com um bônus de poder no teste igual ao bônus de melhoria da arma.

Arma Graciosa — Nível 8+

Leve e afiadíssima, esta arma responde até aos mais intricados movimentos.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

Arma: Mangual, Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Lança
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: + modificador de Destreza de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando um inimigo dentro do seu alcance realiza um ataque corpo a corpo contra ele. O usuário realiza um ataque básico corpo a corpo contra o inimigo.

Arma Inescapável — Nível 3+

Esta arma fica cada vez mais ansiosa para atingir inimigos que o personagem não consegue golpear.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Arma: Qualquer uma
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Sempre que fracassar num ataque com esta arma, o personagem recebe +1 de bônus cumulativo (até no máximo o bônus de melhoria da arma) na sua próxima jogada de ataque usando esta mesma arma e contra o mesmo alvo. O bônus se encerra se o personagem atingir o alvo ou atacar outro alvo.



Arma Inspiradora — Nível 3+

Os líderes usam esta arma para reunir os aliados ao seu redor num ataque poderoso.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Arma: Qualquer uma
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Mínima. Até o final do próximo turno do personagem, seus aliados adjacentes recebem um bônus de poder nas jogadas de ataque igual ao bônus de melhoria da arma.

Arma da Integridade — Nível 10+

Criada a partir de fé e da ira, esta arma é o flagelo do mal.

Nível 10	+2	5.000 PO	Nível 25	+5	625.000 PO
Nível 15	+3	25.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO
Nível 20	+4	125.000 PO			

Arma: Qualquer uma corpo a corpo
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria, ou +8 de dano por bônus de melhoria contra criaturas malignas.
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque com esta arma. O alvo fica pasmo até o final do próximo turno do personagem. Se for maligno ou caótico e maligno, em vez disso o alvo fica pasmo (TR encerra).

Arma Ladra de Pensamentos — Nível 9+

Com esta arma, você não apenas rompe as defesas físicas do inimigo, mas também as mentais.

Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO
Nível 19	+4	105.000 PO			

Arma: Qualquer uma de arremesso
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano psíquico por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque com esta arma. Ele realiza um ataque secundário contra a defesa de Vontade do alvo, com um bônus de ataque igual ao nível da arma mais seu bônus de melhoria. Se obtiver sucesso, o alvo responde a uma pergunta do personagem para a qual ele saiba a resposta e que possa ser respondida com um simples "sim" ou "não". Se o alvo não souber a resposta, o poder fracassa.
Nível 14 ou 19: O alvo responde duas perguntas com sim ou não.
Nível 24 ou 29: O alvo responde três perguntas com sim ou não.

DARRELL RICHE

Arma Lendária — Nível 25+

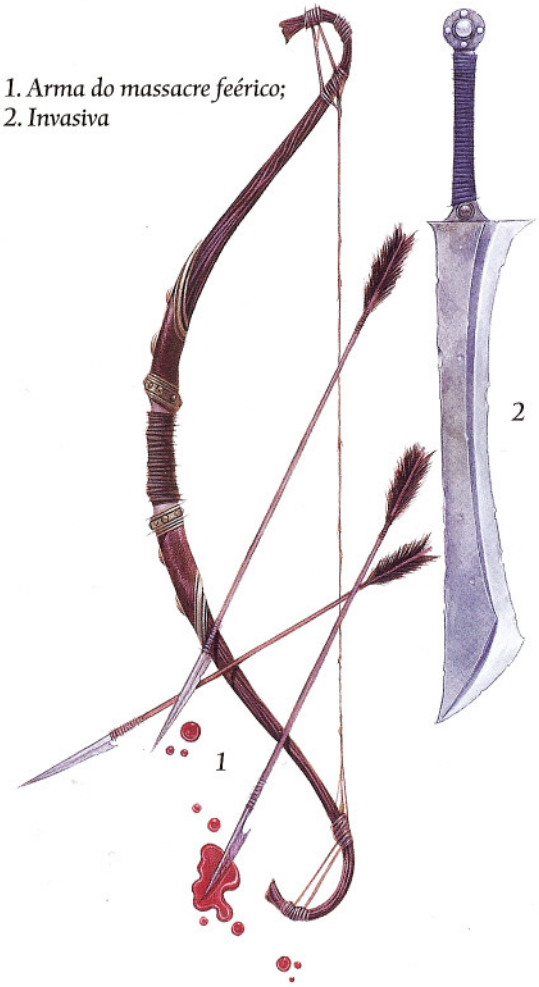
As lendas surgem quando heróis realizam proezas inacreditáveis – e esta arma dá a eles a oportunidade de fazê-lo.

Nível 25 +5 625.000 PO Nível 30 +6 3.125.000 PO
Arma: Qualquer uma
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano radiante por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém um sucesso decisivo. O personagem realiza uma ação padrão adicional.

Arma de Liga Negra — Nível 11+

Esta arma consegue romper virtualmente qualquer material.

Nível 11 +3 9.000 PO Nível 21 +5 225.000 PO
Nível 16 +4 45.000 PO Nível 26 +6 1.125.000 PO
Arma: Maça, Mangual, Martelo
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: Nenhum
Poder (Diário): Ação Mínima. Até o final do próximo turno do personagem, os ataques realizados com esta arma causam dano adicional igual ao seu bônus de melhoria.



1. *Arma do massacre feérico;*
2. *Invasiva*

Arma do Mago — Nível 2+

Alguns conjuradores escolhem esta arma por sua capacidade de converter o poder de uma magia em precisão no combate.

Nível 2 +1 520 PO Nível 17 +4 65.000 PO
Nível 7 +2 2.600 PO Nível 22 +5 325.000 PO
Nível 12 +3 13.000 PO Nível 27 +6 1.625.000 PO
Arma: Lâmina Leve, Lâmina Pesada
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Os personagens treinados no uso de armas simples ou adagas podem usar esta arma.
Poder (Encontro): Ação Mínima. O personagem pode gastar um poder de ataque arcano por encontro para recuperar a utilização de um poder de ataque marcial por encontro de nível igual ou inferior.

Arma do Massacre Feérico — Nível 9+

Letal para fadas e criaturas que se teleportam, esta arma enegrecida é a predileta de muitos caçadores.

Nível 9 +2 4.200 PO Nível 24 +5 525.000 PO
Nível 14 +3 21.000 PO Nível 29 +6 2.625.000 PO
Nível 19 +4 105.000 PO
Arma: Qualquer uma
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria, ou +1d10 de dano por bônus de melhoria contra criaturas feéricas.
Propriedade: Quando o personagem atinge uma criatura com esta arma, ela não pode se teleportar até o final do próximo turno do usuário.

Arma do Médico — Nível 4+

Um guerreiro divino de qualquer tipo é capaz de usar esta arma para invocar a vitória em nome de sua divindade.

Nível 4 +1 840 PO Nível 19 +4 105.000 PO
Nível 9 +2 4.200 PO Nível 24 +5 525.000 PO
Nível 14 +3 21.000 PO Nível 29 +6 2.625.000 PO
Arma: Qualquer uma
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano radiante por bônus de melhoria
Propriedade: Quando o personagem utiliza a característica Canalizar Divindade durante o combate, um de seus aliados a até 10 quadrados recupera um número de pontos de vida igual ao seu modificador de Carisma mais o bônus de melhoria da arma.
Poder (Diário): Ação Padrão. O personagem recebe uma utilização adicional da característica de classe Canalizar Divindade durante este encontro.

WAYNE ENGLAND

Arma do Mestre da Batalha — Nível 14+

Esta arma permite que você reutilize poderes exauridos.

Nível 14 +3 21.000 PO | Nível 24 +5 525.000 PO
Nível 19 +4 105.000 PO | Nível 29 +6 2.625.000 PO

Arma: Qualquer uma
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem recupera a utilização de um poder por encontro.

Arma de Moradin — Nível 19+

Este martelo carrega o peso da terra e concede a um seguidor de Moradin o poder concussivo para derrubar seus inimigos.

Nível 19 +4 105.000 PO | Nível 29 +6 2.625.000 PO
Nível 24 +5 525.000 PO

Arma: Martelo
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d12 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Se for um seguidor de Moradin, o personagem pode usar esta arma como um símbolo sagrado. Quando usada dessa forma, ela adiciona seu bônus de melhoria (mas não seu bônus de proficiência) às jogadas de ataque e dano. Se não for um seguidor de Moradin, o usuário não recebe os benefícios desta propriedade e não pode utilizar o poder da arma.
Poder (Diário): Ação Padrão. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque com esta arma. O usuário realiza um ataque secundário: Explosão de área 2, centralizada na criatura atingida; contra inimigos; Força ou Constituição vs. Fortitude (adicione o bônus de melhoria da arma à jogada de ataque); 2d6 + modificador de Constituição de dano e o alvo fica derrubado. Este ataque secundário não provoca ataques de oportunidade.
Nível 29: 3d6 + modificador de Constituição de dano.

Arma da Mortalha Negra — Nível 10+

Sempre que extingue a força vital de um inimigo, esta arma concede uma dádiva ao usuário em agradecimento.

Nível 10 +2 5.000 PO | Nível 25 +5 625.000 PO
Nível 15 +3 25.000 PO | Nível 30 +6 3.125.000 PO
Nível 20 +4 120.000 PO

Arma: Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Machado
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: O personagem recebe 1d8 ponto de vida temporários por bônus de melhoria
Propriedade: Sempre que um ataque com esta arma reduzir um alvo a 0 ponto de vida ou menos, o personagem adquire ocultação até o final do seu próximo turno.

Arma da Morte Remota — Nível 13+

Ao brandir esta arma, ferimentos mágicos surgem nos inimigos além do alcance normal da arma.

Nível 13 +3 17.000 PO | Nível 23 +5 425.000 PO
Nível 18 +4 85.000 PO | Nível 28 +6 2.125.000 PO

Arma: Qualquer uma corpo a corpo
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Sem Limite): Ação Padrão. O personagem realiza um ataque básico corpo a corpo com esta arma contra um alvo a até 5 quadrados.



1. Arma necrótica; 2. Arma de Moradin

Arma Necrótica — Nível 13+

Os ferimentos infligidos por esta arma também drenam a vitalidade do inimigo.

Nível 13 +3 17.000 PO | Nível 23 +5 425.000 PO
Nível 18 +4 85.000 PO | Nível 28 +6 2.125.000 PO

Arma: Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Machado
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano necrótico por bônus de melhoria
Poder (Sem Limite ✦ Necrótico): Ação Livre. Metade do dano causado por esta arma é necrótico. Outra ação livre permite que o dano retorne ao normal.
Poder (Diário ✦ Necrótico): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque com esta arma. O alvo adquire vulnerabilidade 10 vs. necrótico até o final do próximo turno do personagem.
Nível 23 ou 28: Vulnerabilidade 15 vs. necrótica.

WAYNE ENGLAND

Arma do Ninar — Nível 4+

Com um golpe desta arma, seus inimigos se tornam letárgicos, movendo-se mais lentamente até finalmente caírem de sono.

Nível 4	+1	840 PO	Nível 19	+4	105.000 PO
Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Arma: Cajado, Maça, Mangual, Martelo
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário ✦ Sono): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque com esta arma. Ele realiza um ataque secundário contra a defesa de Vontade do alvo, com um bônus de ataque igual ao nível da arma mais seu bônus de melhoria. Se obtiver sucesso, o alvo fica lento (TR encerra). Se fracassar no primeiro teste de resistência contra este poder, o alvo fica inconsciente (TR encerra).

Arma de Nulocristal — Nível 14+

Esta arma de cristal negro é capaz de banir uma criatura para um lugar escuro e isolado por alguns momentos.

Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 19	+4	105.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Arma: Qualquer uma corpo a corpo
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário ✦ Teleporte): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando atinge uma criatura com esta arma. O alvo desaparece do mundo até o começo do próximo turno do usuário, ressurgindo num espaço desocupado a até 3 quadrados dele.

Arma Oculta — Nível 8+

Esta arma naturalmente invisível aparece quando atinge um oponente.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

Arma: Qualquer uma
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Esta arma é invisível para todos, exceto seu dono. Como portador da arma, o personagem recebe vantagem de combate nos ataques corpo a corpo realizados com esta arma até atingir um oponente. A partir daí, a arma fica visível para todos.

Uma arma oculta se torna invisível novamente após ficar embainhada durante um descanso breve (5 minutos).

Arma Oportunista — Nível 4+

O inimigo logo se arrepende de voltar as costas para o portador desta arma.

Nível 4	+1	840 PO	Nível 19	+4	105.000 PO
Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Arma: Qualquer uma corpo a corpo
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria, ou +1d12 de dano por bônus de melhoria nos ataques de oportunidade.
Poder (Diário): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando um inimigo provoca um ataque de oportunidade. O usuário realiza um ataque de oportunidade adicional contra o inimigo.

Arma Paralisante — Nível 13+

Esta besta é esmaltada com imagens estilizadas de serpentes venenosas. Os virotes que ela dispara gotejam veneno tóxico.

Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Arma: Qualquer uma à distância
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário ✦ Venenoso): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque com esta arma. O alvo fica imobilizado e enfraquecido até o final do próximo turno do usuário.

Arma de Pau-Bronze — Nível 8+

As criaturas do Pendor das Sombras reagem mal a essa madeira dura e castanho-avermelhada.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

Arma: Qualquer uma corpo a corpo
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria contra criaturas sombrias
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque com esta arma. O alvo fica envolvido por um halo dourado e não recebe os benefícios de cobertura ou ocultação (TR encerra). O alvo ainda pode se beneficiar de ocultação total ou cobertura superior. Se for uma criatura sombria, o alvo também sofre-2 de penalidade nas jogadas de ataque (o mesmo TR acima encerra).

Arma Perfuradora — Nível 3+

Esta arma deixa para trás um fragmento efêmero que impede que seu adversário saia do lugar.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Arma: Lança, Picareta
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando atinge um alvo com esta arma. O alvo fica imobilizado (TR encerra).

Arma Perfurante — Nível 7+

A ponta dessa lança se estende, penetrando profundamente na carne do inimigo e deixando um ferimento hemorrágico.

Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO
Nível 17	+4	65.000 PO			

Arma: Lança
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque com esta arma. O alvo sofre dano contínuo igual ao modificador de Destreza do personagem + o bônus de melhoria da arma (TR encerra).

Arma Poderosa — Nível 16+

A curva acentuada deste arco faz com que cada tiro tenha o impacto de um touro em carga.

Nível 16 +4 45.000 PO Nível 26 +6 1.125.000 PO
Nível 21 +5 225.000 PO
Arma: Arco
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: Nenhum
Propriedade: Qualquer criatura atingida por uma flecha disparada por esta arma é empurrada 1 quadrado.

Arma Portadora da Morte — Nível 4+

Esta arma deixa um ferimento negro e purulento, que continua a atormentar o inimigo muito tempo após o ataque.

Nível 4 +1 840 PO Nível 19 +4 105.000 PO
Nível 9 +2 4.200 PO Nível 24 +5 525.000 PO
Nível 14 +3 21.000 PO Nível 29 +6 2.625.000 PO
Arma: Qualquer uma
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano necrótico por bônus de melhoria
Poder (Diário ✦ Necrótico): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque com esta arma. O alvo sofre 5 de dano necrótico contínuo (TR encerra). Os testes de resistência para encerrar este efeito sofrem -2 de penalidade.
Nível 14 ou 19: 10 de dano necrótico contínuo.
Nível 24 ou 29: 15 de dano necrótico contínuo.

Arma Predatória — Nível 13+

Esta arma incita silenciosamente seu portador a sair em busca de novas presas antes mesmo de abater o inimigo atual.

Nível 13 +3 17.000 PO Nível 23 +5 425.000 PO
Nível 18 +4 85.000 PO Nível 28 +6 2.125.000 PO
Arma: Qualquer uma
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria, ou +1d12 de dano por bônus de melhoria se o alvo estiver marcado pelo personagem.
Poder (Encontro): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque com esta arma. Um alvo a até 5 quadrados do usuário fica marcado. Esta marca persiste até o final do próximo turno do personagem.

Arma Proibitiva — Nível 14+

Uma criatura atingida por esta arma não consegue se teleportar.

Nível 14 +3 21.000 PO Nível 24 +5 525.000 PO
Nível 19 +4 105.000 PO Nível 29 +6 2.625.000 PO
Arma: Qualquer uma
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando uma criatura se teleporta para um espaço adjacente a ele. A criatura sofre 1[A] de dano e não pode se teleportar (TR encerra).

Arma Radiante — Nível 15+

Esta arma arde com uma energia radiante luminosa.

Nível 15 +3 25.000 PO Nível 25 +5 625.000 PO
Nível 20 +4 125.000 PO Nível 30 +6 3.125.000 PO
Arma: Qualquer uma
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Quando esta arma é usada para causar dano radiante, adicione seu bônus de melhoria como um bônus de item às jogadas de dano.
Poder (Sem Limite ✦ Radiante): Ação Livre. Todo o dano causado por esta arma passa a ser radiante. Outra ação livre permite que o dano retorne ao normal.

Arma Rápida — Nível 3+

Você pode usar esta arma para atacar com velocidade sobrenatural.

Nível 3 +1 680 PO Nível 18 +4 85.000 PO
Nível 8 +2 3.400 PO Nível 23 +5 425.000 PO
Nível 13 +3 17.000 PO Nível 28 +6 2.125.000 PO
Arma: Qualquer uma
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando atinge um alvo com esta arma. Ele realiza um ataque básico com esta arma contra um alvo à sua escolha.

Arma Relampejante — Nível 14+

Esta arma pulsa com energia elemental e brandi-la é como deter o poder e a fúria de uma tempestade elétrica em suas mãos.

Nível 14 +3 21.000 PO Nível 24 +5 525.000 PO
Nível 19 +4 105.000 PO Nível 29 +6 2.625.000 PO
Arma: Lança, Martelo
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano elétrico por bônus de melhoria
Poder (Diário ✦ Elétrico): Ação Padrão. A arma dispara um relâmpago. O personagem realiza um ataque: À distância 10; Força ou Constituição vs. Reflexos (adicione o bônus de melhoria da arma à jogada de ataque); 2[A] + modificador de Força de dano elétrico e as criaturas adjacentes ao alvo sofrem dano elétrico igual ao bônus de melhoria da arma.
Nível 24 ou 29: 3[A] + modificador de Força de dano elétrico e as criaturas adjacentes ao alvo sofrem dano elétrico igual a duas vezes o bônus de melhoria da arma.

Arma Repreensiva — Nível 2+

Um golpe com esta arma deixa o inimigo incapaz de revidar.

Nível 2 +1 520 PO Nível 17 +4 65.000 PO
Nível 7 +2 2.600 PO Nível 22 +5 325.000 PO
Nível 12 +3 13.000 PO Nível 27 +6 1.625.000 PO
Arma: Qualquer uma corpo a corpo
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque com esta arma. O alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra).



Arma relampejante

Arma Resoluta — Nível 8+

Ao arremessar esta arma, ela continua a atacar o inimigo antes de retornar à sua mão.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

Arma: Qualquer uma de arremesso
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Os alcances normal e longo da arma aumentam num valor igual ao modificador de Força ou de Destreza do personagem.
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando fracassa num ataque à distância com esta arma. A arma não retorna imediatamente à sua mão. No começo do próximo turno do alvo, o usuário realiza um ataque básico à distância contra o mesmo alvo. Depois do ataque, ela volta para o personagem.

Arma Ressoante — Nível 20+

Esta arma arrebenta as defesas do inimigo, deixando-os pasmos com a força de seu ataque.

Nível 20	+4	125.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO
Nível 25	+5	625.000 PO			

Arma: Maça, Mangual, Martelo
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque corpo a corpo. O alvo fica enfraquecido e pasmo (TR encerra ambos).

Arma Restritiva — Nível 2+

Esta arma é usada para prender os inimigos no lugar.

Nível 2	+1	520 PO	Nível 17	+4	65.000 PO
Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Arma: Qualquer uma corpo a corpo
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando atinge um inimigo com esta arma. O alvo fica imobilizado enquanto o personagem estiver adjacente a ele.

Arma da Retribuição — Nível 7+

Esta lâmina concede poder aos que buscam vingança contra um adversário.

Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO
Nível 17	+4	65.000 PO			

Arma: Qualquer uma corpo a corpo
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Sempre que um inimigo obtém um sucesso decisivo contra o personagem, o próximo ataque do usuário desta arma contra esse inimigo causa +1d6 de dano por bônus de melhoria da arma. Este efeito se encerra no final do próximo turno do personagem.

THOMAS DENMARK

Arma do Ricochete — Nível 11+

Quando você dispara uma pedra com esta funda, ela ricocheteia em um alvo e atinge outro.

Nível 11	+3	9.000 PO	Nível 21	+5	225.000 PO
Nível 16	+4	45.000 PO	Nível 26	+6	1.125.000 PO

Arma: Atiradeira
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: Nenhum
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando realizar um ataque à distância com esta arma. Depois de resolver o ataque, ele realiza um ataque básico à distância com a mesma arma contra outro alvo a até 2 quadrados do primeiro (considerando o espaço do primeiro alvo como origem do ataque para determinar cobertura).

Arma Rompe-Chão — Nível 8+

As criaturas da terra são as que mais sofrem com os golpes desta arma.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

Arma: Atiradeira, Maça, Machado, Mangual, Picareta
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria e, se possuir as palavras-chaves terra ou planta, o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do personagem.
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque com esta arma. O alvo fica impedido (TR encerra). Se possuir as palavras-chaves terra ou planta, o alvo sofre-5 de penalidade no teste de resistência contra este efeito.

Arma do Sacrifício — Nível 6+

A verdadeira capacidade desta arma se manifesta perante o sacrifício da própria vitalidade do seu portador.

Nível 6	+2	1.800 PO	Nível 21	+5	225.000 PO
Nível 11	+3	9.000 PO	Nível 26	+6	1.125.000 PO
Nível 16	+4	45.000 PO			

Arma: Qualquer uma corpo a corpo
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque com esta arma. O usuário gasta um pulso de cura, mas em vez de recuperar pontos de vida, deixa o alvo enfraquecido até o final do seu próximo turno.

Arma Sanguinária — Nível 13+

Esta arma bebe o sangue de suas vítimas.

Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Arma: Qualquer uma corpo a corpo
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d10 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: O personagem recebe +1 de bônus de item nas jogadas de ataque contra alvos sangrando e um bônus de item igual ao bônus de melhoria da arma nas jogadas de dano contra alvos sangrando.

Arma Sobressalente — Nível 25+

Esta arma de haste se estende quando você ataca inimigos distantes, colocando-os ao seu alcance.

Nível 25	+5	625.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO

Arma: Haste
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: O personagem pode atacar alvos que estão a até 3 quadrados dele, mas ainda assim só pode realizar ataques de oportunidade contra alvos adjacentes.

Arma Sutil — Nível 3+

Simples e discreta, esta arma funciona melhor quando você já tem uma vantagem contra o adversário.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Arma: Qualquer uma corpo a corpo
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Sempre que atacar com vantagem de combate, o personagem causa dano adicional igual ao bônus de melhoria desta arma.

Arma Temerária — Nível 3+

Alguns guerreiros preferem a força à precisão – esta arma é para eles.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Arma: Qualquer uma corpo a corpo, exceto armas de haste
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Encontro): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder antes de realizar um ataque corpo a corpo contra um alvo adjacente. Ele recebe um bônus de poder na jogada de dano do ataque igual a duas vezes o bônus de melhoria da arma e sofre -2 de penalidade na CA até o final do seu próximo turno.

Arma Tenaz — Nível 19+

O portador dessa arma prefere a confiabilidade à sorte.

Nível 19	+4	105.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO
Nível 24	+5	525.000 PO			

Arma: Qualquer uma
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Encontro): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder antes de realizar uma jogada de ataque com esta arma. Jogue duas vezes o dado e escolha o melhor resultado.

Arma do Tirano — Nível 8+

Esta arma de aspecto grosseiro permite que você capitalize sobre as vulnerabilidades do inimigo.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

Arma: Qualquer uma corpo a corpo
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria e o alvo fica derrubado.
Poder (Diário): Ação Mínima. Até o final do próximo turno do personagem, seus ataques com esta arma causam 1d6 de dano adicional por bônus de melhoria contra alvos cegos, derrubados, impedidos ou indefesos.

Arma do Tiro Célere — Nível 3+

Esta arma é recarregada e dispara mais rápido que qualquer outra besta.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Arma: Besta
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: É possível recarregar esta besta usando uma ação livre.
Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem realiza um ataque básico à distância com esta arma.

Arma do Tiro Primoroso — Nível 2+

Esta arma requer um portador astuto e habilidoso que corre de uma proteção para outra enquanto dispara contra os inimigos.

Nível 2	+1	520 PO	Nível 17	+4	65.000 PO
Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Arma: Qualquer uma à distância
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: O personagem causa 1 de dano adicional se nenhum de seus aliados estiver mais próximo do alvo do que ele.
Nível 12 ou 17: 2 de dano adicional.
Nível 22 ou 27: 3 de dano adicional.

Arma de Trama do Caos — Nível 13+

Forjada da quintessência do Caos Elemental, esta arma é capaz de sobrepujar as defesas de demônios.

Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Arma: Qualquer uma
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria, ou +1d12 de dano por bônus de melhoria contra criaturas com resistência variável
Propriedade: Os ataques realizados com esta arma ignoram um valor de resistência variável igual a duas vezes o bônus de melhoria da arma.

Arma da Transferência — Nível 7+

Quando você usa esta arma, seus inimigos precisam se preocupar com suas aflições, pois podem ser afligidas por elas.

Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO
Nível 17	+4	65.000 PO			

Arma: Qualquer uma
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque com esta arma, transferindo para o alvo uma condição ou dano contínuo que o estiver afligindo. A condição ou dano contínuo segue seu curso normal no alvo.

Arma da Transposição — Nível 14+

Usando esta arma, você e o alvo do ataque trocam de lugar.

Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 19	+4	105.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Arma: Qualquer uma
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Encontro ✦ Teleporte): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando atinge um alvo com esta arma. O usuário e o alvo trocam de lugar.

Arma do Trovão — Nível 13+

Esta arma imbui sua munição com eletricidade e é capaz de criar um raio que salta de um alvo para outro.

Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Arma: Qualquer uma à distância
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano elétrico por bônus de melhoria
Poder (Sem Limite ✦ Elétrico): Ação Livre. Todo o dano causado por esta arma passa a ser elétrico. Outra ação livre permite que o dano retorne ao normal.
Poder (Diário ✦ Elétrico): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando realizar um ataque à distância com esta arma. Independente do sucesso do ataque, o usuário realiza um ataque básico à distância com a mesma arma contra outro alvo a até 10 quadrados do, e com linha de efeito até o, primeiro alvo. Todo o dano do ataque secundário é elétrico.

Arma Vampírica — Nível 9+

Esta lâmina suga a vida do oponente, conferindo ao usuário a vitalidade perdida pela criatura.

Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO
Nível 19	+4	105.000 PO			

Arma: Lâmina Leve, Lâmina Pesada
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d4 de dano por bônus de melhoria e o personagem recupera um número de pontos de vida igual ao dano causado pela propriedade decisivo desta arma.
Propriedade: Todo o dano causado por esta arma é necrótico.
Poder (Diário ✦ Cura, Necrótico): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque com esta arma. O ataque causa 1d8 de dano necrótico adicional e o usuário recupera o mesmo número de pontos de vida.
Nível 14 ou 19: 2d8 de dano necrótico adicional e o personagem recupera o mesmo número de pontos de vida.
Nível 24 ou 29: 3d8 de dano necrótico adicional e o personagem recupera o mesmo número de pontos de vida.

Arma da Vanguarda — Nível 3+

Favorecida pelos soldados na linha de frente, esta arma torna qualquer ataque formidável.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Arma: Qualquer uma corpo a corpo
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: O personagem causa 1d8 de dano adicional durante uma investida bem-sucedida.
Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem pode ativar este poder quando realizar uma investida. Se atingir o alvo, todos os aliados do usuário a até 10 quadrados dele recebem +1 de bônus nas jogadas de ataque e recebem o modificador de Carisma do personagem como bônus nas jogadas de dano até o começo do próximo turno dele.

Arma Vigorosa — Nível 8+

Em vez de fendas na armadura, esta arma procura brechas na fortitude do inimigo.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

Arma: Cajado, Maça, Machado, Martelo, Picareta
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando realizar um ataque contra a CA. Em vez disso, o ataque é realizado contra a defesa de Fortitude do alvo.

Arma Vingativa — Nível 5+

Quando a vida de um aliado está em jogo, o portador desta arma se torna um adversário letal.

Nível 5	+1	1.000 PO	Nível 20	+4	125.000 PO
Nível 10	+2	5.000 PO	Nível 25	+5	625.000 PO
Nível 15	+3	25.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO

Arma: Qualquer uma corpo a corpo
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Encontro): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando um ataque atinge um de seus aliados sangrando a até 10 quadrados. Até o final do seu próximo turno, o usuário recebe +2 de bônus de poder nas jogadas de ataque e +1d10 nas jogadas de dano com esta arma contra o atacante.
Nível 15 ou 20: +2d10 de dano.
Nível 25 ou 30: +3d10 de dano.

Armas Unidas — Nível 3+

Uma única arma subitamente se transforma em duas com uma rapidez estonteante.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Arma: Qualquer uma corpo a corpo de uma mão
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Sem Limite): Ação Mínima. O personagem divide esta arma em duas armas idênticas, uma na mão principal e outra na mão inábil. O personagem pode usar outra ação mínima para recombinar as duas armas em uma só. Se possuir o talento Saque Rápido, o personagem pode dividir ou recombinar a arma usando uma ação livre.

Amiga do Salteador — Nível 10+

Ao apanhar um inimigo de surpresa, esta lâmina se mostra tão sagaz quanto seu sorriso.

Nível 10	+2	5.000 PO	Nível 25	+5	625.000 PO
Nível 15	+3	25.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO
Nível 20	+4	125.000 PO			

Arma: Lâmina Leve
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Quando atinge uma criatura com esta arma e causa o dano adicional da característica de classe Ataque Furtivo, o personagem adiciona seu modificador de Carisma à jogada de dano.

Espada do Pacto — Nível 2+

Os bruxos eladrin preferem essas espadas longas sinistras por sua capacidade de combinar ataques físicos e magias com igual eficácia.

Nível 2	+1	520 PO	Nível 17	+4	65.000 PO
Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Arma: Espada Longa
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Se o personagem for um eladrin, esta espada longa funciona como um implemento de bruxo (exceto que o usuário não adiciona o bônus de proficiência da arma às jogadas de ataque dos poderes de bruxo).
Poder (Diário ✦ Teleporte): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando atinge um alvo afetado por sua Maldição do Bruxo com esta arma. O alvo é teleportado um número de quadrados igual a 1 + o bônus de melhoria da arma.

Invasiva — Nível 2+

Mais fina que a maioria das armas do mesmo tipo, esta arma é capaz de passar pelas frestas entre placas de armaduras e até mesmo por defesas mágicas.

Nível 2	+1	520 PO	Nível 17	+4	65.000 PO
Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Arma: Qualquer uma corpo a corpo
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Encontro): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando atinge um inimigo com esta arma. Ele recebe +1 de bônus de poder no próximo ataque contra o mesmo alvo desferido com esta arma.

Lâmina de Bahamut — Nível 19+

Gravada com o símbolo sagrado de Bahamut, esta lâmina de platina permite que seu portador distribua a vingança divina contra seus inimigos ao mesmo tempo em que protege os aliados.

Nível 19 +4 105.000 PO Nível 29 +6 2.625.000 PO
Nível 24 +5 525.000 PO

Arma: Lâmina Pesada
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d10 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Se for um seguidor de Bahamut, o personagem pode usar esta arma como um símbolo sagrado. Quando usada dessa forma, ela adiciona seu bônus de melhoria (mas não seu bônus de proficiência) às jogadas de ataque e dano. Se não for um seguidor de Bahamut, o usuário não recebe os benefícios desta propriedade e não pode utilizar o poder da arma.
Poder (Diário ✦ Energético): Ação Padrão. Explosão contígua 5; contra inimigos; Carisma vs. Reflexos (adicione o bônus de melhoria da arma à jogada de ataque); 2d8 + modificador de Carisma de dano energético. Os aliados do personagem dentro da explosão não sofrem dano e recuperam um número de pontos de vida igual ao modificador de Sabedoria + modificador de Carisma do usuário.
Nível 29: 3d8 + modificador de Carisma de dano energético.



RANDY GALLEGOS

Lâmina do Juramento — Nível 4+

Esta excelente arma de aço desfere golpes letais contra o inimigo que você jurou derrotar.

Nível 4 +1 840 PO Nível 19 +4 105.000 PO
Nível 9 +2 4.200 PO Nível 24 +5 525.000 PO
Nível 14 +3 21.000 PO Nível 29 +6 2.625.000 PO

Arma: Lâmina Leve, Lâmina Pesada
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria, ou +1d10 de dano contra um alvo marcado pelo personagem.
Poder (Diário): Ação Mínima. O próximo ataque contra uma criatura marcada pelo personagem causa 1d6 de dano adicional por bônus de melhoria.

Lâmina da Noite — Nível 12+

Quando o portador desta arma atinge o inimigo num ponto vulnerável, o alvo fica magicamente cego.

Nível 12 +3 13.000 PO Nível 22 +5 325.000 PO
Nível 17 +4 65.000 PO Nível 27 +6 1.625.000 PO

Arma: Lâmina Leve
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: O alvo fica cego até o final do próximo turno do personagem.
Poder (Diário ✦ Zona): Ação Mínima. O personagem cria uma zona numa explosão contígua 2. A zona bloqueia a linha de visão e persiste até o final do próximo turno do usuário.

Lâmina do Sol — Nível 4+

Esta espada dourada e pesada ataca com o poder e a intensidade do sol, queimando os inimigos próximos.

Nível 4 +1 840 PO Nível 19 +4 105.000 PO
Nível 9 +2 4.200 PO Nível 24 +5 525.000 PO
Nível 14 +3 21.000 PO Nível 29 +6 2.625.000 PO

Arma: Lâmina Pesada
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Esta arma pode irradiar luz plena ou penumbra a até 20 quadrados. O personagem controla a intensidade e o alcance da luz.
Poder (Sem Limite ✦ Radiante): Ação Livre. Todo o dano causado por esta arma passa a ser radiante. Outra ação livre permite que o dano retorne ao normal.
Poder (Diário ✦ Radiante): Ação Padrão. O personagem faz com que partículas de luz irrompam da arma e prendam-se aos inimigos. Ele realiza um ataque: Explosão contígua 1; contra inimigos; Força vs. Reflexos (adicione o bônus de melhoria da arma à jogada de ataque); se obtiver sucesso, o alvo sofre 1d8 de dano radiante.
Nível 14 ou 19: 2d8 de dano radiante.
Nível 24 ou 29: Explosão contígua 2; 3d8 de dano radiante.

Lâmina da Sorte — Nível 3+

A sorte favorece os bravos – e o portador desta arma.

Nível 3 +1 680 PO Nível 18 +4 85.000 PO
Nível 8 +2 3.400 PO Nível 23 +5 425.000 PO
Nível 13 +3 17.000 PO Nível 28 +6 2.125.000 PO

Arma: Lâmina Leve, Lâmina Pesada
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem refaz uma jogada de ataque e utiliza o novo resultado, mesmo que seja inferior.

Maça da Cura — Nível 8+

Conforme você ajuda seus aliados, esta arma aumenta a potência de suas curas.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

Arma: Maça
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Quando utiliza um poder que recupera os pontos de vida de um de seus aliados, o personagem adiciona um bônus de item igual ao bônus de melhoria da arma ao valor recuperado.

Manoplas com Garras de Tigre — Nível 8+

Estas manoplas, que conferem o poder de um tigre em pleno bote, têm uma garra afiada que se estende para fora de cada peça.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

Arma: Manoplas com Cravos
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus no deslocamento durante uma investida.
Poder (Diário): Ação Padrão. O personagem realiza uma investida. No final da manobra, o usuário desfere dois ataques básicos corpo a corpo contra o mesmo alvo usando esta arma. Se obtiver sucesso nos dois ataques, o alvo sofre 1d6 de dano adicional.
Nível 13 ou 18: 2d6 de dano adicional.
Nível 23 ou 28: 3d6 de dano adicional.



Martelo do Pacto — Nível 2+

Este martelo de aço escuro é um tesouro apreciado por qualquer bruxo anão que deseja manipular armas e magias com igual eficácia.

Nível 2	+1	520 PO	Nível 17	+4	65.000 PO
Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Arma: Martelo
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Se o personagem for um anão, este martelo funciona como um implemento de bruxo (exceto que o usuário não adiciona o bônus de proficiência da arma às jogadas de ataque dos poderes de bruxo).

Portadora da Sorte — Nível 20+

Esta arma é capaz de transformar o azar em sorte.

Nível 20	+4	125.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO
Nível 25	+5	625.000 PO			

Arma: Qualquer uma
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Quando o personagem obtém um resultado natural de 1 numa jogada de ataque durante um combate ou quando ele é atingido por um sucesso decisivo, a arma recebe uma carga. Não há limite para o número de cargas que a arma pode acumular, mas ela sempre volta a ter 2 cargas depois de um descanso prolongado.
Poder (Sem Limite): Ação Livre. O personagem gasta um número de cargas igual ou menor que o bônus de melhoria da arma e recebe um bônus de poder na próxima jogada de ataque igual a esse valor.

Punhal das Sombras — Nível 22+

O portador desta arma se move como uma sombra silencioso e invisível até atacar, e então torna a desaparecer.

Nível 22	+5	325.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Arma: Lâmina Leve
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário ✦ Ilusão): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando usa esta arma para atingir um alvo contra o qual tem vantagem de combate. O usuário fica invisível até o final do seu próximo turno.

Sina dos Metamorfos — Nível 9+

Esta arma aprisiona uma criatura metamorfa em sua forma atual.

Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO
Nível 19	+4	105.000 PO			

Arma: Lâmina Leve, Lâmina Pesada, Machado
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria, ou +1d12 de dano contra criaturas que não estiverem em sua forma natural.
Propriedade: O personagem recebe +1 de bônus em todas as defesas contra criaturas que não estiverem em sua forma natural.
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque com esta arma. O alvo reverte à sua forma natural e não pode utilizar poderes com a palavra-chave metamorfose (TR encerra).

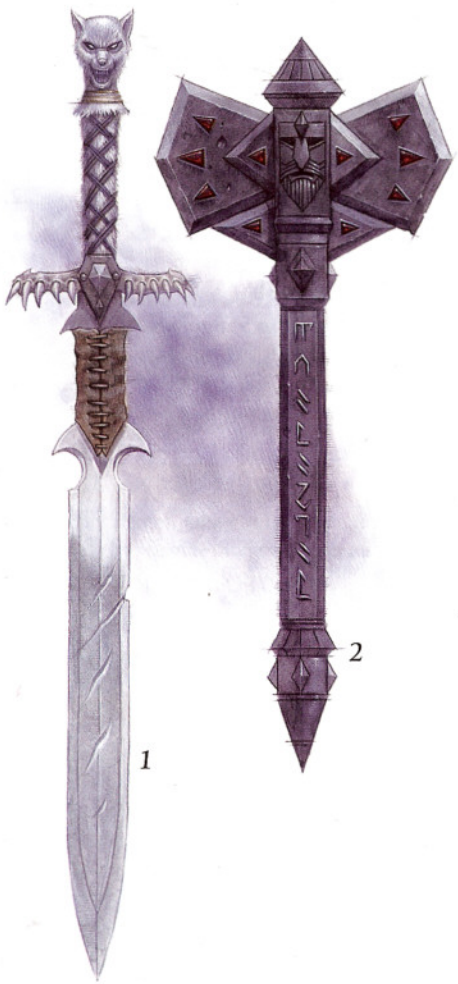
JAMES ZHANG

Sussurro de Avandra — Nível 17+

Os seguidores de Avandra utilizam estas lâminas para canalizar o poder da sorte de sua divindade.

Nível 17 +4 65.000 PO Nível 27 +6 1.625.000 PO
Nível 22 +5 325.000 PO

Arma: Lâmina Leve
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Se for um seguidor de Avandra, o personagem pode usar esta arma como um símbolo sagrado. Quando usada dessa forma, ela adiciona seu bônus de melhoria (mas não seu bônus de proficiência) às jogadas de ataque e dano. Se não for um seguidor de Avandra, o usuário não recebe os benefícios desta propriedade e não pode utilizar o poder da arma.
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem refaz uma jogada de ataque ou dano realizada com esta arma e deve utilizar o novo resultado.



1. Sina dos metamorfos; 2. Arma dilaceradora

BASTÕES

Forjados a partir de estranhas energias místicas, os bastões lançam maldições que atingem a alma do inimigo.

Os bastões costumam ser associados aos bruxos e muitos dos itens descritos abaixo são especialmente potentes nas mãos de um mestre habilidoso.

Os poderes de alguns bastões variam de acordo com o pacto de bruxo a que estão associados. Embora um bruxo não precise optar por um bastão que corresponda ao seu pacto, o poder que tal item proporciona pode trazer grandes benefícios e vantagens ao seu portador.

BASTÕES

Nvl	Nome	Preço (PO)
2	Bastão da Honra Amaldiçoada +1	520
2	Bastão da Maldição Rápida +1	520
3	Bastão da Condução Maligna +1	680
3	Bastão Explosivo +1	680
3	Bastão Malévolo +1	680
4	Bastão do Andarilho das Sombras +1	840
4	Bastão do Draconato +1	840
4	Bastão da Maldição Sanguínea +1	840
6	Bastão Volátil +2	1.800
7	Bastão dos Espinhos Feéricos +2	2.600
7	Bastão da Honra Amaldiçoada +2	2.600
7	Bastão da Maldição Rápida +2	2.600
8	Bastão da Agrestia das Fadas +2	3.400
8	Bastão da Condução Maligna +2	3.400
8	Bastão da Estrela Oculta +2	3.400
8	Bastão Explosivo +2	3.400
8	Bastão Infernal +2	3.400
8	Bastão Malévolo +2	3.400
9	Bastão da Absorção Vital +2	4.200
9	Bastão do Andarilho das Sombras +2	4.200
9	Bastão da Brutalidade +2	4.200
9	Bastão do Draconato +2	4.200
9	Bastão da Maldição Sanguínea +2	4.200
10	Bastão da Distorção Mental +2	5.000
10	Bastão da Luz Estelar +2	5.000
11	Bastão Volátil +3	9.000
12	Bastão dos Espinhos Feéricos +3	13.000
12	Bastão da Honra Amaldiçoada +3	13.000
12	Bastão do Inferno Violento +3	13.000
12	Bastão da Maldição Rápida +3	13.000
13	Bastão da Agrestia das Fadas +3	17.000
13	Bastão da Condução Maligna +3	17.000
13	Bastão da Estrela Oculta +3	17.000
13	Bastão Explosivo +3	17.000
13	Bastão Infernal +3	17.000
13	Bastão Malévolo +3	17.000
14	Bastão de Adamante +3	21.000
14	Bastão da Absorção Vital +3	21.000
14	Bastão do Andarilho das Sombras +3	21.000
14	Bastão da Brutalidade +3	21.000

BASTÕES (continuação)

Nvl	Nome	Preço (PO)
14	Bastão do Draconato +3	21.000
14	Bastão Forjado a Sangue +3	21.000
14	Bastão do Funesto +3	21.000
14	Bastão da Maldição Sanguínea +3	21.000
15	Bastão da Distorção Mental +3	25.000
15	Bastão da Luz Estelar +3	25.000
15	Bastão da Vulnerabilidade +3	25.000
16	Bastão Volátil +4	45.000
17	Bastão do Espinho de Sangue +4	65.000
17	Bastão dos Espinhos Feéricos +4	65.000
17	Bastão da Honra Amaldiçoada +4	65.000
17	Bastão do Inferno Violento +4	65.000
17	Bastão da Maldição Rápida +4	65.000
18	Bastão da Agrestia das Fadas +4	85.000
18	Bastão da Condução Maligna +4	85.000
18	Bastão Estelar +4	85.000
18	Bastão da Estrela Oculta +4	85.000
18	Bastão Explosivo +4	85.000
18	Bastão Feérico +4	85.000
18	Bastão Infernal +4	85.000
18	Bastão do Infernal +4	85.000
18	Bastão Malévolo +4	85.000
19	Bastão de Adamante +4	105.000
19	Bastão da Absorção Vital +4	105.000
19	Bastão do Andarilho das Sombras +4	105.000
19	Bastão da Brutalidade +4	105.000
19	Bastão do Draconato +4	105.000
19	Bastão Forjado a Sangue +4	105.000
19	Bastão do Funesto +4	105.000
19	Bastão da Maldição Sanguínea +4	105.000
20	Bastão da Distorção Mental +4	125.000
20	Bastão da Luz Estelar +4	125.000
20	Bastão da Vulnerabilidade +4	125.000
21	Bastão Volátil +5	225.000
22	Bastão da Cria das Estrelas +5	325.000
22	Bastão do Espinho de Sangue +5	325.000
22	Bastão dos Espinhos Feéricos +5	325.000
22	Bastão da Honra Amaldiçoada +5	325.000
22	Bastão do Inferno Violento +5	325.000
22	Bastão da Maldição Rápida +5	325.000
23	Bastão da Agrestia das Fadas +5	425.000
23	Bastão da Condução Maligna +5	425.000
23	Bastão Estelar +5	425.000
23	Bastão da Estrela Oculta +5	425.000
23	Bastão Explosivo +5	425.000
23	Bastão Feérico +5	425.000
23	Bastão Infernal +5	425.000
23	Bastão do Infernal +5	425.000
23	Bastão Malévolo +5	425.000
24	Bastão de Adamante +5	525.000
24	Bastão da Absorção Vital +5	525.000
24	Bastão do Andarilho das Sombras +5	525.000
24	Bastão da Brutalidade +5	525.000
24	Bastão do Draconato +5	525.000
24	Bastão Forjado a Sangue +5	525.000
24	Bastão do Funesto +5	525.000

BASTÕES (continuação)

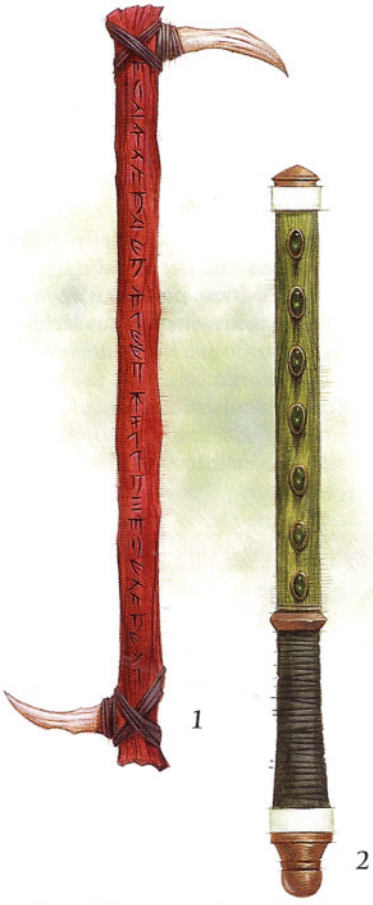
Nvl	Nome	Preço (PO)
24	Bastão da Maldição Sanguínea +5	525.000
25	Bastão da Distorção Mental +5	625.000
25	Bastão da Luz Estelar +5	625.000
25	Bastão da Vulnerabilidade +5	625.000
26	Bastão Volátil +6	1.125.000
27	Bastão da Cria das Estrelas +6	1.625.000
27	Bastão do Espinho de Sangue +6	1.625.000
27	Bastão dos Espinhos Feéricos +6	1.625.000
27	Bastão da Honra Amaldiçoada +6	1.625.000
27	Bastão do Inferno Violento +6	1.625.000
27	Bastão da Maldição Rápida +6	1.625.000
28	Bastão da Agrestia das Fadas +6	2.125.000
28	Bastão da Condução Maligna +6	2.125.000
28	Bastão Estelar +6	2.125.000
28	Bastão da Estrela Oculta +6	2.125.000
28	Bastão Explosivo +6	2.125.000
28	Bastão Feérico +6	2.125.000
28	Bastão Infernal +6	2.125.000
28	Bastão do Infernal +6	2.125.000
28	Bastão Malévolo +6	2.125.000
29	Bastão de Adamante +6	2.625.000
29	Bastão da Absorção Vital +6	2.625.000
29	Bastão do Andarilho das Sombras +6	2.625.000
29	Bastão da Brutalidade +6	2.625.000
29	Bastão do Draconato +6	2.625.000
29	Bastão Forjado a Sangue +6	2.625.000
29	Bastão do Funesto +6	2.625.000
29	Bastão da Maldição Sanguínea +6	2.625.000
30	Bastão da Distorção Mental +6	3.125.000
30	Bastão da Luz Estelar +6	3.125.000
30	Bastão da Vulnerabilidade +6	3.125.000

Bastão da Absorção Vital — Nível 9+

Este bastão permite que seu portador drene a vido do inimigo, transferindo-a para um aliado ou para si mesmo.

Nível 9 +2 4.200 PO
Nível 14 +3 21.000 PO
Nível 19 +4 105.000 PO
Nível 24 +5 525.000 PO
Nível 29 +6 2.625.000 PO

Implemento (Bastão)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando roga sua Maldição do Bruxo sobre um alvo. O alvo sofre 3 de dano contínuo (TR encerra). Sempre que o inimigo sofrer o dano contínuo deste poder, o personagem ou um de seus aliados a até 5 quadrados recupera o mesmo número de pontos de vida.
Nível 14: 5 de dano contínuo.
Nível 19: 8 de dano contínuo.
Nível 24: 10 de dano contínuo.
Nível 29: 15 de dano contínuo.



1. *Bastão da maldição sanguínea; 2. Bastão da absorção vital*

Bastão de Adamante — Nível 14+

Extraído da rocha meteorítica alojada no interior da crosta terrestre, este metal gera bastões que brilham com uma luz penetrante.

Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 19	+4	105.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Implemento (Bastão)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d10 de dano radiante por bônus de melhoria
Propriedade: O dano radiante causado por este bastão ignora um número de pontos de resistência vs. radiante igual a duas vezes o bônus de melhoria do implemento.

Bastão da Agrestia das Fadas — Nível 8+

Criado com uma madeira exótica da Agrestia das Fadas, este bastão aprimora a habilidade de seu portador de se teleportar usando o pacto feérico.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

Implemento (Bastão)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria, ou +1d10 de dano por bônus de melhoria com poderes do pacto feérico.
Propriedade: Quando ativa a dádiva de seu pacto feérico, o personagem pode se teleportar um número adicional de quadrados igual ao bônus de melhoria do bastão.
Poder (Encontro ✦ Teleporte): Ação de Movimento. O personagem se teleporta um número de quadrados igual a 3 + o bônus de melhoria do bastão.

Bastão do Andarilho das Sombras — Nível 4+

Empunhando este bastão envolto em trevas, as sombras que se juntam ao seu redor parecem mais intensas para aqueles que você amaldiçoou.

Nível 4	+1	840 PO	Nível 19	+4	105.000 PO
Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Implemento (Bastão)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Sempre que rogar sua Maldição do Bruxo sobre um alvo, o personagem adquire ocultação contra este alvo até o final do seu próximo turno.

Bastão da Brutalidade — Nível 9+

Este bastão de vidro pune de forma brutal aqueles que você amaldiçoa.

Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO
Nível 19	+4	105.000 PO			

Implemento (Bastão)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria, ou +1d8 de dano por bônus de melhoria contra alvos sob a Maldição do Bruxo do personagem.
Propriedade: O personagem refaz todas as jogadas do dano adicional da Maldição do Bruxo que resultarem em 1.
Nível 19 ou 24: Refaça todas as jogadas que resultarem em 1 e 2.
Nível 29: Refaça todas as jogadas que resultarem em 1, 2 e 3.

Bastão da Condução Maligna — Nível 3+

A ponta deste bastão ostenta um cristal fosco que permite ao usuário usar seus poderes pessoais de teleporte como arma.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Implemento (Bastão)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria e o alvo é teleportado um número de quadrados igual ao bônus de melhoria do bastão.
Poder (Diário ✦ Teleporte): Ação de Movimento. O personagem, um de seus aliados a até 5 quadrados e um inimigo a ate 5 quadrados são teleportados um número de quadrados igual ao bônus de melhoria do bastão.

Bastão da Cria das Estrelas — Nível 22+

Este bastão retorcido permite que seu portador acesse o poder de uma entidade insana conhecida como Cria das Estrelas. O bastão se nutre de seus ataques mais devastadores.

Nível 22	+5	325.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Implemento (Bastão)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano por bônus de melhoria e o personagem pode gastar um pulso de cura.
Propriedade: Os ataques realizados com este bastão obtêm sucesso decisivo num resultado natural de 19 ou 20.

Bastão da Distorção Mental — Nível 10+

Seus inimigos podem ter a mente fraca, mas este implemento as torna ainda mais frágeis.

Nível 10 +2 5.000 PO
Nível 15 +3 25.000 PO
Nível 20 +4 125.000 PO
Nível 25 +5 625.000 PO
Nível 30 +6 3.125.000 PO

Implemento (Bastão)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano psíquico por bônus de melhoria
Propriedade: Quando o personagem roga sua Maldição do Bruxo sobre um alvo, este adquire vulnerabilidade a dano psíquico igual ao bônus de melhoria do bastão até o final do próximo turno do usuário.

Bastão do Draconato — Nível 4+

A ponta deste cetro escamoso tem a forma da cabeça de um dragão feroz.

Nível 4 +1 840 PO
Nível 9 +2 4.200 PO
Nível 14 +3 21.000 PO
Nível 19 +4 105.000 PO
Nível 24 +5 525.000 PO
Nível 29 +6 2.625.000 PO

Implemento (Bastão)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Quando o personagem utiliza um poder usando este bastão, o dano causado é do mesmo tipo do *sopro dracônico* do personagem.
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando atinge um alvo sob sua Maldição do Bruxo com um poder arcano usando este bastão. Até o final do seu próximo turno, quando ataca com seu *sopro de dragão*, o usuário pode forçar o alvo a exalar o ataque em seu lugar, numa direção escolhida por ele. Considere o alvo como o quadrado de origem da rajada; o alvo também sofre o ataque.

Bastão do Espinho de Sangue — Nível 17+

Este bastão tem sede do sangue de suas presas e igualmente do sangue de seu mestre.

Nível 17 +4 65.000 PO
Nível 22 +5 325.000 PO
Nível 27 +6 1.625.000 PO

Implemento (Bastão)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano por bônus de melhoria, ou +1d10 de dano por bônus de melhoria se o personagem ou se o alvo estiver sangrando.
Propriedade: O personagem recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque usando este bastão se ele ou o alvo estiver sangrando. Este bônus é cumulativo se tanto o personagem quanto o alvo estiverem sangrando.
Poder (Diário ✦ Cura): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém um sucesso decisivo num ataque usando este bastão. O usuário drena um pulso de cura do alvo e o adiciona ao seu total. Se estiver com seu máximo de pulsos de cura, em vez disso o personagem recupera um número de pontos de vida igual ao seu valor do pulso de cura.

Bastão dos Espinhos Feéricos — Nível

Formado por um caule e uma estranha raiz bulbosa, este bastão pe emanar um líquido vaporoso e tóxico durante o combate. Sua m envenena até mesmo os inimigos que normalmente seriam imun

Nível 7 +2 2.600 PO
Nível 12 +3 13.000 PO
Nível 17 +4 65.000 PO
Nível 22 +5 325.000 P
Nível 27 +6 1.625.000 P

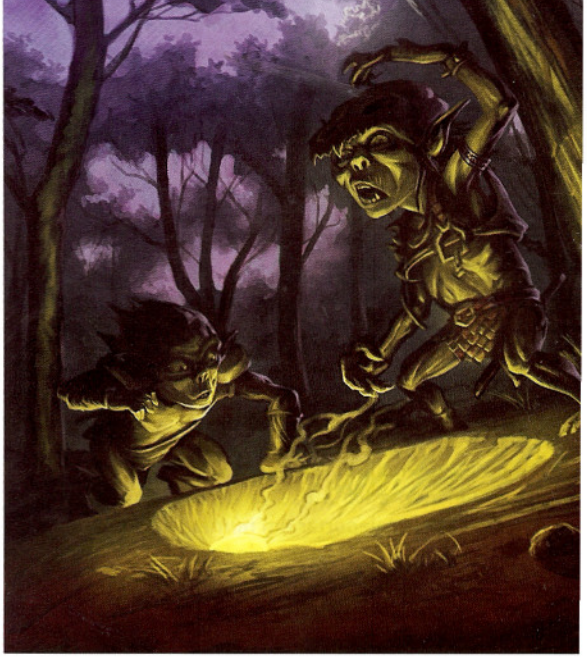
Implemento (Bastão)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano venenoso por bônus de melhoria
Propriedade: Quando o personagem roga sua Maldição do xo sobre um alvo, este perde sua resistência contra dan efeitos venenosos (TR encerra).
Nível 18 ou 23: A criatura também adquire vulnerabilidad vs. venenoso.
Nível 28: A criatura também adquire vulnerabilidade 1 venenoso.

Bastão Estelar — Nível 1

Criado com metais refinados de meteoritos, este bastão escuro ci com pequenos pontos de luz. Ele permite que seu portador adq acesso temporário aos poderes associados ao pacto estelar.

Nível 18 +4 85.000 PO
Nível 23 +5 425.000 PO
Nível 28 +6 2.125.000 P

Implemento (Bastão)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano radiante por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Mínima. Até o final do encontro, ser que utilizar um poder de bruxo que possui um efeito ad nal para o pacto estelar, o personagem recebe os benefíci poder mesmo se não possuir tal pacto.



Bastão da Estrela Oculta — Nível 8+

Formado de pedras iridescentes extraídas do Reino Distante, este bastão aprimora a dádiva do pacto estelar, aumentando seus poderes e também auxiliando seus aliados.

Nível 8 +2 3.400 PO
Nível 13 +3 17.000 PO
Nível 18 +4 85.000 PO
Nível 23 +5 425.000 PO
Nível 28 +6 2.125.000 PO

Implemento (Bastão)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria, ou +1d8 de dano por bônus de melhoria com poderes do pacto estelar.
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando ativa sua dádiva do pacto estelar. Os aliados do usuário a até um número de quadrados igual ao bônus de melhoria deste bastão recebem +1 de bônus em uma única jogada de d20 até o final do próximo turno do personagem.
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando ativa sua dádiva do pacto estelar. Adicione o bônus de melhoria deste bastão ao bônus concedido pelo pacto.

Bastão Explosivo — Nível 3+

Este bastão esculpido permite que você atinja vários inimigos com uma rajada mística.

Nível 3 +1 680 PO
Nível 8 +2 3.400 PO
Nível 13 +3 17.000 PO
Nível 18 +4 85.000 PO
Nível 23 +5 425.000 PO
Nível 28 +6 2.125.000 PO

Implemento (Bastão)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando desfere sua *rajada mística* usando este bastão. Ele pode atacar uma ou duas criaturas.
Nível 18, 23 ou 28: O personagem pode atacar uma, duas ou três criaturas.

Bastão Feérico — Nível 18+

O excêntrico poder arcano das fadas pode ser canalizado por este bastão, permitindo que você receba temporariamente os benefícios do pacto feérico.

Nível 18 +4 85.000 PO
Nível 23 +5 425.000 PO
Nível 28 +6 2.125.000 PO

Implemento (Bastão)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano psíquico por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Mínima. Até o final do encontro, sempre que utilizar um poder de bruxo que possui um efeito adicional para o pacto feérico, o personagem recebe os benefícios do poder mesmo se não possuir tal pacto.

Bastão Forjado a Sangue — Nível 14+

Ao ser ferido, o usuário canaliza sua fúria através deste potente instrumento.

Nível 14 +3 21.000 PO
Nível 19 +4 105.000 PO
Nível 24 +5 525.000 PO
Nível 29 +6 2.625.000 PO

Implemento (Bastão)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando sofre dano, desferindo um ataque básico à distância usando este bastão contra a criatura que causou o dano. Se obtiver sucesso, o personagem recebe 10 pontos de vida temporários.
Nível 24 ou 29: 15 pontos de vida temporários.

Bastão do Funesto — Nível 14+

Este bastão permite que a maldição do portador faça o inimigo se consumir em mágoa e tristeza.

Nível 14 +3 21.000 PO
Nível 19 +4 105.000 PO
Nível 24 +5 525.000 PO
Nível 29 +6 2.625.000 PO

Implemento (Bastão)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando roga sua Maldição do Bruxo sobre um alvo. O alvo fica dominado pela tristeza e sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra).

Bastão da Honra Amaldiçoada — Nível 2+

Ao usar este implemento, você consegue canalizar o poder de sua maldição para aumentar suas defesas.

Nível 2 +1 520 PO
Nível 7 +2 2.600 PO
Nível 12 +3 13.000 PO
Nível 17 +4 65.000 PO
Nível 22 +5 325.000 PO
Nível 27 +6 1.625.000 PO

Implemento (Bastão)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Sempre que rogar sua Maldição do Bruxo sobre um alvo, o personagem recebe +1 de bônus de poder nas defesas de Fortitude, Reflexos e Vontade até o final do seu próximo turno.

Bastão Infernal — Nível 18+

Este bastão extrai poder infernal, concedendo ao usuário os poderes de um bruxo treinado na manipulação dessas forças.

Nível 18 +4 85.000 PO
Nível 23 +5 425.000 PO
Nível 28 +6 2.125.000 PO

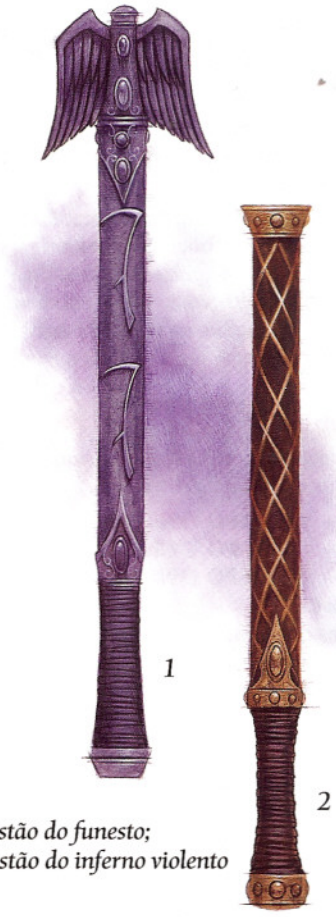
Implemento (Bastão)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano flamejante por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Mínima. Até o final do encontro, sempre que utilizar um poder de bruxo que possui um efeito adicional para o pacto infernal, o personagem recebe os benefício do poder mesmo se não possuir tal pacto.

Bastão do Infernal — Nível 8+

Este bastão amplia sua capacidade de extrair vida dos inimigos usando o pacto infernal.

Nível 8 +2 3.400 PO
Nível 13 +3 17.000 PO
Nível 18 +4 85.000 PO
Nível 23 +5 425.000 PO
Nível 28 +6 2.125.000 PO

Implemento (Bastão)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria, ou +1d10 de dano por bônus de melhoria com poderes do pacto infernal.
Propriedade: Quando ativar a dádiva de seu pacto infernal, o personagem pode adicionar o bônus de melhoria deste bastão ao número de pontos de vida temporários recebidos.
Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem recebe um número de pontos de vida temporários igual ao seu nível + seu modificador de Inteligência.



1. Bastão do funesto;
2. Bastão do inferno violento

Bastão do Inferno Violento — Nível 12+

As chamas que você cria com este bastão duram mais tempo e se espalham entre os inimigos.

Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 17	+4	65.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Implemento (Bastão)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano flamejante por bônus de melhoria
Poder (Diário ✦ Flamejante): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando causa dano flamejante com um poder arcano usando este bastão. O alvo sofre 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra). Sempre que o alvo sofrer este dano contínuo, as criaturas adjacentes a ele sofrem o mesmo dano flamejante.
Nível 17 ou 22: 10 de dano flamejante contínuo (TR encerra).
Nível 27: 15 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

Bastão da Luz Estelar — Nível 10+

Este bastão faz com que os alvos que você amaldiçoa sintam toda a força da radiação que você recolhe de estrelas distantes.

Nível 10	+2	5.000 PO	Nível 25	+5	625.000 PO
Nível 15	+3	25.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO
Nível 20	+4	125.000 PO			

Implemento (Bastão)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano radiante por bônus de melhoria
Propriedade: Quando o personagem roga sua Maldição do Bruxo sobre um alvo, este adquire vulnerabilidade a dano radiante igual ao bônus de melhoria do bastão até o final do próximo turno do usuário.

Bastão da Maldição Rápida — Nível 2+

Com este bastão, você é capaz de amaldiçoar qualquer criatura em seu campo de visão com uma rapidez maior que o normal.

Nível 2	+1	520 PO	Nível 17	+4	65.000 PO
Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Implemento (Bastão)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Encontro): Ação Livre. O personagem roga sua Maldição do Bruxo sobre um alvo em sua linha de visão.

Bastão da Maldição Sanguínea — Nível 4+

Este bastão permite que seu portador empregue sua dádiva do pacto com maior frequência.

Nível 4	+1	840 PO	Nível 19	+4	105.000 PO
Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Implemento (Bastão)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: A dádiva do pacto do personagem também é ativada quando uma criatura sob sua Maldição do Bruxo fica sangrando depois de ser atingida por um ataque realizado com este bastão (ela continua sendo ativada quando o personagem reduz um alvo a 0 ponto de vida ou menos).

Bastão Malévolo — Nível 3+

Este bastão amplia a severidade de sua maldição.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Implemento (Bastão)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d10 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Quando causa o dano de sua Maldição do Bruxo usando este bastão, o personagem joga d8s em vez de d6s.

Bastão Volátil — Nível 6+

Usando este bastão, você pode abrir mão de sua maldição para tornar um ataque mais potente.

Nível 6	+2	1.800 PO	Nível 21	+5	225.000 PO
Nível 11	+3	9.000 PO	Nível 26	+6	1.125.000 PO
Nível 16	+4	45.000 PO			

Implemento (Bastão)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: Nenhum
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando causa o dano de sua Maldição do Bruxo. O usuário causa dois dados de dano adicional, mas depois do ataque, não está mais sob o efeito da maldição – embora o bruxo possa voltar a amaldiçoá-lo normalmente. Se esse ataque reduzir o alvo a 0 ponto de vida ou menos, a dádiva do pacto do personagem é ativada normalmente.

WAYNE ENGLAND

Bastão da Vulnerabilidade — Nível 15+

Este bastão se adapta às fraquezas dos indivíduos que você amaldiçoa.

Nível 15 +3 25.000 PO Nível 25 +5 625.000 PO
Nível 20 +4 125.000 PO Nível 30 +6 3.125.000 PO

Implemento (Bastão)

Melhoria: Jogadas de ataque e dano

Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria, ou +1d8 de dano por bônus de melhoria contra alvos amaldiçoados.

Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando roga sua Maldição do Bruxo sobre um alvo. Até o final do próximo turno do usuário, o alvo adquire vulnerabilidade 10 a todos os seus ataques.

Nível 25 ou 30: Vulnerabilidade 15.

CAJADOS

Um cajado é mais que um implemento – mais que um apoio físico. É um amigo em quem se apoiar, e um aliado para protegê-lo.

Preferidos pelos magos mais conservadores, os cajados geralmente oferecem proteção aos seus portadores. Contudo, alguns também prestam auxílio arcano poderoso durante o combate.

CAJADOS

Nvl	Nome	Preço (PO)
2	Cajado Defensivo +1	520
2	Cajado de Maestria dos Mísseis +1	520
2	Cajado Mnemônico +1	520
2	Cajado Utilitário +1	520
3	Cajado da Defesa Definitiva +1	680
3	Cajado Energético +1	680
3	Cajado das Mãos Espectrais +1	680
3	Cajado das Raízes Térreas +1	680
3	Cajado da Ruína +1	680
4	Cajado do Enxame Feérico +1	840
4	Cajado da Luz +1	840
4	Cajado da Visão Sem Igual +1	840
5	Cajado do Arquiteto +1	1.000
7	Cajado Defensivo +2	2.600
7	Cajado de Maestria dos Mísseis +2	2.600
7	Cajado Mnemônico +2	2.600
7	Cajado da Serpente +2	2.600
7	Cajado Utilitário +2	2.600
8	Cajado da Defesa Definitiva +2	3.400
8	Cajado Energético +2	3.400
8	Cajado das Mãos Espectrais +2	3.400
8	Cajado das Raízes Térreas +2	3.400
8	Cajado da Ruína +2	3.400
9	Cajado do Enxame Feérico +2	4.200
9	Cajado da Luz +2	4.200
9	Cajado do Primor Elemental +2	4.200
9	Cajado da Visão Sem Igual +2	4.200
10	Cajado do Arquiteto +2	5.000
10	Cajado de Ácido e Chamas +2	5.000
10	Cajado Coletor +2	5.000
12	Cajado Defensivo +3	13.000
12	Cajado de Maestria dos Mísseis +3	13.000

CAJADOS (continuação)

Nvl	Nome	Preço (PO)
12	Cajado Mnemônico +3	13.000
12	Cajado da Morte Abrasadora +3	13.000
12	Cajado da Serpente +3	13.000
12	Cajado Utilitário +3	13.000
13	Cajado Confiável +3	17.000
13	Cajado da Defesa Definitiva +3	17.000
13	Cajado Energético +3	17.000
13	Cajado das Mãos Espectrais +3	17.000
13	Cajado das Raízes Térreas +3	17.000
13	Cajado da Ruína +3	17.000
14	Cajado Acelerador +3	21.000
14	Cajado do Enxame Feérico +3	21.000
14	Cajado da Luz +3	21.000
14	Cajado do Primor Elemental +3	21.000
14	Cajado da Transposição +3	21.000
14	Cajado da Visão Sem Igual +3	21.000
15	Cajado do Arquiteto +3	25.000
15	Cajado de Ácido e Chamas +3	25.000
15	Cajado Coletor +3	25.000
15	Cajado Golpeador +3	25.000
17	Cajado Defensivo +4	65.000
17	Cajado de Maestria dos Mísseis +4	65.000
17	Cajado Mnemônico +4	65.000
17	Cajado da Morte Abrasadora +4	65.000
17	Cajado da Serpente +4	65.000
17	Cajado Utilitário +4	65.000
18	Cajado Confiável +4	85.000
18	Cajado da Corrosão +4	85.000
18	Cajado da Defesa Definitiva +4	85.000
18	Cajado Energético +4	85.000
18	Cajado das Mãos Espectrais +4	85.000
18	Cajado das Raízes Térreas +4	85.000
18	Cajado da Ruína +4	85.000
19	Cajado Acelerador +4	105.000
19	Cajado do Enxame Feérico +4	105.000
19	Cajado da Luz +4	105.000
19	Cajado do Primor Elemental +4	105.000
19	Cajado da Transposição +4	105.000
19	Cajado da Visão Sem Igual +4	105.000
20	Cajado do Arquiteto +4	125.000
20	Cajado de Ácido e Chamas +4	125.000
20	Cajado Coletor +4	125.000
20	Cajado Golpeador +4	125.000
22	Cajado Defensivo +5	325.000
22	Cajado de Maestria dos Mísseis +5	325.000
22	Cajado Mnemônico +5	325.000
22	Cajado da Morte Abrasadora +5	325.000
22	Cajado da Serpente +5	325.000
22	Cajado da Torre de Ferro +5	325.000
22	Cajado Utilitário +5	325.000
23	Cajado Confiável +5	425.000
23	Cajado da Corrosão +5	425.000
23	Cajado da Defesa Definitiva +5	425.000
23	Cajado Energético +5	425.000
23	Cajado das Mãos Espectrais +5	425.000
23	Cajado das Raízes Térreas +5	425.000

CAJADOS (continuação)

Nvl	Nome	Preço (PO)
23	Cajado da Ruína +5	425.000
24	Cajado Acelerador +5	525.000
24	Cajado do Enxame Feérico +5	525.000
24	Cajado da Luz +5	525.000
24	Cajado do Primor Elemental +5	525.000
24	Cajado da Transposição +5	525.000
24	Cajado da Visão Sem Igual +5	525.000
25	Cajado do Arquiteto +5	625.000
25	Cajado de Ácido e Chamas +5	625.000
25	Cajado Coletor +5	625.000
25	Cajado do Destino +5	625.000
25	Cajado Golpeador +5	625.000
27	Cajado Defensivo +6	1.625.000
27	Cajado de Maestria dos Mísseis +6	1.625.000
27	Cajado Mnemônico +6	1.625.000
27	Cajado da Morte Abrasadora +6	1.625.000
27	Cajado da Serpente +6	1.625.000
27	Cajado da Torre de Ferro +6	1.625.000
27	Cajado Utilitário +6	1.625.000
28	Cajado Confiável +6	2.125.000
28	Cajado da Corrosão +6	2.125.000
28	Cajado da Defesa Definitiva +6	2.125.000
28	Cajado Energético +6	2.125.000
28	Cajado das Mãos Espectrais +6	2.125.000
28	Cajado das Raízes Térreas +6	2.125.000
28	Cajado da Ruína +6	2.125.000
29	Cajado Acelerador +6	2.625.000
29	Cajado do Enxame Feérico +6	2.625.000
29	Cajado da Luz +6	2.625.000
29	Cajado do Primor Elemental +6	2.625.000
29	Cajado da Transposição +6	2.625.000
29	Cajado da Visão Sem Igual +6	2.625.000
30	Cajado do Arquiteto +6	3.125.000
30	Cajado de Ácido e Chamas +6	3.125.000
30	Cajado Coletor +6	3.125.000
30	Cajado do Destino +6	3.125.000
30	Cajado Golpeador +6	3.125.000

Cajado Acelerador — Nível 14+

As bruxas da Torre Branca eram conhecidas por sua capacidade de combinar diferentes formas de magia usando cajados como este.

Nível 14 +3 21.000 PO | Nível 24 +5 525.000 PO
Nível 19 +4 105.000 PO | Nível 29 +6 2.625.000 PO

Implemento (Cajado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque com um poder diário usando este cajado. O usuário usa imediatamente um poder sem limites.

Cajado de Ácido e Chamas — Nível 10+

Este cajado de metal parece carbonizado e corroído por ácido e concede ao seu portador o poder de abrasar os inimigos com ácido e chamas.

Nível 10 +2 5.000 PO | Nível 25 +5 625.000 PO
Nível 15 +3 25.000 PO | Nível 30 +6 3.125.000 PO
Nível 20 +4 125.000 PO

Implemento (Cajado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano ácido e flamejante por bônus de melhoria
Poder (Sem Limite ✦ Ácido): Ação Livre. Todo o dano flamejante causado por este cajado é considerado ácido. Outra ação livre permite que o dano retorne ao normal.
Poder (Sem Limite ✦ Flamejante): Ação Livre. Todo o dano ácido causado por este cajado é considerado flamejante. Outra ação livre permite que o dano retorne ao normal.

Cajado do Arquiteto — Nível 5+

Motivos elementais e arquitetônicos estilizados adornam este cajado, que o ajuda a controlar magias que criam barreiras ou modificam o terreno.

Nível 5 +1 1.000 PO | Nível 20 +4 125.000 PO
Nível 10 +2 5.000 PO | Nível 25 +5 625.000 PO
Nível 15 +3 25.000 PO | Nível 30 +6 3.125.000 PO

Implemento (Cajado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Adicione um número de quadrados igual ao bônus de melhoria deste cajado à área de uma zona ou muralha criada com o implemento.
Poder (Diário): Ação Padrão. O personagem pode moldar uma muralha conjurada por ele. Pelo menos um dos quadrados da muralha deve permanecer no mesmo lugar.

Cajado Coletor — Nível 10+

A esfera de vidro translúcido na ponta deste cajado se transforma numa bola de pura energia quando o portador é atingido por uma magia.

Nível 10 +2 5.000 PO | Nível 25 +5 625.000 PO
Nível 15 +3 25.000 PO | Nível 30 +6 3.125.000 PO
Nível 20 +4 125.000 PO

Implemento (Cajado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando sofre dano de um ataque com a palavra-chave elétrico, energético, flamejante, necrótico ou radiante. O personagem sofre metade do dano do ataque e recebe +2 de bônus de poder nas jogadas de ataque e +10 de bônus de poder nas jogadas de dano na próxima vez que realizar um ataque com as palavras-chaves arcano e implemento.

Cajado Confiável — Nível 13+

Nenhum poder é desperdiçado quando se empunha este sólido cajado de carvalho.

Nível 13 +3 17.000 PO | Nível 23 +5 425.000 PO
Nível 18 +4 85.000 PO | Nível 28 +6 2.125.000 PO

Implemento (Cajado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando não atinge nenhum dos alvos de um ataque com um poder por encontro usando este cajado. O poder não é utilizado.

Cajado da Corrosão — Nível 18+

Incrustado com lascas de jade, este cajado devora a carne do inimigo com um ácido poderoso.

Nível 18	+4	85.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 23	+5	425.000 PO			

Implemento (Cajado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano ácido por bônus de melhoria
Propriedade: Os ataque corpo a corpo realizado com este cajado causam 1d6 de dano ácido adicional.
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando fracassa num ataque com a palavra-chave ácido usando este cajado. O usuário refaz a jogada de ataque e utiliza o segundo resultado.

Cajado Defensivo — Nível 2+

Este cajado aumenta sua resistência contra todos os tipos de ataques.

Nível 2	+1	520 PO	Nível 17	+4	65.000 PO
Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Implemento (Cajado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: O personagem recebe +1 de bônus de item nas defesas de Fortitude, Reflexos e Vontade. Se possuir a característica de classe Cajado de Defesa, o usuário também recebe +1 de bônus de item na CA.

Cajado da Defesa Definitiva — Nível 3+

Este resistente cajado de madeira pode não ser o implemento favorito dos magos de guerra, mas muitos desejam a segurança que ele oferece.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Implemento (Cajado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Quanto o personagem utiliza a característica de classe Cajado de Defesa, o bônus na defesa aumenta em um valor igual ao bônus de melhoria deste cajado.

Cajado do Destino — Nível 25+

A ponta deste item poderoso ostenta a cabeça negra de um corvo com olhos de diamante. Ele influencia seu destino, aumentando suas chances de sobrevivência e o permitindo agir quando os demais não são rápidos o suficiente.

Nível 25	+5	625.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO

Implemento (Cajado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Quando um ataque usando este cajado reduz um alvo a 0 ponto de vida ou menos, o personagem pode gastar um pulso de cura.
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando reduz um alvo a 0 ponto de vida ou menos com um ataque usando este cajado. O usuário recebe uma ação padrão.

Cajado Energético — Nível 3+

Utilize este cajado para derrubar seus inimigos e arrastá-los pelo chão.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Implemento (Cajado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano energético por bônus de melhoria e o alvo fica derrubado.
Poder (Diário ✦ Energético): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque com a palavra-chave energético usando este cajado. O alvo do ataque é conduzido um número de quadrados igual ao bônus de melhoria deste cajado.

Cajado do Enxame Feérico — Nível 4+

Este cajado parece ter insetos escavadores movendo-se sob sua superfície. Quando empregado para atacar, ele é capaz de liberar essas pragas mágicas contra seus inimigos.

Nível 4	+1	840 PO	Nível 19	+4	105.000 PO
Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Implemento (Cajado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: O alvo fica pasmo até o começo do próximo turno do personagem devido às ferroadas de insetos mágicos.
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque usando este cajado. O alvo fica pasmo até o começo do próximo turno do personagem devido às ferroadas de insetos mágicos.

Cajado Golpeador — Nível 15+

Este cajado de aço é o preferido dos magos que gostam de lutar na linha de frente do combate.

Nível 15	+3	25.000 PO	Nível 25	+5	625.000 PO
Nível 20	+4	125.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO

Implemento (Cajado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano por bônus de melhoria, ou +1d10 de dano por bônus de melhoria quando usado como arma.
Propriedade: O personagem pode realizar ataques básicos corpo a corpo com este cajado. Esse é um ataque de Inteligência vs. CA, sendo que o bônus de melhoria do implemento se aplica às jogadas de ataque e dano.

Cajado da Luz — Nível 4+

Os clérigos e paladinos não são os únicos com poderes radiantes capazes de queimar os mortos-vivos.

Nível 4	+1	840 PO	Nível 19	+4	105.000 PO
Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Implemento (Cajado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano radiante por bônus de melhoria
Poder (Diário ✦ Radiante): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando o poder de mago *luz* estiver afetando o cajado. Pela duração da magia, qualquer criatura morta-viva que começar seu turno dentro da área iluminada sofre dano radiante igual ao bônus de melhoria do cajado.

Cajado de Maestria dos Mísseis — Nível 2+

Este cajado de madeira escura potencializa os ataques mais básicos de um mago.

Nível 2	+1	520 PO	Nível 17	+4	65.000 PO
Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Implemento (Cajado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria, ou +1d8 de dano por bônus de melhoria com *mísseis mágicos*.
Propriedade: Quando lança *mísseis mágicos* usando este implemento, o personagem recebe +1 de bônus de item nas jogadas de ataque e um bônus de item nas jogadas de dano igual ao bônus de melhoria do cajado.
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando lança *mísseis mágicos* usando este cajado. O ataque pode ser direcionado contra uma ou duas criaturas a até 5 quadrados uma da outra.
Nível 17, 22 ou 27: O ataque pode ser direcionado contra uma, duas ou três criaturas.

Cajado das Mãos Espectrais — Nível 3+

O verdadeiro poder deste cajado está em sua utilização inteligente.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Implemento (Cajado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Quando utiliza o poder *mãos mágicas*, o personagem pode conjurar um número de mãos igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de 1 e máximo de 1 + o bônus de melhoria do cajado). O usuário pode sustentar todas as mãos usando uma única ação mínima.

Cajado Mnemônico — Nível 2+

Os glifos esculpidos neste cajado sugerem sua capacidade de recordar segredos mágicos e mundanos.

Nível 2	+1	520 PO	Nível 17	+4	65.000 PO
Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Implemento (Cajado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes de conhecimento de monstros.
Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem troca um poder preparado por outro poder de seu grimório de nível igual ou inferior. Esses poderes também devem ser de nível igual ou inferior ao do cajado. O usuário só pode trocar um poder utilitário por outro utilitário e um poder diário por outro diário.

Cajado da Morte Abrasadora — Nível 12+

Este cajado faz seus ataques flamejantes arderem ainda mais quente.

Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 17	+4	65.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Implemento (Cajado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria, ou +1d8 de dano por bônus de melhoria nos ataque com a palavra-chave flamejante.
Poder (Diário ✦ Flamejante): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque usando este cajado e causa dano flamejante contínuo. O dano contínuo aumenta em 5.
Nível 22 ou 27: O dano contínuo aumenta em 10.

Cajado do Primor Elemental — Nível 9+

Este cajado concede domínio – e proteção – dos elementos mais agressivos.

Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO
Nível 19	+4	105.000 PO			

Implemento (Cajado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano do mesmo tipo do ataque por bônus de melhoria
Propriedade: O personagem recebe +1 de bônus de item nas jogadas de dano quando causa dano ácido, congelante, elétrico ou flamejante com este implemento.
Nível 14 ou 19: +2 de bônus de item nas jogadas de dano.
Nível 24 ou 29: +3 de bônus de item nas jogadas de dano.
Poder (Diário): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando sofre um ataque com a palavra-chave ácido, congelante, elétrico ou flamejante. Escolha um desses tipos de dano. Até o final do seu próximo turno, o usuário e todos os seus aliados a até 2 quadrados recebem resistência 10 contra o tipo de dano escolhido.
Nível 19 ou 14: O usuário e seus aliados até 5 quadrados recebem resistência 15 contra o tipo de dano escolhido.
Nível 29: O usuário e seus aliados até 10 quadrados recebem resistência 20 contra o tipo de dano escolhido.



Cajado das Raízes Térreas — Nível 3+

Este cajado é leve como a madeira, mas parece ser feito de terra e pedras e arrematado por um belo cristal. Ele é capaz de prender os inimigos à terra.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Implemento (Cajado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: O alvo fica impedido até o final do próximo turno do personagem.
Propriedade: Qualquer alvo que fica imobilizado, impedido, lento ou petrificado devido a um ataque do personagem usando este cajado, sofre -2 de penalidade nos testes de resistência contra essas condições.

Cajado da Ruína — Nível 3+

Este cajado retorcido e pontudo serve para qualquer mago que deseja devastar seu oponente.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Implemento (Cajado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d10 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: O personagem recebe um bônus de item nas jogadas de dano deste cajado igual ao bônus de melhoria do implemento (além do bônus de melhoria normal).

Cajado da Serpente — Nível 7+

Com a forma de uma cobra rígida, este cajado de bronze permite que você manipule venenos como uma arma letal.

Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO
Nível 17	+4	65.000 PO			

Implemento (Cajado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano venenoso por bônus de melhoria
Propriedade: Qualquer ataque corpo a corpo realizado com este cajado causa 1d6 de dano venenoso adicional.
Poder (Diário ✦ Venenoso): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando causa dano venenoso usando este cajado. O alvo sofre dano venenoso contínuo igual ao bônus de melhoria do cajado (TR encerra). Se o poder já causar dano venenoso contínuo, adicione o bônus de melhoria do cajado ao dano contínuo como um bônus de item.

Cajado da Torre de Ferro — Nível 22+

Este cajado de ferro fornece um bastião para a sua mente e as de seus aliados.

Nível 22	+5	325.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Implemento (Cajado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano psíquico por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando utiliza um poder com a palavra-chave psíquico usando este cajado. O usuário e seus aliados a até 5 quadrados podem realizar um teste de resistência contra um efeito com a palavra-chave encanto, ilusão, medo ou sono que possa ser encerrado desta forma.

Cajado da Transposição — Nível 14+

Um mago armado com este cajado não precisa se preocupar com atingir seus aliados quando usa suas magias mais destruidoras.

Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 19	+4	105.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Implemento (Cajado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário ✦ Teleporte): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando utiliza um poder contíguo ou de área. Os aliados do usuário que estiverem dentro da área afetada, em vez de serem atingidos pelo poder, são teleportados para o quadrado não afetado mais próximo à escolha do personagem.

Cajado Utilitário — Nível 2+

Este cajado, uma dádiva para conjuradores práticos, aumenta o alcance de suas magias utilitárias.

Nível 2	+1	520 PO	Nível 17	+4	65.000 PO
Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Implemento (Cajado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Aumente o alcance dos poderes utilitários arcanos do personagem em um número de quadrados igual ao bônus de melhoria deste implemento.

HOWARD LYON



1. Cajado da morte abrasadora; 2. Cajado da visão sem igual

Cajado da Visão Sem Igual — Nível 4+

Os magos que preferem a periferia do combate gostam desse cajado de ponta de vidro.

Nível 4	+1	840 PO	Nível 19	+4	105.000 PO
Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Implemento (Cajado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Quando utiliza um poder arcano à distância ou de área, o personagem adiciona o bônus de melhoria deste cajado ao alcance do poder. Por exemplo, um *cajado da visão sem igual* +3 transforma uma "explosão de área 5 a até 10 quadrados" em "explosão de área 5 a até 13 quadrados".

ORBES

O orbe continha muitos segredos e grande poder, contudo, em suas profundezas insondáveis, seria possível encontrar a insanidade.

Estes implementos arcanos vêm em grande variedade de materiais e cores, mas todos têm uma característica em comum – o formato esférico. Seus poderes, contudo, são distintos. Um orbe pode levar o terror ao coração de uma criatura ou induzir nela um acesso de loucura. Ao mesmo tempo, orbes são capazes de aumentar a eficácia dos poderes psíquicos de seu portador ou de permitir que ele enxergue lugares além da visão comum.

ORBES

Nvl	Nome	Preço (PO)
2	Orbe da Languidez Debilitante +1	520
3	Orbe da Conjuração Judiciosa +1	680
3	Orbe do Doce Santuário +1	680
3	Orbe da Força Insuperável +1	680
3	Orbe da Imposição Definitiva +1	680
3	Orbe das Trocas Infelizes +1	680
3	Orbe da Visão Distante +1	680
4	Orbe da Agonia Harmônica +1	840
4	Orbe do Destino Inconstante +1	840
6	Orbe do Domínio Mental +2	1.800
6	Orbe da Fuga Impenetrável +2	1.800
7	Orbe da Contorção Regional +2	2.600
7	Orbe da Languidez Debilitante +2	2.600
8	Orbe da Conjuração Judiciosa +2	3.400
8	Orbe das Consequências Inevitáveis +2	3.400
8	Orbe do Doce Santuário +2	3.400
8	Orbe da Força Insuperável +2	3.400
8	Orbe da Imposição Definitiva +2	3.400
8	Orbe do Terror Cristalino +2	3.400
8	Orbe das Trocas Infelizes +2	3.400
8	Orbe da Visão Distante +2	3.400
9	Orbe da Agonia Harmônica +2	4.200
9	Orbe do Destino Inconstante +2	4.200
11	Orbe do Domínio Mental +3	9.000
11	Orbe da Fuga Impenetrável +3	9.000
12	Orbe da Contorção Regional +3	13.000
12	Orbe da Estase Ampliada +3	13.000
12	Orbe da Insanidade Súbita +3	13.000
12	Orbe da Languidez Debilitante +3	13.000
13	Orbe da Concentração Inesgotável +3	17.000
13	Orbe da Conjuração Judiciosa +3	17.000
13	Orbe das Consequências Inevitáveis +3	17.000
13	Orbe do Doce Santuário +3	17.000
13	Orbe da Força Insuperável +3	17.000
13	Orbe da Imposição Definitiva +3	17.000
13	Orbe da Ressonância Cármica +3	17.000
13	Orbe do Terror Cristalino +3	17.000
13	Orbe das Trocas Infelizes +3	17.000
13	Orbe da Visão Distante +3	17.000
14	Orbe da Agonia Harmônica +3	21.000
14	Orbe da Dedicação Escarlate +3	21.000
14	Orbe do Destino Inconstante +3	21.000
14	Orbe da Majestade Dracônica +3	21.000
15	Orbe da Fraqueza Intensificada +3	25.000
15	Orbe da Retaliação Poderosa +3	25.000
16	Orbe do Domínio Mental +4	45.000
16	Orbe da Fuga Impenetrável +4	45.000
17	Orbe da Contorção Regional +4	65.000
17	Orbe da Estase Ampliada +4	65.000
17	Orbe da Insanidade Súbita +4	65.000
17	Orbe da Languidez Debilitante +4	65.000
17	Orbe da Magia Ressurgente +4	65.000
18	Orbe da Concentração Inesgotável +4	85.000
18	Orbe da Conjuração Judiciosa +4	85.000
18	Orbe das Consequências Inevitáveis +4	85.000
18	Orbe do Doce Santuário +4	85.000

WAYNE ENGLAND

ORBES (continuação)

Nvl	Nome	Preço (PO)
18	Orbe da Força Insuperável +4	85.000
18	Orbe da Imposição Definitiva +4	85.000
18	Orbe da Ressonância Cármica +4	85.000
18	Orbe da Solidão Involuntária +4	85.000
18	Orbe do Terror Cristalino +4	85.000
18	Orbe das Trocas Infelizes +4	85.000
18	Orbe da Visão Distante +4	85.000
19	Orbe da Agonia Harmônica +4	105.000
19	Orbe da Dedicação Escarlate +4	105.000
19	Orbe da Demência Coerciva +4	105.000
19	Orbe do Destino Inconstante +4	105.000
19	Orbe da Majestade Dracônica +4	105.000
20	Orbe da Fraqueza Intensificada +4	125.000
20	Orbe da Retaliação Poderosa +4	125.000
21	Orbe do Domínio Mental +5	225.000
21	Orbe da Fuga Impenetrável +5	225.000
22	Orbe da Contorção Regional +5	325.000
22	Orbe da Estase Ampliada +5	325.000
22	Orbe da Insanidade Súbita +5	325.000
22	Orbe da Languidez Debilitante +5	325.000
22	Orbe da Magia Ressurgente +5	325.000
23	Orbe da Concentração Inesgotável +5	425.000
23	Orbe da Conjuração Judiciosa +5	425.000
23	Orbe das Consequências Inevitáveis +5	425.000
23	Orbe do Doce Santuário +5	425.000
23	Orbe da Força Insuperável +5	425.000
23	Orbe da Imposição Definitiva +5	425.000
23	Orbe da Ressonância Cármica +5	425.000
23	Orbe da Solidão Involuntária +5	425.000
23	Orbe do Terror Cristalino +5	425.000
23	Orbe das Trocas Infelizes +5	425.000
23	Orbe do Usurpador +5	425.000
23	Orbe da Visão Distante +5	425.000
24	Orbe da Agonia Harmônica +5	525.000
24	Orbe da Dedicação Escarlate +5	525.000
24	Orbe da Demência Coerciva +5	525.000
24	Orbe do Destino Inconstante +5	525.000
24	Orbe da Generosidade Arcana +5	525.000
24	Orbe da Majestade Dracônica +5	525.000
25	Orbe da Fraqueza Intensificada +5	625.000
25	Orbe da Retaliação Poderosa +5	625.000
26	Orbe do Domínio Mental +6	1.125.000
26	Orbe da Fuga Impenetrável +6	1.125.000
27	Orbe da Contorção Regional +6	1.625.000
27	Orbe da Estase Ampliada +6	1.625.000
27	Orbe da Insanidade Súbita +6	1.625.000
27	Orbe da Languidez Debilitante +6	1.625.000
27	Orbe da Magia Ressurgente +6	1.625.000
28	Orbe da Concentração Inesgotável +6	2.125.000
28	Orbe da Conjuração Judiciosa +6	2.125.000
28	Orbe das Consequências Inevitáveis +6	2.125.000
28	Orbe do Doce Santuário +6	2.125.000
28	Orbe da Força Insuperável +6	2.125.000
28	Orbe da Imposição Definitiva +6	2.125.000
28	Orbe da Ressonância Cármica +6	2.125.000
28	Orbe da Solidão Involuntária +6	2.125.000

ORBES (continuação)

Nvl	Nome	Preço (PO)
28	Orbe do Terror Cristalino +6	2.125.000
28	Orbe das Trocas Infelizes +6	2.125.000
28	Orbe do Usurpador +6	2.125.000
28	Orbe da Visão Distante +6	2.125.000
29	Orbe da Agonia Harmônica +6	2.625.000
29	Orbe da Dedicação Escarlate +6	2.625.000
29	Orbe da Demência Coerciva +6	2.625.000
29	Orbe do Destino Inconstante +6	2.625.000
29	Orbe da Generosidade Arcana +6	2.625.000
29	Orbe da Majestade Dracônica +6	2.625.000
30	Orbe da Fraqueza Intensificada +6	3.125.000
30	Orbe da Retaliação Poderosa +6	3.125.000

Orbe da Agonia Harmônica — Nível 4+

Quando ativado, este orbe emite uma nota grave e límpida, que se combina com seus ataques trovejantes para destruir os sentidos do inimigo.

Nível 4	+1	840 PO	Nível 19	+4	105.000 PO
Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Implemento (Orbe)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano trovejante por bônus de melhoria
Poder (Diário ✦ Trovejante): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque com a palavra-chave trovejante usando este orbe. O alvo fica surdo pelo restante do encontro e sofre 5 de dano contínuo (TR encerra).
Nível 14 ou 19: 10 de dano trovejante contínuo.
Nível 24 ou 29: 15 de dano trovejante contínuo.

Orbe da Concentração Inesgotável — Nível 13+

O portador deste orbe cristalino é capaz de transferir temporariamente uma fração de sua consciência para o item, permitindo que ele dirija sua atenção a outros lugares.

Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Implemento (Orbe)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. Quando utiliza um poder arcano que pode ser sustentado por uma ação mínima, o personagem pode sustentar o poder sem gastar essas ações mínimas durante um número de turnos igual ao bônus de melhoria do orbe. O usuário pode continuar sustentando o poder normalmente depois que este efeito se encerrar.

Orbe da Conjuração Judiciosa — Nível 3+

Este orbe assegura a longevidade de suas magias de conjuração e permite que você sustente efeitos com mais facilidade.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Implemento (Orbe)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: O personagem adiciona o bônus de melhoria deste orbe à sua defesa de Vontade quando o poder *dissipar magia* for utilizado contra um de seus poderes de conjuração.
Poder (Encontro): Ação Livre. O personagem pode ativer este poder durante o seu turno para sustentar um poder que normalmente exigiria uma ação mínima para fazê-lo.



Orbe das Consequências Inevitáveis — Nível 8+

Empunhando este orbe, seus poderes poderão gerar os efeitos pretendidos mesmo que sua pontaria seja falha.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

Implemento (Orbe)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando um ataque com este orbe não atinge o alvo. O alvo sofre todas as condições e efeitos do ataque como se tivesse sido atingido.

Orbe da Contorção Regional — Nível 7+

A casca de cristal deste orbe refrata a energia de suas magias, espalhando-a em várias direções.

Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO
Nível 17	+4	65.000 PO			

Implemento (Orbe)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando realizar um ataque de rajada contígua usando este orbe. O ataque se torna uma explosão contígua com um alcance 2 quadrados menor que a rajada (por exemplo, uma rajada contígua 5 se torna uma explosão contígua 3).

Orbe da Dedicação Escarlate — Nível 14+

Este orbe emite uma luz vermelha quando é ativado, concedendo poder e sorte ao ataque.

Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 19	+4	105.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Implemento (Orbe)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria, ou +1d12 de dano por bônus de melhoria enquanto o personagem estiver sangrando.
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando fracassa num ataque usando este orbe. O usuário gasta um pulso de cura e refaz a jogada de ataque com +5 de bônus de poder. O personagem não recupera pontos de vida por ter gasto o pulso de cura.

Orbe da Demência Coerciva — Nível 19+

Usando este orbe, um conjurador faz com que seu inimigo mergulhe num estado de confusão, privando a criatura de seu ataque mais poderoso.

Nível 19	+4	105.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO
Nível 24	+5	525.000 PO			

Implemento (Orbe)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Padrão. O personagem realiza um ataque: À distância 5; Inteligência vs. Vontade (adicione o bônus de melhoria do orbe à jogada de ataque); se obtiver sucesso, o alvo perde um de seus poderes não utilizados pelo restante do encontro. O poder perdido é o de recuperação mais lenta (um poder diário é mais lento que um por encontro, um poder por encontro é mais lento que um com recarga e assim por diante). Se diversos poderes tiverem a recuperação mais lenta, determine aleatoriamente o poder afetado. Se o alvo não tiver poderes não utilizados (exceto poderes sem limite), o personagem recupera a utilização deste poder.

Orbe do Destino Inconstante — Nível 4+

Luzes e sombras rodopiam no interior desde globo quando ele concede sua dádiva a um aliado do usuário, ou sua maldição a um inimigo.

Nível 4	+1	840 PO	Nível 19	+4	105.000 PO
Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Implemento (Orbe)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Mínima. Um alvo a até 10 quadrados do personagem sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque, enquanto o usuário ou um de seus aliados a até 10 quadrados recebe +2 de bônus de poder nos testes de resistência (TR do alvo encerra os dois efeitos).
Nível 14 ou 19: -4 de penalidade/+4 de bônus.
Nível 24 ou 29: -6 de penalidade/+6 de bônus.

CHRIS SEAMAN



Orbe do Doce Santuário — Nível 3+

De acordo com a vontade do usuário, o brilho prateado deste orbe cresce, protegendo-o contra ferimentos.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Implemento (Orbe)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Padrão. Até o final do seu próximo turno, o personagem adiciona 5 + o bônus de melhoria do orbe a todas as suas defesas.

Orbe do Domínio Mental — Nível 6+

Um conjurador canalizando sua mente através deste orbe adquire superioridade mental sobre os inimigos, forçando-os a reviver os efeitos de uma magia.

Nível 6	+2	1.800 PO	Nível 21	+5	225.000 PO
Nível 11	+3	9.000 PO	Nível 26	+6	1.125.000 PO
Nível 16	+4	45.000 PO			

Implemento (Orbe)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: Nenhum
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque contra a defesa de Vontade do alvo usando este orbe. Quando realizar um teste de resistência contra o efeito desse ataque, o alvo deve jogar dois dados e utilizar o menor resultado.

Orbe da Estase Ampliada — Nível 12+

Quando você emprega este orbe para imobilizar um inimigo, ele também sofre um bloqueio mental que limita suas ações.

Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 17	+4	65.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Implemento (Orbe)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando um ataque usando este orbe deixa o alvo imobilizado. Enquanto estiver imobilizado, o alvo também fica pasmo.

Orbe da Força Insuperável — Nível 3+

A força repulsiva emanada deste orbe torna difícil segurá-lo.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Implemento (Orbe)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano energético por bônus de melhoria
Poder (Encontro): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando utiliza um poder de ataque arcano usando este orbe. Se obtiver sucesso, o alvo é empurrado um número de quadrados igual ao bônus de melhoria do item.

THOMAS DENMARK

Orbe da Fraqueza Intensificada — Nível 15+

Borbulhando com energia púrpura, este orbe acrescenta um efeito debilitante às magias, enfraquecendo os inimigos.

Nível 15 +3 25.000 PO · Nível 25 +5 625.000 PO
Nível 20 +4 125.000 PO · Nível 30 +6 3.125.000 PO
Implemento (Orbe)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando atinge um alvo com um ataque usando este orbe. O alvo fica enfraquecido (TR encerra).

Orbe da Fuga Impenetrável — Nível 6+

Este orbe enevoado reflete o semblante do inimigo afligido por uma barragem contínua de condições e aflições.

Nível 6 +2 1.800 PO · Nível 21 +5 225.000 PO
Nível 11 +3 9.000 PO · Nível 26 +6 1.125.000 PO
Nível 16 +4 45.000 PO
Implemento (Orbe)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: Nenhum
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando uma criatura obtém sucesso num teste de resistência contra um efeito causado por um de seus poderes. A criatura deve refazer o teste e utilizar o novo resultado.

Orbe da Generosidade Arcana — Nível 24+

Nem todos os magos são avarentos, egoístas ou sedentos por poder. Este orbe serve melhor àqueles dotados de um espírito generoso.

Nível 24 +5 525.000 PO · Nível 29 +6 2.625.000 PO
Implemento (Orbe)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário ✦ Cura): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando utiliza um poder utilitário arcano. Os aliados do usuário a até 5 quadrados dele podem gastar um pulso de cura e recuperam 3d6 pontos de vida adicionais.

Orbe da Imposição Definitiva — Nível 3+

A vontade do portador deste orbe impõe sua força sobre o inimigo, minando o poder dele.

Nível 3 +1 680 PO · Nível 18 +4 85.000 PO
Nível 8 +2 3.400 PO · Nível 23 +5 425.000 PO
Nível 13 +3 17.000 PO · Nível 28 +6 2.125.000 PO
Implemento (Orbe)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando utiliza a característica de classe Orbe de Imposição numa criatura atingida por um ataque usando este implemento. Aumente em 2 a penalidade nos testes de resistência imposta pelo Orbe de Imposição.

Orbe da Insanidade Súbita — Nível 12+

Este orbe atua sobre a sanidade do inimigo, forçando-o a agir de forma incomum.

Nível 12 +3 13.000 PO · Nível 22 +5 325.000 PO
Nível 17 +4 65.000 PO · Nível 27 +6 1.625.000 PO
Implemento (Orbe)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano psíquico por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando causa dano psíquico usando este orbe. Usando uma ação livre, o alvo realiza um ataque básico corpo a corpo contra uma criatura adjacente à escolha do usuário.

Orbe da Languidez Debilitante — Nível 2+

Este orbe sombrio enfraquece os inimigos.

Nível 2 +1 520 PO · Nível 17 +4 65.000 PO
Nível 7 +2 2.600 PO · Nível 22 +5 325.000 PO
Nível 12 +3 13.000 PO · Nível 27 +6 1.625.000 PO
Implemento (Orbe)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando realizar um ataque contra a defesa de Fortitude do alvo usando este orbe. O alvo fica lento (TR encerra).

Orbe da Magia Ressurgente — Nível 17+

Para o portador deste orbe, não existe preocupação com o fracasso.

Nível 17 +4 65.000 PO · Nível 27 +6 1.625.000 PO
Nível 22 +5 325.000 PO
Implemento (Orbe)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando, usando este orbe, não atinge nenhum dos alvos de um ataque que surte efeito mesmo em caso de fracasso. Esse efeito não acontece e, em vez disso, o personagem recupera a utilização do poder em questão.

Orbe da Majestade Dracônica — Nível 14+

O vulto de um dragão alado dança no interior do orbe, concedendo ao usuário um aspecto temível sempre que ele desejar.

Nível 14 +3 21.000 PO · Nível 24 +5 525.000 PO
Nível 19 +4 105.000 PO · Nível 29 +6 2.625.000 PO
Implemento (Orbe)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário ✦ Medo): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando reduz um alvo a 0 ponto de vida ou menos com um ataque contíguo ou de área usando este orbe. Os demais alvos atingidos pelo mesmo ataque ficam pasmos até o final do próximo turno do usuário.

Orbe da Ressonância Cármica — Nível 13+

Com este orbe, você rouba a boa sorte dos inimigos e lhes envia o azar.

Nível 13 +3 17.000 PO — Nível 23 +5 425.000 PO
Nível 18 +4 85.000 PO — Nível 28 +6 2.125.000 PO
Implemento (Orbe)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando um inimigo obtém sucesso num teste de resistência. Escolha um dos efeitos a seguir:
✦ O usuário encerra um efeito ou condição que estiver afetando a ele ou um de seus aliados a até 5 quadrados.
✦ Em vez de bem-sucedido, o teste de resistência do inimigo fracassa.
Independente da escolha, o personagem fracassa automaticamente no próximo teste de resistência realizado durante esse encontro.

Orbe da Retaliação Poderosa — Nível 15+

Seus inimigos sofrerão graves consequências ao se atreverem a atacá-lo enquanto você empunhar este orbe.

Nível 15 +3 25.000 PO — Nível 25 +5 625.000 PO
Nível 20 +4 125.000 PO — Nível 30 +6 3.125.000 PO
Implemento (Orbe)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando sofre dano de um ataque. Ele pode usar um poder de ataque sem limite ou por encontro, desde que possa incluir o atacante como alvo. Se utilizar um poder por encontro, o usuário fica pasmo até o final do seu próximo turno.

Orbe da Solidão Involuntária — Nível 18+

Olhando para essa esfera negra é possível ter uma ideia do lugar misterioso para onde são arremessadas suas vítimas.

Nível 18 +4 85.000 PO — Nível 28 +6 2.125.000 PO
Nível 23 +5 425.000 PO
Implemento (Orbe)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário ✦ Teleporte): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando faz com que um alvo seja puxado, empurrado, conduzido ou teleportado. Em vez disso, o alvo é arremessado num grande vazio. No final do próximo turno da criatura, ela reaparece no espaço que ocupava. Se esse espaço estiver ocupado, ela reaparece no espaço desocupado mais próximo.

Orbe do Terror Cristalino — Nível 8+

Rostos contorcidos de vítimas passadas circundam o interior deste orbe macabro, levando o medo para o coração do inimigo.

Nível 8 +2 3.400 PO — Nível 23 +5 425.000 PO
Nível 13 +3 17.000 PO — Nível 28 +6 2.125.000 PO
Nível 18 +4 85.000 PO
Implemento (Orbe)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria, ou +1d8 de dano por bônus de melhoria num ataque com a palavra-chave medo.
Poder (Diário ✦ Medo): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando realizar um ataque contra a defesa de Vontade do alvo usando este orbe. O alvo sofre -2 de penalidade em todas as defesas (TR encerra).



Orbe das Trocas Infelizes — Nível 3+

Este orbe oferece alívio a um aliado ou traz uma vingança terrível a um inimigo.

Nível 3 +1 680 PO — Nível 18 +4 85.000 PO
Nível 8 +2 3.400 PO — Nível 23 +5 425.000 PO
Nível 13 +3 17.000 PO — Nível 28 +6 2.125.000 PO
Implemento (Orbe)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando atinge um alvo com um ataque usando este orbe. Um efeito que estiver afetando o usuário ou um de seus aliados a até 5 quadrados é encerrado. O alvo adquire este efeito, mantendo sua duração.

Orbe do Usurpador — Nível 23+

Graças a este orbe, o que a princípio era um ataque contra a mente do adversário se torna um assédio esmagador contra sua força de vontade.

Nível 23 +5 425.000 PO — Nível 28 +6 2.125.000 PO
Implemento (Orbe)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d10 de dano psíquico por bônus de melhoria
Poder (Diário ✦ Encanto): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém um sucesso decisivo num ataque contra a defesa de Vontade do alvo usando este orbe. O personagem não causa dano adicional devido ao sucesso decisivo; em vez disso, o alvo fica dominado até o começo do próximo turno do usuário.

DARRELL RICHE

Orbe da Visão Distante — Nível 3+

Você captura a imagem do inimigo nesta esfera translúcida, deixando-o sem lugar para se esconder.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Implemento (Orbe)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Encontro): Ação Mínima. O personagem escolhe um alvo a até 10 quadrados. Até o final do encontro, considera-se que este alvo está apenas a metade da distância no que se refere aos ataques à distância realizados com este orbe.
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando realizar um ataque à distância usando este orbe contra uma criatura afetada pelo poder por encontro do implemento. O ataque não requer linha de visão nem linha de efeito e não sofre penalidade devido à cobertura ou ocultação.

SÍMBOLOS SAGRADOS

Canalizada através deste símbolo sagrado, minha fé é uma arma a ser temida.

Os símbolos sagrados vêm numa grande variedade de formas e estilos e os campeões dos deuses os utilizam como implementos durante o combate. Nas mãos de clérigos e paladinos, eles são armas comparáveis às espadas de um guerreiro.

Às vezes, um símbolo sagrado é sintonizado a uma divindade específica e só pode ser usado por seus devotos. Se os deuses em seu mundo de campanha forem diferentes dos indicados no *Livro do Jogador®*, sinta-se à vontade para adaptar os nomes e pré-requisitos dos símbolos sagrados apresentados aqui para adequá-los às suas necessidades.

SÍMBOLOS SAGRADOS

Nvl	Nome	Preço (PO)
2	Símbolo da Boa Sorte +1	520
2	Símbolo da Divindade +1	520
2	Símbolo da Repreensão +1	520
2	Símbolo da Resistência +1	520
3	Símbolo do Alcance Divino +1	680
3	Símbolo do Confronto +1	680
4	Símbolo da Mortalidade +1	840
4	Símbolo da Potência Astral +1	840
4	Símbolo da Vingança +1	840
5	Símbolo da Desgraça +1	1.000
7	Símbolo da Boa Sorte +2	2.600
7	Símbolo da Divindade +2	2.600
7	Símbolo da Liberdade +2	2.600
7	Símbolo da Perseverança +2	2.600
7	Símbolo de Proteção +2	2.600
7	Símbolo da Repreensão +2	2.600
7	Símbolo da Resistência +2	2.600
8	Bigorna Indestrutível de Moradin +2	3.400
8	Disco Lunar de Sehanine +2	3.400
8	Disco Solar de Pelor +2	3.400
8	Escama de Dragão de Bahamut +2	3.400
8	Estrela de Corellon +2	3.400

SÍMBOLOS SAGRADOS (continuação)

Nvl	Nome	Preço (PO)
8	Máscara de Melora +2	3.400
8	Olho de Ioun +2	3.400
8	Pedra de Avandra +2	3.400
8	Pena Negra da Rainha de Rapina +2	3.400
8	Punho de Kord +2	3.400
8	Roda Dentada de Erathis +2	3.400
8	Símbolo do Alcance Divino +2	3.400
8	Símbolo do Confronto +2	3.400
9	Símbolo da Mortalidade +2	4.200
9	Símbolo da Penitência +2	4.200
9	Símbolo da Potência Astral +2	4.200
9	Símbolo da Vingança +2	4.200
10	Símbolo da Desgraça +2	5.000
12	Símbolo da Boa Sorte +3	13.000
12	Símbolo da Divindade +3	13.000
12	Símbolo do Elo Vital +3	13.000
12	Símbolo da Liberdade +3	13.000
12	Símbolo da Perseverança +3	13.000
12	Símbolo de Proteção +3	13.000
12	Símbolo da Repreensão +3	13.000
12	Símbolo da Resistência +3	13.000
13	Bigorna Indestrutível de Moradin +3	17.000
13	Disco Lunar de Sehanine +3	17.000
13	Disco Solar de Pelor +3	17.000
13	Escama de Dragão de Bahamut +3	17.000
13	Estrela de Corellon +3	17.000
13	Máscara de Melora +3	17.000
13	Olho de Ioun +3	17.000
13	Pedra de Avandra +3	17.000
13	Pena Negra da Rainha de Rapina +3	17.000
13	Punho de Kord +3	17.000
13	Roda Dentada de Erathis +3	17.000
13	Símbolo do Alcance Divino +3	17.000
13	Símbolo do Confronto +3	17.000
14	Símbolo da Censura +3	21.000
14	Símbolo da Mortalidade +3	21.000
14	Símbolo da Penitência +3	21.000
14	Símbolo da Potência Astral +3	21.000
14	Símbolo da Vingança +3	21.000
15	Símbolo da Desgraça +3	25.000
15	Símbolo do Esplendor +3	25.000
15	Símbolo da Renovação +3	25.000
15	Símbolo do Sacerdote de Guerra +3	25.000
17	Símbolo da Boa Sorte +4	65.000
17	Símbolo da Dedicação +4	65.000
17	Símbolo da Divindade +4	65.000
17	Símbolo do Elo Vital +4	65.000
17	Símbolo da Liberdade +4	65.000
17	Símbolo da Perseverança +4	65.000
17	Símbolo de Proteção +4	65.000
17	Símbolo da Repreensão +4	65.000
17	Símbolo da Resistência +4	65.000
17	Símbolo da Sustentação +4	65.000
18	Bigorna Indestrutível de Moradin +4	85.000
18	Disco Lunar de Sehanine +4	85.000
18	Disco Solar de Pelor +4	85.000

SÍMBOLOS SAGRADOS (continuação)

Nvl	Nome	Preço (PO)
18	Escama de Dragão de Bahamut +4	85.000
18	Estrela de Corellon +4	85.000
18	Máscara de Melora +4	85.000
18	Olho de Ioun +4	85.000
18	Pedra de Avandra +4	85.000
18	Pena Negra da Rainha de Rapina +4	85.000
18	Punho de Kord +4	85.000
18	Roda Dentada de Erathis +4	85.000
18	Símbolo do Alcance Divino +4	85.000
18	Símbolo do Confronto +4	85.000
18	Símbolo do Sacrifício +4	85.000
19	Símbolo da Censura +4	105.000
19	Símbolo da Mortalidade +4	105.000
19	Símbolo da Penitência +4	105.000
19	Símbolo da Potência Astral +4	105.000
19	Símbolo da Vingança +4	105.000
20	Símbolo da Desgraça +4	125.000
20	Símbolo do Esplendor +4	125.000
20	Símbolo da Renovação +4	125.000
20	Símbolo do Sacerdote de Guerra +4	125.000
22	Símbolo da Boa Sorte +5	325.000
22	Símbolo da Dedicação +5	325.000
22	Símbolo da Divindade +5	325.000
22	Símbolo do Elo Vital +5	325.000
22	Símbolo da Liberdade +5	325.000
22	Símbolo da Perseverança +5	325.000
22	Símbolo de Proteção +5	325.000
22	Símbolo da Repreensão +5	325.000
22	Símbolo da Resistência +5	325.000
22	Símbolo da Sustentação +5	325.000
23	Bigorna Indestrutível de Moradin +5	425.000
23	Disco Lunar de Sehanine +5	425.000
23	Disco Solar de Pelor +5	425.000
23	Escama de Dragão de Bahamut +5	425.000
23	Estrela de Corellon +5	425.000
23	Máscara de Melora +5	425.000
23	Olho de Ioun +5	425.000
23	Pedra de Avandra +5	425.000
23	Pena Negra da Rainha de Rapina +5	425.000
23	Punho de Kord +5	425.000
23	Roda Dentada de Erathis +5	425.000
23	Símbolo do Alcance Divino +5	425.000
23	Símbolo do Confronto +5	425.000
23	Símbolo do Sacrifício +5	425.000
24	Símbolo da Censura +5	525.000
24	Símbolo da Mortalidade +5	525.000
24	Símbolo da Penitência +5	525.000
24	Símbolo da Potência Astral +5	525.000
24	Símbolo da Vingança +5	525.000
25	Símbolo da Danação +5	625.000
25	Símbolo da Desgraça +5	625.000
25	Símbolo do Esplendor +5	625.000
25	Símbolo da Renovação +5	625.000
25	Símbolo do Sacerdote de Guerra +5	625.000
25	Símbolo da Vingança Radiante +5	625.000
27	Símbolo da Boa Sorte +6	1.625.000

SÍMBOLOS SAGRADOS (continuação)

Nvl	Nome	Preço (PO)
27	Símbolo da Dedicação +6	1.625.000
27	Símbolo da Divindade +6	1.625.000
27	Símbolo do Elo Vital +6	1.625.000
27	Símbolo da Liberdade +6	1.625.000
27	Símbolo da Perseverança +6	1.625.000
27	Símbolo de Proteção +6	1.625.000
27	Símbolo da Repreensão +6	1.625.000
27	Símbolo da Resistência +6	1.625.000
27	Símbolo da Sustentação +6	1.625.000
28	Bigorna Indestrutível de Moradin +6	2.125.000
28	Disco Lunar de Sehanine +6	2.125.000
28	Disco Solar de Pelor +6	2.125.000
28	Escama de Dragão de Bahamut +6	2.125.000
28	Estrela de Corellon +6	2.125.000
28	Máscara de Melora +6	2.125.000
28	Olho de Ioun +6	2.125.000
28	Pedra de Avandra +6	2.125.000
28	Pena Negra da Rainha de Rapina +6	2.125.000
28	Punho de Kord +6	2.125.000
28	Roda Dentada de Erathis +6	2.125.000
28	Símbolo do Alcance Divino +6	2.125.000
28	Símbolo do Confronto +6	2.125.000
28	Símbolo do Sacrifício +6	2.125.000
29	Símbolo da Censura +6	2.625.000
29	Símbolo da Mortalidade +6	2.625.000
29	Símbolo da Penitência +6	2.625.000
29	Símbolo da Potência Astral +6	2.625.000
29	Símbolo da Vingança +6	2.625.000
30	Símbolo da Danação +6	3.125.000
30	Símbolo da Desgraça +6	3.125.000
30	Símbolo do Esplendor +6	3.125.000
30	Símbolo da Renovação +6	3.125.000
30	Símbolo da Revitalização +6	3.125.000
30	Símbolo do Sacerdote de Guerra +6	3.125.000
30	Símbolo da Vingança Radiante +6	3.125.000

Bigorna Indestrutível de Moradin — Nível 8+

Este símbolo sagrado em forma de bigorna permite ao usuário conceder a durabilidade das criações de Moradin.

Nível 8 +2 3.400 PO
Nível 13 +3 17.000 PO
Nível 18 +4 85.000 PO
Nível 23 +5 425.000 PO
Nível 28 +6 2.125.000 PO

Implemento (Símbolo Sagrado)

Pré-requisito: Para utilizar este símbolo, o personagem deve adorar Moradin.

Melhoria: Jogadas de ataque e dano

Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria

Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque usando este símbolo sagrado. Um aliado do usuário a até 5 quadrados dele recebe resistência 5 contra todos os tipos de dano até o começo do próximo turno do personagem.

Nível 18 ou 23: Resistência 10 contra todos os tipos de dano.

Nível 28: Resistência 15 contra todos os tipos de dano.

Disco Lunar de Sehanine — Nível 8+

Este símbolo permite que seu usuário lance um véu de escuridão sobre um inimigo, confundindo temporariamente a criatura.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

Implemento (Símbolo Sagrado)
Pré-requisito: Para utilizar este símbolo, o personagem deve adorar Sehanine.
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque usando este símbolo sagrado. O alvo sofre -5 de penalidade na primeira jogada de ataque que realizar antes do começo do próximo turno do personagem.

Disco Solar de Pelor — Nível 8+

Este símbolo sagrado emite luz enquanto sua fé libera energia radiante para abrasar seus inimigos.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

Implemento (Símbolo Sagrado)
Pré-requisito: Para utilizar este símbolo, o personagem deve adorar Pelor.
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d10 de dano radiante por bônus de melhoria
Poder (Sem Limite ✦ Radiante): Ação Livre. Todo o dano causado por este símbolo sagrado passa a ser radiante. Outra ação livre permite que o dano retorne ao normal.

Escama de Dragão de Bahamut — Nível 8+

Gravado com a imagem do Dragão de Platina, este símbolo em forma de escama de dragão fornece proteção aos aliados próximos.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

Implemento (Símbolo Sagrado)
Pré-requisito: Para utilizar este símbolo, o personagem deve adorar Bahamut.
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque usando este símbolo sagrado. Os aliados do usuário a até 2 quadrados dele recebem +1 de bônus de poder em todas as defesas até o final do próximo turno do personagem.



1. Punho de Kord; 2. Estrela de Corellon; 3. Disco solar de Pelor; 4. Pena negra da Rainha de Rapina; 5. Roda dentada de Erathis; 6. Bigorna indestrutível de Moradin

LEE MOYER

Estrela de Corellon — Nível 8+

Este pingente em forma de estrela brilha com luz interior quando você libera energia arcana ou divina.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

Implemento (Símbolo Sagrado)
Pré-requisito: Para utilizar este símbolo, o personagem deve adorar Corellon.
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: O personagem pode usar este símbolo sagrado como um implemento para poderes arcanos.
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque usando este símbolo sagrado. O usuário recebe uma utilização adicional do poder *palavra de cura* ou da característica de classe Canalizar Divindade durante este encontro.

Máscara de Melora — Nível 8+

Com a forma de uma folha ou concha marinha, este símbolo canaliza sua fé para realçar sua convicção contra criaturas antinaturais.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

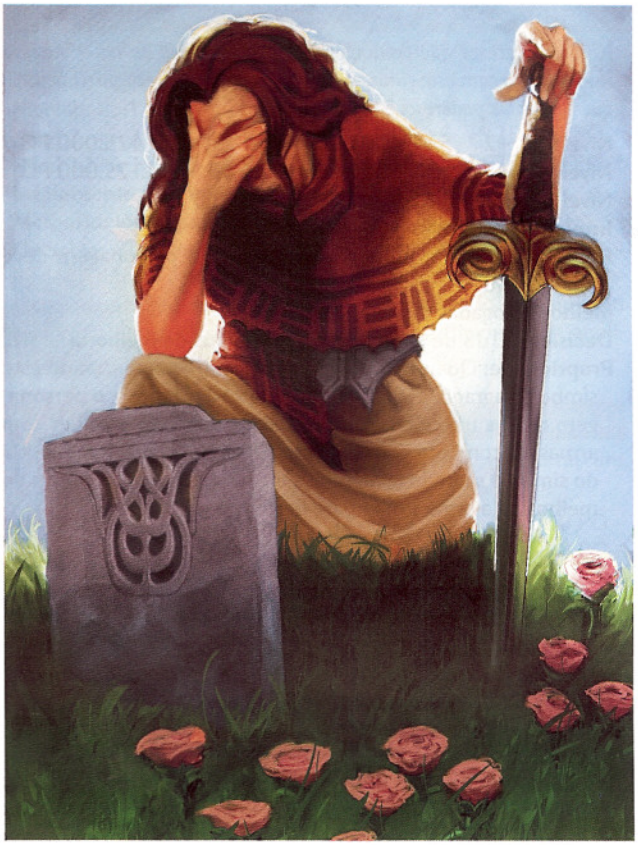
Implemento (Símbolo Sagrado)
Pré-requisito: Para utilizar este símbolo, o personagem deve adorar Melora.
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria, ou +1d10 de dano por bônus de melhoria contra criaturas aberrantes.
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando atinge uma criatura aberrante com um ataque usando este símbolo sagrado. O personagem recebe +1 de bônus de poder nas jogadas de ataque contra criaturas aberrantes até o final do encontro.

Olho de Ioun — Nível 8+

Este ícone – um símbolo sagrado com a forma de um olho – permite que você utilize o poder da profecia para evitar perigos futuros.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

Implemento (Símbolo Sagrado)
Pré-requisito: Para utilizar este símbolo, o personagem deve adorar Ioun.
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque usando este símbolo sagrado. Em um único momento qualquer até o final do encontro, o usuário pode forçar o alvo atingido a refazer uma jogada de ataque realizada contra ele. A criatura deve utilizar o novo resultado.



Pedra de Avandra — Nível 8+

Murmurando uma curta prece a Avandra, sua fé é canalizada através desta pedra para alterar o destino em seu favor.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

Implemento (Símbolo Sagrado)
Pré-requisito: Para utilizar este símbolo, o personagem deve adorar Avandra.
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem refaz uma jogada de ataque que realizou usando este símbolo sagrando e utiliza o novo resultado.

Pena Negra da Rainha de Rapina — Nível 8+

Esta pena de ônix transforma a força vital de um inimigo abatido em energia congelante que pode ser liberada sobre outro adversário.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

Implemento (Símbolo Sagrado)
Pré-requisito: Para utilizar este símbolo, o personagem deve adorar a Rainha de Rapina.
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano congelante por bônus de melhoria
Poder (Diário ✦ Congelante): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando reduz um alvo a 0 ponto de vida ou menos com um ataque usando este símbolo sagrado. Uma criatura a até 5 quadrados do alvo sofre dano congelante igual ao modificador de Carisma do personagem e fica imobilizada (TR encerra).

RANDY GALLEGOS

Punho de Kord — Nível 8+

Kord favorece os que demonstram força, por isso ao obter sucesso num ataque com este símbolo em forma de punho, seu próximo ataque será mais poderoso.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

Implemento (Símbolo Sagrado)
Pré-requisito: Para utilizar este símbolo, o personagem deve adorar Kord.
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano elétrico por bônus de melhoria
Propriedade: Quando obtém sucesso num ataque usando este símbolo sagrado, até o final do seu próximo turno, o personagem recebe um bônus nas jogadas de dano dos ataques com armas de combate corpo a corpo igual ao bônus de melhoria do símbolo sagrado (este bônus é cumulativo com o bônus de melhoria da arma usada para desferir o ataque).

Roda Dentada de Erathis — Nível 8+

Este símbolo sagrado permite que você se utilize momentaneamente da força de vontade de Erathis para fazer com que um aliado aja com entusiasmo.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

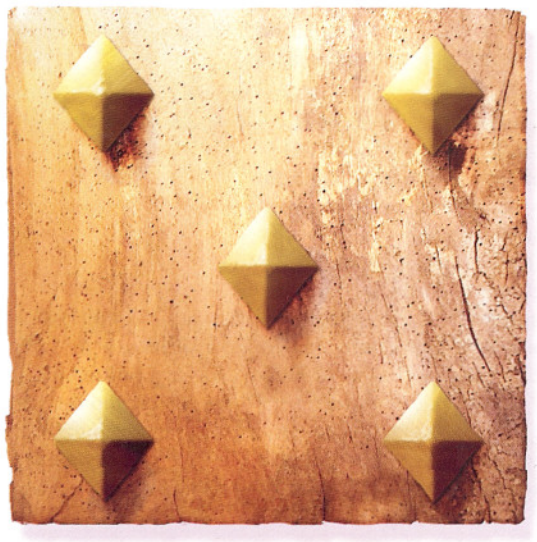
Implemento (Símbolo Sagrado)
Pré-requisito: Para utilizar este símbolo, o personagem deve adorar Erathis.
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque usando este símbolo sagrado. Um aliado do usuário a até 10 quadrados dele age logo após o personagem (essa passa a ser a nova posição do aliado na ordem de iniciativa).

Símbolo do Alcance Divino — Nível 3+

Este símbolo permite que você estenda o alcance de sua retribuição contra os inimigos de sua divindade.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Implemento (Símbolo Sagrado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria, ou +1d10 de dano por bônus de melhoria nos ataques à distância e de área.
Propriedade: Quando lança uma oração à distância ou de área usando este símbolo sagrado, o personagem adiciona o bônus de melhoria do símbolo ao alcance do poder. Por exemplo, um *símbolo do alcance divino +3* aumenta uma "explosão de área 5 a até 10 quadrados" para "explosão de área 5 a até 13 quadrados".



Símbolo da boa sorte

Símbolo da Boa Sorte — Nível 2+

A sorte divina favorece o usuário deste símbolo, aperfeiçoando sua capacidade de atingir os inimigos com precisão.

Nível 2	+1	520 PO	Nível 17	+4	65.000 PO
Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Implemento (Símbolo Sagrado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque usando este símbolo sagrado. O usuário recebe +2 de bônus de poder na próxima jogada de ataque realizada antes do final do seu próximo turno.

Símbolo da Censura — Nível 14+

Sua fé transforma este símbolo sagrado de aspecto ordinário num farol hipnótico que distrai os inimigos.

Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 19	+4	105.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Implemento (Símbolo Sagrado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria e o alvo fica pasmo até o começo do próximo turno do personagem.
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque usando este símbolo sagrado. O alvo fica pasmo até o começo do próximo turno do personagem.

LEE MOYER (2)

Símbolo do Confronto — Nível 3+

Este símbolo sagrado aumenta o poder do seu desafio divino.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Implemento (Símbolo Sagrado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria, ou +1d10 de dano por bônus de melhoria contra inimigos marcados pelo personagem.
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque usando este símbolo sagrado. O desafio divino do usuário continua afetando seu alvo atual até o final do próximo turno do personagem, mesmo que de outra forma fosse se encerrar.

Símbolo da Danação — Nível 25+

Seu piedoso ódio pelo inimigo é realçado por este símbolo sagrado.

Nível 25	+5	625.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO

Implemento (Símbolo Sagrado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano radiante por bônus de melhoria e o alvo adquire vulnerabilidade 5 a todos os ataques até o começo do próximo turno do personagem.
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque usando este símbolo sagrado. O alvo adquire vulnerabilidade 5 a todos os ataques até o começo do próximo turno do personagem.

Símbolo da Dedicação — Nível 17+

Quando você leva a punição aos adversários que foram marcados como inimigos de seu deus, este símbolo sagrado concede proteção divina contra eles.

Nível 17	+4	65.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO
Nível 22	+5	325.000 PO			

Implemento (Símbolo Sagrado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria, ou +1d10 de dano por bônus de melhoria contra inimigos marcados pelo personagem.
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando atinge um inimigo marcado por ele com um ataque usando este símbolo sagrado. O usuário recebe +2 de bônus de poder em todas as defesas até o final do seu próximo turno.

Símbolo da Desgraça — Nível 5+

Este símbolo cintila com luz divina enquanto você tenta ampliar sua vantagem contra um inimigo.

Nível 5	+1	1.000 PO	Nível 20	+4	125.000 PO
Nível 10	+2	5.000 PO	Nível 25	+5	625.000 PO
Nível 15	+3	25.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO

Implemento (Símbolo Sagrado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria, ou +1d12 de dano por bônus de melhoria contra inimigos marcados pelo personagem.
Propriedade: Quando utiliza este símbolo sagrado para atacar um alvo marcado por ele, o personagem recebe +1 de bônus na jogada de ataque.

Símbolo da Divindade — Nível 2+

Este símbolo sagrado concentra a energia de seus ataques divinos, permitindo que você reutilize este poder.

Nível 2	+1	520 PO	Nível 17	+4	65.000 PO
Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Implemento (Símbolo Sagrado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque usando este símbolo sagrado. O usuário recebe uma utilização adicional de Canalizar Divindade durante este encontro.

Símbolo do Elo Vital — Nível 12+

Este símbolo desvia parte da energia devotada ao seu ataque na cura de um aliado próximo.

Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 17	+4	65.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Implemento (Símbolo Sagrado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano radiante por bônus de melhoria
Poder (Diário ✦ Cura): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque usando este símbolo sagrado. O ataque causa apenas metade do dano e o personagem ou um de seus aliados a até 10 quadrados recupera um número de pontos de vida igual à outra metade do dano.

Símbolo do Esplendor — Nível 15+

Este símbolo sagrado brilha com o espírito fogoso de sua devoção, extraindo da intensidade de sua crença um poder cegante.

Nível 15	+3	25.000 PO	Nível 25	+5	625.000 PO
Nível 20	+4	125.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO

Implemento (Símbolo Sagrado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano radiante por bônus de melhoria e o alvo fica cego até o começo do próximo turno do personagem.
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque usando este símbolo sagrado. O alvo fica cego até o começo do próximo turno do personagem.



Símbolo do esplendor

Símbolo da Liberdade Nível 7+

Este símbolo permite que você ou um de seus aliados se liberte de certas condições debilitantes.

Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO
Nível 17	+4	65.000 PO			

Implemento (Símbolo Sagrado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque usando este símbolo sagrado. O personagem ou um de seus aliados a até 10 quadrados pode realizar um teste de resistência contra um único efeito que inclui as condições dominado, imobilizado, impedido ou lento. Adicione o bônus de melhoria do símbolo sagrado como um bônus de poder ao teste de resistência.

Símbolo da Mortalidade Nível 4+

Este símbolo é uma ferramenta poderosa contra mortos-vivos e imortais.

Nível 4	+1	840 PO	Nível 19	+4	105.000 PO
Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Implemento (Símbolo Sagrado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria, ou +1d10 de dano por bônus de melhoria contra criaturas mortas-vivas ou imortais.
Poder (Diário): Ação Mínima. O próximo ataque do personagem usando este símbolo sagrado causa 1d4 de dano adicional, ou 1d8 de dano adicional contra criaturas de origem imortal ou com a palavra-chave morto-vivo.
Nível 14 ou 19: 2d4 de dano adicional, ou 2d8 de dano adicional contra criaturas de origem imortal ou com a palavra-chave morto-vivo.
Nível 24 ou 29: 3d4 de dano adicional, ou 3d8 de dano adicional contra criaturas de origem imortal ou com a palavra-chave morto-vivo.

Símbolo da Penitência Nível 9+

Este símbolo assegura que a luz continue a abrasar seu inimigo mesmo depois do ataque inicial.

Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO
Nível 19	+4	105.000 PO			

Implemento (Símbolo Sagrado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano radiante por bônus de melhoria
Poder (Diário ✦ Radiante): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque radiante usando este símbolo sagrado. O alvo sofre 5 de dano radiante quando utiliza uma ação padrão para atacar (TR encerra).
Nível 19 ou 24: 10 de dano radiante.
Nível 29: 15 de dano radiante.

Símbolo da Perseverança Nível 7+

Este símbolo brilha com uma luz fraca e preserva um fragmento da força vital do usuário para um momento de maior necessidade.

Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO
Nível 17	+4	65.000 PO			

Implemento (Símbolo Sagrado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário ✦ Cura): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque usando este símbolo sagrado. Um aliado do usuário que estiver morrendo e a até 20 quadrados dele recupera pontos de vida como se tivesse gasto um pulso de cura; adicione o bônus de melhoria do símbolo ao número de pontos de vida recuperados.

Símbolo da Potência Astral Nível 4+

Este símbolo é uma ferramenta poderosa contra as criaturas do Caos Elemental.

Nível 4	+1	840 PO	Nível 19	+4	105.000 PO
Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Implemento (Símbolo Sagrado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria, ou +1d10 de dano por bônus de melhoria contra criaturas elementais.
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque usando este símbolo sagrado. O usuário causa 1d10 de dano adicional a cada criatura elemental atingida pelo ataque.
Nível 14 ou 19: 2d10 de dano adicional contra criaturas elementais.
Nível 24 ou 29: 3d10 de dano adicional contra criaturas elementais.

Símbolo de Proteção Nível 7+

Seu símbolo sagrado brilha quando você conjura um halo de proteção.

Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO
Nível 17	+4	65.000 PO			

Implemento (Símbolo Sagrado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque usando este símbolo sagrado. O personagem ou um de seus aliados a até 2 quadrados recebe +2 de bônus de poder na CA e na defesa de Reflexos até o final do próximo turno do usuário.

Símbolo da Renovação Nível 15+

Você canaliza sua convicção através deste símbolo e concede incríveis poderes regenerativos a si mesmo ou a um aliado próximo.

Nível 15	+3	25.000 PO	Nível 25	+5	625.000 PO
Nível 20	+4	125.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO

Implemento (Símbolo Sagrado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário ✦ Cura): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando reduz um alvo a 0 ponto de vida ou menos com um ataque usando este símbolo sagrado. O personagem ou um de seus aliados a até 5 quadrados adquire regeneração 5 pelo restante do encontro.
Nível 25 ou 30: Regeneração 10.



Símbolo de proteção

Símbolo da Repreensão — Nível 2+

Este símbolo inflige um ataque debilitante que suga a vitalidade do seu inimigo e prejudica sua capacidade de perseverar no combate.

Nível 2 +1 520 PO
Nível 7 +2 2.600 PO
Nível 12 +3 13.000 PO
Nível 17 +4 65.000 PO
Nível 22 +5 325.000 PO
Nível 27 +6 1.625.000 PO

Implemento (Símbolo Sagrado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando atinge um alvo com um ataque usando este símbolo sagrado. Até o final do próximo turno do usuário, o alvo sofre -2 de penalidade nos testes de resistência e não pode recuperar pontos de vida de forma alguma.

Símbolo da Resistência — Nível 2+

Este símbolo amplia a confiança e permite que os aliados ignorem até mesmo os efeitos mais letais.

Nível 2 +1 520 PO
Nível 7 +2 2.600 PO
Nível 12 +3 13.000 PO
Nível 17 +4 65.000 PO
Nível 22 +5 325.000 PO
Nível 27 +6 1.625.000 PO

Implemento (Símbolo Sagrado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque usando este símbolo sagrado. O personagem ou um de seus aliados a até 10 quadrados pode realizar um teste de resistência contra qualquer efeito que possa ser encerrado por um teste de resistência; adicione o bônus de melhoria do símbolo como um bônus de poder no teste.

Símbolo da Revitalização — Nível 30

Este símbolo tem o poder de reviver um aliado morto ou moribundo.

Nível 30 +6 3.125.000 PO

Implemento (Símbolo Sagrado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário ✦ Cura): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque usando este símbolo sagrado. O usuário gasta dois pulsos de cura, não recupera pontos de vida e escolhe um aliado morto ou morrendo a até 10 quadrados dele. Este aliado volta à vida com um número de pontos de vida igual ao seu valor da condição sangramento. Este poder não é capaz de ressuscitar um aliado morto a mais de 1 dia.

Símbolo do Sacerdote de Guerra — Nível 15+

Este símbolo permite que você transforme sua vantagem na batalha num efeito de incentivo aos aliados.

Nível 15 +3 25.000 PO
Nível 20 +4 125.000 PO
Nível 25 +5 625.000 PO
Nível 30 +6 3.125.000 PO

Implemento (Símbolo Sagrado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Sempre que o personagem atingir um inimigo com um ataque usando este símbolo sagrado, um de seus aliados conscientes a até 5 quadrados recupera um número de pontos de vida igual ao bônus de melhoria do símbolo sagrado.

Símbolo do Sacrifício — Nível 18+

Ao atacar com este símbolo, você pode optar por sacrificar parte de sua vitalidade para ajudar um companheiro próximo.

Nível 18 +4 85.000 PO
Nível 23 +5 425.000 PO
Nível 28 +6 2.125.000 PO

Implemento (Símbolo Sagrado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Sempre que atingir uma criatura com um ataque usando este símbolo sagrado, o personagem pode sacrificar pontos de vida até o valor do bônus de melhoria do item. Se o fizer, um de seus aliados a até 5 quadrados pode realizar um teste de resistência contra um efeito que possa ser encerrado desta forma, com um bônus na jogada igual ao número de pontos de vida perdidos.

Símbolo da Sustentação — Nível 17+

Este símbolo é infundido com um fragmento de sua consciência, permitindo que você dedique sua atenção a outros aspectos da batalha enquanto mantém o efeito de outros poderes.

Nível 17 +4 65.000 PO
Nível 22 +5 325.000 PO
Nível 27 +6 1.625.000 PO

Implemento (Símbolo Sagrado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Mínima. Um dos poderes do personagem com um efeito que se encerraria neste turno persiste até o final do próximo turno dele.

LEE MOYER

Símbolo da Vingança — Nível 4+

Este símbolo permite que você inflija sua ira sobre os inimigos, retribuindo os ataques deles com devastação.

Nível 4	+1	840 PO	Nível 19	+4	105.000 PO
Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Implemento (Símbolo Sagrado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque usando este símbolo sagrado. Se o alvo do ataque causou dano ao personagem ou a um dos aliados do personagem desde o final do último turno do usuário, o ataque causa 1d8 de dano adicional.

Se o alvo do ataque reduziu o personagem ou um dos aliados do personagem a 0 ponto de vida ou menos desde o final do último turno do usuário, em vez disso o ataque causa 2d8 de dano adicional.

Nível 14 ou 19: 2d8 ou 4d8 de dano adicional.
Nível 24 ou 29: 3d8 ou 6d8 de dano adicional.

Símbolo da Vingança Radiante — Nível 25+

Ao assediar um inimigo com ataques, este símbolo faz com que seus golpes ardam com energia radiante.

Nível 25	+5	625.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO

Implemento (Símbolo Sagrado)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano radiante por bônus de melhoria, ou +1d10 de dano radiante por bônus de melhoria se o alvo atacou um dos aliados do usuário desde o final do último turno do personagem.
Propriedade: Se um ataque usando este símbolo sagrado atingir um inimigo que atacou um dos aliados do usuário desde o final do último turno do personagem, ele causa 1d10 de dano adicional.

VARINHAS

Nas mãos de um conjurador, uma varinha é capaz de transformar até mesmo as magias mais simples em um arsenal letal.

Algumas varinhas contêm um poder inerente que permite que outros portadores lancem terríveis rajadas de energia. Outras transformam poderes sem limite em ataquem bem mais mortais.

VARINHAS

Nvl	Nome	Preço (PO)
3	Varinha da Aglomeração de Energia +1	680
3	Varinha Algente +1	680
3	Varinha da Devastação Psíquica +1	680
3	Varinha de Energia +1	680
3	Varinha Flamejante +1	680
3	Varinha de Fogo Infernal +1	680
3	Varinha do Mestre da Explosão Incandescente +1	680
3	Varinha do Mestre dos Mísseis Mágicos +1	680
3	Varinha do Mestre da Nuvem de Adagas +1	680
3	Varinha do Mestre do Olhar Pungente +1	680
3	Varinha do Mestre da Onda Trovejante +1	680

VARINHAS (continuação)

Nvl	Nome	Preço (PO)
3	Varinha do Mestre da Radiação Atroz +1	680
3	Varinha do Mestre do Raio Álgido +1	680
3	Varinha do Mestre da Rajada Mística +1	680
3	Varinha do Mestre da Reprimenda Infernal +1	680
3	Varinha da Radiância +1	680
3	Varinha Trovejante +1	680
8	Varinha da Aglomeração de Energia +2	3.400
8	Varinha Algente +2	3.400
8	Varinha da Devastação Psíquica +2	3.400
8	Varinha de Energia +2	3.400
8	Varinha Flamejante +2	3.400
8	Varinha de Fogo Infernal +2	3.400
8	Varinha do Mestre da Explosão Incandescente +2	3.400
8	Varinha do Mestre dos Mísseis Mágicos +2	3.400
8	Varinha do Mestre da Nuvem de Adagas +2	3.400
8	Varinha do Mestre do Olhar Pungente +2	3.400
8	Varinha do Mestre da Onda Trovejante +2	3.400
8	Varinha do Mestre da Radiação Atroz +2	3.400
8	Varinha do Mestre do Raio Álgido +2	3.400
8	Varinha do Mestre da Rajada Mística +2	3.400
8	Varinha do Mestre da Reprimenda Infernal +2	3.400
8	Varinha da Radiância +2	3.400
8	Varinha Trovejante +2	3.400
10	Varinha Precisa de Leque Cromático +2	5.000
13	Varinha da Aglomeração de Energia +3	17.000
13	Varinha Algente +3	17.000
13	Varinha da Devastação Psíquica +3	17.000
13	Varinha de Energia +3	17.000
13	Varinha Flamejante +3	17.000
13	Varinha de Fogo Infernal +3	17.000
13	Varinha do Mestre da Explosão Incandescente +3	17.000
13	Varinha do Mestre dos Mísseis Mágicos +3	17.000
13	Varinha do Mestre da Nuvem de Adagas +3	17.000
13	Varinha do Mestre do Olhar Pungente +3	17.000
13	Varinha do Mestre da Onda Trovejante +3	17.000
13	Varinha do Mestre da Radiação Atroz +3	17.000
13	Varinha do Mestre do Raio Álgido +3	17.000
13	Varinha do Mestre da Rajada Mística +3	17.000
13	Varinha do Mestre da Reprimenda Infernal +3	17.000
13	Varinha da Radiância +3	17.000
13	Varinha Trovejante +3	17.000
14	Varinha Segura do Fogo Álgido +3	21.000
14	Varinha Segura do Uivo da Perdição +3	21.000
15	Varinha da Erupção de Chamas +3	25.000
15	Varinha Precisa de Leque Cromático +3	25.000
18	Varinha da Aglomeração de Energia +4	85.000
18	Varinha Algente +4	85.000
18	Varinha da Devastação Psíquica +4	85.000
18	Varinha de Energia +4	85.000
18	Varinha Flamejante +4	85.000
18	Varinha de Fogo Infernal +4	85.000
18	Varinha do Mestre da Explosão Incandescente +4	85.000
18	Varinha do Mestre dos Mísseis Mágicos +4	85.000

VARINHAS (continuação)

Nvl	Nome	Preço (PO)
18	Varinha do Mestre da Nuvem de Adagas +4	85.000
18	Varinha do Mestre do Olhar Pungente +4	85.000
18	Varinha do Mestre da Onda Trovejante +4	85.000
18	Varinha do Mestre da Radiação Atroz +4	85.000
18	Varinha do Mestre do Raio Álgido +4	85.000
18	Varinha do Mestre da Rajada Mística +4	85.000
18	Varinha do Mestre da Reprimenda Infernal +4	85.000
18	Varinha da Radiância +4	85.000
18	Varinha Trovejante +4	85.000
19	Varinha Segura do Fogo Álgido +4	105.000
19	Varinha Segura do Uivo da Perdição +4	105.000
20	Varinha da Erupção de Chamas +4	125.000
20	Varinha Precisa de Leque Cromático +4	125.000
23	Varinha da Aglomeração de Energia +5	425.000
23	Varinha Algente +5	425.000
23	Varinha da Devastação Psíquica +5	425.000
23	Varinha de Energia +5	425.000
23	Varinha Flamejante +5	425.000
23	Varinha de Fogo Infernal +5	425.000
23	Varinha do Mestre da Explosão Incandescente +5	425.000
23	Varinha do Mestre dos Mísseis Mágicos +5	425.000
23	Varinha do Mestre da Nuvem de Adagas +5	425.000
23	Varinha do Mestre do Olhar Pungente +5	425.000
23	Varinha do Mestre da Onda Trovejante +5	425.000
23	Varinha do Mestre da Radiação Atroz +5	425.000
23	Varinha do Mestre do Raio Álgido +5	425.000
23	Varinha do Mestre da Rajada Mística +5	425.000
23	Varinha do Mestre da Reprimenda Infernal +5	425.000
23	Varinha da Radiância +5	425.000
23	Varinha Trovejante +5	425.000
24	Varinha Segura do Fogo Álgido +5	525.000
24	Varinha Segura do Uivo da Perdição +5	525.000
25	Varinha da Erupção de Chamas +5	625.000
25	Varinha Precisa de Leque Cromático +5	625.000
28	Varinha da Aglomeração de Energia +6	2.125.000
28	Varinha Algente +6	2.125.000
28	Varinha da Devastação Psíquica +6	2.125.000
28	Varinha de Energia +6	2.125.000
28	Varinha Flamejante +6	2.125.000
28	Varinha de Fogo Infernal +6	2.125.000
28	Varinha do Mestre da Explosão Incandescente +6	2.125.000
28	Varinha do Mestre dos Mísseis Mágicos +6	2.125.000
28	Varinha do Mestre da Nuvem de Adagas +6	2.125.000
28	Varinha do Mestre do Olhar Pungente +6	2.125.000
28	Varinha do Mestre da Onda Trovejante +6	2.125.000
28	Varinha do Mestre da Radiação Atroz +6	2.125.000
28	Varinha do Mestre do Raio Álgido +6	2.125.000
28	Varinha do Mestre da Rajada Mística +6	2.125.000

VARINHAS (continuação)

Nvl	Nome	Preço (PO)
28	Varinha do Mestre da Reprimenda Infernal +6	2.125.000
28	Varinha da Radiância +6	2.125.000
28	Varinha Trovejante +6	2.125.000
29	Varinha Segura do Fogo Álgido +6	2.625.000
29	Varinha Segura do Uivo da Perdição +6	2.625.000
30	Varinha da Erupção de Chamas +6	3.125.000
30	Varinha Precisa de Leque Cromático +6	3.125.000

Varinha da Aglomeração de Energia — Nível 3+

As energias invisíveis que você manipula através desta varinha disparam com poder mortal.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Implemento (Varinha)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano energético por bônus de melhoria
Propriedade: Usando esta varinha, o personagem recebe +1 de bônus de item nas jogadas de dano dos ataques com as palavras-chave energético e implemento.
Nível 13 ou 18: +2 de bônus de item.
Nível 23 ou 28: +3 de bônus de item.
Poder (Encontro ✦ Arcano, Energético, Implemento): Ação Padrão. Como o poder *nuvem de adagas* do mago (*LdJ* 119).

Varinha Algente — Nível 3+

A ponta desta varinha é coberta de gelo, sempre ameaçando libertar sua força gélida.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Implemento (Varinha)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano congelante por bônus de melhoria
Propriedade: Usando esta varinha, o personagem recebe +1 de bônus de item nas jogadas de dano dos ataques com as palavras-chave congelante e implemento.
Nível 13 ou 18: +2 de bônus de item.
Nível 23 ou 28: +3 de bônus de item.
Poder (Encontro ✦ Arcano, Congelante, Implemento): Ação Padrão. Como o poder *raio álgido* do mago (*LdJ* 119).

Varinha da Devastação Psíquica — Nível 3+

Com esta varinha em mãos, seus ataques psíquicos destroçam a mente dos inimigos.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Implemento (Varinha)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano psíquico por bônus de melhoria
Propriedade: Usando esta varinha, o personagem recebe +1 de bônus de item nas jogadas de dano dos ataques com as palavras-chave implemento e psíquico.
Nível 13 ou 18: +2 de bônus de item.
Nível 23 ou 28: +3 de bônus de item.
Poder (Encontro ✦ Arcano, Encanto, Implemento, Psíquico): Ação Padrão. Como o poder *olhar pungente* do bruxo (*LdJ* 62).

Varinha de Energia Nível 3+

Com esta varinha, seus poderes energéticos ficam mais poderosos.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Implemento (Varinha)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano energético por bônus de melhoria
Propriedade: Usando esta varinha, o personagem recebe +1 de bônus de item nas jogadas de dano dos ataques com a palavra-chave energético.
Nível 13 ou 18: +2 de bônus de item.
Nível 23 ou 28: +3 de bônus de item.
Poder (Encontro ✦ Arcano, Energético, Implemento): Ação Padrão. Como o poder *mísseis mágicos* do mago (*LdJ* 119).

Varinha da Erupção de Chamas Nível 15+

Sua maestria sobre as chamas aumenta quanto mais você luta.

Nível 15	+3	25.000 PO	Nível 25	+5	625.000 PO
Nível 20	+4	125.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO

Implemento (Varinha)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano flamejante por bônus de melhoria
Poder (Diário ✦ Arcano, Flamejante, Implemento): Ação Padrão. Como o poder *explosão incandescente* do mago (*LdJ* 119). Se tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, em vez disso, o personagem pode utilizar o poder *mãos ardentes* do mago (*LdJ* 120). Se tiver alcançado pelo menos dois marcos durante o dia, o personagem pode utilizar o poder *mãos flamejantes* e excluir um de seus aliados que estiver dentro da área afetada dos efeitos do ataque.

Varinha Flamejante Nível 3+

Pequenas chamas tornam-se incêndios quando canalizadas através desta varinha.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Implemento (Varinha)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano flamejante por bônus de melhoria
Propriedade: O personagem recebe +1 de bônus de item nas jogadas de dano dos poderes com as palavras-chave flamejante e implemento.
Nível 13 ou 18: +2 de bônus de item.
Nível 23 ou 28: +3 de bônus de item.
Poder (Encontro ✦ Arcano, Flamejante, Implemento): Ação Padrão. Como o poder *explosão incandescente* do mago (*LdJ* 119).

Varinha de Fogo Infernal Nível 3+

Quando você empunha este varinha, suas chamas ardem com a fúria dos Nove Infernos.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Implemento (Varinha)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano flamejante por bônus de melhoria
Propriedade: Usando esta varinha, o personagem recebe +1 de bônus de item nas jogadas de dano dos ataques com as palavras-chave flamejante e implemento.
Nível 13 ou 18: +2 de bônus de item.
Nível 23 ou 28: +3 de bônus de item.
Poder (Encontro ✦ Arcano, Energético, Implemento): Ação Padrão. Como o poder *reprimenda infernal* do bruxo (*LdJ* 63).

Varinha do Mestre da Explosão Incandescente Nível 3+

O núcleo da explosão incandescente se torna devastadoramente quente.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Implemento (Varinha)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: O personagem causa 1d6 de dano flamejante adicional à criatura que estiver ocupando o quadrado de origem do poder *explosão incandescente*.
Poder (Encontro ✦ Arcano, Flamejante, Implemento): Ação Padrão. Como o poder *explosão incandescente* do mago (*LdJ* 119).

Varinha do Mestre dos Mísseis Mágicos Nível 3+

Seus mísseis mágicos atingem os adversários com a força de um encontrão.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

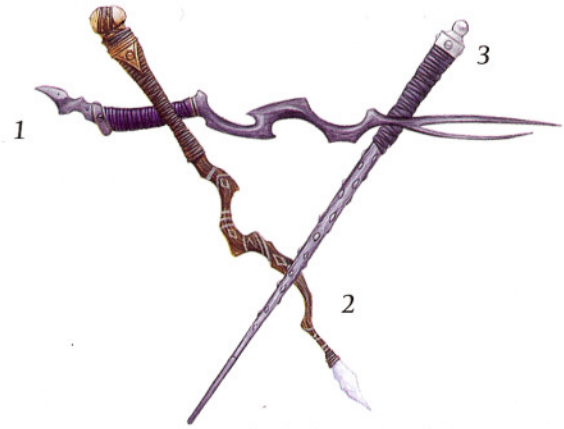
Implemento (Varinha)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Qualquer alvo atingido pelo poder *mísseis mágicos* do personagem é empurrado 1 quadrado.
Poder (Encontro ✦ Arcano, Energético, Implemento): Ação Padrão. Como o poder *mísseis mágicos* do mago (*LdJ* 119).

Varinha do Mestre da Nuvem de Adagas Nível 3+

Sua nuvem de adagas atinge o adversário com precisão letal.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Implemento (Varinha)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Quando uma criatura ingressa numa *nuvem de adagas* criada usando esta varinha, ela sofre dano igual a duas vezes o modificador de Sabedoria do personagem (mínimo de 2), em vez de apenas o modificador de Sabedoria.
Poder (Encontro ✦ Arcano, Energético, Implemento): Ação Padrão. Como o poder *nuvem de adagas* do mago (*LdJ* 119).



1. Varinha de fogo infernal;
2. Varinha segura do fogo álgido;
3. Varinha de energia

WAYNE ENGLAND (2)

Varinha do Mestre do Olhar Pungente Nível 3+

Sua magia olhar pungente dura um momento a mais que o normal.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Implemento (Varinha)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Quando atinge uma criatura com o poder *olhar pungente* usando esta varinha, o personagem obtém vantagem de combate contra o alvo no primeiro ataque que realizar durante o próximo turno.
Poder (Encontro ✦ Arcano, Encanto, Implemento, Psíquico): Ação Padrão. Como o poder *olhar pungente* do bruxo (*LdJ* 62).

Varinha do Mestre da Onda Trovejante Nível 3+

Esta varinha concede a habilidade de remodelar seu poder onda trovejante.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Implemento (Varinha)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Quando utiliza o poder *onda trovejante*, o personagem pode transformá-lo numa explosão contígua 1.
Poder (Encontro ✦ Arcano, Implemento, Trovejante): Ação Padrão. Como o poder *onda trovejante* do mago (*LdJ* 119).

Varinha do Mestre da Radiação Atroz Nível 3+

Sua radiação atroz pressiona os inimigos com uma força invisível.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Implemento (Varinha)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano flamejante por bônus de melhoria
Propriedade: Cada quadrado que um alvo afetado pela *radiação atroz* do personagem percorre na direção dele custa 1 quadrado de movimento adicional.
Poder (Encontro ✦ Arcano, Medo, Implemento, Radiante): Ação Padrão. Como o poder *radiância atroz* do bruxo (*LdJ* 63).

Varinha do Mestre do Raio Álgido Nível 3+

Seu raio álgido atinge com precisão um alvo que está escondido em meio a seus aliados.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Implemento (Varinha)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Quando utiliza o poder *raio álgido*, o personagem ignora a cobertura dos inimigos.
Poder (Encontro ✦ Arcano, Congelante, Implemento): Ação Padrão. Como o poder *raio álgido* do mago (*LdJ* 119).

Varinha da radiância



Varinha do Mestre da Rajada Mística Nível 3+

Sua rajada mística se abate sobre os inimigos com ferocidade.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Implemento (Varinha)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano flamejante por bônus de melhoria
Propriedade: Usando esta varinha, o personagem recebe +1 de bônus de item nas jogadas de ataque dos ataques com sua *rajada mística*.
Poder (Encontro ✦ Arcano, Implemento): Ação Padrão. Como o poder *rajada mística* do bruxo (*LdJ* 63).

Varinha do Mestre da Reprimenda Infernal Nível 3+

Seu flagelo infernal consome seu atacante e os aliados que estiverem nas proximidades.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Implemento (Varinha)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Quando o poder *reprimenda infernal* faz com que um alvo sofra dano por atacar o personagem, os aliados do alvo adjacentes a ele sofrem dano igual à metade desse valor.
Poder (Encontro ✦ Arcano, Flamejante, Implemento): Ação Padrão. Como o poder *reprimenda infernal* do bruxo (*LdJ* 63).

Varinha Precisa de Leque Cromático Nível 10+

Empunhando esta varinha, você demonstra uma precisão letal com seu leque cromático.

Nível 10 +2 5.000 PO | Nível 25 +5 625.000 PO
Nível 15 +3 25.000 PO | Nível 30 +6 3.125.000 PO
Nível 20 +4 125.000 PO

Implemento (Varinha)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Usando esta varinha, o personagem recebe +1 de bônus de item nas jogadas de ataque do poder *leque cromático*.
Poder (Diário ✦ Arcano, Implemento, Radiante): Ação Padrão. Como o poder *leque cromático* do mago (*LdJ* 121). Se o personagem obtiver sucesso na primeira jogada de ataque com este poder, o ataque é considerado um sucesso decisivo.

Varinha da Radiância Nível 3+

Uma centelha de luz dança na extremidade desta varinha.

Nível 3 +1 680 PO | Nível 18 +4 85.000 PO
Nível 8 +2 3.400 PO | Nível 23 +5 425.000 PO
Nível 13 +3 17.000 PO | Nível 28 +6 2.125.000 PO

Implemento (Varinha)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano radiante por bônus de melhoria
Propriedade: Usando esta varinha, o personagem recebe +1 de bônus de item nas jogadas de dano dos ataques com as palavras-chave implemento e radiante.
Nível 13 ou 18: +2 de bônus de item.
Nível 23 ou 28: +3 de bônus de item.
Poder (Encontro ✦ Arcano, Medo, Implemento, Radiante): Ação Padrão. Como o poder *radiância atroz* do bruxo (*LdJ* 63).



Varinha trovejante

Varinha Segura do Fogo Álgido Nível 14+

Sua capacidade de usar o poder fogo gélido supera os limites normais da sorte, permitindo-lhe nutrir mais confiança.

Nível 14 +3 21.000 PO | Nível 24 +5 525.000 PO
Nível 19 +4 105.000 PO | Nível 29 +6 2.625.000 PO

Implemento (Varinha)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Na primeira vez durante um encontro que atacar com o poder *fogo álgido* usando esta varinha e obtiver um resultado natural igual ou menor que o bônus de melhoria deste implemento, o personagem pode refazer a jogada de ataque.
Poder (Diário ✦ Arcano, Congelante, Flamejante, Implemento): Ação Padrão. Como o poder *fogo álgido* do mago (*LdJ* 124).

Varinha Segura do Uivo da Perdição Nível 14+

Ao usar o poder uivo da perdição, seu conhecimento alcança além das probabilidades, e você consegue manipular uma pequena fração da sorte e do destino.

Nível 14 +3 21.000 PO | Nível 24 +5 525.000 PO
Nível 19 +4 105.000 PO | Nível 29 +6 2.625.000 PO

Implemento (Varinha)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria
Propriedade: Na primeira vez durante um encontro que atacar com o poder *uivo da perdição* usando esta varinha e obtiver um resultado igual ou menor que o bônus de melhoria deste implemento, o personagem pode refazer a jogada de ataque.
Poder (Diário ✦ Arcano, Medo, Implemento, Trovejante): Ação Padrão. Como o poder *uivo da perdição* do bruxo (*LdJ* 66).

Varinha Trovejante Nível 3+

Esta varinha resistente aumenta o poder destrutivo de seus ataques trovejantes.

Nível 3 +1 680 PO | Nível 18 +4 85.000 PO
Nível 8 +2 3.400 PO | Nível 23 +5 425.000 PO
Nível 13 +3 17.000 PO | Nível 28 +6 2.125.000 PO

Implemento (Varinha)
Melhoria: Jogadas de ataque e dano
Decisivo: +1d8 de dano trovejante por bônus de melhoria
Propriedade: Usando esta varinha, o personagem recebe +1 de bônus de item nas jogadas de dano dos ataques com as palavras-chave implemento e trovejante.
Nível 13 ou 18: +2 de bônus de item.
Nível 23 ou 28: +3 de bônus de item.
Poder (Encontro ✦ Arcano, Implemento, Trovejante): Ação Padrão. Como o poder *onda trovejante* do mago (*LdJ* 119).

ANÉIS

Estes símbolos de poder adornam tanto as mãos de reis poderosos quanto de heróis lendários.

Devido à energia investida nos anéis mágicos, apenas os indivíduos que alcançaram um poder significativo são capazes de criá-los. Dessa forma, os personagens podem não ver seu primeiro anel mágico até depois do estágio exemplar.

WAYNE ENGLAND

ANÉIS

Nvl	Nome	Preço (PO)
14	Anel do Chamado	21.000
14	Anel do Equilíbrio Perfeito	21.000
14	Anel Estimado	21.000
14	Anel do Fogo Escaldante	21.000
14	Anel da Irmandade	21.000
14	Anel do Mágico	21.000
14	Anel de Queda Suave	21.000
15	Anel da Habilidade Aquática	25.000
15	Anel do Imperador Draconato	25.000
15	Anel da Premonição	25.000
15	Anel da Viagem nas Sombras	25.000
16	Anel do Camaleão	45.000
16	Anel da Gravidade Pessoal	45.000
16	Anel da Guerra	45.000
16	Anel do Reconhecimento	45.000
16	Anel do Toque do Esquecimento	45.000
17	Anel do Banquete	65.000
17	Anel da Defesa Vigilante	65.000
17	Anel da Informação Arcana	65.000
17	Anel da Retirada	65.000
18	Anel do Aríete	85.000
18	Anel da Guarda Sombria	85.000
18	Anel Ladrão de Rostos	85.000
18	Anel Ósseo da Melhor Sorte	85.000
18	Anel do Pavor	85.000
18	Anel do Protetor	85.000
19	Anel da Mão Espectral	105.000
19	Anel Ósseo da Preservação	105.000
19	Anel de Rubi Estrelado	105.000
19	Argola de Ametista dos Olhos Invisíveis	105.000
20	Anel de Armazenar Magias	125.000
21	Anel da Intuição Heroica	225.000
21	Anel da Vontade Tenaz	225.000
22	Anel Luminoso	325.000
22	Anel da Oscilação	325.000
22	Anel da Viagem Feérica	325.000
23	Anel da Adaptação	425.000
24	Anel do Ritualista	525.000
25	Anel do Funesto	625.000
25	Anel do Gárgula	625.000
27	Anel da Fênix	1.625.000
27	Argola de Sombras	1.625.000
29	Anel de Opala da Lembrança	2.625.000
30	Anel Maior de Armazenar Magias	3.125.000
30	Anel Nulificador	3.125.000

Anel da Adaptação — Nível 23

Este aro de metal prateado é gravado com runas primordiais que o protegem de efeitos elementais.

Posição do Item: Anel 425.000 PO

Propriedade: O personagem recebe +5 de bônus de item nos testes de Tolerância para suportar climas extremos.

Poder (Diário): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando sofre dano ácido, congelante, elétrico, flamejante ou trovejante. Ele só sofre metade do dano do tipo escolhido até o final do seu próximo turno.

Se o personagem tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, o efeito persiste até o final do encontro.

Anel do Aríete — Nível 18

Este anel de ferro tem a imagem da cabeça de um carneiro gravada nele.

Posição do Item: Anel 85.000 PO

Propriedade: Quando empurra um alvo, o personagem pode empurrá-lo 1 quadrado adicional.

Poder (Diário ✦ Energético): Ação Padrão. O personagem realiza um ataque: À distância 10; +21 vs. Fortitude; 3d10 de dano energético e o alvo é empurrado 1 quadrado (essa distância pode ser aumentada pela propriedade do anel). Este poder também pode ser usado para ajudar num teste de Força para arrombar uma porta ou outro objeto. Nessa caso, usa-se o mesmo bônus de ataque.

Se o personagem tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, o ataque causa 5d10 de dano energético e o alvo é empurrado 3 quadrados (essa distância pode ser aumentada pela propriedade do anel).

Anel de Armazenar Magias — Nível 20

Este anel intrincado de madeira armazena certa quantidade de poder arcano que pode ser liberada num momento de necessidade.

Posição do Item: Anel 125.000 PO

Propriedade: Durante um descanso prolongado, o personagem pode armazenar um poder arcano sem limite ou por encontro neste anel, para ser utilizado futuramente. Ele pode armazenar no anel qualquer poder que conheça, desde que não seja de um nível maior que o do item. O nome do poder contido no anel aparece em letras élficas gravadas em seu interior.

Poder (Diário ✦ Arcano): Ação Padrão. O personagem pode utilizar o poder arcano armazenado no anel, desde que o nível do poder não seja maior que o do personagem. Se o poder arcano armazenado no anel for um poder por encontro, o usuário precisa gastar um ponto de ação para liberá-lo. O usuário utiliza normalmente o poder armazenado, mas substitui as exigências de implemento por este anel, como se ele tivesse um bônus de melhoria de +4.

Depois que o poder arcano for liberado, é preciso armazenar outro poder antes que o anel possa ser usado novamente. Se um novo poder arcano for imbuído no anel antes que um poder armazenado seja liberado, o poder anterior é desperdiçado.

Se tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, o personagem recebe +1 de bônus na jogada de ataque do poder liberado.

Anel do Banquete — Nível 17

Os monarcas, e aqueles que temem o que poderiam encontrar em sua comida, valorizam essas quinquilharias espalhafatosas e incrustadas de gemas.

Posição do Item: Anel 65.000 PO

Propriedade: O personagem recebe +5 de bônus de item na defesa de Fortitude contra os ataques com a palavra-chave venenoso.

Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem adquire imunidade aos venenos ingeridos até o final do encontro.

Se tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, o personagem pode estender essa proteção a um número de pessoas na linha de visão igual ao seu nível.



Anel do Camaleão — Nível 16

Este aro de couro de lagarto é quase invisível contra sua pele e o torna igualmente difícil de enxergar.

Posição do Item: Anel 45.000 PO

Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes de Furtividade. Se não tiver se deslocado desde o começo do seu último turno, em vez disso o usuário recebe +4 de bônus.

Poder (Diário): Ação Mínima. Até o final do seu próximo turno, o personagem não precisa de cobertura ou ocultação para realizar testes de Furtividade.

Se o personagem tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, este poder persiste até o final do encontro.

Anel do Chamado — Nível 14

Este anel de mitral reúne você e seus aliados nos momentos de necessidade.

Posição do Item: Anel 21.000 PO

Propriedade: Quando um aliado do personagem adjacente a ele utiliza um poder de teleporte, ele pode aumentar a distância do teleporte em 4 quadrados.

Poder (Diário ✦ Teleporte): Ação Mínima. O personagem escolhe um de seus aliados a até 20 quadrados e em sua linha de visão. Este aliado é teleportado para um quadrado adjacente a ele.

Se tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, em vez disso o personagem pode se teleportar para um espaço adjacente a um de seus aliados a até 20 quadrados.

Anel da Defesa Vigilante — Nível 17

Este anel enorme é composto de escudos sobrepostos de ferro, aço, mitral e adamante em miniatura.

Posição do Item: Anel 65.000 PO

Propriedade: O personagem recebe +4 de bônus de item em todas as defesas sempre que utilizar a ação defesa total.

Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem recebe +2 de bônus em todas as defesas até o começo do seu próximo turno.

Se tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, o personagem recebe +3 de bônus de poder em todas as defesas até o final do seu próximo turno.



Anel do chamado

ANNE STOKES



JASON A. ENGLE (2)

Anel do Equilíbrio Perfeito — Nível 14

Este aro rústico de liga metálica concede um equilíbrio notável quando você está prestes a cair.

Posição do Item: Anel 21.000 PO

Propriedade: O personagem recebe +5 de bônus de item nos testes de resistência para se equilibrar quando está prestes a cair.

Poder (Diário): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é empurrado para um precipício ou fosso. Ele obtém sucesso automático no teste de resistência para impedir a queda.

Se tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, ele não fica derrubado quando impede a queda.

Anel Estimado — Nível 14

Você e suas palavras se tornam mais atraentes quando usa este simples aro de ouro polido.

Posição do Item: Anel 21.000 PO

Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes de Diplomacia.

Poder (Diário ✦ Encanto): Ação Padrão. O personagem realiza um ataque: À distância 10; Carisma vs. Vontade; o alvo percorre seu deslocamento na direção do personagem.

Se o personagem tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, o alvo precisará gastar uma ação de movimento a cada turno para se aproximar dele (TR encerra).

Anel da Fênix — Nível 27

Este anel vermelho e dourado ostenta o símbolo de um pássaro flamejante.

Posição do Item: Anel 1.625.000 PO

Propriedade: O personagem adquire resistência 15 vs. flamejante.

Poder (Diário ✦ Flamejante): Nenhuma Ação. O personagem pode ativar este poder quando morre ou quando estiver morrendo. Seu corpo se incendeia e ele se reduz a cinzas. No começo do seu próximo turno, o personagem ressurge numa explosão de fogo a até 5 quadrados da posição onde ele explodiu, com um número de pontos de vida igual ao seu valor do pulso de cura.

Se o personagem tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, a explosão de chamas causada por seu retorno é considerada um ataque: Explosão contígua 2; Constituição +6 ou Carisma +6 vs. Reflexos; 4d10 + modificador de Constituição ou Carisma de dano flamejante. Fracasso: Metade do dano.



Anel do Fogo Escaldante — Nível 14

O fogo brota das mãos que ostentam este anel de ferro avermelhado.

Posição do Item: Anel 21.000 PO

Propriedade: Usando uma ação padrão, o personagem pode incendiar qualquer objetos inflamável que tocar (como tecido, óleo, papel, madeira ou uma tocha) que não esteja na posse de ninguém.

Poder (Diário ✦ Flamejante): Ação Padrão. O personagem realiza um ataque: Explosão contínua 3; Constituição +4 ou Carisma +4 vs. Reflexos; 1d10 + modificador de Constituição ou modificador de Carisma de dano flamejante e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra). Fracasso: Metade do dano e nenhum dano contínuo.

Se o personagem tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, o ataque causa 1d10 + modificador de Constituição ou Carisma de dano flamejante e 10 de dano flamejante contínuo (TR encerra). *Fracasso:* Metade do dano e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

Anel do Funesto — Nível 25

Você consegue sugar a energia vital daqueles que mata usando este aro de penas negras que ostenta duas pedras cintilantes de azeviche.

Posição do Item: Anel 625.000 PO

Propriedade: O personagem adquire visão no escuro e recebe +4 de bônus de item nos testes de Intimidação.

Poder (Diário): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando reduz uma criatura a 0 ponto de vida ou menos. A criatura morre e ele recebe um número de pontos de vida temporários igual ao seu valor do pulso de cura.

Se o personagem tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, este poder pode ser utilizado com uma interrupção imediata quando o personagem é reduzido a 0 ponto de vida ou menos. Ele recebe um número de pontos de vida igual ao seu valor do pulso de cura.

Anel do Gárgula — Nível 25

Este anel de pedra bruta permite que você adote uma forma rochosa.

Posição do Item: Anel 625.000 PO

Propriedade: Enquanto estiver petrificado, o personagem pode realizar um teste de resistência no final do seu turno para encerrar o efeito.

Poder (Diário): Ação Padrão. O personagem se torna uma estátua de pedra, adquirindo resistência 25 contra todos os tipos de dano e sentido sísmico 10. Ele perde todos os outros sentidos e não consegue realizar ações enquanto estiver nesta forma, exceto utilizar uma ação mínima para voltar ao normal.

Se tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, o personagem pode gastar um pulso de cura para recuperar um número de pontos de vida igual ao seu valor do pulso de cura quando se torna uma estátua ou reassume sua forma natural.

Anel da Gravidade Pessoal — Nível 16

Esta faixa de metal acinzentado mantém os inimigos ao seu alcance.

Posição do Item: Anel 45.000 PO

Propriedade: Quando sofre um movimento forçado, o personagem pode se mover 1 quadrado a menos do que o indicado.

Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem e seus inimigos adjacentes ou marcados por ele ficam lentos ou imobilizados (à escolha do usuário) (TR encerra, só para os alvos marcados). Para os adjacentes, não há teste de resistência. Usando uma ação livre, o usuário pode encerrar o efeito deste poder sobre ele e todas as criaturas afetadas.

Se tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, enquanto o personagem estiver sob o efeito deste poder, os inimigos que forem marcados por ele ou que fiquem adjacentes a ele também são afetados pela condição escolhida.

Anel da Guarda Sombria — Nível 18

Enquanto estiver usando este anel escuro de ferro, sua sombra é imbuída de filamentos negros do Pendor das Sombras.

Posição do Item: Anel 85.000 PO

Propriedade: O personagem adquire resistência 10 vs. congelante e resistência 10 vs. necrótico.

Poder (Diário ✦ Congelante, Necrótico): Ação Padrão. O personagem imbui sua sombra com a essência do Pendor das Sombras. Até o final do próximo turno do usuário, qualquer inimigo que ingressar ou começar seu turno num quadrado adjacente ao personagem sofre 2d10 de dano congelante e necrótico.

Se tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, o personagem recebe 15 pontos de vida temporários, que permanecem até serem perdidos ou até que o usuário realize um descanso prolongado.



ANNE STOKES (2)

Anel da Guerra — Nível 16

Este aro de aço, decorado com uma espada estilizada, torna seus ataques ainda mais letais.

Posição do Item: Anel 45.000 PO

Propriedade: Quando obtém um sucesso decisivo, o personagem causa 1 dado adicional de dano de sucesso decisivo, de acordo com a arma ou implemento que estiver usando. Se a arma ou implemento não causar dano adicional num sucesso decisivo, o usuário causa 1d6 de dano adicional.

Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém um sucesso decisivo com uma arma ou implemento. Ele causa 2 dados adicionais de dano de sucesso decisivo, de acordo com a arma ou implemento que estiver utilizando. Se a arma ou implemento não causar dano adicional num sucesso decisivo, o usuário causa 2d6 de dano adicional.

Se tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, em vez de jogar os dados adicionais de dano do sucesso decisivo, o personagem causa dano adicional igual ao valor máximo desses dados.

Anel da Habilidade Aquática — Nível 15

Enquanto usar este anel de água-marinha, respirar e se deslocar embaixo d'água é tão natural para você quanto fazê-lo em terra firme.

Posição do Item: Anel 25.000 PO

Propriedade: O personagem adquire um deslocamento de natação igual ao seu deslocamento terrestre e pode respirar embaixo d'água.

Se tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, o personagem adquire um deslocamento de natação igual a duas vezes seu deslocamento terrestre.

Anel do Imperador Draconato — Nível 15

Esculpido à semelhança dos sinetes empregados pelos imperadores draconatos de Arkhosia, este item aprimora seus ataques, especialmente se você for um draconato.

Posição do Item: Anel 25.000 PO

Propriedade: O personagem recebe +3 de bônus de item nas jogadas dos ataques contíguos. Se for um draconato, ele recebe +5 de bônus de item nas jogadas de dano de seu sopro de dragão.

Poder (Diário): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando estiver sangrando. Ele utiliza um de seus poderes por encontro.

Se tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, o personagem pode reutilizar um poder por encontro que já tenha utilizado e se, em vez disso, ele escolher utilizar um poder que ainda não foi gasto, ele não considera a utilização deste poder.

Anel da Informação Arcana — Nível 17

Este anel o ajuda a discernir a natureza dos fenômenos arcanos.

Posição do Item: Anel 65.000 PO

Propriedade: O personagem recebe +5 de bônus de item nos testes de Arcanismo para detectar magias.

Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem detecta qualquer magia a até 20 quadrados dele, podendo ignorar quaisquer fontes de energia mágica das quais ele está ciente. O usuário ignora quaisquer barreiras, podendo detectar magia através de paredes, portas e similares.

Se tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, o personagem também descobre o nome, a fonte de poder e as palavras-chave de quaisquer efeitos mágicos na área.

Anel da Intuição Heroica — Nível 21

Enquanto estiver usando este badulaque de adamante riscado, você tem mais facilidade em perceber fraquezas, sejam mentais, físicas ou sociais.

Posição do Item: Anel 225.000 PO

Propriedade: O personagem recebe +3 de bônus de item nos testes de Intuição.

Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem escolhe um alvo. Ele recebe +2 de bônus de poder nas jogadas de ataque e +6 de bônus de poder nas jogadas de dano contra esse alvo até o final do seu próximo turno. Se o alvo for um objeto, em vez disso ele recebe +6 de bônus de poder nos testes de Força para quebrá-lo.

Se tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, em vez disso o personagem recebe +3 de bônus de poder nas jogadas de ataque e +8 de bônus de poder nas jogadas de dano contra o alvo (ou nos testes de Força para quebrá-lo).

Anel da Irmandade — Nível 14

Estes anéis de platina vêm em pares e são ofertados apenas aos companheiros mais próximos.

Posição do Item: Anel 21.000 PO

Propriedade: Cada um desses anéis é parte de um par. Usando uma ação mínima, o usuário de um dos anéis consegue determinar as seguintes informações a respeito do usuário do outro anel:

- ✦ Os pontos de vida atuais e a condição geral (vivo, morto ou morrendo);
- ✦ O número de pulsos de cura restantes;
- ✦ Quaisquer efeitos ativos sobre ele;
- ✦ O estado emocional atual;
- ✦ A distância em linha reta até ele. Se o usuário do outro anel estiver em outro plano, nem a distância nem o plano específico podem ser determinados.

Especial: Estes anéis vêm em pares. Se um anel for desencantado, o outro também perde sua magia. O custo é referente ao par.

Poder (Diário): Ação Livre. Um dos usuários pode transferir um único pulso de cura para o usuário do outro anel. Isso não permite que o receptor tenha mais pulsos de cura que o seu total.

Se tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, é possível transferir até dois pulsos de cura.

Anel Ladrão de Rostos — Nível 18

O usuário deste anel de marfim enxerga os rostos alheios como disfarces em potencial.

Posição do Item: Anel 85.000 PO

Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes de Intuição.

Poder (Diário ✦ Ilusão): Ação Padrão. O personagem assume a aparência exata de uma criatura humanoide adjacente. Ele também adquire os maneirismos, a voz e os padrões de fala da criatura. Este efeito persiste por 1 hora ou até ser dissipado (usando uma ação livre). O usuário também recebe +5 de bônus de poder nos testes de Blefe para se passar pela criatura que está imitando.

Se o personagem tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, o efeito persiste por 1 dia e o usuário pode usar uma ação padrão para reativar o efeito depois de dissipá-lo.

Anel Luminoso — Nível 22

Com este anel, que ostenta um signo levemente luminoso que simboliza seus ideais, você se torna mais capacitado a auxiliar seus aliados.

Posição do Item: Anel 325.000 PO

Propriedade: O personagem aumenta o alcance de seus poderes que restauram pontos de vida ou que concedem bônus aos aliados em um número de quadrados igual ao seu modificador de Carisma.

Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando concede um bônus de poder a um ou mais aliados. Aumente o bônus em 1 para todos os alvos pela duração normal do poder.

Se tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, aumente o bônus em 2.

Anel do Mágico — Nível 14

Trapaceiros e mágicos do mundo todo adoram este anel de ouro de aparência barata.

Posição do Item: Anel 21.000 PO

Propriedade: O personagem duplica o alcance dos poderes som fantasma e *prestidigitação*.

Poder (Sem Limite): Ação Padrão. Como o poder som fantasma do mago (*LdJ* 119).

Poder (Sem Limite): Ação Padrão. Como o poder *prestidigitação* do mago (*LdJ* 119).

Se tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, o personagem também duplica a duração dos efeitos criados por este anel.

Anel Maior de Armazenar Magias — Nível 30

Este belo anel dourado contém certa quantidade de poder arcano que pode ser liberada num momento de necessidade.

Posição do Item: Anel 3.125.000 PO

Propriedade: Durante um descanso prolongado, o personagem pode armazenar um poder arcano sem limite ou por encontro que ele conheça neste anel, para ser utilizado futuramente. O nome do poder contido no anel aparece em letras élficas gravadas em seu interior.

Poder (Diário ✦ Arcano): Ação Padrão. O personagem pode utilizar o poder arcano armazenado no anel, desde que o nível do poder não seja maior que o do personagem. Se o poder arcano armazenado no anel for um poder por encontro, o usuário precisa gastar um ponto de ação para liberá-lo. O usuário utiliza normalmente o poder armazenado, mas substitui as exigências de implemento por este anel, como se ele tivesse um bônus de melhoria de +6.

Depois que o poder arcano for liberado, é preciso armazenar outro poder antes que o anel possa ser usado novamente. Se um novo poder arcano for imbuído no anel antes que um poder armazenado seja liberado, o poder anterior é desperdiçado.

Se tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, o personagem recebe +1 de bônus na jogada de ataque do poder liberado.

Anel da Mão Espectral — Nível 19

Com um comando silencioso, este aro de ônix conjura uma mão translúcida - e às vezes um olho espectral também.

Posição do Item: Anel 105.000 PO

Propriedade: O personagem adquire resistência 10 vs. radiante.

Poder (Diário ✦ Conjuração): Ação Livre. Uma mão espectral surge num espaço dentro da linha de visão do personagem e a até 6 quadrados dele e conjura um poder com a palavra-chave implemento que o usuário conheça. Utilize o quadrado ocupado pela mão espectral para determinar a linha de efeito e a cobertura para o ataque. O personagem gasta a utilização do poder normalmente.

Se o personagem tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, um olho espectral também surge no mesmo quadrado. Utilize o quadrado ocupado pelo olho para determinar a linha de visão e a ocultação para o ataque.

Anel Nulificador — Nível 30

Criado de um metal tão escuro quanto uma noite sem estrelas, este aro neutraliza os ataques desferidos contra você.

Posição do Item: Anel 3.125.000 PO

Propriedade: O personagem recebe +3 de bônus de item nos testes de resistência.

Poder (Diário): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é atingido por um ataque. Ele recebe +6 de bônus de poder em todas as defesas contra o ataque em questão. Se o atacante obtiver um sucesso decisivo neste ataque, ele é considerado um sucesso comum.

Se o personagem tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, o ataque fracassa automaticamente e ele não sofre nenhum dano.

Anel de Opala da Lembrança — Nível 29

A grande opala ígnea incrustada nesta joia brilha intensamente quando ela é usada para conferir clareza mental ao usuário.

Posição do Item: Anel 2.625.000 PO

Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nos ataques baseados na Inteligência e +4 de bônus de item nos testes de Inteligência e nos testes das perícias baseadas na Inteligência.

Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem recupera a utilização de um poder utilitário arcano por encontro que já tenha utilizado.

Se tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, em vez disso o personagem recupera a utilização de um poder utilitário arcano diário que já tenha utilizado.

Anel da Oscilação — Nível 22

Este anel de adamante se move de um dedo para o outro, da mesma forma que você consegue se deslocar de um lugar a outro enquanto o estiver usando.

Posição do Item: Anel 325.000 PO

Propriedade: O personagem recebe +3 de bônus de item nos testes de Ladinagem.

Poder (Diário ✦ Teleporte): Ação Mínima. O personagem se teleporta 1d4 quadrado.

Sustentação Mínima: O personagem se teleporta 1d4 quadrado no começo do seu turno.

Se tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, o personagem não precisa utilizar uma ação mínima para sustentar o efeito.

Anel Ósseo da Melhor Sorte — Nível 18

Formado de ossos esmaltados encaixados de forma intrincada, este pequeno aro fortifica sua força vital.

Posição do Item: Anel 85.000 PO

Propriedade: Reduz pela metade o dano necrótico causado ao personagem.

Poder (Diário): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é atingido por um ataque com a palavra-chave necrótico. Depois de aplicar qualquer resistência que possuir, o usuário escolhe entre não sofrer o dano ou ignorar um efeito imposto pelo ataque.

Se tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, o personagem não sofre dano e ignora quaisquer efeitos impostos pelo ataque.

Anel Ósseo da Preservação — Nível 19

Este anel simples de osso protege seu portador de efeitos que drenam sua força vital.

Posição do Item: Anel 105.000 PO

Propriedade: O personagem adquire resistência 15 vs. necrótico.

Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando um efeito faria que ele perdesse um pulso de cura. Ele não perde o pulso de cura.

Se o personagem tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, a fonte do efeito sofre 3d10 de dano.

Anel do Pavor — Nível 18

Este anel rústico de ferro amplia os temores dos inimigos e enfraquece suas defesas.

Posição do Item: Anel 85.000 PO

Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes de Intimidação.

Poder (Diário ✦ Medo): Ação Padrão. O personagem realiza um teste de Intimidação contra um inimigo a até 5 quadrados e compara o resultado a cada uma das defesas do alvo (CA, Fortitude, Reflexos e Vontade). O alvo sofre -2 de penalidade nas defesas com um valor igual ou menor que o resultado do teste (TR encerra tudo).

Se o personagem tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, o alvo deve realizar um teste de resistência diferente para cada defesa afetada.

Anel da Premonição — Nível 15

Com este anel de obsidiana negra em seus dedos, você reage rapidamente frente ao perigo.

Posição do Item: Anel 25.000 PO

Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item na iniciativa e nos testes passivos de Percepção.

Poder (Diário): Nenhuma Ação. O personagem pode ativar este poder quando é surpreendido. Ele não é surpreendido.

Se tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, o personagem se move 3 quadrados e realiza uma ação mínima.

Anel do Protetor — Nível 18

Este par de anéis de mitral e jade, uma criação dos eladrin, estabelecem um elo entre o usuário e outra pessoa.

Posição do Item: Anel 85.000 PO

Propriedade: Cada um desses anéis é parte de um par. Usando uma ação mínima, o usuário de um dos anéis consegue determinar as seguintes informações a respeito do usuário do outro anel:

- ✦ Os pontos de vida atuais e a condição geral (vivo, morto ou morrendo);
- ✦ O número de pulsos de cura restantes;
- ✦ Quaisquer efeitos ativos sobre ele;
- ✦ O estado emocional atual;
- ✦ A distância em linha reta até ele. Se o usuário do outro anel estiver em outro plano, nem a distância nem o plano específico podem ser determinados.

Especial: Estes anéis vêm em pares. Se um anel for desencantado, o outro também perde sua magia. O custo é referente ao par.

Poder (Diário): Ação Livre. Um dos usuários pode transferir um único pulso de cura para o usuário do outro anel. Isso não permite que o receptor tenha mais pulsos de cura que o seu total.

Poder (Diário ✦ Teleporte): Ação Padrão. O personagem se teleporta para um quadrado adjacente ao usuário do outro anel, independente da distância.

Se tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, este poder requer uma ação mínima em vez de uma ação padrão.

Anel de Queda Suave — Nível 14

Com este delicado aro filigranado de mitral, você não precisa ter medo de cair até mesmo do mais alto penhasco e às vezes seus aliados também não.

Posição do Item: Anel 21.000 PO

Propriedade: O personagem não sofre dano de queda e sempre cai em pé.

Poder (Diário): Ação Mínima. Os aliados do personagem a até 5 quadrados dele recebem os benefícios da propriedade deste anel até o final do encontro.

Se o personagem tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, os aliados do usuário a até 10 quadrados dele recebem este benefício.

Anel do Reconhecimento — Nível 16

Incrustado com pedras de turmalina, este badulaque de electro fortalece sua mente e seu espírito.

Posição do Item: Anel 45.000 PO

Propriedade: O personagem recebe +1 de bônus nos testes de resistência contra condições com a palavra-chave encanto, ilusão, medo ou psíquico.

Poder (Diário): Ação Mínima. Até o final do encontro, o personagem recebe +5 de bônus de poder nos testes de resistência contra condições com a palavra-chave encanto, ilusão, medo ou psíquico.

Se tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, o personagem também recebe +2 de bônus de poder na defesa de Vontade contra poderes com essas palavras-chave.

Anel da Retirada — Nível 17

Este anel de prata permite que você se teleporte para mais longe. Ele também pode transportar o usuário e seus aliados para um refúgio distante.

Posição do Item: Anel 65.000 PO

Propriedade: Quando utiliza um poder de teleporte, o personagem pode se teleportar 1 quadrado adicional.

Poder (Diário ✦ Teleporte): Ação Padrão. O personagem se teleporta para um local predeterminado, programado no momento da criação do anel. Não é possível determinar qual é esse local examinando o anel. Depois, por um período de 10 horas, o usuário pode usar outra ação padrão para se teleportar de volta a sua localização original. É possível reprogramar o local para o qual o anel teleporta o usuário com o ritual Encantar Item Mágico. O custo dos componentes para executar o ritual com este propósito é de 32.000 PO.

Se tiver alcançado pelo menos dois marcos durante o dia, o personagem pode teleportar a si mesmo e até 7 aliados.

Anel do Ritualista — Nível 24

Este anel de ébano esculpido permite que você conjure rituais com mais rapidez e facilidade.

Posição do Item: Anel 525.000 PO

Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes de perícia durante um ritual.

Poder (Diário): Ação Livre. O personagem reduz pela metade o tempo de execução de um ritual.

Se o personagem tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, também reduza pela metade o custo dos componentes de rituais que não sejam de Criação.

Anel de Rubi Estrelado — Nível 19

Este belo anel de rubi é apreciado pelos cortesões que ascendem e caem de acordo com os favores que obtêm com suas palavras melífluas.

Posição do Item: Anel 105.000 PO

Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes de Diplomacia.

Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando realizar um teste de perícia baseada em Carisma durante um desafio de perícia. Ele pode realizar duas jogadas e utilizar o melhor resultado.

Se o personagem tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, um sucesso no desafio de perícia conta como dois.

Anel do Toque do Esquecimento — Nível 16

Este discreto aro de cobre torna suas palavras mais convincentes e até mesmo apaga temporariamente a memória de um alvo hostil.

Posição do Item: Anel 45.000 PO

Propriedade: O personagem recebe +1 de bônus de item nos testes de Blefe.

Poder (Diário ✦ Encanto): Ação Padrão. O personagem realiza um ataque: Corpo a corpo 1; Destreza +4 vs. Vontade; o alvo esquece tudo o que aconteceu no último minuto e fica surpresa até o final do próximo turno do personagem.

Se o personagem tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, o alvo não percebe a perda de memória e não a recupera até que 1 minuto tenha passado.

Anel da Viagem Feérica — Nível 22

Usando este anel luminoso de madeira feérica, você se move com uma velocidade sobrenatural e às vezes parece sumir.

Posição do Item: Anel 325.000 PO

Propriedade: O personagem recebe +1 de bônus de item no deslocamento enquanto estiver usando uma armadura leve ou nenhuma armadura.

Poder (Diário ✦ Teleporte): Ação Mínima. O personagem se teleporta um número de quadrados igual ao seu deslocamento.

Se o personagem tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, este poder persiste até o final do seu próximo turno.

Anel da Viagem nas Sombras — Nível 15

Este anel escuro de ferro permite que você desapareça em meio às sombras.

Posição do Item: Anel 25.000 PO

Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes de Furtividade.

Poder (Diário ✦ Teleporte): Ação de Movimento. O personagem se teleporta 4 quadrados. Se o espaço original do teleporte não estiver sob luz plena, o usuário se teleporta 8 quadrados. O personagem não pode se teleportar para um espaço sob luz plena.

Se o personagem tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, duplique todas as distâncias especificadas pelo poder.

Anel da Vontade Tenaz — Nível 21

Este anel, um aro listrado de platina e âmbar, permite que você sobreviva graças à força de sua personalidade e não à resistência do seu corpo.

Posição do Item: Anel 225.000 PO

Propriedade: O personagem utiliza seu Carisma em vez da Constituição para determinar seu número total de pulsos de cura.

Poder (Diário ✦ Cura): Nenhuma Ação. O personagem pode ativar este poder quando é reduzido a 0 ponto de vida ou menos. Em vez disso, ele é reduzido a 1 ponto de vida.

Se tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, o personagem também recupera um número de pontos de vida igual ao seu nível.

Argola de Ametista dos Olhos Invisíveis — Nível 19

Este anel de ametista sem jaça é o preferido dos conjuradores que buscam melhorar sua pontaria indireta.

Posição do Item: Anel 105.000 PO

Propriedade: O personagem pode determinar sua linha de visão a partir do quadrado que ocupado ou de qualquer quadrado adjacente a ele. A cobertura ainda é determinada a partir do quadrado ocupado pelo personagem.

Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem escolhe um quadrado a até 10 quadrados dele e determine a linha de visão a partir do quadrado escolhido até o final do seu próximo turno.

Se tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, o personagem também adquire visão no escuro até o final do seu próximo turno.

Argola de Sombras — Nível 27

Este anel de obsidiana leitosa o envolve em sombras, tornando-o difícil de discernir.

Posição do Item: Anel 1.625.000 PO
Propriedade: O personagem obtém ocultação.
Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem obtém ocultação total até o final do seu próximo turno.
Se o personagem tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, o benefício deste poder persiste até o final do encontro.

ITENS PARA OS BRAÇOS

Do escudo se obtém força. Das braçadeiras, poder.

Uma grande variedade de itens podem acabar nos braços de um aventureiro, sendo que os mais importantes dentre eles são os escudos e as braçadeiras.

A maioria das qualidades que podem ser aplicas a um escudo, funcionam tanto nos escudos leves quanto nos pesados; as exceções estão especificadas. As propriedades mágicas de um escudo normalmente são defensivas, mas alguns permitem que seus usuários façam ataques ferozes ou concedem poderes mágicos incomuns.

As braçadeiras, por outro lado, fornecem poderes e benefícios ofensivos. Nos braços de um patrulheiro ou de um ladino, um par de braçadeiras pode permitir que ele desfira uma vários golpes ou um ataque particularmente letal. Aos conjuradores incapazes de usar um escudo, as braçadeiras podem ser uma excelente alternativa.

ITENS PARA OS BRAÇOS

Nvl	Nome	Preço (PO)
1	Escudo Flutuante	360
2	Braçadeiras do Alívio	520
2	Escudo de Folhas Negras	520
2	Escudo do Guardião	520
2	Escudo da Guarda Sanguínea	520
2	Escudo de Justa	520
2	Escudo Navalha	520
3	Braçadeiras das Chamas	680
4	Braçadeiras Sanguinárias	840
4	Braçais de Folhas Feéricas	840
4	Escudo da Montanha	840
4	Escudo dos Olhos	840
4	Guardas do Contragolpe	840
5	Braçadeiras do Acerto Rápido	1.000
5	Braçadeiras da Violação	1.000
5	Cotoveleiras das Segundas Chances	1.000
5	Escudo do Animal Atroz	1.000
5	Escudo de Ferro Frio	1.000
5	Escudo da Luz Cintilante	1.000
6	Braçadeiras do Arqueirismo	1.800
6	Braçadeiras de Ferro Frio	1.800
6	Braçadeiras dos Golpes Estratégicos	1.800
6	Braçadeiras do Poder Mental	1.800
6	Braceletes de Ferro do Poder	1.800
6	Escudo de Absorver Chamas	1.800

ITENS PARA OS BRAÇOS (continuação)

Nvl	Nome	Preço (PO)
6	Escudo de Arremesso	1.800
7	Braçadeiras de Crânios	2.600
7	Braçadeiras Navalha	2.600
7	Braçadeiras do Trauma	2.600
7	Escudo Peloriano	2.600
8	Braçadeiras das Manobras Arrojadas	3.400
8	Braçadeiras do Rejuvenescimento	3.400
8	Braçais de Ferro Mental	3.400
8	Escudo da Mantícora	3.400
8	Escudo de Mitral	3.400
8	Escudo da Proteção Dracônica	3.400
8	Escudo da Tempestade	3.400
9	Braçadeiras de Diamante	4.200
9	Escudo de Aço Angelical	4.200
9	Escudo do Coice	4.200
9	Escudo Ensanguentado	4.200
9	Escudo do Fluxo Sombrio	4.200
9	Escudo da Forja Bélica	4.200
9	Escudo Reforçado a Sangue	4.200
10	Braçadeiras Ensanguentadas	5.000
10	Escudo do Curandeiro	5.000
11	Braçadeiras do Bruxo	9.000
11	Braçadeiras das Lâminas Infinitas	9.000
12	Braçadeiras do Alívio	13.000
12	Escudo de Folhas Negras	13.000
12	Escudo do Guardião	13.000
12	Escudo da Guarda Sanguínea	13.000
12	Escudo de Justa	13.000
12	Escudo Navalha	13.000
12	Escudo do Ricochete	13.000
12	Escudo Táurico	13.000
13	Braçadeiras das Chamas	17.000
13	Braçadeiras da Cicatrização	17.000
13	Escudo da Muralha de Pedra	17.000
14	Braçadeiras de Ferro Arcano	21.000
14	Braçadeiras Sanguinárias	21.000
14	Escudo Flamejado	21.000
14	Escudo Hipnótico	21.000
14	Escudo Mágico	21.000
14	Escudo da Montanha	21.000
14	Guardas do Contragolpe	21.000
15	Braçadeiras do Acerto Rápido	25.000
15	Braçadeiras do Golpe Veloz	25.000
15	Braçadeiras da Violação	25.000
15	Cotoveleiras das Segundas Chances	25.000
15	Escudo do Animal Atroz	25.000
15	Escudo de Ferro Frio	25.000
15	Escudo da Luz Cintilante	25.000
16	Braçadeiras do Arqueirismo	45.000
16	Braçadeiras de Ferro Frio	45.000
16	Braçadeiras dos Golpes Estratégicos	45.000
16	Braçadeiras das Lâminas Infinitas	45.000
16	Braceletes de Ferro do Poder	45.000
16	Escudo de Absorver Chamas	45.000
16	Escudo de Arremesso	45.000
17	Braçadeiras de Crânios	65.000
17	Braçadeiras Navalha	65.000

ITENS PARA OS BRAÇOS (continuação)

Nvl	Nome	Preço (PO)
17	Escudo do Bloqueio	65.000
17	Escudo Peloriano	65.000
18	Braçadeiras das Manobras Arrojadas	85.000
18	Braçais de Ferro Mental	85.000
18	Escudo da Mantícora	85.000
18	Escudo de Mitral	85.000
18	Escudo da Proteção Dracônica	85.000
18	Escudo da Tempestade	85.000
19	Braçadeiras de Couro de Troll	105.000
19	Braçadeiras de Diamante	105.000
19	Escudo de Aço Angelical	105.000
19	Escudo Ensanguentado	105.000
19	Escudo do Fluxo Sombrio	105.000
19	Escudo da Forja Bélica	105.000
19	Escudo Reforçado a Sangue	105.000
20	Braçadeiras Ensanguentadas	125.000
20	Escudo do Curandeiro	125.000
22	Braçadeiras do Alívio	325.000
22	Escudo de Folhas Negras	325.000
22	Escudo do Guardião	325.000
22	Escudo da Guarda Sanguínea	325.000
22	Escudo de Justa	325.000
22	Escudo Navalha	325.000
23	Braçadeiras das Chamas	425.000
23	Escudo da Muralha de Pedra	425.000
24	Braçadeiras Sanguinárias	525.000
25	Braçadeiras do Acerto Rápido	625.000
25	Braçadeiras da Violação	625.000
25	Cotoveleiras das Segundas Chances	625.000
25	Escudo do Animal Atroz	625.000
25	Escudo de Ferro Frio	625.000
25	Escudo da Luz Cintilante	625.000
26	Braçadeiras do Arqueirismo	1.125.000
26	Braçadeiras de Ferro Frio	1.125.000
26	Braçadeiras dos Golpes Estratégicos	1.125.000
26	Braceletes de Ferro do Poder	1.125.000
26	Escudo de Absorver Chamas	1.125.000
26	Escudo de Arremesso	1.125.000
27	Braçadeiras de Crânios	1.625.000
27	Braçadeiras Navalha	1.625.000
27	Braçadeiras do Trauma	1.625.000
27	Escudo do Bloqueio	1.625.000
27	Escudo Peloriano	1.625.000
27	Escudo Refletor	1.625.000
28	Braçais de Ferro Mental	2.125.000
28	Escudo da Mantícora	2.125.000
28	Escudo de Mitral	2.125.000
28	Escudo da Tempestade	2.125.000
29	Braçadeiras de Couro de Troll	2.625.000
29	Braçadeiras de Diamante	2.625.000
29	Escudo de Aço Angelical	2.625.000
29	Escudo Ensanguentado	2.625.000
29	Escudo do Fluxo Sombrio	2.625.000
29	Escudo da Forja Bélica	2.625.000
29	Escudo Reforçado a Sangue	2.625.000
30	Braçadeiras Ensanguentadas	3.125.000
30	Escudo do Curandeiro	3.125.000

Braçadeiras do Acerto Rápido — Nível 5+

Empregada por patrulheiros e outros guerreiros que lutam com duas armas, estas proteções para os braços concedem a velocidade necessária para atacar com mais violência e rapidez.

Nível 5 1.000 PO Nível 25 625.000 PO
Nível 15 25.000 PO

Posição do Item: Braços

Propriedade: Quando atinge o alvo tanto com a arma principal quanto com a da mão inábil, o personagem causa 1d6 de dano adicional à criatura.
Nível 15: 2d6 de dano.
Nível 25: 3d6 de dano.

Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem pode ativar este poder quando atinge o alvo tanto com a arma principal quanto com a da mão inábil. Ele realiza um ataque básico corpo a corpo com a arma da mão inábil.

Braçadeiras do Alívio — Nível 2+

Comumente usadas por médicos durante o combate, estas proteções para os braços de feitas de linho branco espalham benefícios curativos.

Nível 2 520 PO Nível 22 325.000 PO
Nível 12 13.000 PO

Posição do Item: Braços

Poder (Diário ✦ Cura): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando um de seus aliados adjacentes recupera pontos de vida. O personagem ou outro de seus aliados adjacentes recupera 1d8 ponto de vida.
Nível 12: Recupera 2d8 pontos de vida.
Nível 22: Recupera 4d8 pontos de vida.

Braçadeiras do Arqueirismo — Nível 6+

Estas braçadeiras de couro aumentam sua potência com arcos e bestas.

Nível 6 1.800 PO Nível 26 1.125.000 PO
Nível 16 45.000 PO

Posição do Item: Braços

Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nas jogadas de dano dos ataques com arcos ou bestas.
Nível 16: +4 de bônus de item.
Nível 26: +6 de bônus de item.

Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem ignora a cobertura do alvo no próximo ataque com um arco ou besta realizado neste turno.

Braçadeiras do Bruxo — Nível 11

Estes punhos escuros de couro, bordados com símbolos e runas, protegem contra aqueles que você amaldiçoou.

Posição do Item: Braços 9.000 PO

Propriedade: O personagem recebe +1 de bônus de item em todas as defesas contra os ataques das criaturas afetadas por sua Maldição do Bruxo.

Braçadeiras das Chamas — Nível 3+

Chamas intermitentes dançam sobre as guardas em seus antebraços, movendo-se para envolver sua lâmina nos ataques cruciais.

Nível 3 680 PO Nível 23 425.000 PO
Nível 13 17.000 PO

Posição do Item: Braços

Propriedade: Quando obtém um sucesso decisivo num ataque corpo a corpo, o personagem causa 1d6 de dano flamejante adicional.
Nível 13: 1d10 de dano flamejante adicional.
Nível 23: 2d6 de dano flamejante adicional.

Poder (Diário): Ação Mínima. Até antes do final do próximo turno do personagem, o próximo ataque com arma bem-sucedido que ele realizar causa 1d6 de dano flamejante adicional.
Nível 13: 2d6 de dano flamejante.
Nível 23: 3d6 de dano flamejante.

Braçadeiras da Cicatrização — Nível 13

Estas braçadeiras de cobre criam um campo luminoso que elimina ferimentos debilitantes.

Posição do Item: Braços 17.000 PO

Poder (Diário): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é atingido por um ataque que causa dano contínuo de qualquer tipo. O dano contínuo é encerrado.

Braçadeiras de Couro de Troll — Nível 19+

Estas horrendas guardas verdes para os punhos se tornam indispensáveis quando você é ferido.

Nível 19 105.000 PO Nível 29 2.625.000 PO

Posição do Item: Braços

Poder (Diário ✦ Cura): Ação Mínima. O personagem adquire regeneração 5 até o final do encontro ou até ser reduzido a 0 ponto de vida ou menos. Se sofrer dano ácido ou flamejante, a regeneração não funciona até o final do seu próximo turno.
Nível 29: Regeneração 10.

Braçadeiras de Crânios — Nível 7+

Cada uma destas braçadeiras pesadas é decorada com um crânio alongado de dragão.

Nível 7 2.600 PO Nível 27 1.625.000 PO
Nível 17 65.000 PO

Posição do Item: Braços

Poder (Diário): Ação Mínima. O próximo ataque bem sucedido que o personagem realizar até antes do final do seu próximo turno causa 1d10 de dano adicional.
Nível 17: 2d10 de dano.
Nível 27: 3d10 de dano.

Braçadeiras de Diamante — Nível 9+

Estas braçadeiras de placas sobrepostas de cristal transparente são capazes de protegê-lo contra virtualmente qualquer coisa, durante algum tempo.

Nível 9 4.200 PO Nível 29 2.625.000 PO
Nível 19 105.000 PO

Posição do Item: Braços

Poder (Diário): Ação Mínima. Até o final do encontro, o personagem adquire resistência 10 contra um tipo de dano específico que sofreu desde o final do seu último turno.
Nível 19: Resistência 15 contra esse tipo de dano.
Nível 29: Resistência 20 contra esse tipo de dano.

Braçadeiras Ensanguentadas — Nível 10+

O sangue que você derrama faz com que estas braçadeiras de couro batido tremulem com poder.

Nível 10 5.000 PO Nível 30 3.125.000 PO
Nível 20 125.000 PO

Posição do Item: Braços

Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem pode ativar este poder enquanto estiver sangrando. Ele recebe +5 de bônus de poder nas jogadas de dano dos ataques corpo a corpo até o final do encontro ou até não estar mais sangrando.

Braçadeiras de Ferro Arcano — Nível 14

Apreciada pelos conjuradores, estas braçadeiras de ferro são cobertas por runas esotéricas que ajudam a defletir ataques físicos.

Posição do Item: Braços 21.000 PO

Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem recebe um bônus de item na CA igual ao seu modificador de Inteligência, Sabedoria ou Carisma até o final do seu próximo turno.

Braçadeiras de Ferro Frio — Nível 6+

As criaturas da Agrestia das Fadas são repelidas pelo toque destes braceletes de ferro.

Nível 6 1.800 PO Nível 26 1.125.000 PO
Nível 16 45.000 PO

Posição do Item: Braços

Propriedade: O personagem recebe +1 de bônus de item na CA e na defesa de Reflexos contra os ataques de criaturas feéricas.
Nível 16: +2 de bônus de item.
Nível 26: +3 de bônus de item.

Braçadeiras do Golpe Veloz — Nível 15

Usando estas braçadeiras, até mesmo seus ataques mais básicos podem rapidamente se tornar perigosos.

Posição do Item: Braços 25.000 PO

Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nas jogadas de iniciativa.

Poder (Encontro): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando for realizar um ataque básico. Em vez disso, ele pode utilizar um poder sem limite de nível 1 que tenha um único alvo. Esta ação não provoca ataques de oportunidade mesmo que normalmente o fizesse.

Braçadeiras dos Golpes Estratégicos — Nível 6+

Quando um inimigo baixa a guarda, estas braçadeiras de escamas dracônicas fazem com que ele se arrependam.

Nível 6 1.800 PO Nível 26 1.125.000 PO
Nível 16 45.000 PO

Posição do Item: Braços

Propriedade: Quando obtém sucesso com um ataque de oportunidade, o personagem causa 1d6 de dano adicional.
Nível 16: 2d6 de dano.
Nível 26: 3d6 de dano.



Braçadeiras das Lâminas Infinitas — Nível 11+

Com estas guardas de metal, você sempre terá um arsenal à sua disposição.

Nível 11 9.000 PO Nível 16 45.000 PO
Posição do Item: Braços
Propriedade: Ação Mínima. O personagem pode sacar uma *adaga* +2 destas braçadeiras como se estivesse desembainhando a arma. A adaga desaparece no final do turno do usuário. As braçadeiras podem ser usadas para criar qualquer arma leve de arremesso, como shurikens.
Nível 16: Adaga +4.

Braçadeiras das Manobras Arrojadas — Nível 8+

Estes punhos elegantes mantêm sua postura defensiva enquanto você se desloca entre inimigos precavidos.

Nível 8 3.400 PO Nível 18 85.000 PO
Posição do Item: Braços
Poder (Encontro): Ação Mínima. O personagem recebe +4 de bônus de poder na CA contra ataques de oportunidade até o final do seu próximo turno.
Nível 18: Enquanto o poder das braçadeiras estiver ativo, o personagem pode fazer com que um ataque de oportunidade realizado contra ele fracasse. Isso deve ser feito antes do usuário saber se o ataque obteria sucesso ou não.

Braçadeiras Navalha — Nível 7+

Estas placas metálicas para os braços são perfiladas com bordas afiadas que fazem com que os inimigos que tentarem lhe agarrar paguem um alto preço.

Nível 7 2.600 PO Nível 27 1.625.000 PO
Nível 17 65.000 PO
Posição do Item: Braços
Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes para escapar de um agarramento. Quando uma criatura agarra o usuário, ela sofre 1d10 de dano.
Nível 17: 2d10 de dano.
Nível 27: 3d10 de dano.

Braçadeiras do Poder Mental — Nível 6

O provérbio "a mente sobre a matéria" se torna verdadeiro quando você coloca estes braceletes.

Posição do Item: Braços 1.800 PO
Poder (Encontro): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando realizar um ataque baseado na Força, um teste de Força ou um teste de uma perícia baseada na Força. Ele utiliza seu modificador de Inteligência, Sabedoria ou Carisma no lugar do modificador de Força para determinar o resultado da jogada.

Braçadeiras do Rejuvenescimento — Nível 8

Estes guarda-punhos pulsam com uma luz vermelha quando você pausa para retomar o fôlego, aumentando suas defesas até que você volte ao combate.

Posição do Item: Braços 3.400 PO
Poder (Pulso de Cura): Ação Mínima. O personagem recebe +1 de bônus de item em todas as jogadas, defesas e testes de resistência até o final do seu próximo turno.

Braçadeiras Sanguinárias — Nível 4+

Os cristais encravados nestas braçadeiras douradas o ajudam a infligir ferimentos que continuam a debilitar os inimigos mesmo após o golpe inicial.

Nível 4 840 PO Nível 24 525.000 PO
Nível 14 21.000 PO
Posição do Item: Braços
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando atinge um inimigo com um ataque corpo a corpo. Além do dano normal do ataque, o alvo sofre dano contínuo igual a 2 + o modificador de Carisma do usuário (TR encerra).
Nível 14: Dano contínuo igual a 5 + o modificador de Carisma do usuário (TR encerra).
Nível 24: Dano contínuo igual a 10 + o modificador de Carisma do usuário (TR encerra).

DARRELL RICHE

Braçadeiras do Trauma — Nível 7+

Quando você desfere um golpe poderoso usando estas proteções para os braços, os ferimentos infligidos resistem à cura por certo tempo.

Nível 7 2.600 PO Nível 27 1.625.000 PO
Posição do Item: Braços
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém um sucesso decisivo. O alvo não pode recuperar pontos de vida (TR encerra).
Nível 27: Este poder se torna um poder por encontro.

Braçadeiras da Violação — Nível 5+

Estas guardas com cravos para os braços deixam os inimigos mais vulneráveis a seus ataques.

Nível 5 1.000 PO Nível 25 625.000 PO
Nível 15 25.000 PO
Posição do Item: Braços
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque corpo a corpo. O alvo adquire vulnerabilidade 5 ao próximo ataque que sofrer até antes do final do próximo turno do usuário.
Nível 15: Vulnerabilidade 10.
Nível 25: Vulnerabilidade 15.

Braçais de Ferro Mental — Nível 8+

Estas braçadeiras de cristal polido têm veios arroxeados que pulsam quando você ataca.

Nível 8 3.400 PO Nível 28 2.125.000 PO
Nível 18 85.000 PO
Posição do Item: Braços
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque corpo a corpo. O personagem realiza um ataque secundário contra o alvo: +11 vs. Vontade; o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do usuário.
Nível 18: +21 vs. Vontade; o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do usuário.
Nível 28: +31 vs. Vontade; o alvo fica dominado até o final do próximo turno do usuário.

Braçais de Folhas Feéricas — Nível 4

Uma forte luz azul irrompe dessas guardas robustas de madeira e o espaço muda ao seu redor.

Posição do Item: Braços 840 PO
Poder (Diário ✦ Teleporte): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando ataca um alvo adjacente, mas antes da jogada de dados. O usuário se teleporta para o quadrado mais próximo de onde ele e um de seus aliados possam flanquear o alvo.

Braceletes de Ferro do Poder — Nível 6+

Estes braceletes metálicos aumentam o dano que você inflige.

Nível 6 1.800 PO Nível 26 1.125.000 PO
Nível 16 45.000 PO
Posição do Item: Braços
Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nas jogadas de dano dos ataques corpo a corpo
Nível 16: +4 de bônus de item.
Nível 26: +6 de bônus de item.

Cotoveleiras das Segundas Chances — Nível 5+

Quando você erra um oponente, estas proteções reforçadas para os cotovelos crepitam com energia, trazendo sua arma de volta à trajetória correta.

Nível 5 1.000 PO Nível 25 625.000 PO
Nível 15 25.000 PO
Posição do Item: Braços
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando fracassa num ataque corpo a corpo. O usuário refaz a jogada de ataque e utilize o novo resultado, mesmo que seja inferior.
Nível 15 ou 25: O personagem recebe +2 de bônus na segunda jogada de ataque.
Nível 25: Se fracassar na segunda jogada de ataque, o personagem realiza um ataque básico corpo a corpo contra o alvo.

Escudo de Absorver Chamas — Nível 6+

Faixas de cores douradas e carmins rodopiam neste escudo quando ele absorve o jato de chamas que deveria cauterizar seu corpo.

Nível 6 1.800 PO Nível 26 1.125.000 PO
Nível 16 45.000 PO
Posição do Item: Braços
Escudo: Qualquer um
Propriedade: O personagem adquire resistência 5 vs. flamejante.
Nível 16: Resistência 10 vs. flamejante.
Nível 26: Resistência 15 vs. flamejante.
Poder (Diário): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando um de seus aliados adjacentes sofre dano flamejante. Este aliado adquire resistência 10 vs. flamejante até o final do próximo turno do usuário.
Nível 16: Resistência 20 vs. flamejante.
Nível 26: Resistência 30 vs. flamejante.

Escudo de Aço Angelical — Nível 9+

Este belo escudo de aço cintila com uma luz que pode irradiar para ajudar a defender seus aliados.

Nível 9 4.200 PO Nível 29 2.625.000 PO
Nível 19 105.000 PO
Posição do Item: Braços
Escudo: Qualquer um
Poder (Diário): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando um de seus aliados adjacentes é atingido por um ataque. Até o final do encontro, este aliado recebe +1 de bônus de poder na defesa contra a qual o ataque foi direcionado.
Nível 19: +2 de bônus de poder.
Nível 29: +3 de bônus de poder.

Escudo do Animal Atroz — Nível 5+

Coberto por peles de urso e decorado com a cabeça de um lobo, este escudo concede a seus aliados o vigor das feras selvagens.

Nível 5 1.000 PO Nível 25 625.000 PO
Nível 15 25.000 PO
Posição do Item: Braços
Escudo: Qualquer um
Poder (Diário): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando um de seus aliados adjacentes sofre um ataque contra a defesa de Fortitude. O aliado recebe +4 de bônus de poder na defesa de Fortitude contra o ataque em questão.
Nível 15: O aliado recebe +4 de bônus de poder na defesa de Fortitude até o final do próximo turno do personagem.
Nível 25: Todos os aliados do usuário adjacentes a ele recebem +4 de bônus de poder na defesa de Fortitude até o final do próximo turno do personagem.

Escudo de Arremesso — Nível 6+

Quando arremessado, este escudo atinge seu alvo com força considerável.

Nível 6 1.800 PO Nível 26 1.125.000 PO
Nível 16 45.000 PO
Posição do Item: Braços
Escudo: Qualquer um

Poder (Sem Limite): Ação Padrão. O personagem realiza um ataque: À distância 10; Força +2 vs. CA; 1d8 + modificador de Força de dano. Depois do ataque, o escudo retorna automaticamente às mãos do usuário.
Nível 16: Força +4 vs. CA; 2d8 + modificador de Força de dano.
Nível 26: Força +6 vs. CA; 3d8 + modificador de Força de dano.

Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando atinge o alvo do ataque à distância deste escudo. O alvo é empurrado 1 quadrado.
Nível 16: O alvo é empurrado 1 quadrado e fica derrubado.
Nível 26: O alvo é empurrado 1 quadrado e fica derrubado e pasmo até o final do seu próximo turno.

Escudo do Bloqueio — Nível 17+

Às vezes o melhor ataque é a defesa.

Nível 17 65.000 PO Nível 27 1.625.000 PO
Posição do Item: Braços
Escudo: Qualquer um

Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem adquire resistência 5 contra todos os ataques corpo a corpo até o final do encontro.
Nível 27: Resistência 10 contra todos os ataques corpo a corpo.

Escudo do Coice — Nível 9

Este escudo discreto adquire um peso surpreendente quando você deseja derrubar o inimigo.

Posição do Item: Braços 4.200 PO

Poder (Encontro): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é atingido por um ataque corpo a corpo. O atacante fica derrubado.

Escudo do Curandeiro — Nível 10+

Além de bloquear os golpes do inimigo, este escudo armazena poderes curativos.

Nível 10 5.000 PO Nível 30 3.125.000 PO
Nível 20 125.000 PO
Posição do Item: Braços
Escudo: Qualquer um

Poder (Diário ✦ Cura): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando ele ou um de seus aliados na linha de visão recupera pontos de vida. O usuário ou o aliado recupera o máximo de pontos de vida possíveis do efeito curativo, mais o modificador de Sabedoria ou Carisma do personagem, o que for maior.
Nível 20: Recupera o máximo de pontos de vida possíveis mais duas vezes o modificador de atributo do personagem.
Nível 30: Este poder se torna um poder por encontro.

Escudo Ensanguentado — Nível 9+

Uma película de sangue fresco recobre este escudo de madeira, protegendo-o em caso de ferimentos graves.

Nível 9 4.200 PO Nível 29 2.625.000 PO
Nível 19 105.000 PO
Posição do Item: Braços
Escudo: Qualquer um

Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem pode ativar este poder enquanto estiver sangrando. Ele adquire resistência 2 contra todos os tipos de dano até o final do encontro ou até não estar mais sangrando.
Nível 19: Resistência 5 contra todos os tipos de dano.
Nível 29: Resistência 8 contra todos os tipos de dano.

Escudo de Ferro Frio — Nível 5+

Usando este escudo pesado de ferro, você é capaz de proteger a mente de um aliado assim como seu corpo.

Nível 5 1.000 PO Nível 25 625.000 PO
Nível 15 25.000 PO
Posição do Item: Braços
Escudo: Pesado

Poder (Diário): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando um de seus aliados adjacentes sofre um ataque contra a defesa de Vontade. O aliado recebe +4 de bônus de poder na defesa de Vontade contra o ataque em questão.
Nível 15: O aliado recebe +4 de bônus de poder na defesa de Vontade até o final do próximo turno do personagem.
Nível 25: Todos os aliados do usuário adjacentes a ele recebem +4 de bônus de poder na defesa de Vontade até o final do próximo turno do personagem.



Escudo Flamejado — Nível 14

Um ataque mal feito de um inimigo é respondido por um clarão de luz cegante.

Posição do Item: Braços 21.000 PO
Escudo: Qualquer um
Poder (Diário): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando não é atingido por um ataque corpo a corpo. O atacante fica cego até o final do próximo turno do usuário.

Escudo Flutuante — Nível 1

Esmaltado com imagens de ondas do mar, este escudo facilita seu deslocamento na água.

Posição do Item: Braços 360 PO
Escudo: Qualquer um
Propriedade: O personagem não afunda em superfícies líquidas (a menos que queira). Além disso, ele recebe +3 de bônus de item nos testes de Atletismo para nadar e nos testes de Tolerância para nadar por mais de uma hora. O usuário nada sobre a água com seu deslocamento normal (não se estiver mergulhando).

Escudo do Fluxo Sombrio — Nível 9+

Este escudo negro e fosco esconde os aliados próximos.

Nível 9 4.200 PO Nível 29 2.625.000 PO
Nível 19 105.000 PO
Posição do Item: Braços
Escudo: Qualquer um
Poder (Encontro): Ação Mínima. Um aliado do personagem adjacente a ele adquire ocultação até o começo do próximo turno do usuário.
Nível 19: Todos os aliados do personagem adjacentes a ele adquirem ocultação até o começo do próximo turno do usuário.

Escudo de Folhas Negras — Nível 2+

As árvores sepulcrais do Pendor das Sombras fornecem os ramos fortemente entrelaçados de folhas negras que formam este escudo.

Nível 2 520 PO Nível 22 325.000 PO
Nível 12 13.000 PO
Posição do Item: Braços
Escudo: Leve
Propriedade: O personagem recebe +1 de bônus de item na CA durante a rodada surpresa e na primeira rodada normal de cada encontro.
Nível 12: +2 de bônus de item.
Nível 22: +3 de bônus de item.

Escudo da Forja Bélica — Nível 9+

Coberto por runas anãs e dracônicas, este escudo ajuda os aliados com ferimentos graves.

Nível 4 840 PO Nível 24 525.000 PO
Nível 14 21.000 PO
Posição do Item: Braços
Escudo: Pesado
Poder (Diário ✦ Cura): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando um de seus aliados adjacentes recupera pontos de vida. Este aliado recupera pontos de vida adicionais como se tivesse gasto um pulso de cura.
Nível 14: Recupera o valor do pulso de cura + 2d8.
Nível 24: Recupera o valor do pulso de cura + 3d8.



Escudo do Guardião — Nível 2+

Além de protegê-lo, este escudo de carvalho também é capaz de proteger um aliado.

Nível 2 520 PO Nível 22 325.000 PO
Nível 12 13.000 PO
Posição do Item: Braços
Escudo: Qualquer um
Poder (Diário): Ação Mínima. Um aliado do personagem adjacente a ele recebe +1 de bônus de poder na CA até o final do encontro.
Nível 12: +2 de bônus de poder na CA.
Nível 22: +3 de bônus de poder na CA.

Escudo da Guarda Sanguínea — Nível 2+

Quando a arma do inimigo atinge com severidade, este escudo de bronze emite um brilho avermelhado e o envolve numa aura protetora.

Nível 2 520 PO Nível 22 325.000 PO
Nível 12 13.000 PO
Posição do Item: Braços
Escudo: Qualquer um
Poder (Diário): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando um inimigo obtém um sucesso decisivo contra ele. O usuário adquire resistência 5 contra todos os tipos de dano até o final do seu próximo turno.
Nível 12: Resistência 10 contra todos os tipos de dano.
Nível 22: Resistência 15 contra todos os tipos de dano.

JAMES ZHANG (2)

Escudo Hipnótico — Nível 14

O padrão espiral neste escudo redondo fascina os inimigos despreparados.

Posição do Item: Braços 21.000 PO
Escudo: Qualquer um
Poder (Diário): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando não é atingido por um ataque corpo a corpo. O atacante fica pasmo (TR encerra). Este efeito também é encerrado se o usuário não estiver adjacente ao atacante no final do seu turno ou se o atacante não puder mais enxergar o personagem.

Escudo de Justa — Nível 2+

Este escudo com sulcos e ângulos serve como baluarte contra todas as tentativas de alterar o curso de uma investida.

Nível 2 520 PO Nível 22 325.000 PO
Nível 12 13.000 PO
Posição do Item: Braços
Escudo: Qualquer um
Propriedade: O personagem adquire resistência 5 contra os ataques de oportunidade que provocar ao realizar uma investida. Depois da manobra, o usuário não pode ser puxado, empurrado ou conduzido até o final do seu próximo turno.
Nível 12: Resistência 10 contra os ataques de oportunidade.
Nível 22: Resistência 15 contra os ataques de oportunidade.

Escudo da Luz Cintilante — Nível 5+

Uma camada fina, embora aparentemente impenetrável, de tecido encantado estendido sobre a superfície deste escudo avisa do perigo.

Nível 5 1.000 PO Nível 25 625.000 PO
Nível 15 25.000 PO
Posição do Item: Braços
Escudo: Qualquer um
Poder (Diário): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando um de seus aliados adjacentes sofre um ataque contra a defesa de Reflexos. O aliado recebe +4 de bônus de poder na defesa de Reflexos contra o ataque em questão.
Nível 15: O aliado recebe +4 de bônus de poder na defesa de Reflexos até o final do próximo turno do personagem.
Nível 25: Todos os aliados do usuário adjacentes a ele recebem +4 de bônus de poder na defesa de Reflexos até o final do próximo turno do personagem.

Escudo Mágico — Nível 14

Este escudo com runas incrustadas pode proteger um aliado contra um ataque em larga escala.

Posição do Item: Braços 21.000 PO
Poder (Diário): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este pode quando é alvo de um ataque contíguo ou de área. Um quadrado adjacente ao usuário e dentro da área afetada não é afetado pelo ataque.

Escudo da Mantícora — Nível 8+

Gravado com o emblema de uma mantícora irritada, este escudo dispara uma saraivada de espinhos ao seu comando.

Nível 8 3.400 PO Nível 28 2.125.000 PO
Nível 18 85.000 PO
Posição do Item: Braços
Escudo: Qualquer um
Poder (Diário): Ação Padrão. O personagem realiza um ataque: Explosão de área 1 a até 10 quadrados; Força +2 vs. CA; 1d8 + modificador de Força de dano.
Nível 18: Força +4 vs. CA; 2d8 + modificador de Destreza de dano.
Nível 28: Força +6 vs. CA; 3d10 + modificador de Destreza de dano.

Escudo de Mitral — Nível 8+

A luz reflete intensamente neste escudo prateado polido.

Nível 8 3.400 PO Nível 28 2.125.000 PO
Nível 18 85.000 PO
Posição do Item: Braços
Escudo: Qualquer um
Propriedade: Quando o personagem é atingido por um ataque com a palavra-chave radiante, o atacante sofre 2 de dano radiante.
Nível 18: 5 de dano radiante.
Nível 28: 10 de dano radiante.

Escudo da Montanha — Nível 4+

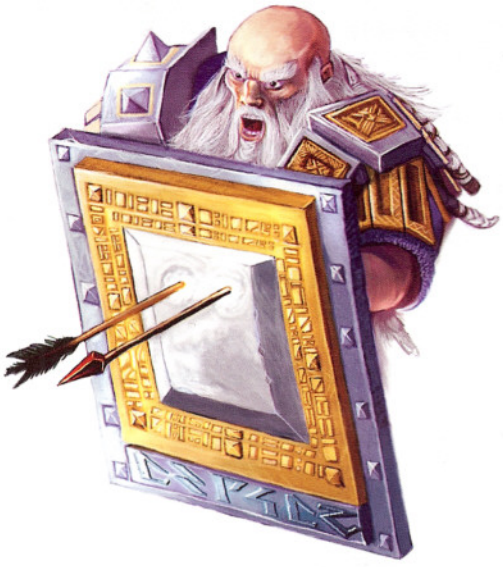
Decorado com runas dos anões e imagens de montanhas, este escudo impede que seus aliados sejam atraídos para situações perigosas.

Nível 4 840 PO Nível 14 21.000 PO
Posição do Item: Braços
Escudo: Pesado
Poder (Encontro): Ação Mínima. Até o final do próximo turno do personagem, seus aliados adjacentes não podem ser puxados, empurrados ou conduzidos.
Nível 14: O poder afeta os aliados do personagem a até 2 quadrados dele.

Escudo da Muralha de Pedra — Nível 13+

Apreciado pelos anões, este escudo é capaz de gerar uma barreira temporária similar a uma muralha.

Nível 13 17.000 PO Nível 23 425.000 PO
Posição do Item: Braços
Escudo: Qualquer um
Poder (Diário ✦ Conjuração): Ação Padrão. O personagem conjura uma muralha de pedra (muralha 3 a até 5 quadrados) que ocupa quadrados contíguos e persiste por 1 hora. A muralha não pode ser criada em quadrados ocupados e pode ter até 3 quadrados de comprimento e 2 de altura. Ela pode ser destruído com um ataque (CA 5, Fortitude 10, Reflexos 5, 40 PV). Um teste de Força (CD 35) também é capaz de destruir a muralha em um quadrado.
Nível 23: Muralha 5 a até 10 quadrados; até 5 quadrados de comprimento e 2 de altura; um quadrado de parede tem 80 PV.



Escudo Navalha — Nível 2+

Com bordas afiadas, este escudo é tanto uma arma quanto um item defensivo.

Nível 2 520 PO Nível 22 325.000 PO
Nível 12 13.000 PO
Posição do Item: Braços
Escudo: Qualquer um
Poder (Diário): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é atingido por um ataque corpo a corpo. O atacante sofre 1d8 + modificador de Constituição de dano.
Nível 12: 2d8 + modificador de Constituição de dano.
Nível 22: Este poder se torna um poder por encontro.

Escudo dos Olhos — Nível 4

Este escudo multifacetado o mantém ciente das ameaças à espreita.

Posição do Item: Braços 840 PO
Escudo: Qualquer um
Propriedade: O personagem recebe um bônus de item na CA contra ataques de oportunidade igual ao seu bônus de escudo.
Poder (Diário): Ação Mínima. Até o final do seu próximo turno, o personagem não concede vantagem de combate quando estiver flanqueado.

Escudo Peloriano — Nível 7+

Com este escudo reluzente de cobre, a intensa energia de uma explosão errante alimenta seu poder para o próximo golpe.

Nível 7 2.600 PO Nível 27 1.625.000 PO
Nível 17 65.000 PO
Posição do Item: Braços
Escudo: Qualquer um
Propriedade: Quando um ataque com a palavra-chave flamejante ou radiante não atinge o personagem, o próximo ataque corpo a corpo do usuário que obtiver sucesso até antes do final do próximo turno dele causa 2 de dano radiante adicional.
Nível 17: 5 de dano radiante.
Nível 27: 10 de dano radiante.

Escudo da Proteção Dracônica — Nível 8+

Este escudo banhado em platina tem o poder de tornar menos letais os golpes mais poderosos.

Nível 8 3.400 PO Nível 18 85.000 PO
Posição do Item: Braços
Escudo: Qualquer um
Poder (Diário): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é atingido por um sucesso decisivo. O ataque se torna um sucesso normal.
Nível 18: O personagem também pode ativar este poder quando um de seus aliados adjacentes é atingido por um sucesso decisivo.

Escudo Refletor — Nível 27

Uma surpresa desagradável espera aqueles que o atacam enquanto você usar este escudo espelhado.

Posição do Item: Braços 1.625.000 PO
Escudo: Qualquer um
Poder (Diário): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando não é atingido por um ataque contra a CA ou a defesa de Reflexos. O atacante repete a jogada de ataque contra sua própria defesa correspondente. Se obtiver sucesso, ele é atingido pelo próprio ataque (sofrendo o dano e os efeitos do ataque normalmente).

Escudo Reforçado a Sangue — Nível 9+

Este escudo reforçado de aço protege quem está sangrando.

Nível 9 4.200 PO Nível 29 2.625.000 PO
Nível 19 105.000 PO
Posição do Item: Braços
Escudo: Qualquer um
Poder (Diário): Ação Mínima. Até o final do seu próximo turno, o personagem ou um de seus aliados adjacentes adquire resistência 5 contra todos os tipos de dano. Este poder só afeta alvos que estiverem sangrando.
Nível 19: Resistência 10 contra todos os tipos de dano.
Nível 29: Resistência 15 contra todos os tipos de dano.

Escudo do Ricochete — Nível 12

Os ângulos estranhos e aparentemente arbitrários deste escudo revelam um propósito sinistro quando você redireciona o ataque à distância de um oponente.

Posição do Item: Braços 13.000 PO
Poder (Diário): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando não é atingido por um ataque à distância contra a CA. O atacante repete a jogada de ataque contra outro alvo à escolha do personagem e a até 10 quadrados dele. Se obtiver sucesso, o novo alvo é atingido pelo ataque (sofrendo o dano e os efeitos do ataque normalmente).

Escudo Táurico — Nível 12

Este escudo com bordas em marfim o ajuda a investir contra seus inimigos com a força dos touros.

Posição do Item: Braços 13.000 PO
Escudo: Qualquer um
Propriedade: O personagem recebe +4 de bônus de item nas tentativas de encontrão e empurra o alvo um quadrado adicional.

DAVID GRIFFITH



Escudo da Tempestade — Nível 8+

Nuvens se movem pela superfície deste escudo, capaz de protegê-lo dos efeitos das tempestades e em seguida enviá-los contra seus inimigos.

Nível 8 3.400 PO Nível 28 2.125.000 PO
Nível 18 85.000 PO

Posição do Item: Braços
Escudo: Qualquer um
Propriedade: O personagem adquire resistência 5 vs. elétrico e resistência 5 vs. trovejante.
Nível 18: O personagem adquire resistência 10 vs. elétrico e resistência 10 vs. trovejante.
Nível 28: O personagem adquire resistência 15 vs. elétrico e resistência 15 vs. trovejante.
Poder (Diário ✦ Elétrico, Trovejante): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é atingido por um ataque corpo a corpo. Ele causa 2d6 de dano elétrico e trovejante ao atacante (que só pode reduzir ou ignorar os efeitos se tiver resistência ou imunidade aos dois tipos de dano).
Nível 18: 4d6 de dano elétrico e trovejante.
Nível 28: 6d6 de dano elétrico e trovejante.

Guardas do Contragolpe — Nível 4+

Estas guardas, que consistem de um par de escudos de antebraço suficientemente pequenos para não atrapalhá-lo, melhoram seus golpes contra inimigos desequilibrados.

Nível 4 840 PO Nível 14 21.000 PO

Posição do Item: Braços
Poder (Diário): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando não é atingido por um ataque corpo a corpo. Ele realiza um ataque básico corpo a corpo contra o atacante.
Nível 14: Este poder se torna um poder por encontro.

ITENS PARA A CABEÇA

Sua mente é sua melhor arma. Cuide para que ela esteja tão bem equipada e protegida quanto o resto do seu corpo.

Os itens para a cabeça concedem benefícios relacionados à mente. Os personagens que se interessam em proteger suas mentes de invasão – ou que buscam usar a mente como arma – encontrarão uma abundância de opções aqui.

ITENS PARA A CABEÇA

Nvl	Nome	Preço (PO)
1	Bandana da Percepção	360
2	Gema do Diálogo	520
2	Óculos de Leitura	520
2	Óculos dos Olhos de Águia	520
3	Diadema da Segunda Chance	680
3	Óculos do Arcanista	680
4	Capacete da Estratégia	840
4	Elmo da Mente Teimosa	840
4	Elmo da Oportunidade	840
5	Elmo do Alce	1.000
5	Máscara Crânio	1.000
5	Óculos do Cínico	1.000
5	Óculos da Percepção da Aura	1.000
6	Coroa das Portas	1.800
6	Filacteria da Divindade	1.800
7	Bandana do Caçador	2.600
7	Coroa de Folhas	2.600
7	Coroa Frênica	2.600
7	Elmo da Prontidão Vigilante	2.600
8	Coifa de Ferro Mental	3.400
8	Diadema da Indomabilidade	3.400
8	Óculos da Luz Estelar	3.400
8	Olho da Enganação	3.400
9	Coroa do Legado Infernal	4.200
9	Óculos do Colecionador de Ossos	4.200
10	Bandana do Intelecto	5.000
10	Chapéu do Disfarce	5.000
10	Diadema de Loureiro	5.000
10	Elmo Carbonizado	5.000
10	Touca Para Respirar na Água	5.000
11	Bandana da Percepção	9.000
11	Coroa das Portas	9.000
11	Diadema do Massacre Mental	9.000
11	Máscara do Deslizamento	9.000
12	Gema do Diálogo	13.000
12	Óculos dos Olhos de Águia	13.000
13	Elmo do Pavor	17.000
14	Capacete da Estratégia	21.000
14	Elmo do Factótum	21.000
14	Elmo da Oportunidade	21.000
14	Máscara do Terror	21.000
15	Coroa da Rebelião da Natureza	25.000
15	Elmo do Alce	25.000
15	Máscara Crânio	25.000
15	Tiara da Cisão Psíquica	25.000
16	Bandana do Ataque Psíquico	45.000
16	Bandana da Intuição	45.000
16	Coroa dos Olhos	45.000
16	Coroa das Portas	45.000
16	Diadema Explosivo	45.000
16	Elmo dos Horrores Ocultos	45.000
16	Elmo do Inquisidor	45.000
17	Coroa Frênica	65.000
17	Diadema da Conjuração Veloz	65.000
17	Elmo do Grimlock	65.000
17	Óculos do Falcão	65.000

DAVID GRIFFITH

ITENS PARA A CABEÇA (continuação)

Nvl	Nome	Preço (PO)
18	Coifa de Ferro Mental	85.000
18	Coroa da Árvore do Mundo	85.000
18	Diadema da Indomabilidade	85.000
18	Elmo da Punição Célere	85.000
19	Coroa do Legado Infernal	105.000
19	Olho da Mãe Terra	105.000
20	Bandana do Intelecto	125.000
20	Coroa da Rebelião da Natureza	125.000
20	Diadema de Loureiro	125.000
20	Máscara do Trapaceiro	125.000
21	Bandana da Percepção	225.000
21	Coifa do Foco	225.000
21	Olho do Discernimento	225.000
21	Pedra de Ioun do Sustento	225.000
22	Óculos dos Olhos de Águia	325.000
22	Pedra de Ioun da Comunicação Perfeita	325.000
23	Olho de Prontidão	425.000
23	Pedra de Ioun da Estabilidade	425.000
24	Capacete da Estratégia	525.000
24	Elmo da Oportunidade	525.000
25	Coroa da Rebelião da Natureza	625.000
25	Diadema da Telepatia	625.000
25	Elmo do Alce	625.000
25	Máscara Crânio	625.000
25	Pedra de Ioun da Regeneração	625.000
26	Capuz das Engrenagens	1.125.000
27	Coroa Frênica	1.625.000
27	Olho do Basilisco	1.625.000
28	Coifa de Ferro Mental	2.125.000
28	Diadema da Indomabilidade	2.125.000
29	Diadema Acelerador	2.625.000
30	Bandana do Intelecto	3.125.000
30	Diadema de Loureiro	3.125.000
30	Serpente de Bronze	3.125.000

Bandana do Ataque Psíquico — Nível 16

Este lenço de couro é bordado com lascas de cristal.

Posição do Item: Cabeça 45.000 PO

Poder (Diário ✦ Psíquico): Ação Mínima. O personagem realiza um ataque: À distância 10; Inteligência +4, Sabedoria +4 ou Carisma +4 vs. Vontade; o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do personagem.

Bandana do Caçador — Nível 7

Esta bandana de couro ajuda a procurar comida no subterrâneo e em lugares despovoados.

Posição do Item: Cabeça 2.600 PO

Propriedade: O personagem recebe +5 de bônus de item nos testes de Exploração e Natureza para procura alimento.

Bandana do Intelecto — Nível 10+

Este cordão ornamental de seda fortalece sua retenção mental, sua memória e seus poderes.

Nível 10 5.000 PO Nível 30 3.125.000 PO
Nível 20 125.000 PO

Posição do Item: Cabeça

Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes de conhecimento ou de conhecimento de monstros e +1 de bônus de item nas jogadas de ataque dos poderes com a palavra-chave psíquico.
Nível 20: +4 de bônus de item nos testes de conhecimento ou conhecimento de monstros.
Nível 30: +6 de bônus de item nos testes de conhecimento ou conhecimento de monstros.

Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem recebe +2 de bônus de poder no próximo ataque baseado na Inteligência que realizar neste turno.
Nível 20: +3 de bônus de poder.
Nível 30: +4 de bônus de poder.

Bandana da Intuição — Nível 16

Esta bandana de aparência ordinária permite que você enxergue através das mentiras alheias.

Posição do Item: Cabeça 45.000 PO

Propriedade: O personagem recebe +4 de bônus de item nos testes de Intuição.

Poder (Diário): Ação Livre. O personagem recebe +6 de bônus de poder em um único teste de Intuição que realizar até antes do começo do seu próximo turno.

Bandana da Percepção — Nível 1+

Este lenço de chifom é bordado com um padrão de olhos que amplia seus sentidos.

Nível 1 360 PO Nível 21 225.000 PO
Nível 11 9.000 PO

Posição do Item: Cabeça

Propriedade: O personagem recebe +1 de bônus de item nos testes de Percepção.
Nível 20: +3 de bônus de poder.
Nível 30: +5 de bônus de poder.

Capacete da Estratégia — Nível 4+

Favorito entre sargentos e comandantes, a única coisa notável neste elmo é seu revestimento interno de cetim.

Nível 4 840 PO Nível 24 525.000 PO
Nível 14 21.000 PO

Posição do Item: Cabeça

Propriedade: O personagem recebe +1 de bônus nos testes de iniciativa.
Nível 14: +2 de bônus de item.
Nível 24: +3 de bônus de item.

Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando joga a iniciativa. Troque o resultado de iniciativa do usuário com o de um de seus aliados na linha de visão.

Capuz das Engrenagens — Nível 26

Este elmo de latão e electro faz um leve tiquetaque que só pode ser ouvido por seu usuário.

Posição do Item: Cabeça 1.125.000 PO
Propriedade: O personagem recebe +4 de bônus de item nos testes de iniciativa.
Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem recebe duas ações padrão adicionais que não podem ser usadas para atacar.

Chapéu do Disfarce — Nível 10

Este chapéu assume o aspecto que você desejar, alterando você e seu equipamento.

Posição do Item: Cabeça 5.000 PO
Propriedade: Enquanto estiver usando o poder deste item, o personagem recebe +5 de bônus de item nos testes de Blefe para que seu disfarce passe despercebido.
Poder (Sem Limite ✦ Ilusão): Ação Padrão. O personagem adquire o aspecto de qualquer raça humanoide da mesma categoria de tamanho que ele. Suas roupas e equipamento também se alteram de acordo. A ilusão não altera sons ou texturas, portanto uma criatura capaz de ouvir ou tocar o personagem pode detectar a ilusão.

Coifa de Ferro Mental — Nível 8+

Sua cabeça e sua mente são protegidos por este capuz de metal cintilante.

Nível 8 3.400 PO Nível 28 2.125.000 PO
Nível 18 85.000 PO
Posição do Item: Cabeça
Poder (Encontro): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando sofre um ataque contra a defesa de Vontade que o deixaria pasmo. O usuário não fica pasmo.
Nível 18: O personagem pode ativar este poder quando sofre um ataque contra a defesa de Vontade que o deixaria atordoado ou pasmo. O usuário não fica atordoado ou pasmo.
Nível 28: O personagem pode ativar este poder quando sofre um ataque contra a defesa de Vontade que o deixaria atordoado, dominado ou pasmo. O usuário não fica atordoado, dominado ou pasmo.

Coifa do Foco — Nível 21

Este capuz de malha fica próximo de seus olhos e ouvidos, protegendo-o de ataques.

Posição do Item: Cabeça 225.000 PO
Propriedade: O personagem recebe +5 de bônus de item nos testes de resistência contra efeitos que o deixam atordoado e/ou pasmo.
Poder (Diário): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando um ataque o deixa atordoado ou pasmo. Ele gasta um pulso de cura para não ficar atordoado ou pasmo.

Coroa da Árvore do Mundo — Nível 18

Quando coloca esta coroa de freixo, você adquire a experiência de milhares de ritualistas.

Posição do Item: Cabeça 85.000 PO
Propriedade: Quando executa um ritual, o personagem faz duas jogadas e escolha o melhor resultado.

Coroa de Folhas — Nível 7

Este halo de folhas de carvalho sempre frescas pulsa com energia primitiva.

Posição do Item: Cabeça 2.600 PO
Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes de Intuição e Natureza.

Coroa Frênica — Nível 7+

Esta coroa cor de rosa de corais tem um estranho aspecto de massa cinzenta, contudo não deixa de ser fascinante.

Nível 7 2.600 PO Nível 27 1.625.000 PO
Nível 17 65.000 PO
Posição do Item: Cabeça
Propriedade: Sempre que o personagem realizar um ataque contra a defesa de Vontade de uma criatura, o alvo sofre -1 de penalidade no primeiro teste de resistência que realizar contra um efeitos imposto pelo ataque.
Nível 17: -2 de penalidade.
Nível 27: -3 de penalidade.

Coroa do Legado Infernal — Nível 9+

Este capuz de cota de malha dá mais poder à ira de um tiefling.

Nível 9 4.200 PO Nível 19 105.000 PO
Posição do Item: Cabeça
Propriedade: Se for um tiefling, o personagem recebe +1 de bônus de item nas jogadas dos ataques afetados pelo poder racial *cólera infernal*. Se fracassar, o ataque causa dano flamejante igual ao modificador de Carisma do usuário.
Nível 19: +2 de bônus de item.

Coroa dos Olhos — Nível 16

Esta coroa incorpora desenhos de olhos que observam todos os ângulos.

Posição do Item: Cabeça 45.000 PO
Propriedade: O personagem não concede vantagem de combate quando estiver flanqueado.

Coroa das Portas — Nível 6+

A arquitetura não guarda segredos para aqueles que usam este adorno de pedra e lã.

Nível 6 1.800 PO Nível 16 45.000 PO
Nível 11 9.000 PO
Posição do Item: Cabeça
Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes de Percepção para encontrar portas ocultas e passagens secretas.
Nível 11: +4 de bônus de item.
Nível 16: +6 de bônus de item.

Coroa da Rebelião da Natureza — Nível 15+

Este ornamento de vidoeiro protege contra a morte.

Nível 15 25.000 PO Nível 25 625.000 PO
Nível 20 125.000 PO
Posição do Item: Cabeça
Propriedade: O personagem adquire resistência 10 vs. necrótico.
Nível 20: Resistência 15 vs. necrótico.
Nível 25: Resistência 20 vs. necrótico.
Poder (Diário): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é atingido por um ataque que causa dano necrótico. O atacante sofre o mesmo dano necrótico que causou ao personagem e também sofre quaisquer outros efeitos do ataque.

Diadema Acelerador — Nível 29

Um diadema de diamantes astrais flutua ao redor de sua cabeça, ampliando sua clareza mental e reflexos.

Posição do Item: Cabeça 2.625.000 PO
Propriedade: Quando fica atordoado ou pasmo, o personagem ainda pode utilizar uma ação de movimento durante o seu turno, além de quaisquer outras ações.
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem realiza uma ação de movimento ou uma ação mínima.

Diadema da Conjuração Veloz — Nível 17

Este aro prateado gravado com runas faz com que as fórmulas arcanas surjam mais rapidamente em sua mente.

Posição do Item: Cabeça 65.000 PO
Poder (Diário): Ação Livre. Durante o seu turno, o personagem utiliza um poder utilitário arcano que normalmente requer uma ação mínima. Isso conta normalmente para o uso diário ou por encontro do poder.

Diadema Explosivo — Nível 16

O intrincado diadema prateado que adorna sua testa zune com poder místico.

Posição do Item: Cabeça 45.000 PO
Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem realiza um ataque: À distância 10; Destreza +4 vs. Reflexos; o alvo sofre dano energético igual ao nível do personagem. Se obtiver um sucesso decisivo com este ataque, nem a utilização do poder, nem a utilização diária de poder de item mágico são gastas.

Diadema da Indomabilidade — Nível 8+

Este simples diadema dourado fortifica sua mente.

Nível 8 3.400 PO Nível 28 2.125.000 PO
Nível 18 85.000 PO
Posição do Item: Cabeça
Propriedade: O personagem recebe +1 de bônus na defesa de Reflexos.
Nível 18: +2 de bônus na defesa de Vontade.
Nível 28: +3 de bônus na defesa de Vontade.

Diadema de Loureiro — Nível 10+

Suas habilidades sociais e a força de sua personalidade são amplificadas quando você usa este diadema delicado.

Nível 10 5.000 PO Nível 30 3.125.000 PO
Nível 20 125.000 PO
Posição do Item: Cabeça
Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes de Diplomacia e Intuição e +1 de bônus de item nas jogadas de ataque dos poderes com a palavra-chave encanto ou ilusão.
Nível 20: +4 de bônus de item nos testes de Diplomacia e Intuição.
Nível 30: +6 de bônus de item nos testes de Diplomacia e Intuição.
Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem recebe +2 de bônus de poder no próximo ataque baseado em Carisma que realizar durante este turno.
Nível 20: +3 de bônus de poder.
Nível 30: +4 de bônus de poder.

Diadema do Massacre Mental — Nível 11

Seus ataques mentais são mais precisos quando você usa este diadema delicado.

Posição do Item: Cabeça 9.000 PO
Propriedade: O personagem recebe +1 de bônus na defesa de Vontade.
Poder (Diário): Ação Mínima. Até o final do encontro, o personagem recebe +1 de bônus de poder nas jogadas de ataque e dano dos ataques baseados na Sabedoria, Inteligência e Carisma.

Diadema da Segunda Chance — Nível 3

A sorte favorece quem usa este acessório simples de cobre.

Posição do Item: Cabeça 680 PO
Poder (Diário): Nenhuma Ação. O personagem pode ativar este poder quando fracassa num teste de resistência. Ele refaz a jogada, utilizando o novo resultado, mesmo que seja inferior.

Diadema da Telepatia — Nível 25

Esta faixa de mitral, uma dádiva para líderes e mentirosos, permite que você se comunique sem falar e leia os pensamentos dos outros.

Posição do Item: Cabeça 625.000 PO
Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes de Intuição. Além disso, ele consegue se comunicar por telepatia com qualquer pessoa que consiga enxergar. Aqueles que estiverem dispostos a se comunicar com o usuário conseguem enviar seus pensamentos de volta, permitindo o diálogo. Essa comunicação telepática supre os requisitos de poderes ou características de classe que exigem que o alvo possa ouvir o personagem.
Poder (Diário ✦ Psíquico): Ação Padrão. O personagem realiza um ataque: À distância 5; Carisma +6 vs. Vontade; o alvo fica pasmo (TR encerra). *Efeito Posterior:* O alvo fica pasmo (TR encerra).

Elmo do Alce — Nível 5+

Este elmo ostenta um par de galhos e o torna tão alerta quanto um alce.

Nível 5 1.000 PO Nível 25 625.000 PO
Nível 15 25.000 PO
Posição do Item: Cabeça
Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes passivos de Percepção. Além disso, ele também pode realizar uma ação mínima durante uma rodada em que ele está surpreendido.

Elmo Carbonizado — Nível 10

Aqueles que vestem este elmo de cobre ligeiramente chamuscado conseguem infligir um golpe devastador, mas a um custo.

Posição do Item: Cabeça 5.000 PO
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando realizar um ataque básico corpo a corpo ou utilizar um poder de ataque corpo a corpo sem limite. O usuário fica pasmo até o final do seu próximo turno. Se obtiver sucesso, o ataque causa o dano máximo e o personagem pode escolher que esse dano seja flamejante.

Elmo do Factótum — Nível 14

Com este elmo elaborado, você alcança a maestria de perícias nunca antes treinadas.

Posição do Item: Cabeça 21.000 PO
Poder (Diário): Ação Mínima. Até o final do encontro, ou durante uma hora (se não estiver num encontro), o personagem adquire treinamento numa perícia.

Elmo do Grimlock — Nível 17

Um visor opaco baixa cobrindo seus olhos, contudo esse elmo permite que você perceba seu entorno mesmo assim.

Posição do Item: Cabeça 65.000 PO
Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem fica cego e adquire percepção às cegas 5. Ele pode gastar outra ação mínima para fazer com que sua visão volte ao normal.

Elmo dos Horrores Ocultos — Nível 16

Este elmo de couro é uma ameaça aos que lidam com ilusões e encantos.

Posição do Item: Cabeça 45.000 PO
Propriedade: O personagem recebe +1 de bônus na defesa de Vontade.
Poder (Diário ✦ Psíquico): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é atingido por um ataque contra a defesa de Vontade. O atacante sofre dano psíquico igual ao nível do personagem.

Elmo do Inquisidor — Nível 16

Sua mente consegue acessar os segredos de outrem enquanto estiver usando este chapelete de couro fervido.

Posição do Item: Cabeça 45.000 PO
Poder (Diário): Ação Padrão. O personagem realiza um ataque: À distância 10; Inteligência +4, Sabedoria +4 ou Carisma +4 vs. Vontade; se obtiver sucesso, o personagem extrai do alvo a resposta a uma pergunta. Se o alvo não souber a resposta, o usuário não obtém resposta, mas gasta a utilização do poder.

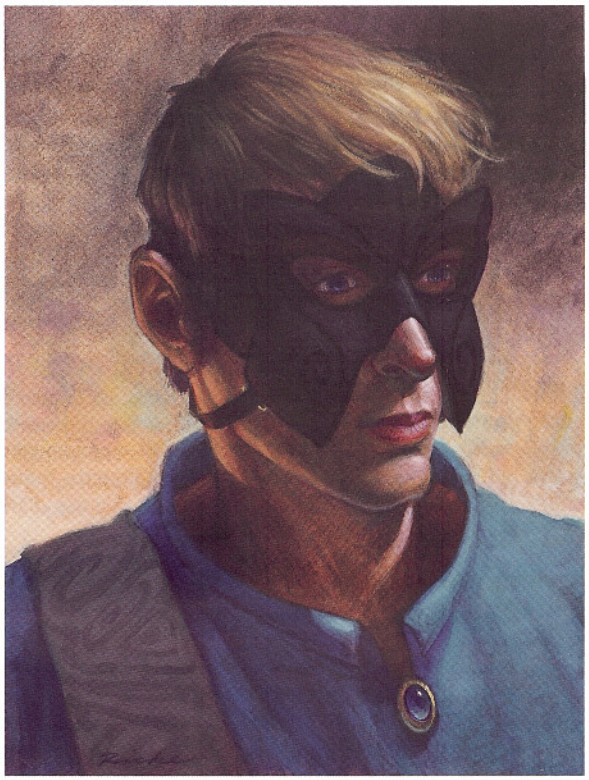
Elmo da Mente Teimosa — Nível 4

Este elmo o fortifica contra encantamentos.

Posição do Item: Cabeça 840 PO
Propriedade: O personagem recebe +1 de bônus de item na defesa de Vontade contra ataques de encanto.



Elmo da oportunidade



Elmo da Oportunidade — Nível 4+

Este simples elmo de bronze permite que você ataque com mais precisão aqueles que baixam a guarda.

Nível 4 840 PO Nível 24 525.000 PO
Nível 14 21.000 PO
Posição do Item: Cabeça
Propriedade: O personagem recebe +1 de bônus de item nas jogadas dos ataques de oportunidade.
Nível 14: +2 de bônus de item.
Nível 24: +3 de bônus de item.

Elmo do Pavor — Nível 13

Sob este capacete fechado, seus olhos se tornam pontos ardentes e você exala uma ameaça palpável.

Posição do Item: Cabeça 17.000 PO
Propriedade: O personagem recebe +4 de bônus de item nos testes de Intimidação, mas sofre -2 de penalidade nos testes de Diplomacia.
Poder (Diário ✦ Medo): Ação Mínima. O personagem realiza um teste de Intimidação contra a defesa de Vontade de uma criatura a até 5 quadrados dele. Se obtiver sucesso, o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque e em todas as defesas até o final do próximo turno do usuário.

Elmo da Prontidão Vigilante — Nível 7

As gemas incrustadas sobre as aberturas para os olhos e ouvidos deste elmo de aço brilham com a cor vermelha quando surge um som ensurdecedor ou uma luz cegante.

Posição do Item: Cabeça 2.600 PO
Poder (Diário): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando sofre um ataque que o deixa cego ou surdo. Ele não fica cego nem surdo.

JAMES ZHANG, DARRELL RICHE

Elmo da Punição Célere — Nível 18

Seus inimigos logo aprendem que ignorar a ameaça que você representa com este elmo é um grande erro.

Posição do Item: Cabeça 85.000 PO
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando realizar um ataque de oportunidade. Ele desfere dois ataques básicos corpo a corpo em vez de um.

Filacteria da Divindade — Nível 6

Este amuleto de couro é amarrado na cabeça e concentra seus poderes de fé e cura.

Posição do Item: Cabeça 1.800 PO
Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes de Religião e Socorro.

Gema do Diálogo — Nível 2+

Esta joia paira perto de sua cabeça, ampliando sua presença de espírito e expandindo seu conhecimento de idiomas.

Nível 2 520 PO Nível 12 13.000 PO
Posição do Item: Cabeça
Propriedade: O personagem recebe +1 de bônus de item nos testes de Blefe e Diplomacia. Além disso, ele passa a compreender e falar 1 idioma adicional, escolhido no momento da criação da joia.
Nível 12: +3 de bônus de item, 2 idiomas adicionais.



Olho do discernimento

Máscara Crânio — Nível 5+

Este visor rústico de ferro tem a forma de um crânio cujo aspecto macabro debilita a coragem do inimigo.

Nível 5 1.000 PO Nível 25 625.000 PO
Nível 15 25.000 PO
Posição do Item: Cabeça
Propriedade: Os inimigos capazes de enxergar o personagem sofrem -2 de penalidade nos testes de resistência contra efeitos de medo.
Propriedade: O personagem adquire resistência 5 vs. necrótico e +1 de bônus de item nos testes de Intimidação.
Nível 15: Resistência 10 vs. necrótico, +2 de bônus de item.
Nível 25: Resistência 15 vs. necrótico, +3 de bônus de item.

Máscara do Deslizamento — Nível 11

Esta máscara de serpente permite que você fuja para longe do perigo e faça com que outro sofra em seu lugar.

Posição do Item: Cabeça 9.000 PO
Poder (Diário): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando um inimigo realizar um ataque corpo a corpo ou à distância contra ele. O usuário recebe +2 de bônus na CA e na defesa de Reflexos. Se o ataque fracassar, o atacante deve refazer a jogada de ataque contra uma criatura adjacente ao personagem à escolha dele.

Máscara do Terror — Nível 14

Esta máscara aterradora e demoníaca é feita de carne carbonizada e adornada com chifres e presas.

Posição do Item: Cabeça 21.000 PO
Poder (Diário ✦ Medo): Ação Mínima. O personagem realiza um ataque: Explosão contígua 5; Inteligência +3, Sabedoria +3 ou Carisma +3 vs. Vontade; o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do próximo turno do personagem.

Máscara do Trapaceiro — Nível 20

Esta máscara de baile em veludo é muito valorizada entre os devotos mais sombrios de Avandra.

Posição do Item: Cabeça 125.000 PO
Propriedade: Quando realizar um teste de Furtividade ou Ladinagem, jogue duas vezes e escolha o melhor resultado.
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder antes de realizar um teste de Furtividade ou Ladinagem. Ele obtém um resultado natural de 20.

Óculos do Arcanista — Nível 3

Estes óculos aumentam sua sensibilidade aos padrões sutis da magia.

Posição do Item: Cabeça 680 PO
Propriedade: O personagem recebe +3 de bônus de item nos testes de Arcanismo para detectar magia.

Óculos do Cínico — Nível 5

Com estes instrumentos oculares de bronze e couro, você enxerga mais facilmente as ilusões.

Posição do Item: Cabeça 1.000 PO
Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item na defesa de Vontade contra ataques de ilusão e nos testes de Intuição e Percepção para detectar ilusões.

MARC SASSO

Óculos do Colecionador de Ossos — Nível 9

Os ossos de diversas criaturas estão costurados a esse aparato ocular.

Posição do Item: Cabeça 4.200 PO
Propriedade: O personagem recebe +3 de bônus de item nos testes de conhecimento de monstros.
Poder (Encontro): Ação Mínima. O personagem descobre a origem, o tipo e as palavras-chave de uma criatura em sua linha de visão.

Óculos do Falcão — Nível 17

Estes visores ampliam bastante sua visão.

Posição do Item: Cabeça 65.000 PO
Propriedade: O personagem pode realizar testes de Percepção para perceber ou examinar alvos em sua linha de visão sem qualquer penalidade devido à distância.

Óculos de Leitura — Nível 2

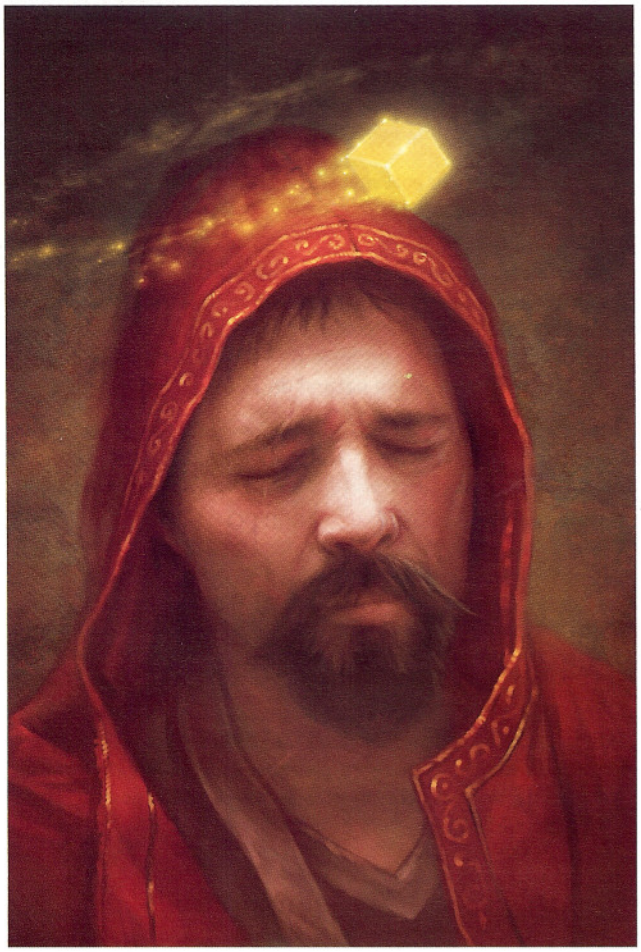
Você consegue decifrar qualquer trecho escrito enquanto estiver olhando através destes óculos simples de cobre.

Posição do Item: Cabeça 520 PO
Propriedade: O personagem é capaz de ler qualquer idioma enquanto estiver usando este item.

Óculos da Luz Estelar — Nível 8

Estes visores de couro escuro cintilam com pequenas tachas de prata, que auxiliam sua visão na penumbra.

Posição do Item: Cabeça 3.400 PO
Propriedade: O personagem adquire visão na penumbra.





Óculos dos Olhos de Águia — Nível 2+

Embora estes visores de couro tenham lentes escuras, elas ampliam sua visão ao desferir ataques à distância.

Nível 2 520 PO Nível 22 325.000 PO
Nível 12 13.000 PO
Posição do Item: Cabeça
Propriedade: O personagem recebe +1 de bônus de item nas jogadas de ataques básicos à distância.
Nível 12: +2 de bônus de item.
Nível 22: +3 de bônus de item.

Óculos da Percepção da Aura — Nível 5

Estes visores ajudam com diagnósticos e cura.

Posição do Item: Cabeça 1.000 PO
Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes de Socorro.
Poder (Encontro): Ação Mínima. O personagem escolhe um alvo a até 10 quadrados. O usuário descobre os valores atual e máximo de pontos de vida do alvo, quaisquer doenças ou venenos que o estejam afetando e quaisquer efeito de doença ou de veneno que ele possa causar.

Olho do Basilisco — Nível 27

Este tapa-olho de prata polida desvia os ataques visuais.

Posição do Item: Cabeça 1.625.000 PO
Propriedade: O personagem fica imune à condição petrificado.
Poder (Diário): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando não é atingido por um ataque com a palavra-chave ataque visual. O atacante refaz a jogada de ataque contra uma criatura à escolha do usuário e a até 5 quadrados dele.

HOWARD LYON, MARC SASSO

Olho do Discernimento — Nível 21

Poucas coisas escapam de sua percepção quando você usa este tapa-olho cravejado de diamantes astrais.

Posição do Item: Cabeça 225.000 PO
Propriedade: O personagem recebe +4 de bônus de item nos testes de Intuição e Percepção. O item não prejudica a visão do olho coberto. Se o personagem estiver cego, ele enxerga normalmente pelo olho tapado.

Olho da Enganação — Nível 8

Este diadema de cobre ostenta um olho mumificado e o ajuda nas trapaças.

Posição do Item: Cabeça 3.400 PO
Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes de Blefe e Furtividade e nos testes de resistência contra efeitos com as palavras-chave encanto ou ilusão.

Olho da Mãe Terra — Nível 19

Um nó similar a um olho espreita entre este emaranhado de raízes do tamanho de um punho, que flutua próximo de sua cabeça.

Posição do Item: Cabeça 105.000 PO
Propriedade: O personagem sabe automaticamente a origem, o tipo e as palavras-chave das criaturas em sua linha de visão.
Poder (Diário ✦ Encanto): Ação Padrão. O personagem realiza um ataque: Linha de visão; contra animais; Inteligência +4, Sabedoria +4 ou Carisma +4 vs. Vontade; o alvo fica dominado até o final do próximo turno do usuário. *Sustentação mínima:* O personagem repete a jogada de ataque e, se obtiver sucesso, o alvo permanece dominado.

Olho de Prontidão — Nível 23

Este tapa-olho acelera suas reações e é bordado com um gigantesco olho inflamado.

Posição do Item: Cabeça 425.000 PO
Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus na defesa de Vontade.
Propriedade: O personagem recebe +5 de bônus de item nos testes de iniciativa.

Pedra de Ioun da Comunicação Perfeita — Nível 22

Este prisma romboide branco e rosa paira em torno de sua cabeça, fazendo de você um negociador muito mais hábil.

Posição do Item: Cabeça 325.000 PO
Propriedade: O personagem recebe +5 de bônus de item nos testes de Blefe, Diplomacia, Intimidação e Manha. Ele também se torna capaz de compreender todos os idiomas e quando ele fala, todos ouvem suas palavras em seu idioma nativo.

Pedra de Ioun da Estabilidade — Nível 23

Este prisma azul-esverdeado claro fornece uma lembrança constante do apoio e da lealdade de seus aliados.

Posição do Item: Cabeça 425.000 PO
Propriedade: Enquanto estiver adjacente a um de seus aliados, o personagem fica imune a efeitos de medo e não pode atacar seus aliados como resultado de um efeito.

Pedra de Ioun da Regeneração — Nível 25

Este pequeno ovoide vermelho orbita ao redor de sua cabeça.

Posição do Item: Cabeça 625.000 PO
Poder (Diário ✦ Cura): Ação Mínima. Até o final do encontro, o personagem adquire regeneração 10 enquanto estiver sangrando.

Pedra de Ioun do Sustento — Nível 21

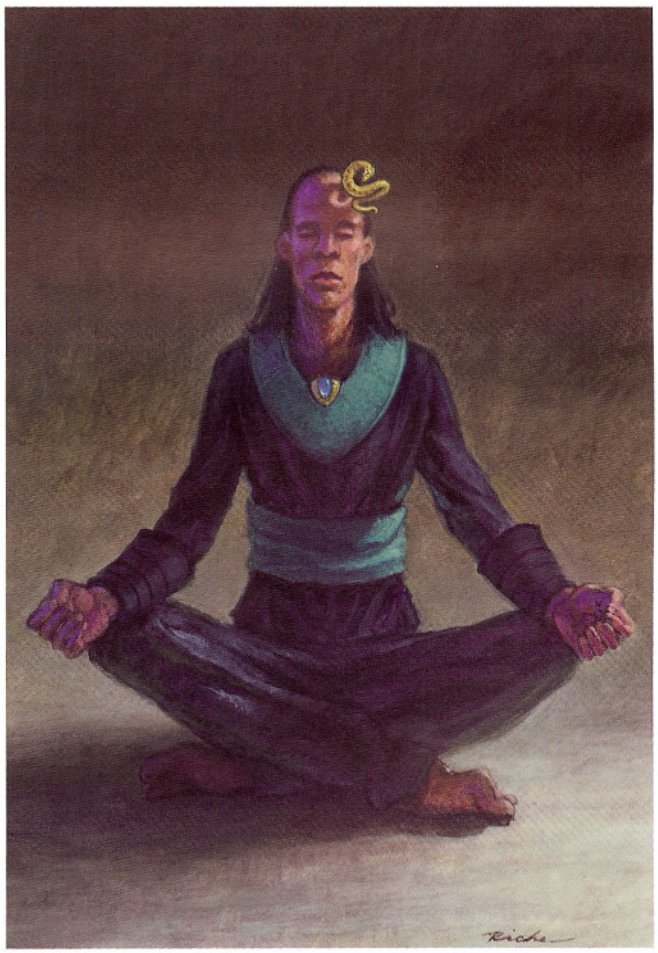
Com esta pedra romboide circulando sobre sua cabeça, você jamais precisará de comida ou bebida e raramente descansará.

Posição do Item: Cabeça 225.000 PO
Propriedade: O personagem não precisa comer, beber ou respirar e só precisa de metade do tempo de descanso normal.

Serpente de Bronze — Nível 30

Esta pequena cobra de bronze orbita lentamente em torno de sua cabeça, fortificando-o.

Posição do Item: Cabeça 3.125.000 PO
Propriedade: O personagem adquire resistência 15 vs. venenoso e recebe +6 de bônus de item nos testes de Socorro e Tolerância.



DARRELL RICHE

Tiara da Cisão Psíquica — Nível 15

Este diadema rebuscado protege sua mente dividindo-a em duas, mas há um preço a se pagar.

Posição do Item: Cabeça 25.000 PO
Propriedade: O personagem recebe +1 de bônus na defesa de Vontade.
Poder (Diário): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando um ataque o deixa atordoado, dominado ou pasmo. O usuário não é afetado pela condição, mas sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque e na defesa de Vontade pela duração normal da condição.

Touca Para Respirar na Água — Nível 10

Você se sente à vontade na água enquanto usa esta touca revestida de cera.

Posição do Item: Cabeça 5.000 PO
Propriedade: O personagem pode respirar normalmente debaixo d'água.

ITENS PARA A CINTURA

Os cintos mágicos são excelentes itens utilitários. Use um e você nunca será apanhado com as calças arriadas.

Os itens para a cintura melhoram os poderes de cura, as defesas e a capacidade de superar desafios físicos, como escapar de um agarramento, transportar uma carga pesada ou resistir a um encontrão. Embora pareçam voltados aos defensores e personagens que empregam poderes marciais, muitos conjuradores aprendem a apreciar a capacidade de cura ou resistência concedida por um cinto, cinturão ou talabarte.

ITENS PARA A CINTURA

Nvl	Nome	Preço (PO)
1	Cinto da Resistência	360
2	Arnês da Carga de Mula	520
3	Cinto do Brigão	680
4	Cinto da Víbora	840
5	Cinturão do Touro	1.000
5	Talabarte Farpado	1.000
6	Cinta do Espírito do Dragão	1.800
6	Cinto Robusto	1.800
6	Cinto da Tolerância	1.800
7	Cinto da Boa Forma	2.600
7	Cinto da Recuperação	2.600
7	Corda da Luta de Escravos	2.600
7	Cordão do Contorcionista	2.600
8	Arnês da Maré	3.400
8	Boldrié do Posicionamento Estratégico	3.400
8	Cinta Centralizadora	3.400
8	Cinto do Entusiasmo	3.400
8	Faixa do Aprisionamento	3.400
9	Cinto do Golias	4.200
9	Cinto Reforçado	4.200
10	Cinto de Sangue	5.000
10	Cinturão Protetor	5.000
11	Cinto do Ladino	9.000

ITENS PARA A CINTURA (continuação)

Nvl	Nome	Preço (PO)
11	Cinto da Resistência	9.000
11	Cinto do Sobrevivente	9.000
11	Cinto Totêmico	9.000
11	Espinha Dorsal	9.000
11	Faixa do Curandeiro	9.000
12	Arnês da Carga de Mula	13.000
12	Cíngulo da Ânsia pelo Combate	13.000
13	Cordão do Favor Divino	17.000
14	Cinta da Vivacidade	21.000
15	Cinturão do Tríbulo Brutal	25.000
15	Cordão da Realidade	25.000
15	Talabarte Farpado	25.000
16	Cinto Robusto	45.000
16	Cinto da Tolerância	45.000
16	Cinturão do Dragão	45.000
17	Corda da Luta de Escravos	65.000
18	Arnês da Maré	85.000
18	Boldrié do Posicionamento Estratégico	85.000
18	Cinto do Entusiasmo	85.000
18	Cordão da Presciência	85.000
21	Boldrié da Bravura	225.000
21	Cinto da Resistência	225.000
21	Faixa do Curandeiro	225.000
22	Arnês da Carga de Mula	325.000
23	Cinto da Vitalidade	425.000
23	Faixa da Vingança	425.000
25	Cinturão do Tríbulo Brutal	625.000
25	Talabarte Farpado	625.000
26	Cinto Robusto	1.125.000
26	Cinto da Tolerância	1.125.000
26	Cinturão do Dragão	1.125.000
28	Arnês da Maré	2.125.000
28	Cinto do Entusiasmo	2.125.000

Arnês da Carga de Mula — Nível 2+

Estas amarras de couro desprovidas de adornos permitem que você transporte ou arraste cargas mais pesadas.

Nível 2 520 PO Nível 22 325.000 PO
Nível 12 13.000 PO
Posição do Item: Cintura
Propriedade: Quando estiver determinando os valores de carga normal, carga pesada e capacidade máxima para arrastar do personagem (*LdJ* 222), considere que o valor de Força dele é 5 pontos maior.
Nível 12: 10 pontos maior.
Nível 22: 15 pontos maior.

Arnês da Maré — Nível 8+

Vários capitães que perderam seus navios em tempestades sobreviveram graças a estes arneses azuis impermeáveis.

Nível 8 3.400 PO Nível 28 2.125.000
Nível 18 85.000 PO
Posição do Item: Cintura
Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes de Atletismo para nadar e nos testes de Tolerância para prender a respiração, nadar ou flutuar na água.
Nível 18: +4 de bônus de item.
Nível 28: +6 de bônus de item.

Boldrié da Bravura — Nível 21

Este belo cinto recompensa as ações decididas.

Posição do Item: Cintura 225.000 PO
Propriedade: Quando gasta um ponto de ação, o personagem recebe +3 de bônus de item nos testes de resistência, +1 de bônus de item nas jogadas de ataque e +1 de bônus de item em todas as defesas. Este benefício persiste até o final do próximo turno do usuário.

Boldrié do Posicionamento Estratégico — Nível 8+

Este cinto concede maior comando do campo de batalha, ajudando-o a manter seus inimigos desequilibrados.

Nível 8 3.400 PO Nível 18 85.000 PO
Posição do Item: Cintura
Poder (Encontro): Ação Mínima. O personagem escolhe um quadrado adjacente. Até o final do próximo turno do usuário, este quadrado é considerado como um aliado do personagem no que se refere ao flanqueamento.
Nível 18: O personagem pode utilizar este poder duas vezes por encontro.

Cíngulo da Ânsia pelo Combate — Nível 12

Este cinto extremamente ornamentado o empurra diretamente pelas linhas inimigas.

Posição do Item: Cintura 13.000 PO
Poder (Diário): Ação Mínima. Até o final do seu próximo turno, o personagem pode se mover através de quadrados ocupados por inimigos. O deslocamento provoca ataques de oportunidade normalmente e o usuário não pode encerrá-lo num quadrado ocupado.

Cinta Centralizadora — Nível 8

Com esta faixa simples, você consegue se safar dos ataques corpo a corpo.

Posição do Item: Cintura 3.400 PO
Poder (Diário): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é atingido por um ataque. Ele recebe +4 de bônus de poder na defesa de Fortitude até o final do seu próximo turno.

Cinta do Espírito do Dragão — Nível 6

Este cinto escamoso o infunde com a ferocidade de um dragão.

Posição do Item: Cintura 1.800 PO
Propriedade: O personagem pode usar seu modificador de Força em vez do modificador de Carisma nos testes de Intimidação.

Cinta da Vivacidade — Nível 14

Usando esta faixa de damasco grosso, você consegue exceder os limites de recuperação do seu corpo.

Posição do Item: Cintura 21.000 PO
Propriedade: Quando gasta um pulso de cura e recupera pontos de vida acima do seu máximo, o personagem pode manter os pontos de vida excedentes como pontos de vida temporários até o final do encontro.

Cinto da Boa Forma — Nível 7

Este cinturão de campeão de excelente qualidade amplia sua capacidade de resistir a punições físicas.

Posição do Item: Cintura 2.600 PO
Poder (Diário): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é atingido por um ataque contra a defesa de Fortitude. Ele realiza um teste de Tolerância e utiliza o resultado no lugar da defesa de Fortitude.



Cinto do Brigão — Nível 3

Seus golpes são mais fortes quando este item está em sua cintura.

Posição do Item: Cintura 680 PO
Propriedade: O personagem realiza ataques improvisados (incluindo ataques desarmados) como se empunhasse uma clava.

Cinto do Entusiasmo — Nível 8+

Você se sente saudável e bem disposto quando usa este cinto largo.

Nível 8 3.400 PO Nível 28 2.125.000 PO
Nível 18 85.000 PO
Posição do Item: Cintura
Propriedade: O personagem recebe +1 de bônus na defesa de Fortitude.
Nível 18: +2 de bônus na defesa de Fortitude.
Nível 28: +3 de bônus na defesa de Fortitude.

Cinto do Golias — Nível 9

Este cinto de pele torna mais fácil empurrar as pessoas.

Posição do Item: Cintura 4.200 PO
Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nas jogadas de ataque das manobras encontrão e agarrar. Além disso, o usuário pode tentar usar essas manobras contra alvos até duas categorias de tamanho acima da sua.

Cinto do Ladino — Nível 11

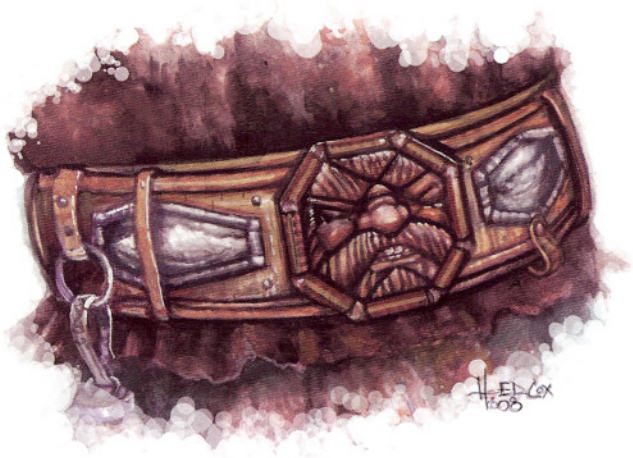
Ninguém consegue detê-lo, as correntes não o aprisionam, e grades não são empecilho enquanto você usar este cinto elegante.

Posição do Item: Cintura 9.000 PO
Propriedade: O personagem pode tentar escapar de um agarrão ou de amarrações usando uma ação mínima.

Cinto da Recuperação — Nível 7

Quando você sofre um golpe violento, este cinto aumenta suas defesas, concedendo um momento para você se recuperar.

Posição do Item: Cintura 2.600 PO
Propriedade: Quando um ataque contra o personagem obtém um sucesso decisivo, ele recebe +2 de bônus de item na CA até o final do seu próximo turno.



Cinto reforçado

Cinto Reforçado — Nível 9

Este cinto resistente oferece proteção mágica quando você mais precisa.

Posição do Item: Cintura 4.200 PO
Propriedade: Somente o usuário deste cinto pode removê-lo. Se ele estiver morto, qualquer um pode retirar o cinto usando uma ação padrão.
Propriedade: Inimigos não podem desferir golpes de misericórdia contra o personagem enquanto ele estiver indefeso.

Cinto da Resistência — Nível 1+

Este cinto comum e surrado ajuda aqueles que o auxiliam.

Nível 1 360 PO Nível 21 225.000 PO
Nível 11 9.000 PO
Posição do Item: Cintura
Propriedade: Os testes de Socorro para ajudar o personagem recebem +2 de bônus de item.
Nível 11: +4 de bônus de item.
Nível 21: +6 de bônus de item.

Cinto Robusto — Nível 6+

Sempre que inflige um ferimento grave a um inimigo, você sente o poder revigorante deste cinto.

Nível 6 1.800 PO Nível 26 1.125.000 PO
Nível 16 45.000 PO
Posição do Item: Cintura
Propriedade: Quando obtém um sucesso decisivo, o personagem recebe um número de pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Constituição.
Nível 16: Igual ao dobro do seu modificador de Constituição.
Nível 26: Igual ao triplo do seu modificador de Constituição.

Cinto de Sangue — Nível 10

Este cinto manchado de sangue o ajuda a se recuperar de ferimentos graves.

Posição do Item: Cintura 5.000 PO
Propriedade: Quando o personagem estiver sangrando, seu valor do pulso de cura aumenta num valor igual ao modificador de Constituição do usuário.

Cinto do Sobrevivente — Nível 11

Este cinto concede a seu usuário a capacidade de se estabilizar mesmo próximo da morte.

Posição do Item: Cintura 9.000 PO
Propriedade: O personagem realiza dois testes de resistência contra a morte e utiliza o melhor valor.

Cinto da Tolerância — Nível 6+

Costurado com as peles de vários animais, este cinto concede a tolerância de uma fera.

Nível 6 1.800 PO Nível 26 1.125.000 PO
Nível 16 45.000 PO
Posição do Item: Cintura
Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes de Tolerância.
Nível 16: +4 de bônus de item.
Nível 26: +6 de bônus de item.
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder antes de realizar um teste de Tolerância. Considere que o personagem obteve um resultado natural de 20.

Cinto Totêmico — Nível 11

Este cinto colorido de peles infunde a seu usuário a ferocidade de um animal selvagem, aprimorando seus ataques.

Posição do Item: Cintura
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando realizar uma investida. Até o final do encontro, ele recebe +1 de bônus de poder em todas as jogadas de ataque baseadas na Força, Constituição e Destreza, assim como nas jogadas de dano seguintes.

Cinto da Víbora — Nível 4

Este cinto de couro de cobra fornece proteção contra venenos.

Posição do Item: Cintura 840 PO
Propriedade: O personagem adquire resistência 5 vs. venenoso.
Poder (Encontro): Nenhuma Ação. O personagem pode ativar este poder quando realizar um teste de resistência contra dano venenoso contínuo. Ele recebe +2 de bônus de poder nessa jogada.

Cinto da Vitalidade — Nível 23

Este cinto o ajuda a manter a morte à distância.

Posição do Item: Cintura 425.000 PO
Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus na defesa de Fortitude.
Poder (Diário ✦ Cura): Nenhuma Ação. O personagem pode ativar este poder quando realizar um teste de resistência contra a morte. Ele gasta um pulso de cura.

ED COX (2)

Cinturão do Dragão — Nível 16+

A forma translúcida de um jovem dragão envolve seu corpo quando você libera o espírito dracônico aprisionado neste item mágico.

Nível 16 45.000 PO Nível 26 1.125.000 PO
Posição do Item: Cintura
Propriedade: O personagem recebe +1 de bônus na defesa de Fortitude.
Poder (Diário): Ação Padrão. O personagem realiza duas jogadas de ataque: Corpo a corpo 1; Força +3 vs. CA; 2d6 + modificador de Força de dano. Se obtiver sucesso nos dois ataques contra o mesmo alvo, este é agarrado (até escapar).
Nível 26: Força +6 vs. CA, 3d10 + modificador de Força de dano.



Cinturão protetor

Cinturão Protetor — Nível 10

Este item o ajuda a se livrar de ataques físicos.

Posição do Item: Cintura 5.000 PO
Poder (Diário): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é atingido por um ataque. Ele recebe +4 de bônus de poder na CA até o final do seu próximo turno.

Cinturão do Touro — Nível 5

Com este cinto, você consegue empurrar os inimigos mais longe que o normal.

Posição do Item: Cintura 1.000 PO
Propriedade: Quando realiza um encontrão contra um alvo, o personagem pode empurrar o alvo 1 quadrado adicional.

Cinturão do Tríbulo Brutal — Nível 15+

Este cinto, cortado da carapaça de um tríbulo brutal, concede o poder de escavar túneis pelo solo.

Nível 15 25.000 PO Nível 25 625.000 PO
Posição do Item: Cintura
Propriedade: O personagem recebe +1 de bônus na defesa de Fortitude.
Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem adquire um deslocamento de escavar igual à metade do seu deslocamento terrestre. O usuário não pode escavar através de rocha sólida nem ajustar enquanto estiver escavando. Sustentação mínima.
Nível 25: O personagem adquire um deslocamento de escavação igual ao seu deslocamento terrestre. O usuário pode escavar através de rocha sólida com metade do seu deslocamento.

Corda da Luta de Escravos — Nível 7+

Enquanto usar este cinto de corda esgarçada, você luta tão bem no solo quanto em pé.

Nível 7 2.600 PO Nível 17 65.000 PO
Posição do Item: Cintura
Propriedade: O personagem não sofre a penalidade de -2 nas jogadas de ataque enquanto estiver derrubado.
Nível 17: O personagem também não concede vantagem de combate enquanto estiver derrubado.

Cordão do Contorcionista — Nível 7

Esta amarra de couro de cobra extremamente flexível permite que você se esgueire rapidamente até mesmo pelos espaços mais apertados.

Posição do Item: Cintura 2.600 PO
Propriedade: Enquanto estiver se esgueirando, o personagem se move com seu deslocamento total e não sofre penalidades nas jogadas de ataque, mas ainda concede vantagem de combate.

Cordão do Favor Divino — Nível 13

Esta faixa, o traje de um curandeiro, permite que você ministre a si mesmo ao mesmo tempo em que ajuda outros.

Posição do Item: Cintura 17.000 PO
Poder (Encontro ✦ Cura): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando utiliza o poder *palavra de cura* ou outro poder que permite que o aliado gaste um pulso de cura. O usuário também pode gastar um pulso de cura.

Cordão da Presciência — Nível 18

Com a intuição fornecida por este cinto de seda trançada, você prepara seu corpo para enfrentar perigos físicos.

Posição do Item: Cintura 85.000 PO
Propriedade: Depois de cada descanso prolongado, o personagem gasta 1 pulso de cura e recebe pontos de vida temporários igual ao seu valor do pulso de cura. Esses pontos de vida temporários permanecem até serem perdidos ou até que o personagem realize outro descanso prolongado.

Cordão da Realidade — Nível 15

Criada pelas raças gith, esta faixa o ancora numa realidade que não reconhece a existência de criaturas aberrantes.

Posição do Item: Cintura 25.000 PO
Propriedade: O personagem recebe +1 de bônus de item nas jogadas de dano e nas defesas de Fortitude e Vontade contra criaturas aberrantes.
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando fracassa num teste de resistência contra um efeito causado por uma criatura aberrante. Ele refaz o teste de resistência com +5 de bônus de poder e utiliza o novo resultado mesmo se for inferior.

Espinha Dorsal — Nível 11

Unido a retomar o fôlego, este cinto o ajuda a permanecer em combate por mais tempo.

Posição do Item: Cintura 9.000 PO
Propriedade: O personagem recebe +4 de bônus (em vez do bônus normal de +2) em todas as defesas até o começo do seu próximo turno depois de retomar o fôlego.

Faixa do Aprisionamento — Nível 8

Enquanto estiver usando esta longa amarra trançada, suas tentativas de agarrar não estarão limitados por seu alcance.

Posição do Item: Cintura 3.400 PO

Propriedade: O personagem adquire alcance 2 para os ataques de agarrar. Além disso, ele não precisa de uma mão livre para fazê-lo.

Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando utiliza ma ação mínima para sustentar um agarrão. A faixa se solta do corpo do usuário e sustenta a manobra. O personagem não precisa sustentar o agarrão nem permanecer adjacente à criatura. Durante esse período, o usuário não mantém os benefícios da propriedade da faixa. A faixa utiliza as defesas de Fortitude e Reflexos do personagem para resistir às tentativas de escapar da criatura. A faixa mantém a criatura no mesmo lugar até que o personagem ordene que ela o solte ou até que a criatura consiga escapar e então retorna ao seu dono.

Faixa do Curandeiro — Nível 11+

Com esta bandagem branca de fabricação caseira, você consegue manter seus aliados de pé por bastante tempo mesmo após eles exaurirem seus recursos de cura.

Nível 11 9.000 PO Nível 21 225.000 PO

Posição do Item: Cintura

Propriedade: Esta faixa não pode ter mais de 5 cargas de uma só vez e retorna a 1 carga depois que seu usuário realiza um descanso prolongado.

Poder (Diário ✦ Cura): Ação Mínima. O personagem ou um de seus aliados a até 5 quadrados gasta um pulso de cura e não recupera pontos de vida. O personagens ou um de seus aliados a até 5 quadrados recupera pontos de vida como se tivesse gasto um pulso de cura.

Nível 21: O alcance do efeito aumenta de 5 quadrados para 10 quadrados. Além disso, quando o usuário utiliza este poder, um de seus outros aliados a até 10 quadrados recupera pontos de vida como se tivesse gasto um pulso de cura.

Faixa da Vingança — Nível 23

Esta amarra negra permite que você libere sua ira contra os que o derrotaram em combate.

Posição do Item: Cintura 425.000 PO

Poder (Diário): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é reduzido a 0 ponto de vida ou menos. Ele desfere qualquer poder de ataque que possa utilizar com uma ação padrão.

Talabarte Farpado — Nível 5+

Farpas de metal retorcido brotam deste cinto com uma palavra de comando, tornando perigoso que outros tentem agarrá-lo.

Nível 5 1.000 PO Nível 25 625.000 PO
Nível 15 25.000 PO

Posição do Item: Cintura

Propriedade: Os inimigos que estiverem agarrando o personagem sofrem 1d8 de dano no começo de seus turnos.
Nível 15: 2d8 de dano.
Nível 25: 3d8 de dano.

ITENS PARA COMPANHEIROS

A estrutura do patrulheiro mestre das feras, descrito no livro Poder Marcial, possui um companheiro animal e outras classes que serão lançadas no futuro também terão tais companheiros.

Embora os itens nesta seção sejam limitados a companheiros animais, eles podem ser adaptados para qualquer tipo de companheiro por meio do ritual Transferir Encantamento (consulte o Apêndice 1).

Faixa do aprisionamento



ITENS PARA COMPANHEIROS E MONTARIAS

Muitas vezes os personagens possuem animais adestrados que lutam ao seu lado, servindo como companheiros, montarias ou ambos. Na medida em que seu personagem adquire níveis e tesouros, ele pode querer equipar seu companheiro ou montaria com alguns itens mágicos.

Essas criaturas tem uma única posição de item e os poderes desses itens devem ser ativados com as ações do personagem (e não as da criatura). Um companheiro que também serve como montaria também só pode usar um único item, seja de companheiro ou de montaria.

DREW BAKER

ITENS PARA COMPANHEIROS

Nvl	Nome	Preço (PO)
4	Presente do Amigo	840
5	Defensor do Companheiro	1.000
6	Símbolo de Companheirismo	1.800
8	Rédeas da Recordação	3.400
10	Coleira do Guardião	5.000
12	Rédeas da Transposição	13.000
14	Presente do Amigo	21.000
15	Defensor do Companheiro	25.000
16	Símbolo de Companheirismo	45.000
18	Rédeas da Recordação	85.000
22	Rédeas da Transposição	325.000
24	Presente do Amigo	525.000
25	Defensor do Companheiro	625.000
26	Símbolo de Companheirismo	1.125.000
28	Rédeas da Recordação	2.125.000

Coleira do Guardião — Nível 10

As três pequenas pedras preciosas incrustadas nesta coleira lembram olhos e ajudam seu companheiro a perceber o ambiente ao redor dele.

Posição do Item: Companheiro 5.000 PO

Propriedade: O companheiro animal recebe +3 de bônus de item nos testes de Percepção. Se o companheiro animal do personagem não estiver surpreso, o personagem também não está.

Defensor do Companheiro — Nível 5+

Este cinto é feito de ossos trançados e aumenta a capacidade de defesa do companheiro enquanto ele estiver adjacente a você.

Nível 5 1.000 PO Nível 25 625.000 PO
Nível 15 25.000 PO

Posição do Item: Companheiro

Propriedade: Enquanto estiver adjacente ao personagem, o companheiro recebe +1 de bônus de item em todas as defesas.
Nível 15: +2 de bônus de item.
Nível 25: +3 de bônus de item.

Presente do Amigo — Nível 4+

Seu companheiro usa esta fita escarlate no peito como um sinal de amizade.

Nível 4 840 PO Nível 24 525.000 PO
Nível 14 21.000 PO

Posição do Item: Companheiro

Propriedade: O companheiro animal recupera 5 pontos de vida adicionais quando gasta um pulso de cura ou quando o personagem gasta um pulso de cura para que ele recupere pontos de vida.
Nível 14: 10 pontos de vida adicionais.
Nível 24: 15 pontos de vida adicionais.

Rédeas da Recordação — Nível 8+

Tiras de couro bordadas com fio de prata trazem seu companheiro até você na hora de necessidade.

Nível 8 3.400 PO Nível 28 2.125.000 PO
Nível 18 85.000 PO

Posição do Item: Companheiro

Poder (Encontro): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando um ataque o deixa sangrando ou o reduz a 0 ponto de vida ou menos. O companheiro animal do personagem é puxado 10 quadrados.
Nível 18: O companheiro animal se teleporta 10 quadrados até um espaço desocupado adjacente ao personagem. Este poder adquire a palavra-chave teleporte.
Nível 28: O companheiro animal se teleporta quantos quadrados forem necessários até um espaço desocupado adjacente ao personagem. Não é preciso ter linha de visão até o companheiro animal. Este poder adquire a palavra-chave teleporte.

Rédeas da Transposição — Nível 12+

Estas rédeas de seda se prendem firmemente ao seu companheiro e permitem que ele troque de lugar com você.

Nível 12 13.000 PO Nível 22 325.000 PO

Posição do Item: Companheiro

Poder (Diário ✦ Teleporte): Ação de Movimento. O personagem e seu companheiro animal trocam de lugar se estiverem a até 10 quadrados um do outro.
Nível 22: O personagem e seu companheiro animal trocam de lugar se estiverem a até 20 quadrados um do outro.

Símbolo de Companheirismo — Nível 6+

Esta medalha, que pode ser amarrada na pata ou pendurada no pescoço, indica a experiência que você e seu companheiro têm em trabalhar juntos.

Nível 6 1.800 PO Nível 26 1.125.000 PO
Nível 16 45.000 PO

Posição do Item: Companheiro

Propriedade: Sempre que o personagem estiver flanqueando um inimigo com seu companheiro animal, ambos recebem +1 de bônus de item nas jogadas de dano contra este adversário.
Nível 16: +3 de bônus de item.
Nível 26: +5 de bônus de item.

ITENS PARA AS MÃOS

As mãos são nossas melhores ferramentas. Sem elas, não somos mais que animais.

Tanto aqueles que empunham armas quando os conjuradores podem se beneficiar de luvas e manoplas. Esses item concedem bônus poderosos no ataque e no dano, sendo que muitos também aprimoram as perícias baseadas na Força e na Destreza. Alguns também ampliam o alcance dos ataques, aumentando a distância de onde conjuradores conseguem lançar suas magias, ou aperfeiçoando sua precisão.

ITENS PARA AS MÃOS

Nvl	Nome	Preço (PO)
2	Luvas do Pugilista	520
4	Garras de Escalada	840
4	Luvas Lacerantes	840
4	Luvas do Mágico	840
5	Luvas de Agilidade	1.000
5	Manoplas de Aparar	1.000
5	Patas de Gato	1.000
6	Luvas do Atirador de Facas	1.800
6	Luvas do Manipulador da Sorte	1.800
6	Manoplas Ardentes	1.800
6	Manoplas Cáusticas	1.800
6	Manoplas de Irrupção	1.800
7	Luvas do Lanceiro	2.600
7	Manoplas Álgidas	2.600
8	Luvas do Caçador de Recompensas	3.400
8	Luvas da Mistura Mística	3.400
8	Manoplas Sagradas	3.400
9	Âncoras Mágicas	4.200
9	Dedos Verdes	4.200
9	Luvas de Armazenagem	4.200
9	Luvas do Tiro Certeiro	4.200
10	Contragolpes	5.000
10	Luvas da Antipatia	5.000
10	Manoplas de Arremesso dos Anões	5.000
10	Manoplas Esplendorosas	5.000
10	Manoplas da Tempestade	5.000
11	Luvas do Tiro Distante	9.000
11	Manoplas dos Golpes Ofuscantes	9.000
12	Luvas do Curandeiro	13.000
13	Luvas da Deflexão de Mísseis	17.000
13	Luvas do Gigante	17.000
14	Luvas Lacerantes	21.000
14	Luvas da Repulsão Dimensional	21.000
14	Luvas da Transferência	21.000
15	Patas de Gato	25.000
16	Luvas do Manipulador da Sorte	45.000
16	Luvas Peçonhentas	45.000
16	Luvas de Precisão	45.000
16	Manoplas Ardentes	45.000
16	Manoplas Cáusticas	45.000
16	Manoplas de Irrupção	45.000
16	Manoplas Vampíricas	45.000
17	Manoplas Álgidas	65.000
18	Luvas da Mistura Mística	85.000
18	Manoplas de Grande Alcance	85.000
18	Manoplas Sagradas	85.000
19	Luvas dos Reflexos Rápidos	105.000
20	Manoplas da Tempestade	125.000
21	Luvas da Camaradagem	225.000
21	Luvas do Tiro Distante	225.000
22	Luvas do Curandeiro	325.000
24	Luvas Lacerantes	525.000
25	Patas de Gato	625.000
26	Luvas Peçonhentas	1.125.000
26	Manoplas Ardentes	1.125.000
26	Manoplas Cáusticas	1.125.000

ITENS PARA AS MÃOS (continuação)

Nvl	Nome	Preço (PO)
26	Manoplas de Irrupção	1.125.000
27	Manoplas Álgidas	1.625.000
28	Luvas da Mistura Mística	2.125.000
28	Manoplas Sagradas	2.125.000
30	Manoplas da Tempestade	3.125.000

Âncoras Mágicas — Nível 9

Quando você transfere o controle de uma magia para estas excelentes luvas de casimira, a runa arcana nas costas de cada uma delas brilha intensamente.

Posição do Item: Mãos 4.200 PO

Poder (Diário): Ação Livre. As luvas sustentam um poder do personagem que normalmente requer uma ação mínima para ser mantido.

Contragolpes — Nível 10

Reforçadas com cravos, estas manoplas ferozes ferem aqueles que desejam causar mal a você.

Posição do Item: Mãos 5.000 PO

Poder (Encontro): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é atingido por um inimigo adjacente. Ele realiza um ataque básico corpo a corpo contra o inimigo.

Dedos Verdes — Nível 9

Estes dedais de lã de cor verde berrante ajustam-se perfeitamente sobre a pele nua ou sobre luvas comuns.

Posição do Item: Mãos 4.200 PO

Poder (Diário ✦ Conjuração): Ação Padrão. O personagem cria uma muralha 8 a até 10 quadrados de vinhas espinhosas e com até 4 quadrados de altura. Uma criatura que tenta atravessar a muralha deve obter sucesso num teste de Força (CD 20) ou ficará impedida em seu interior (teste de escapar CD 20 encerra). A muralha persiste até o final do próximo turno do personagem. Sustentação mínima.

Garras de Escalada — Nível 4

Garras afiadas surgem magicamente nas palmas destas luvas acolchoadas de couro.

Posição do Item: Mãos 840 PO

Propriedade: O personagem recebe +1 de bônus de item nos testes de Atletismo para escalar. Cada uma dessas luvas também pode ser usada como uma lâmina leve simples, de uma mão, para a mão inábil, com +2 de bônus de proficiência nas jogadas de ataque e que causa 1d4 de dano. O usuário adquire proficiência com esta arma.

Luvas de Agilidade — Nível 5

Ao calçar estas luvas justas sem dedos, suas falanges formigam com magia.

Posição do Item: Mãos 1.000 PO

Propriedade: O personagem recebe +1 de bônus de item nos testes de Acrobacia, Furtividade e Destreza (mas não nos ataques baseados na Destreza).



Contragolpes

WILLIAM O'CONNOR

Luvas da Antipatia — Nível 10

Utilize estas luvas para manter seus inimigos à distância.

Posição do Item: Mãos 5.000 PO

Propriedade: Os inimigos devem gastar 1 quadrado adicional de movimento para ingressar num quadrado adjacente ao personagem. Um inimigo puxado, empurrado ou conduzido atravessa esses quadrados normalmente.

Poder (Diário): Ação Padrão. O personagem realiza um ataque: À distância 10; +13 vs. Reflexos; o alvo fica impedido (TR encerra).

Luvas de Armazenagem — Nível 9

Embora estas luvas rebuscadas de camurça se ajustem confortavelmente, as pontas de seus dedos parecem sempre estar prestes a tocar em alguma coisa enquanto você as usa.

Posição do Item: Mãos 4.200 PO

Propriedade: Usando uma ação mínima, o personagem pode armazenar um item solto em uma dessas luvas. Cada luva pode conter um item, que deve pesar menos de 5 kg. Usando outra ação mínima, ele pode fazer com que o item armazenado na luva se materialize em sua mão. Armas reaparecem prontas para serem usadas, mas quaisquer itens que precisam ser vestidos ou ajustados (como escudos) devem ser preparados normalmente. Os itens armazenados não têm peso enquanto estão nas luvas.

Luvas do Atirador de Facas — Nível 6

As facas se tornam ainda mais letais quando suas mãos estão envolvidas por estas luvas de nobuk sem dedos.

Posição do Item: Mãos 1.800 PO

Propriedade: O personagem é capaz de sacar e atacar com uma adaga como parte da mesma ação padrão.

Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque com uma arma de arremesso. Ele recebe +5 de bônus de poder na jogada de dano.

Luvas do Caçador de Recompensas — Nível 8

Estas peças de pele têm pesos sobre os nós dos dedos.

Posição do Item: Mãos 3.400 PO

Propriedade: Quando o personagem reduz um alvo a 0 ponto de vida ou menos com um ataque e decide deixá-lo inconsciente em vez de matá-lo, este alvo só volta a 1 ponto de vida depois de um descanso prolongado (normalmente isso ocorre após um descanso breve).

Luvas da Camaradagem — Nível 21

Estas luvas de caxemira atraem os efeitos que estão prejudicando um aliado.

Posição do Item: Mãos 225.000 PO

Poder (Encontro): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando um de seus aliados a até 10 quadrados sofre uma condição ou efeito prejudicial. O usuário sofre essa condição ou efeito, não seu aliado. A condição ou efeito mantém sua duração original.

Luvas do Curandeiro — Nível 12+

Sua capacidade de cura é ampliada por estas luvas elegantes.

Nível 12 13.000 PO Nível 22 325.000 PO

Posição do Item: Mãos

Propriedade: Quando o personagem utiliza um poder com a palavra-chave cura, um dos alvos do poder recupera 1d6 ponto de vida adicionais.

Nível 22: 2d6 pontos de vida adicionais.

Poder (Diário ✦ Cura): Ação Padrão. O personagem gasta um pulso de cura e um de seus aliados adjacentes recupera um número de pontos de vida igual ao valor do seu pulso de cura.

Luvas de armazenagem



Luvas da Deflexão de Mísseis — Nível 13

Feitas de musselina e cobertas por botõezinhos em forma de escudo, estas luvas ajudam a se safar de projéteis.

Posição do Item: Mãos 17.000 PO
Propriedade: O personagem recebe +1 de bônus de item na CA contra ataques à distância com armas.
Poder (Diário): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é atingido por um ataque à distância. Ele adquire resistência 15 contra o ataque em questão.

Luvas do Gigante — Nível 13

Embora façam suas mãos parecerem maiores, estas luvas grossas de couro se ajustam confortavelmente e concedem uma firmeza extraordinária.

Posição do Item: Mãos 17.000 PO
Propriedade: O personagem recebe +3 de bônus nas jogadas de ataque para agarrar.
Poder (Diário): Ação Padrão. Enquanto estiver agarrando uma criatura da mesma categoria de tamanho ou menor, o personagem pode encerrar a manobra arremessando a criatura, conduzindo-a 6 quadrados. O usuário pode arremessá-la contra um alvo, desde que a criatura encerre o movimento forçado num espaço adjacente a ele. Neste caso, o personagem realiza um ataque: Destreza +4 vs. Reflexos; o alvo e a criatura arremessada sofrem 2d8 + modificador de Força de dano e ficam derrubados.

Luvas Lacerantes — Nível 4+

Estas luvas justas permitem que você inflija ferimentos hemorrágicos com uma lâmina leve.

Nível 4 840 PO Nível 24 525.000 PO
Nível 14 21.000 PO
Posição do Item: Mãos
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque corpo a corpo com uma lâmina leve enquanto tem vantagem de combate contra o alvo. O ataque causa 5 de dano contínuo adicional (TR encerra). Se o ataque já causar dano contínuo de qualquer tipo, este poder não surte efeito.
Nível 14: 10 de dano contínuo (TR encerra).
Nível 24: 15 de dano contínuo (TR encerra).

Luvas do Lanceiro — Nível 7

Estas luvas de cavalgar de couro marrom macio têm uma pegada firme e forte.

Posição do Item: Mãos 2.600 PO
Propriedade: O personagem causa 2 de dano adicional nos ataques corpo a corpo enquanto estiver montado.

Luvas do Mágico — Nível 4

Com um gesto destas luvas de retalhos, você consegue realizar truques de magia.

Posição do Item: Mãos 840 PO
Poder (Sem Limite ✦ Arcano, Conjuração): Ação Padrão. Como o poder *mãos mágicas* do mago (*LdJ* 118).
Poder (Sem Limite ✦ Arcano): Ação Padrão. Como o poder *prestidigitação* do mago (*LdJ* 119).

Luvas do Manipulador da Sorte — Nível 6+

Avandra favorece os usuários dessas luvas, cada uma das quais tem um trevo bordado nas costas.

Nível 6 1.800 PO Nível 16 45.000 PO
Posição do Item: Mãos
Poder (Encontro): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando realizar a jogada de dano de um ataque corpo a corpo com arma. Ele joga novamente um dos dados de dano, utilizando o novo resultado mesmo que seja inferior.
Nível 16: Ele joga novamente quaisquer dois dados de dano.

Luvas da Mistura Mística — Nível 8+

Você canaliza a energia gerada por seu pacto através destas luvas, amplificando seu poder.

Nível 8 3.400 PO Nível 28 2.125.000 PO
Nível 18 85.000 PO
Posição do Item: Mãos
Pré-requisito: Bruxo
Propriedade: Quando causa o dano adicional de sua Maldição do Bruxo, o personagem pode fazer com que o dano seja ácido, congelante ou flamejante (ou sem tipo).
Poder (Encontro, 5 Cargas/Dia ✦ Ácido, Congelante ou Flamejante): Ação Livre. O próximo ataque realizado pelo personagem durante este turno causa dano adicional de acordo com o número de cargas gastas: 1 carga, 1d6 de dano; 2 cargas, 2d6 de dano; 5 cargas, 3d6 de dano. Este dano adicional pode ser ácido, congelante ou flamejante.
Nível 18: 1 carga, 1d8 de dano; 2 cargas, 2d8 de dano; 5 cargas, 3d8 de dano.
Nível 28: 1 carga, 1d10 de dano; 2 cargas, 2d10 de dano; 5 cargas, 3d10 de dano.

LEE MOYER



Luvas Peçonhentas — Nível 16+

As serpentes bordadas nas costas destas peças em couro de cobra se contorcem quando você as aciona.

Nível 16 45.000 PO Nível 26 1.125.000 PO
Posição do Item: Mãos
Poder (Diário ✦ Sono, Venenoso): Ação Mínima. O dano causado pelo próximo ataque corpo a corpo com arma de uma mão do personagem torna-se acido. Se obtiver sucesso, o alvo também fica lento (TR encerra). *Fracasso no terceiro TR:* O alvo fica inconsciente (TR encerra).
Nível 26: Fracasso no segundo TR: O alvo fica inconsciente (TR encerra).

Luvas de Precisão — Nível 16

Enquanto estiver usando estas luvas de pele de gamo sem dedos, seus tiros não são prejudicados pelos obstáculos.

Posição do Item: Mãos 45.000 PO
Poder (Sem Limite): Ação Mínima. Os ataques à distância do personagem ignoram ocultação e cobertura (mas não ocultação total ou cobertura superior) até o final do seu turno.

Luvas do Pugilista — Nível 2

As palmas destas luvas rústicas de couro são recobertas por uma substância pegajosa que adere a qualquer coisa que você segurar.

Posição do Item: Mãos 520 PO
Propriedade: O personagem recebe +1 de bônus de item nos ataques de agarrar, nas defesas para impedir que uma criatura agarrada escape e nos testes de resistência para recuperar o equilíbrio quando está caindo.

Luvas dos Reflexos Rápidos — Nível 19

Estas luvas pretas e justas apertam o braço, fazendo com que ele agite-se com uma energia enervante .

Posição do Item: Mãos 105.000 PO
Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus nos ataques de oportunidade.
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando um inimigo provoca um ataque de oportunidade. Ele pode realizar o ataque de oportunidade mesmo que já o tenha feito neste turno.



Luvas de reflexos rápidos

Luvas da Repulsão Dimensional — Nível 14

Estranhos glifos místicos circundam estas belas peças de brocado.

Posição do Item: Mãos 21.000 PO
Propriedade: Quando utiliza um poder de teleporte num alvo que não ele mesmo, o personagem aumenta em 2 a distância do teleporte.
Poder (Diário ✦ Teleporte): Ação Padrão. O personagem realiza um ataque contra um alvo adjacente. Carisma +4 vs. Fortitude; o alvo é teleportado 10 quadrados até um quadrado desocupado à escolha do usuário.

Luvas do Tiro Certeiro — Nível 9

Estas luvas lustrosas guiam seus tiros de forma impecável.

Posição do Item: Mãos 4.200 PO
Propriedade: Os ataques à distância com arma do personagem ignoram cobertura (mas não cobertura superior).

Luvas do Tiro Distante — Nível 11+

Os tiros de longa alcance ficam mais fáceis com estas luvas sem dedos.

Nível 11 9.000 PO Nível 21 225.000 PO
Posição do Item: Mãos
Poder (Encontro): Ação Mínima. Os ataques à distância do personagem ignoram a penalidade de -2 devido ao longo alcance até o final do seu turno.

Luvas da Transferência — Nível 14

Você é capaz de conceder poderes aos outros com estas luvas de gaze.

Posição do Item: Mãos 21.000 PO
Propriedade: O alcance dos poderes utilitários à distância do personagem aumentam em 2 quadrados.
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder durante o seu turno quando utiliza um poder de alcance pessoal. Em vez do personagem, o poder afeta um de seus aliados adjacentes, como se o aliado tivesse ativado o poder. Este poder não funciona com poderes com a palavra-chave postura e se for possível sustentá-lo, é o aliado quem deve gastar a ação para fazê-lo.

JAMES ZHANG, ED COX

Manoplas Álgidas — Nível 7+

Quando você empunha sua arma, o padrão de cristais de gelo gravado nestas manoplas brilha, revestindo-a com uma fina camada congelante.

Nível 7 2.600 PO Nível 27 1.625.000 PO
Nível 17 65.000 PO

Posição do Item: Mãos

Poder (Diário ✦ Congelante): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando realizar um ataque corpo a corpo. O dano causado pelo ataque torna-se congelante. Se for atingido, o alvo também fica lento até o final do próximo turno do usuário. Além disso, até o final do encontro, o personagem causa 1 de dano congelante adicional quando obtém sucesso nos ataques corpo a corpo.

Se tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, em vez disso, até o final do encontro, o personagem causa 2 de dano congelante adicional quando obtém sucesso nos ataques corpo a corpo.

Nível 17: O alvo fica lento (TR encerra) e 3 de dano congelante adicional (4 se tiver alcançado um marco).

Nível 27: O alvo fica imobilizado (TR encerra) e 5 de dano congelante adicional (6 se tiver alcançado um marco).

Manoplas de Aparar — Nível 5

Com estas manoplas fortemente protegidas, você fica mais seguro enquanto descansa.

Posição do Item: Mãos 1.000 PO

Propriedade: Quando adota uma defesa total ou retoma o fôlego, o personagem recebe +2 de bônus de item em todas as defesas até o começo do seu próximo turno.

Manoplas Ardentes — Nível 6+

Feitas de ferro e constantemente emanando fumaça, estas luvas de armadura despertam o piromaníaco em você.

Nível 6 1.800 PO Nível 26 1.125.000 PO
Nível 16 45.000 PO

Posição do Item: Mãos

Poder (Diário ✦ Flamejante): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando realizar um ataque com a palavra-chave flamejante. O primeiro alvo atingido pelo ataque, se houver, também sofre 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra). Além disso, até o final do encontro, o personagem causa 1 de dano flamejante adicional quando obtém sucesso nos ataques com a palavra-chave flamejante.

Se tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, em vez disso, até o final do encontro, o personagem causa 2 de dano flamejante adicional quando obtém sucesso nos ataques com a palavra-chave flamejante.

Nível 16: 10 de dano flamejante contínuo e 3 de dano flamejante adicional (4 se tiver alcançado um marco).

Nível 26: 15 de dano flamejante contínuo e 5 de dano flamejante adicional (6 se tiver alcançado um marco).

Manoplas de Arremesso dos Anões — Nível 10

Estas manoplas rústicas de ferro transformam qualquer arma numa arma de combate à distância.

Posição do Item: Mãos 5.000 PO

Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nas jogadas de dano com armas de arremesso.

Poder (Encontro): Ação Padrão. O personagem realiza um ataque básico à distância com uma arma de combate corpo a corpo, usando seu modificador de Força nas jogadas de ataque e dano, como se ela possuísse a propriedade pesada de arremesso. A arma retorna automaticamente às mãos do personagem depois do ataque.



Manoplas Cáusticas — Nível 6+

Estas luvas de couro rústico pingam ácido quando você ataca.

Nível 6 1.800 PO Nível 26 1.125.000 PO
Nível 16 45.000 PO

Posição do Item: Mãos

Poder (Diário ✦ Ácido): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando realizar um ataque à distância. O dano causado pelo ataque torna-se ácido. Independente do sucesso do ataque, as criaturas adjacentes ao alvo sofrem 1d6 de dano ácido. Além disso, até o final do encontro, o personagem causa 1 de dano ácido adicional quando obtém sucesso nos ataques à distância.

Se tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, em vez disso, até o final do encontro, o personagem causa 2 de dano ácido adicional quando obtém sucesso nos ataques à distância com a palavra-chave ácido.

Nível 16: 2d6 de dano ácido e 3 de dano ácido adicional (4 se tiver alcançado um marco).

Nível 26: 3d6 de dano ácido e 5 de dano ácido adicional (6 se tiver alcançado um marco).

Manoplas Esplendorosas — Nível 10

Com um mero pensamento, você faz com que estas manoplas douradas se iluminem.

Posição do Item: Mãos 5.000 PO

Poder (Sem Limite): Ação mínima. Como o poder *luz* do mago (*LdJ* 118), mas conjurado sobre as manoplas.

Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque com arma. O ataque causa 10 de dano radiante adicional.

Manoplas dos Golpes Ofuscantes — Nível 11

Estas manoplas elegantes aceleram seus golpes por um tempo limitado.

Posição do Item: Mãos 9.000 PO

Poder (Diário): Ação Padrão. O personagem realiza dois ataques básicos corpo a corpo, cada um com -2 de penalidade na jogada de ataque.

ED COX

Manoplas de Grande Alcance — Nível 18

Estas manoplas têm adaptores extensores de metal presos ao antebraço.

Posição do Item: Mãos 85.000 PO

Poder (Sem Limite): Ação Mínima. O até o final do seu próximo turno, o personagem aumenta em 1 o alcance de seus ataques corpo a corpo mas sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque.

Manoplas de Irrupção — Nível 6+

Estas manoplas de couro grosso permitem que seus ataques superem até mesmo as resistências mais poderosas.

Nível 6 1.800 PO Nível 26 1.125.000 PO
Nível 16 45.000 PO

Posição do Item: Mãos

Propriedade: Reduza em 1 o valor das resistências do inimigo contra os ataques do personagem.
Nível 16: Reduza em 2.
Nível 26: Reduza em 5.

Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém sucesso num ataque usando uma arma. Reduza em 5 o valor das resistência do alvo contra os ataques do personagem (TR encerra).
Nível 16: Reduza em 10.
Nível 26: Reduza em 15.

Manoplas Sagradas — Nível 8+

Bem polidas e marcadas com símbolos sagrados, estas manoplas ajudam a levar a luz purificadora à escuridão.

Nível 8 3.400 PO Nível 28 2.125.000 PO
Nível 18 85.000 PO

Posição do Item: Mãos

Poder (Diário ✦ Radiante): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder para tornar radiante o dano causado por seu próximo poder divino. Se obtiver sucesso no ataque, ele causa 1d6 de dano radiante adicional. Se o poder não causa dano, não há dano adicional. Além disso, até o final do encontro, o personagem causa 1 de dano radiante adicional quando obtém sucesso nos ataques com a palavra-chave radiante.

Se tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, em vez disso, até o final do encontro, o personagem causa 2 de dano radiante adicional quando obtém sucesso nos ataques com a palavra-chave radiante.
Nível 18: 2d6 de dano radiante e 3 de dano radiante adicional (4 se tiver alcançado um marco).
Nível 28: 3d6 de dano radiante e 5 de dano radiante adicional (6 se tiver alcançado um marco).

Manoplas da Tempestade — Nível 10+

As placas de ouro e ferro presas nas costas destas manoplas crepitam com energia.

Nível 10 5.000 PO Nível 30 3.125.000 PO
Nível 20 125.000 PO

Posição do Item: Mãos

Poder (Diário ✦ Trovejante): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando realizar um ataque corpo a corpo. O dano causado pelo ataque torna-se trovejante. Se obtiver sucesso, o ataque causa 1d6 de dano trovejante adicional. Além disso, até o final do seu próximo turno, o personagem causa 1 de dano trovejante adicional quando obtém sucesso nos ataques corpo a corpo.

Se tiver alcançado pelo menos um marco durante o dia, em vez disso, até o final do seu próximo turno, o personagem causa 2 de dano trovejante adicional quando obtém sucesso nos ataques corpo a corpo.
Nível 20: 2d6 de dano trovejante e 3 de dano trovejante adicional (4 se tiver alcançado um marco).
Nível 26: 3d6 de dano trovejante e 5 de dano trovejante adicional (6 se tiver alcançado um marco).

Manoplas Vampíricas — Nível 16

Estas manoplas negras pulsam com energia necrótica e parecem sugar a luz ao seu redor.

Posição do Item: Mãos 45.000 PO

Poder (Diário ✦ Cura, Necrótico): Ação Padrão. O personagem realiza um ataque corpo a corpo: Destreza +4 vs. Reflexos; o alvo sofre dano necrótico igual ao valor do pulso de cura do personagem, que recupera o mesmo número de pontos de vida.

Patas de Gato — Nível 5+

Peludas por fora e sedosas por dentro, estas luvas soltam garras que facilitam a escalada.

Nível 5 1.000 PO Nível 25 625.000 PO
Nível 15 25.000 PO

Posição do Item: Mãos

Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes de Atletismo para escalar.
Nível 15: +4 de bônus de item.
Nível 25: +6 de bônus de item.

Poder (Diário): Ação Livre. Até o final do encontro, o personagem pode escalar usando seu deslocamento normal e duplica qualquer deslocamento de escalada concedido por seus poderes.

ITENS PARA MONTARIAS

Alguns itens usados por montarias afetam também seu condutor. No caso das montarias capazes de transportar mais de uma criatura, o condutor será o personagem que estiver controlando a montaria.

Os itens mágicos descritos nesta seção foram projetados para cavalos, mas podem ser modificados para se adaptar a praticamente qualquer tipo de montaria. Quando um PdJ troca sua montaria ele também pode usar o ritual Transferir Encantamento (consulte o Apêndice 1) para remodelar um item. Os itens mágicos para montarias não possuem bônus crescentes como o dos personagens.

ITENS PARA MONTARIAS

Nvl	Nome	Preço (PO)
1	Barda Impenetrável	360
2	Jaez Espelhado	520
3	Ferraduras da Velocidade	680
3	Sela da Força	680
4	Arreio Fantasma	840
5	Rédeas da Ação Veloz	1.000
6	Sela do Mártir	1.800
8	Sela Firme	3.400
9	Ferraduras do Zéfiro	4.200
11	Barda Impenetrável	9.000
15	Sela do Pesadelo	25.000
15	Sela do Tubarão	25.000
18	Ferraduras Celestiais	85.000
21	Barda Impenetrável	225.000

Arreio Fantasma — Nível 4

Este arreio concede um aspecto fantasmagórico à montaria e a capacidade de atravessar objetos sólidos.

Posição do Item: Montaria 840 PO
Propriedade: A montaria adquire resistência 10 vs. necrótico.
Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem e sua montaria adquirem alternância até o final do próximo turno do usuário.

Barda Impenetrável — Nível 1+

Com esta barda, seu heroísmo concede uma aura protetora à sua montaria, resguardando-a.

Nível 1 360 PO Nível 21 225.000 PO
Nível 11 9.000 PO
Posição do Item: Montaria (aplique este efeito à barda)
Propriedade: Enquanto estiver sendo cavalgada, a montaria adquire resistência 5 contra todos os tipos de dano.
Nível 11: Resistência 10.
Nível 21: Resistência 20.

Ferraduras Celestiais — Nível 18

Uma montaria com estas ferraduras é capaz de voar.

Posição do Item: Montaria 85.000 PO
Propriedade: A montaria adquire um deslocamento de voo igual ao terrestre.

Ferraduras da Velocidade — Nível 3

Estas ferraduras delgadas de aço concedem mais velocidade à montaria.

Posição do Item: Montaria 680 PO
Propriedade: Todas as formas de deslocamento da montaria aumentam em 1 quadrado.

Ferraduras do Zéfiro — Nível 9

Estas ferraduras de ferro negro permitem que a montaria corra por qualquer tipo de terreno.

Posição do Item: Montaria 4.200 PO
Propriedade: A montaria ignora os efeitos de terrenos acidentado e pode atravessar superfícies líquidas como se fossem sólidas. Quaisquer efeitos adversos do terreno, como o dano causado pelo ácido ou pela lava, afligem a montaria normalmente.



Jaez Espelhado — Nível 2

Este jaez contém fileiras de cristais facetados que protegem contra ataques em área.

Posição do Item: Montaria 520 PO
Propriedade: A montaria recebe +1 de bônus de item nas defesas de Fortitude, Reflexos e Vontade.
Poder (Sem Limite): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando um ataque de área tem como alvo a montaria que ele está cavalgando. A montaria não é mais alvo do ataque.

Rédeas da Ação Veloz — Nível 5

Este arreio elegante de couro permite que você e sua montaria reàjam mais rapidamente ao perigo.

Posição do Item: Montaria 1.000 PO
Poder (Encontro): Nenhuma Ação. O personagem pode ativar este poder no começo do encontro, antes de determinar a iniciativa. A montaria cavalgada pelo personagem faz um teste de iniciativa usando o modificador de iniciativa do usuário. Se ela obtiver um resultado maior que o teste do personagem, este pode adotá-lo no lugar do seu próprio.

Sela Firme — Nível 8

Esta sela mantém você montado mesmo contra efeitos que normalmente fariam com que você caísse da montaria.

Posição do Item: Montaria 3.400 PO
Poder (Encontro): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando uma montaria que ele está cavalgando é puxada, empurrada ou conduzida. A montaria não é puxada, empurrada ou conduzida.

Sela da Força — Nível 3

Esta sela de couro tingido tem detalhes em latão e permite que a montaria transporte até mesmo as cargas mais pesadas.

Posição do Item: Montaria 680 PO
Propriedade: A capacidade de carga da montaria aumenta em 50 por cento em todas as categorias. Por exemplo, um cavalo com esta sela teria uma carga normal de 178 kg, uma carga pesada de 356 kg e uma capacidade máxima para arrastar de 890,5 kg.

DAVID GRIFFITH

Sela do Mártir — Nível 6

Os que buscam proteger suas montarias a qualquer custo apreciam esta sela.

Posição do Item: Montaria 1.800 PO
Propriedade: A montaria recebe +1 de bônus de item em todas as defesas.
Poder (Sem Limite): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando um ataque causa dano à montaria que ele está cavalgando. A montaria sofre metade do dano do ataque e o personagem sofre a outra metade. Nenhum efeito é capaz de prevenir ou reduzir o dano causado ao cavaleiro.

Sela do Pesadelo — Nível 15

Esta sela em couro negro retorcido permite que você aproveite melhor a capacidade de teleporte de sua montaria.

Posição do Item: Montaria 25.000 PO
Propriedade: Quando a montaria se teleporta, o cavaleiro que a estiver cavalgando pode permanecer montado e se teleportar junto com ela mesmo que o movimento da montaria normalmente não permitisse isso.

Sela do Tubarão — Nível 15

Esta sela permite que você e sua montaria nadem e respirem embaixo d'água.

Posição do Item: Montaria 25.000 PO
Propriedade: A montaria consegue respirar na água com a mesma facilidade que respira o ar e adquire um deslocamento de natação igual ao seu deslocamento terrestre. Enquanto estiver montado, o personagem consegue respirar na água com a mesma facilidade que respira o ar e pode falar normalmente embaixo d'água.

ITENS PARA OS PÉS

Com os calçados certos, não há montanha que não possa ser escalada nem rios que não possam ser atravessado. O céu realmente é o limite.

Os calçados mágicos concedem benefícios utilitários ligados ao deslocamento, quer sejam novas formas de movimento, mais velocidade ou a capacidade de escapar de uma área ameaçada pelo inimigo. Os calçados costumam ser úteis no combate, mas também oferecem benefícios em outras situações, permitindo que o personagem escale paredes, passe despercebido por áreas vigiadas ou se teleporte com facilidade para o outro lado de um continente.

ITENS PARA OS PÉS

Nvl	Nome	Preço (PO)
2	Botas da Investida do Adepto	520
2	Sandálias de Folhas Feéricas	520
2	Sapatos do Bufão	520
3	Botas da Furtividade	680
4	Mocassins Selvagens	840
5	Botas do Passocerto	1.000
6	Botas do Equilíbrio	1.800
6	Botas do Movimento Livre	1.800
6	Botinas do Goblin	1.800
6	Sandálias do Passo Preciso	1.800

ITENS PARA OS PÉS (continuação)

Nvl	Nome	Preço (PO)
7	Botas do Mestre de Esgrima	2.600
7	Correias Aceleradoras	2.600
8	Botas do Célere	3.400
8	Botas Inabaláveis	3.400
8	Botas da Rapidez	3.400
8	Meias do Gato	3.400
9	Botas da Avidez	4.200
9	Botas dos Mil Rastros	4.200
9	Botas da Velocidade Furiosa	4.200
10	Andadores de Paredes	5.000
10	Botas da Areia e do Mar	5.000
10	Mocassins dos Galhos	5.000
11	Botas de Dança	9.000
11	Chinelos do Assassino	9.000
11	Sapatos do Acrobata	9.000
12	Botas do Anão	13.000
12	Botas de Assalto	13.000
12	Cadarços do Passo Feérico	13.000
12	Chinelos do Andarilho Valente	13.000
12	Grevas do Draconato	13.000
12	Sandálias de Borboleta	13.000
13	Botas da Furtividade	17.000
13	Botas da Natação	17.000
14	Botas do Andarilho do Oceano	21.000
14	Botas da Explosão de Fogo	21.000
14	Deslocadores de Terra	21.000
15	Botas do Flanqueador	25.000
15	Cadarços do Submissor	25.000
16	Botas da Retirada	45.000
16	Sandálias do Passo Preciso	45.000
17	Botinas do Terremoto	65.000
18	Botas Desafiantes	85.000
18	Botas do Passo de Anão	85.000
18	Botas da Rapidez	85.000
18	Botas da Travessia Dimensional	85.000
18	Meias do Gato	85.000
18	Pisantes Sombrios	85.000
18	Sandálias da Transposição Arcana	85.000
18	Sapatos Fantasma	85.000
19	Tornozeleiras da Oportunidade	105.000
21	Chinelos do Passo Leve	225.000
21	Planadores Celestes	225.000
22	Botas da Velocidade	325.000
23	Botas da Furtividade	425.000
24	Botas do Zéfiro	525.000
24	Cadarços do Retorno	525.000
25	Pisantes aéreos	625.000
25	Sandálias de Avandra	625.000
26	Sandálias do Passo Preciso	1.125.000
27	Botinas do Terremoto	1.625.000
28	Botas da Rapidez	2.125.000
28	Botas do Teleporte	2.125.000
28	Meias do Gato	2.125.000

Andadores de Paredes — Nível 10

Estas flexíveis botas de seda de aranha concedem a mobilidade de uma aranha, mesmo que só por alguns instantes.

Posição do Item: Pés 5.000 PO

Propriedade: Se começar o turno numa superfície horizontal, o personagem pode andar pelas paredes como se elas fossem superfícies horizontais. No final do movimento, se não estiver numa superfície horizontal que possa suportá-lo, o personagem cai ao chão, sofrendo o dano normalmente.

Poder (Diário): Ação Mínima. Até o final do encontro, o personagem pode andar pelas paredes como se elas fossem superfícies horizontais.

Botas do Anão — Nível 12

Estas botas de ferro mantêm sua estabilidade diante os mais fortes ataques.

Posição do Item: Pés 13.000 PO

Poder (Diário): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando sofre um ataque que o deixaria derrubado ou imobilizado ou quando é puxado, empurrado ou conduzido. O atacante refaz a jogada e utiliza o segundo resultado, mesmo se for inferior.

Botas do Andarilho do Oceano — Nível 14

A água não é obstáculo enquanto você calça estas botas impermeáveis de cano alto.

Posição do Item: Pés 21.000 PO

Propriedade: O personagem recebe +1 de bônus no deslocamento. O usuário pode andar e parar sobre superfícies líquidas horizontais como se fossem sólidas, mas ainda sofre dano quando entra em contato com líquidos perigosos (como ácido ou lava).

Botas da Areia e do Mar — Nível 10

Estes calçados cobertos de cera o ajudam a deslizar sobre a terra quando estiver com pouca carga e podem salvá-lo de correntezas profundas.

Posição do Item: Pés 5.000 PO

Propriedade: O personagem recebe +1 de bônus de item no deslocamento enquanto estiver usando uma armadura leve ou nenhuma armadura.

Poder (Encontro): Ação Livre. O personagem recebe +5 de bônus de poder em um teste de Atletismo para nadar.

Botas de Assalto — Nível 12

Estas botas em cota de malha fazem o inimigo tropeçar quando você desfere um golpe particularmente poderoso.

Posição do Item: Pés 13.000 PO

Propriedade: Quando o personagem obtém um sucesso decisivo com uma arma de ataque corpo a corpo, o alvo fica derrubado.

Botas da Avidez — Nível 9

Seus pés se sentem revigorados nestas belas botas bordadas.

Posição do Item: Pés 4.200 PO

Poder (Encontro): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder durante o seu turno para receber uma ação de movimento adicional.



Botas do Célere — Nível 8

Seus pés se movem com mais desenvoltura nestes calçados bordados em fio de prata.

Posição do Item: Pés 3.400 PO

Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes de Acrobacia e Atletismo.

Poder (Encontro): Ação de Movimento. O personagem se move um número de quadrados igual ao seu deslocamento +1 e recebe +2 de bônus de item na CA contra ataques de oportunidade durante este movimento.

Botas de Dança — Nível 11

Estas botas decoradas fazem com você salte e gire para longe do perigo.

Posição do Item: Pés 9.000 PO

Propriedade: O personagem recebe +1 de bônus de item na defesa de Reflexos.

Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem recebe +5 de bônus de poder nos testes de Acrobacia e Atletismo até o final do seu próximo turno.

Botas Desafiantes — Nível 18

Estas botas robustas de ferro aderem ao solo quando você é deslocado contra sua vontade.

Posição do Item: Pés 85.000 PO

Propriedade: Quando o personagem é puxado, empurrado ou conduzido, reduza em 2 a distância do deslocamento.

Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando é puxado, empurrado ou conduzido. Em vez disso, ele ajusta o mesmo número de quadrados.

RYAN BARGER

Botas do Equilíbrio — Nível 6

As solas resistentes de tela destas botas macias de couro de gamo aderem até mesmo às superfícies mais escorregadias.

Posição do Item: Pés 1.800 PO
Propriedade: O personagem pode se mover normalmente por superfícies escorregadias – por exemplo, engorduradas ou congeladas.

Botas da Explosão de Fogo — Nível 14

Estas botas calcinadas são movidas a fogo.

Posição do Item: Pés 21.000 PO
Poder (Diário ✦ Arcano, Flamejante, Teleporte): Ação de Movimento. O personagem se teleporta 6 quadrados. As criaturas a até 1 quadrado do personagem antes do teleporte sofrem 2d8 de dano flamejante.

Botas do Flanqueador — Nível 15

Com um mero pensamento, você usa estas botas de pele de coelho para se deslocar para uma posição vantajosa.

Posição do Item: Pés 25.000 PO
Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes de Atletismo.
Poder (Diário ✦ Teleporte): Ação de Movimento. O personagem se teleporta para qualquer quadrado adjacente a uma criatura adjacente.

Botas da Furtividade — Nível 3+

As solas de couro macio e as costuras especiais destas botas macias abafam o ruído de seus passos.

Nível 3 680 PO
Nível 13 17.000 PO
Nível 23 425.000
Posição do Item: Pés
Propriedade: O personagem receba +2 de bônus de item nos testes de Furtividade.
Nível 13: +4 de bônus de item.
Nível 23: +6 de bônus de item.

Botas Inabaláveis — Nível 8

As tachas grosseiras de ferro pregadas nestas botas reforçam suas defesas.

Posição do Item: Pés 3.400 PO
Poder (Encontro): Ação Mínima. Enquanto estiver no mesmo espaço em que começou o turno, o personagem recebe +2 de bônus de poder em todas as defesas até o começo do seu próximo turno. Se o personagem se mover ou for deslocado do espaço em que começou o turno, independente de como, ele perde esse bônus.

Botas da Investida do Adepto — Nível 2

Correr para o combate é menos perigoso com estas botas de couro reforçado.

Posição do Item: Pés 520 PO
Propriedade: Depois de realizar uma investida, o personagem pode ajustar 1 quadrado antes de terminar o turno.

Botas do Mestre de Esgrima — Nível 7

Seus passos rápidos confundem seus inimigos.

Posição do Item: Pés 2.600 PO
Propriedade: Sempre que ajustar, o personagem recebe +1 de bônus de item na CA e na defesa de Reflexos até o final do seu próximo turno.
Poder (Encontro): Ação Mínima. O personagem ajusta 2 quadrados.



Botas dos Mil Rastros — Nível 9

Estas botas rústicas escondem suas pegadas.

Posição do Item: Pés 4.200 PO
Propriedade: A CD dos testes de Percepção para encontrar os rastros do personagem aumenta em 10. Mesmo que sejam encontradas, identificá-las requer um teste de Natureza contra a mesma CD. Se o teste de Natureza fracassar, os rastros parecerão pertencer a um animal (escolhido pelo personagem no momento em que ele deixa os rastros).

Botas do Movimento Livre — Nível 6

Com estas botas bem-feitas, você consegue evitar ser enredado com agilidade.

Posição do Item: Pés 1.800 PO
Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes de resistência contra efeitos que aplicam as condições impedido, imobilizado ou lento.
Poder (Encontro): Ação Mínima. O personagem realiza um teste de resistência contra a condição impedido, imobilizado ou lento, contanto que ela possa ser encerrado desta forma.

Botas da Natação — Nível 13

Há uma barbatana na parte de trás destas botas de couro de peixe.

Posição do Item: Pés 17.000 PO
Propriedade: O personagem adquire um deslocamento de natação igual ao seu deslocamento terrestre. Ele não sofre penalidades nas jogadas de ataque enquanto estiver nadando ou embaixo d'água.
Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem respira normalmente embaixo d'água até o final do encontro.

Botas do Passo de Anão — Nível 18

Com estas botas, nada fica em seu caminho.

Posição do Item: Pés 85.000 PO

Propriedade: O personagem recebe +4 de bônus de item em todos os testes de perícia exigidos por terrenos especiais (normalmente Acrobacia e Atletismo).

Propriedade: Quando sofre um movimento forçado – pelas manobras puxar, empurrar ou conduzir – o personagem se move 1 quadrado a menos que o indicado. Esta propriedade é cumulativa com o aspecto racial Firmar-se ao Solo.

Botas do Passocerto — Nível 5

Elegantemente atadas por várias fivelas brilhantes, estas botas o ajudam a se manter de pé.

Posição do Item: Pés 1.000 PO

Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes de Acrobacia.

Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando fica derrubado. Ele se levanta.

Botas da Rapidez — Nível 8+

Estes calçados de couro macio ajudam a mantê-lo longe do perigo.

Nível 8 3.400 PO Nível 28 2.125.000 PO
Nível 18 85.000 PO

Posição do Item: Pés

Propriedade: O personagem recebe +1 de bônus na defesa de Reflexos.
Nível 18: +2 de bônus na defesa de Reflexos.
Nível 28: +3 de bônus na defesa de Reflexos.

Botas da Retirada — Nível 16

Este calçado permite que você sobreviva para lutar de novo.

Posição do Item: Pés 45.000 PO

Propriedade: Se não estiver sangrando e não realizar ataques durante o seu turno, o personagem recebe +4 de bônus de item no deslocamento, na CA e na defesa de Reflexos até o final do seu próximo turno.

Botas do Teleporte — Nível 28

Calçando estas botas elegantes, você nem sequer precisa erguer os pés para se mover.

Posição do Item: Pés 2.125.000 PO

Poder (Sem Limite ✦ Teleporte): Ação de Movimento. O personagem se teleporta um número de quadrados igual ao seu deslocamento.

Botas da Travessia Dimensional — Nível 18

Você atravessa uma fenda estreita no espaço e ressurge instantaneamente num local próximo.

Posição do Item: Pés 85.000 PO

Propriedade: O personagem recebe +1 de bônus na defesa de Reflexos.

Poder (Encontro ✦ Teleporte): Ação de Movimento. O personagem se teleporta 2 quadrados. Se estiver com seu máximo de pontos de vida, em vez disso ele se teleporta um número de quadrados igual ao seu deslocamento.

Botas da Velocidade — Nível 22

Estas botas duráveis são projetadas para levá-lo mais longe e mais rápido.

Posição do Item: Pés 325.000 PO

Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item no deslocamento.

Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem realiza uma ação de movimento.

Botas da Velocidade Furiosa — Nível 9

Quando você é ferido, estas botas ficam escarlates e vibram ligeiramente.

Posição do Item: Pés 4.200 PO

Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item no deslocamento enquanto estiver sangrando.

Poder (Diário): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando fica sangrando. Ele ajusta um número de quadrados igual à metade do seu deslocamento.

Botas do Zéfiro — Nível 24

Você aproveita o vento e voa como um pássaro usando estas botas leves.

Posição do Item: Pés 525.000 PO

Propriedade: Enquanto estiver usando uma armadura leve ou nenhuma armadura, o personagem adquire um deslocamento de voo igual ao seu deslocamento normal.

Botinas do Goblin — Nível 6

Essas botas de couro curtido afastam você em segurança de um atacante sem precisão.

Posição do Item: Pés 1.800 PO

Poder (Encontro): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando não é atingido por um ataque corpo a corpo. Ele ajusta 1 quadrado.

Botinas do Terremoto — Nível 17+

Estas botas pesadas com solas de ferro permitem que você sinta vibrações e bata os pés com efeitos poderosos.

Nível 17 65.000 PO Nível 27 1.625.000 PO

Posição do Item: Pés

Propriedade: O personagem adquire sentido sísmico 1.

Poder (Diário): Ação Padrão. O personagem bate o pé no chão e realiza um ataque: Explosão contígua 2; Força +4 vs. Reflexos; o alvo fica derrubado.
Nível 27: Força +6 vs. Reflexos.

Cadarços do Passo Feérico — Nível 12

Estes cordões tecidos com lã feérico lhe teleportam para longe do perigo – ou diretamente até ele.

Posição do Item: Pés 13.000 PO

Propriedade: O personagem recebe +1 de bônus na defesa de Reflexos.

Poder (Sem Limite, 5 Cargas/Dia ✦ Teleporte): Ação de Movimento. O personagem gasta qualquer número de cargas para se teleportar o mesmo número de quadrados.



ED COX, CHRIS SEAMAN

Cadarços do Retorno — Nível 24

Estas amarras leves o livram de qualquer problema com que você possa se defrontar.

Posição do Item: Pés 525.000 PO

Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus na defesa de Reflexos.

Poder (Encontro ✦ Teleporte): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder durante o seu turno – anote o quadrado ocupado pelo usuário. No final do seu turno, o personagem se teleporta de volta ao quadrado de origem se este estiver a até 10 quadrados dele.

Cadarços do Submissor — Nível 15

Puídos e rotos, estes cordões de couro cru fazem com que você seja perigoso mesmo deitado.

Posição do Item: Pés 25.000 PO

Propriedade: Enquanto estiver derrubado, o personagem não concede vantagem de combate e pode ajustar. Quando se levanta, o personagem pode ajustar 1 quadrado como parte da mesma ação.

Chinelos do Andarilho Valente — Nível 12

Estes calçados almofadados permitem que você atravesse terrenos enredantes ou com detritos sem maiores problemas.

Posição do Item: Pés 13.000 PO

Poder (Encontro): Até o final do seu próximo turno, o personagem pode se mover normalmente por terrenos acidentados. Ele também se move normalmente e em segurança por quaisquer perigos naturais que afetam o deslocamento, como areia movediça, vegetação densa ou neve profunda.

Chinelos do Assassino — Nível 11

Você consegue pressionar sua vantagem por vários ângulos enquanto estiver usando estes chinelos negros de camurça.

Posição do Item: Pés 9.000 PO

Poder (Encontro): Ação Mínima. Até o começo do seu próximo turno, o personagem flanqueia um alvo adjacente se qualquer um de seus quadrados adjacentes for um quadrado oposto a um de seus aliados.

Chinelos do Passo Leve — Nível 21

Estes calçados de couro de corça abafam seus passos.

Posição do Item: Pés 225.000 PO

Propriedade: O personagem recebe +5 de bônus de item nos testes de Furtividade. Além disso, ele não ativa armadilhas ou obstáculos que são acionados quando alguém ingressa num determinado quadrado, nem pode ser detectado por sentido sísmico.

Correias Aceleradoras — Nível 7

Estas correias em couro cru são providas de cravos.

Posição do Item: Pés 2.600 PO

Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item durante um encontrão e aumenta em 1 quadrado os efeitos de empurrar e conduzir de seus ataque contíguos e corpo a corpo.



Deslocadores de Terra — Nível 14

Você instantaneamente se move através da terra usando estes sapatos de bico quadrado.

Posição do Item: Pés 21.000 PO

Poder (Diário ✦ Teleporte): Ação de Movimento. O personagem se teleporta 5 quadrados contanto que exista um caminho pela terra até seu destino. Este poder não permite que o usuário atravesse pelo ar (como por um fosso ou abismo).

Grevas do Draconato — Nível 12

Feitas de couro grosso coberto por escamas, essas botas rebuscadas são ativadas pelo suor e pela fúria.

Posição do Item: Pés 13.000 PO

Propriedade: Enquanto estiver sangrando, o personagem recebe +2 de bônus de item no deslocamento e +1 de bônus de item na CA e na defesa de Reflexos.



Meias do Gato — Nível 8+

Estas meias de seda negra concedem reflexos felinos durante saltos e quedas.

Nível 8 3.400 PO Nível 28 2.125.000
Nível 18 85.000 PO

Posição do Item: Pés

Propriedade: O personagem recebe +3 de bônus de item nos testes de Atletismo para saltar, sofre somente metade do dano de quedas e sempre cai em pé.
Nível 18: +5 de bônus de item.
Nível 28: +7 de bônus de item.

Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando sofre uma queda de 3 m ou mais. O personagem não sofre dano da queda e não fica derrubado.

Mocassins dos Galhos — Nível 10

Você consegue se mover sem dificuldade pela vegetação rasteira nestes calçados macios de folhas de carvalho especialmente tratadas.

Posição do Item: Pés 5.000 PO

Propriedade: O personagem ignora o terreno acidentado nas florestas e selvas. Além disso, ele recebe +4 de bônus de item nos testes de Acrobacia para se equilibrar ou para reduzir o dano de uma queda e nos testes de Atletismo para escalar e saltar enquanto estiver no alto das árvores.

Poder (Encontro): Ação de Movimento. O personagem pode se equilibrar e escalar com seu deslocamento normal até o final do turno e não concede vantagem de combate ao fazer isso.

Mocassins Selvagens — Nível 4

Feitas de couro de animais selvagens, estas botas concedem uma velocidade extraordinária.

Posição do Item: Pés 840 PO

Propriedade: Quando corre, o personagem percorre seu deslocamento +4 em vez de +2.

Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando corre. Os inimigos não recebem vantagem de combate contra ele durante a corrida.

Pisantes aéreos — Nível 25

Estes calçados leves levantam seus pés e seu ânimo.

Posição do Item: Pés 625.000 PO

Propriedade: O personagem não sofre dano de queda e sempre cai em pé. Ele adquire um deslocamento de voo igual ao seu deslocamento terrestre +2, mas sempre deve encerrar seu turno numa superfície sólida ou ele cai.

Poder (Encontro): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando está prestes a cair. Ele não cai até o final do seu próximo turno.

Pisantes Sombrios — Nível 18

Você desaparece nas sombras nestes chinelos de pele pretos foscos.

Posição do Item: Pés 85.000 PO

Poder (Diário ✦ Teleporte): Ação de Movimento. O personagem se teleporta 5 quadrados e torna-se incorpóreo até o final do seu próximo turno. Se utilizar este poder numa área de luz plena, o usuário sofre 5 de dano (que ignora a qualidade incorpóreo).

Planadores Celestes



Planadores Celestes — Nível 21

Estes calçados permitem que você atravesse fendas, escale até peitorais e desça grandes precipícios.

Posição do Item: Pés 225.000 PO

Propriedade: Se começar o turno numa superfície horizontal, o personagem pode andar pelo ar como se fosse uma terreno normal. Mover-se 1 quadrado para cima requer 2 quadrados de movimento; mover-se 1 quadrados para baixo requer 2 quadrados de movimento. Se no final do turno o personagem não estiver numa superfície horizontal ampla o bastante para suportá-lo, ele cai até a superfície mais próxima, sofrendo dano normalmente.

Poder (Diário): Ação Mínima. Até o final do encontro, o personagem pode se mover pelo ar como se ele fosse um terreno normal. No final do encontro o usuário aterriza suavemente na superfície horizontal mais próxima que possa suportá-lo.

ED COX (2)

Sandálias de Avandra — Nível 25

Estes calçados leves e abertos permitem que você passe até mesmo pelos maiores e mais perigosos inimigos.

Posição do Item: Pés 625.000 PO

Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item no deslocamento.

Poder (Sem Limite): Ação de Movimento. O personagem ajusta um número de quadrados igual à metade do seu deslocamento.

Poder (Encontro): Ação Mínima. Até o final do próximo turno do personagem, seu movimento não provoca ataques de oportunidade.

Sandálias de Borboleta — Nível 12

Estas sandálias confortáveis de couro o deixam mais capaz de voar.

Posição do Item: Pés 13.000 PO

Propriedade: Aumente em 2 o deslocamento de voo dos poderes de voo e dos aspectos raciais do personagem.

Sandálias de Folhas Feéricas — Nível 2

Estes calçados delicados incorporam folhas da Agrestia das Fadas em seu desenho.

Posição do Item: Pés 520 PO

Poder (Diário ✦ Teleporte): Quando cai, em vez disso o personagem se teleporta em segurança para a superfície horizontal mais próxima a até 5 quadrados que seja capaz de suportar seu peso. Ele não sofre dano e aparece em pé.

Sandálias do Passo Preciso — Nível 6+

Seus passos se tornam mais suaves e precisos nestes calçados macios de couro e malha de tecido.

Nível 6 1.800 PO Nível 26 1.125.000 PO
Nível 16 45.000 PO

Posição do Item: Pés

Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes de Acrobacia, Atletismo e Furtividade.
Nível 16: +3 de bônus de item.
Nível 26: +4 de bônus de item.

Sandálias da Transposição Arcana — Nível 18

Utilizar um poder arcano com estas sandálias bordadas com runas pode teleportá-lo.

Posição do Item: Pés 85.000 PO

Poder (Diário ✦ Teleporte): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando utiliza um poder arcano contíguo ou de área. Ele se teleporta para qualquer quadrado desocupado na área afetada.



Sapatos do Acrobata — Nível 11

Embora usados, estes sapatos bem feitos permitem que você se mova com a agilidade de um gato mesmo em terrenos precários.

Posição do Item: Pés 9.000 PO

Propriedade: O personagem pode "escolher 10" nos testes de Acrobacia, mesmo diante de ameaças e distrações que normalmente o impediriam de fazê-lo.

Sapatos do Bufão — Nível 2

Estes sapatos coloridos e pontudos ajudam você a se destacar na multidão – mas não levantam sua moral.

Posição do Item: Pés 520 PO

Poder (Encontro): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é puxado, empurrado ou conduzido. O usuário reduz o movimento forcado em 1 quadrado e fica derrubado.

Sapatos Fantasma — Nível 18

Com suas pernas envoltas em seda finíssima, você se torna efêmero e às vezes invisível.

Posição do Item: Pés 85.000 PO

Propriedade: Quando se move pelo menos 3 quadrados durante o seu turno, o personagem adquire ocultação até o final do seu próximo turno.

Poder (Diário ✦ Ilusão): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando se move pelo menos 6 quadrados durante o seu turno. Ele fica invisível até o final do seu próximo turno.

Tornozeleiras da Oportunidade — Nível 19

Quando seu inimigo estiver distraído por um aliado, estas tornozeleiras brilhantes aceleram seus passos.

Posição do Item: Pés 105.000 PO

Propriedade: O personagem recebe +1 de bônus na defesa de Reflexos.

Poder (Encontro): Ação Mínima. O personagem pode ativar este poder enquanto estiver flanqueando um alvo. Ele ajusta 1 quadrado.

ED COX

ITENS PARA O PESCOÇO

Amuletos e broches, mantos e capas – o aventureiro bem preparado, com gosto pela moda e que dá valor à vida, nunca sai de casa sem eles.

Depois das armaduras e armas, os itens para o pescoço são talvez os mais importantes para um aventureiro, pois concedem um bônus de melhoria nas defesas de Fortitude, Reflexos e Vontade. Além disso, os itens para o pescoço oferecem algumas formas poderosas de proteger o personagem de condições debilitantes, energias elementais e até mesmo da morte.

Embora a maioria dos itens para o pescoço sejam de natureza protetora, alguns ostentam encantamentos ofensivos. Esses itens também melhoram os testes de perícia, especialmente os baseados em Carisma.

ITENS PARA O PESCOÇO

Nvl	Nome	Preço (PO)
2	Amuleto da Determinação Física +1	520
2	Amuleto da Determinação Mental +1	520
2	Amuleto da Resolução +1	520
3	Broche da Convicção +1	680
3	Broche da Proteção +1	680
3	Manto do Cirurgião +1	680
3	Mortalha do Crepúsculo +1	680
3	Ornamento da Prontidão +1	680
4	Broche do Curandeiro +1	840
4	Colarinho da Recuperação +1	840
4	Manto da Distorção +1	840
4	Manto do Lacerado +1	840
5	Capa do Saltimbanco +1	1.000
7	Amuleto da Determinação Física +2	2.600
7	Amuleto da Determinação Mental +2	2.600
7	Amuleto da Resolução +2	2.600
7	Pingente da Flor Ígnea +2	2.600
8	Amuleto Inabalável +2	3.400
8	Amuleto da Resistência +2	3.400
8	Broche da Convicção +2	3.400
8	Broche da Proteção +2	3.400
8	Fetiche do Mau Olhado +2	3.400
8	Gargantilha da Eloquência +2	3.400
8	Manto do Cirurgião +2	3.400
8	Mortalha do Crepúsculo +2	3.400
8	Ornamento da Prontidão +2	3.400
8	Periapto do Pacificador +2	3.400
8	Periapto da Recuperação +2	3.400
9	Broche do Curandeiro +2	4.200
9	Colarinho da Recuperação +2	4.200
9	Manto do Cauteloso +2	4.200
9	Manto da Distorção +2	4.200
9	Manto do Lacerado +2	4.200
9	Medalhão da Morte Adiada +2	4.200
10	Capa do Saltimbanco +2	5.000
12	Amuleto da Ausência +3	13.000
12	Amuleto da Determinação Física +3	13.000

ITENS PARA O PESCOÇO (continuação)

Nvl	Nome	Preço (PO)
12	Amuleto da Determinação Mental +3	13.000
12	Amuleto da Resolução +3	13.000
12	Fecho do Sacrifício Nobre +3	13.000
12	Pingente da Flor Ígnea +3	13.000
13	Adorno Abissal +3	17.000
13	Amuleto Inabalável +3	17.000
13	Amuleto da Resistência +3	17.000
13	Broche da Convicção +3	17.000
13	Broche da Proteção +3	17.000
13	Fetiche do Mau Olhado +3	17.000
13	Gargantilha da Eloquência +3	17.000
13	Manto do Aracnídeo +3	17.000
13	Manto do Cirurgião +3	17.000
13	Mortalha do Crepúsculo +3	17.000
13	Ornamento da Prontidão +3	17.000
13	Penduricalho do Mentiroso +3	17.000
13	Periapto do Pacificador +3	17.000
13	Periapto da Recuperação +3	17.000
14	Amuleto da Atenuação +3	21.000
14	Amuleto da Presa Elusiva +3	21.000
14	Amuleto da Santidade Corporal +3	21.000
14	Amuleto da Voz Interior +3	21.000
14	Broche do Curandeiro +3	21.000
14	Capa da Cólera Flamejante +3	21.000
14	Colarinho da Recuperação +3	21.000
14	Manto do Cauteloso +3	21.000
14	Manto da Distorção +3	21.000
14	Manto do Lacerado +3	21.000
14	Medalhão da Morte Adiada +3	21.000
15	Amuleto de Aranea +3	25.000
15	Broche da Vitalidade +3	25.000
15	Capa do Saltimbanco +3	25.000
15	Colar de Bolas de Fogo +3	25.000
15	Manto do Deslocamento +3	25.000
15	Torque da Preservação do Poder +3	25.000
17	Amuleto da Ausência +4	65.000
17	Amuleto da Determinação Física +4	65.000
17	Amuleto da Determinação Mental +4	65.000
17	Amuleto da Resolução +4	65.000
17	Fecho do Sacrifício Nobre +4	65.000
17	Pingente da Flor Ígnea +4	65.000
18	Adorno Abissal +4	85.000
18	Amuleto da Escuridão Material +4	85.000
18	Amuleto Inabalável +4	85.000
18	Amuleto da Resistência +4	85.000
18	Broche da Convicção +4	85.000
18	Broche da Proteção +4	85.000
18	Fetiche do Mau Olhado +4	85.000
18	Gargantilha da Eloquência +4	85.000
18	Gargantilha do Luar +4	85.000
18	Manto do Aracnídeo +4	85.000
18	Manto da Câmara +4	85.000
18	Manto do Cirurgião +4	85.000
18	Mortalha do Crepúsculo +4	85.000
18	Ornamento da Prontidão +4	85.000
18	Penduricalho do Mentiroso +4	85.000

ITENS PARA O PESCOÇO (continuação)

Nvl	Nome	Preço (PO)
18	Periapto do Pacificador +4	85.000
18	Periapto da Recuperação +4	85.000
19	Amuleto da Atenuação +4	105.000
19	Amuleto da Presa Elusiva +4	105.000
19	Amuleto da Santidade Corporal +4	105.000
19	Amuleto do Toque Dracônico +4	105.000
19	Amuleto da Voz Interior +4	105.000
19	Broche do Curandeiro +4	105.000
19	Capa da Cólera Flamejante +4	105.000
19	Colarinho da Recuperação +4	105.000
19	Manto do Cauteloso +4	105.000
19	Manto da Distorção +4	105.000
19	Manto Esfarrapado +4	105.000
19	Manto do Filho do Outono +4	105.000
19	Manto do Lacerado +4	105.000
19	Medalhão da Morte Adiada +4	105.000
20	Amuleto de Aranea +4	125.000
20	Broche da Vitalidade +4	125.000
20	Capa do Saltimbanco +4	125.000
20	Colar de Bolas de Fogo +4	125.000
20	Manto do Deslocamento +4	125.000
20	Torque da Preservação do Poder +4	125.000
22	Amuleto da Ausência +5	325.000
22	Amuleto da Determinação Física +5	325.000
22	Amuleto da Determinação Mental +5	325.000
22	Amuleto da Resolução +5	325.000
22	Fecho do Sacrifício Nobre +5	325.000
22	Pingente da Flor Ígnea +5	325.000
23	Adorno Abissal +5	425.000
23	Amuleto da Escuridão Material +5	425.000
23	Amuleto Inabalável +5	425.000
23	Amuleto da Resistência +5	425.000
23	Broche da Convicção +5	425.000
23	Broche da Proteção +5	425.000
23	Fetiche do Mau Olhado +5	425.000
23	Gargantilha da Eloquência +5	425.000
23	Gargantilha do Luar +5	425.000
23	Manto do Aracnídeo +5	425.000
23	Manto da Câmara +5	425.000
23	Manto do Cirurgião +5	425.000
23	Mortalha do Crepúsculo +5	425.000
23	Ornamento da Prontidão +5	425.000
23	Penduricalho do Mentiroso +5	425.000
23	Periapto do Pacificador +5	425.000
23	Periapto da Recuperação +5	425.000
24	Amuleto da Atenuação +5	525.000
24	Amuleto da Presa Elusiva +5	525.000
24	Amuleto da Santidade Corporal +5	525.000
24	Amuleto do Toque Dracônico +5	525.000
24	Amuleto da Voz Interior +5	525.000
24	Broche do Curandeiro +5	525.000
24	Capa da Cólera Flamejante +5	525.000
24	Colarinho da Recuperação +5	525.000
24	Manto do Cauteloso +5	525.000
24	Manto da Distorção +5	525.000
24	Manto Esfarrapado +5	525.000

ITENS PARA O PESCOÇO (continuação)

Nvl	Nome	Preço (PO)
24	Manto do Filho do Outono +5	525.000
24	Manto do Lacerado +5	525.000
24	Manto Opositor da Morte +5	525.000
24	Medalhão da Morte Adiada +5	525.000
25	Amuleto de Aranea +5	625.000
25	Broche da Vitalidade +5	625.000
25	Capa do Saltimbanco +5	625.000
25	Colar de Bolas de Fogo +5	625.000
25	Manto do Deslocamento +5	625.000
25	Manto da Evolução Elemental +5	625.000
25	Talismã da Vida +5	625.000
25	Torque da Preservação do Poder +5	625.000
27	Amuleto da Ausência +6	1.625.000
27	Amuleto da Determinação Física +6	1.625.000
27	Amuleto da Determinação Mental +6	1.625.000
27	Amuleto da Resolução +6	1.625.000
27	Fecho do Sacrifício Nobre +6	1.625.000
27	Pingente da Flor Ígnea +6	1.625.000
28	Adorno Abissal +6	2.125.000
28	Amuleto da Escuridão Material +6	2.125.000
28	Amuleto Inabalável +6	2.125.000
28	Amuleto da Resistência +6	2.125.000
28	Broche da Convicção +6	2.125.000
28	Broche da Proteção +6	2.125.000
28	Fetiche do Mau Olhado +6	2.125.000
28	Gargantilha da Eloquência +6	2.125.000
28	Gargantilha do Luar +6	2.125.000
28	Manto do Aracnídeo +6	2.125.000
28	Manto da Câmara +6	2.125.000
28	Manto do Cirurgião +6	2.125.000
28	Mortalha do Crepúsculo +6	2.125.000
28	Ornamento da Prontidão +6	2.125.000
28	Penduricalho do Mentiroso +6	2.125.000
28	Periapto do Pacificador +6	2.125.000
28	Periapto da Recuperação +6	2.125.000
29	Amuleto da Atenuação +6	2.625.000
29	Amuleto do Contínuo +6	2.625.000
29	Amuleto da Presa Elusiva +6	2.625.000
29	Amuleto da Santidade Corporal +6	2.625.000
29	Amuleto do Toque Dracônico +6	2.625.000
29	Amuleto da Voz Interior +6	2.625.000
29	Broche do Curandeiro +6	2.625.000
29	Capa da Cólera Flamejante +6	2.625.000
29	Colarinho da Recuperação +6	2.625.000
29	Estrela do Mar Astral +6	2.625.000
29	Manto do Cauteloso +6	2.625.000
29	Manto da Distorção +6	2.625.000
29	Manto Esfarrapado +6	2.625.000
29	Manto do Filho do Outono +6	2.625.000
29	Manto do Lacerado +6	2.625.000
29	Manto Opositor da Morte +6	2.625.000
29	Medalhão da Morte Adiada +6	2.625.000
30	Amuleto de Aranea +6	3.125.000
30	Broche da Vitalidade +6	3.125.000
30	Capa do Saltimbanco +6	3.125.000
30	Colar de Bolas de Fogo +6	3.125.000

ITENS PARA O PESCOÇO (continuação)

Nvl	Nome	Preço (PO)
30	Gorjal da Reciprocidade +6	3.125.000
30	Manto do Deslocamento +6	3.125.000
30	Manto da Evolução Elemental +6	3.125.000
30	Manto da Fênix +6	3.125.000
30	Talismã da Repulsão +6	3.125.000
30	Talismã da Vida +6	3.125.000
30	Torque da Preservação do Poder +6	3.125.000

Adorno Abissal — Nível 13+

Feita de metal negro carbonizado e retorcido, esta corrente pesada emana o ódio contido.

Nível 13 +3 17.000 PO Nível 23 +5 425.000 PO
Nível 18 +4 85.000 PO Nível 28 +6 2.125.000 PO

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Poder (Diário): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é atingido por um ataque que causa dano ácido, congelante, elétrico, flamejante ou trovejante. O usuário adquire resistência 20 contra esse tipo de dano até o final do seu próximo turno.
Nível 23 ou 28: Resistência 30.



Amuleto da aranea

Amuleto de Aranea — Nível 15+

Sua capacidade de resistir a venenos aumenta quando você usa este talismã em forma de aranha.

Nível 15 +3 25.000 PO Nível 25 +5 625.000 PO
Nível 20 +4 125.000 PO Nível 30 +6 3.125.000 PO

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Propriedade: O personagem adquire resistência 10 vs. venenoso.
Nível 25 ou 30: Resistência 15 vs. venenoso.
Poder (Diário): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é atingido por um ataque corpo a corpo. O atacante sofre 1d10 de dano venenoso e 10 de dano venenoso contínuo (TR encerra). O atacante também sofre -2 de penalidade nos testes de resistência contra efeitos venenosos até o final do encontro.
Nível 25 ou 30: 2d10 de dano venenoso e 20 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

Amuleto da Atenuação — Nível 14+

Este badulaque rústico tem uma casca emborrachada que endurece temporariamente a pele.

Nível 14 +3 21.000 PO Nível 24 +5 525.000 PO
Nível 19 +4 105.000 PO Nível 29 +6 2.625.000 PO

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Poder (Diário): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é atingido por um ataque que causa dano. Reduza o dano em 15.
Nível 24 ou 29: Reduza o dano em 20.

Amuleto da Ausência — Nível 12+

Esta bugiganga de cristal não tem armação e é presa por uma discreta faixa de couro cru.

Nível 12 +3 13.000 PO Nível 22 +5 325.000 PO
Nível 17 +4 65.000 PO Nível 27 +6 1.625.000 PO

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Propriedade: As tentativas de sondar o personagem, sua localização ou os objetos em sua posse fracassam automaticamente, como se ele não existisse.

Amuleto do Contínuo — Nível 29

Incrustado de rubis vibrantes que brilham quando acionados, este amuleto magnífico prova que alguns heróis jamais caem.

Nível 30 +6 2.625.000 PO

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Poder (Diário ✦ Cura): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é reduzido a 0 ponto de vida ou menos. Ele gasta qualquer número de pulsos de cura e recupera normalmente os pontos de vida de cada pulso gasto.

MARC SASSO



1. Amuleto da resistência; 2. Amuleto inabalável

Amuleto da Determinação Física — Nível 2+

Este amuleto chamativo o protege contra efeitos que o deixariam fisicamente debilitado.

Nível 2	+1	520 PO	Nível 17	+4	65.000 PO
Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes de resistência contra efeitos com a palavra-chave venenoso e contra efeitos que deixam o usuário enfraquecido, imobilizado ou lento.

Amuleto da Determinação Mental — Nível 2+

Sua mente fica protegida quando você usa este talismã de ferro frio.

Nível 2	+1	520 PO	Nível 17	+4	65.000 PO
Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes de resistência contra efeitos com a palavra-chave encanto, ilusão ou sono.

Amuleto da Escuridão Material — Nível 18+

As sombras se congregam em torno do usuário deste amuleto de ônix.

Nível 18	+4	85.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 23	+5	425.000 PO			

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Propriedade: Enquanto estiver na penumbra ou na escuridão, considera-se que o personagem tem cobertura contra ataques de área e à distância. Esta cobertura se aplica mesmo contra criaturas que possam enxergar o usuário normalmente ou que ignoram as penalidades por ocultação.

Amuleto Inabalável — Nível 8+

O cristal encravado neste amuleto ajuda a concentrar sua mente.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Poder (Diário): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando um ataque o deixa atordoado ou pasmo. Ele realiza um teste de resistência contra essa condição. Se fracassar, nem a utilização do poder, nem a utilização diária de poder de item mágico são gastas.

Amuleto da Presa Elusiva — Nível 14+

Freixo branco, carvalho e pau-sangue foram esculpidos em círculos concêntricos e pirografados com um X para afastar os ataques.

Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 19	+4	105.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Propriedade: Se terminar o turno a pelo menos 4 quadrados de onde começou, o personagem recebe +2 de bônus de item na CA e na defesa de Reflexos até o começo do seu próximo turno.

Amuleto da Resistência — Nível 8+

Este amuleto composto de uma estrela de cristal sobreposta a um disco de platina, repele ferimentos duradouros.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Poder (Diário): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é atingido por um ataque que causa dano contínuo. Ele realiza um teste de resistência contra o dano contínuo. Se fracassar, nem a utilização do poder, nem a utilização diária de poder de item mágico são gastas.

ANNE STOKES

Amuleto da Resolução — Nível 2+

Quer a aflição seja física ou mental, este colar de mitral lhe dá uma segunda chance para se safar.

Nível 2	+1	520 PO	Nível 17	+4	65.000 PO
Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Poder (Diário): Nenhuma Ação. O personagem pode ativar este poder quando fracassa num teste de resistência. Ele refaz o teste e utiliza o novo resultado, mesmo que seja inferior.

Amuleto da Santidade Corporal — Nível 14+

Este relicário de rubi em forma de coração é envolto por uma moldura dourada.

Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 19	+4	105.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes de resistência contra dano contínuo.
Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem e seus aliados a até um número de quadrados igual a 2 + o bônus de melhoria do amuleto realizam um teste de resistência contra quaisquer efeitos de dano contínuo que o estejam afetando.

Amuleto do Toque Dracônico — Nível 19+

Moldado com o aspecto de um dragão e adornado com runas dracônicas, este belo amuleto é uma dádiva para os draconatos.

Nível 19	+4	105.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO
Nível 24	+5	525.000 PO			

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Propriedade: Se for um draconato, o personagem adquire resistência 10 contra o tipo de dano causado por seu poder racial *sopro de dragão*. Depois que o draconato utiliza seu *sopro de dragão*, a resistência aumenta para 20 até o final do seu próximo turno.
Nível 24: Resistência 15 (30 depois do *sopro de dragão*).
Nível 29: Resistência 20 (40 depois do *sopro de dragão*).
Poder (Diário): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando sangrar. Se possuir o poder racial *sopro de dragão*, o personagem pode utilizá-lo mesmo que já o tenha feito durante este encontro.

Amuleto da Voz Interior — Nível 14+

Este talismã de diamante límpido o ajuda a se libertar do controle mental.

Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 19	+4	105.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes de resistência contra efeitos com a palavra-chave encanto ou medo.
Poder (Diário): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando fica dominado por um efeito que pode ser encerrado por um teste de resistência. O usuário realiza um teste de resistência contra o efeito. Se fracassar, nem a utilização do poder, nem a utilização diária de poder de item mágico são gastas.

Broche da Convicção — Nível 3+

Este alfinete dourado ornamental em forma de escudo encoraja seus aliados mesmos nas circunstâncias mais inclementes.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando um de seus aliados a até 10 quadrados fracassa num teste de resistência. O aliado refaz a jogada com +2 de bônus de poder e utiliza o segundo resultado, mesmo que seja inferior.
Nível 13 ou 18: Um aliado a até 20 quadrados.
Nível 23 ou 28: Um aliado na linha de visão do personagem.

Broche do Curandeiro — Nível 4+

Este adorno inócuo amplia seus poderes de cura.

Nível 4	+1	840 PO	Nível 19	+4	105.000 PO
Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Propriedade: Quando o personagem utiliza um poder que permite que ele ou um de seus aliados recupere pontos de vida, adicione o bônus de melhoria do broche aos pontos de vida recuperados.

Broche da Proteção — Nível 3+

Este alfinete prateado ornamental absorve os ataques energéticos desferidos contra você.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Propriedade: O personagem adquire resistência 10 vs. energético.
Nível 13 ou 18: Resistência 15 vs. energético.
Nível 23 ou 28: Resistência 20 vs. energético.
Poder (Diário): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é atingido por um ataque de área, contíguo ou à distância. Ele adquire resistência contra o dano deste ataque igual ao valor da resistência vs. energético do broche.

Broche da Vitalidade — Nível 15+

Este broche caloroso de sequoia em forma de coração pulsa suavemente e representa a durabilidade da vida.

Nível 15	+3	25.000 PO	Nível 25	+5	625.000 PO
Nível 20	+4	125.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Propriedade: Aumente o máximo de pontos de vida do personagem em 5 pontos.
Nível 20: Em 10 pontos.
Nível 25: Em 15 pontos.
Nível 30: Em 20 pontos.



Capa da Cólera Flamejante — Nível 14+

Plumas de fumaça intermitentes erguem-se deste traje, que é capaz de irromper em chamas ao seu comando.

Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 19	+4	105.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Propriedade: O personagem recebe um bônus de item nos testes de iniciativa igual ao bônus de melhoria do item.
Poder (Diário ✦ Flamejante): Ação Mínima. Até o final do próximo turno do personagem, seus ataques corpo a corpo causam dano flamejante adicional igual ao bônus de melhoria do manto. Além disso, até o final do próximo turno do usuário, qualquer inimigo que atingi-lo com um ataque corpo a corpo sofre 3d6 de dano flamejante.
Nível 19: 4d6 de dano flamejante.
Nível 24: 5d6 de dano flamejante.
Nível 29: 6d6 de dano flamejante.

Capa do Saltimbanco — Nível 5+

Com um floreio deste traje de seda, você se transporta para longe do perigo.

Nível 5	+1	1.000 PO	Nível 20	+4	125.000 PO
Nível 10	+2	5.000 PO	Nível 25	+5	625.000 PO
Nível 15	+3	25.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Poder (Diário ✦ Teleporte): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é atingido por um ataque. Ele se teleporta 5 quadrados e obtém vantagem de combate contra o atacante até o final do seu próximo turno.

Colar de Bolas de Fogo — Nível 15+

Um rubi estrelado, emanando fogo interior, pende desta corrente de ferro.

Nível 15	+3	25.000 PO	Nível 25	+5	625.000 PO
Nível 20	+4	125.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Poder (Diário ✦ Flamejante): Ação Padrão. O personagem arranca o rubi do colar e o arremessa. Ele realiza um ataque: Explosão de área 2 a até 10 quadrados; Inteligência ou Destreza vs. Reflexos (adicione o bônus de melhoria do colar à jogada de ataque); 5d6 + o bônus de melhoria do colar de dano flamejante. *Fracasso:* Metade do dano. Depois de um descanso prolongado, o colar cria um novo rubi e pode ser usado novamente.



JASON A. ENGLE, DREW BAKER

Colarinho da Recuperação — Nível 4+

Decorada com uma hematita, este ornamento auxilia a cura.

Nível 4	+1	840 PO	Nível 19	+4	105.000 PO
Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Propriedade: Sempre que gastar um pulso de cura para recuperar pontos de vida, o personagem recebe pontos de vida adicionais iguais ao bônus de melhoria deste item.

Estrela do Mar Astral — Nível 29

Esta imensa safira-estrela azul brilha quando seus aliados estão próximos à morte e possibilita que você use sua própria força vital para restaurá-los.

Nível 29 +6 2.625.000 PO
Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando um de seus aliados na linha de visão é reduzido a 0 ponto de vida ou menos. O usuário gasta um pulso de cura e o aliado recupera pontos de vida como se tivesse gasto um pulso de cura.

Fecho do Sacrifício Nobre — Nível 12+

Esta fivela dourada protege seus amigos com sua força vital.

Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 17	+4	65.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Poder (Diário): Ação Mínima. Até o final do encontro, sempre que um aliado do personagem a até 5 quadrados dele gastar um pulso de cura, este pulso será deduzido do total de pulsos de cura do usuário e não do aliado. Sempre que um aliado gastar um pulso de cura do personagem desta forma, o usuário recebe pontos de vida temporários igual ao bônus de melhoria do fecho.

Fetiche do Mau Olhado — Nível 8+

O olho vil e ensanguentado preso a este colar de couro cru pune aqueles que buscam tirar vantagens de você.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Propriedade: Quando um inimigo com vantagem de combate sobre o personagem o atinge, ele sofre dano necrótico igual ao bônus de melhoria deste item.

Gargantilha da Eloquência — Nível 8+

Esta faixa de damasco afia a língua e é a preferida dos diplomatas e aristocratas.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Propriedade: O personagem recebe um bônus de item nos testes de Blefe e Diplomacia igual ao bônus de melhoria do item.
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder depois de realizar um teste de Blefe ou Diplomacia. Ele refaz o teste e utiliza o novo resultado, mesmo que seja menor.

Gargantilha do Luar — Nível 18+

Este pingente emite um suave brilho lunar quando você é atacado, deixando os atacantes pasmos.

Nível 18	+4	85.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 23	+5	425.000 PO			

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Poder (Diário): Ação Mínima. Até o final do encontro ou até realizar um ataque, o personagem recebe +2 de bônus em todas as defesas e qualquer criatura que o atingi-lo com um ataque fica pasma até o começo do próximo turno do usuário.

Gorjal da Reciprocidade — Nível 30

Símbolos rúnicos que significam "olho por olho" adornam esta proteção de platina para o pescoço.

Nível 30 +6 3.125.000 PO
Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Poder (Diário): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é atingido por um ataque. O atacante também é atingido pelo ataque (não é necessário fazer outra jogada); o dano e os efeitos são idênticos ao ataque original.

Manto do Aracnídeo — Nível 13+

Esta capa macia é decorada com padrões de teias de aranha.

Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes de resistência contra efeitos que o deixam imobilizado ou impedido.
Nível 23 ou 28: Ele também adquire resistência 15 vs. venenoso.
Poder (Diário): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando um inimigo adjacente ataca ou se afasta do usuário. O personagem realiza um ataque: Corpo a corpo 1; Inteligência, Sabedoria ou Carisma vs. Reflexos; o alvo fica imobilizado (TR encerra).

Manto da Câmara — Nível 18+

Este traje volumoso o envolve quando você está ferido, concedendo um abrigo seguro onde você pode se recuperar.

Nível 18 +4 85.000 PO Nível 28 +6 2.625.000 PO
Nível 23 +5 425.000 PO

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando sofre dano de um inimigo ou armadilha. O usuário desaparece do mundo, atravessando a própria capa para chegar num local seguro em outro plano. No começo do seu próximo turno, o personagem reaparece a até 5 quadrados de sua posição original.

Manto do Cauteloso — Nível 9+

Os draconatos se referem a este traje elegante como o "manto dos covardes", pois ele facilita a retirada.

Nível 9 +2 4.200 PO Nível 24 +5 525.000 PO
Nível 14 +3 21.000 PO Nível 29 +6 2.625.000 PO
Nível 19 +4 105.000 PO

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem recebe +5 de bônus de poder no deslocamento até o final do seu próximo turno. Se o usuário realizar um ataque enquanto estiver sob os efeitos deste poder, o efeito se encerra e o personagem fica atordoado até o final do seu próximo turno.

Manto do Cirurgião — Nível 3+

Este traje concede a confiança e o conhecimento para acabar com a dor de um aliado.

Nível 3 +1 680 PO Nível 18 +4 85.000 PO
Nível 8 +2 3.400 PO Nível 23 +5 425.000 PO
Nível 13 +3 17.000 PO Nível 28 +6 2.125.000 PO

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Propriedade: O personagem recebe um bônus de item nos testes de Socorro igual ao bônus de melhoria deste manto.
Poder (Diário): Ação Mínima. Um aliado do personagem adjacente a ele recupera 1 pulso de cura que tenha gasto durante o dia.

Manto do Deslocamento — Nível 15+

Este manto cintilante esconde sua localização exata.

Nível 15 +3 25.000 PO Nível 25 +5 625.000 PO
Nível 20 +4 125.000 PO Nível 30 +6 3.125.000 PO

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Propriedade: Todo encontro, o personagem recebe +2 de bônus de item na CA e na defesa de Reflexos até ser atingido por um ataque.
Poder (Diário ✦ Teleporte): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é atingido por um ataque corpo a corpo ou à distância. O atacante refaz a jogada de ataque e utiliza o novo resultado, mesmo que seja inferior. Se o ataque fracassar, o usuário se teleporta 1 quadrado.

Manto da Distorção — Nível 4+

Este manto se agita à sua volta como o ar ondulante de um deserto calcinante.

Nível 4 +1 840 PO Nível 19 +4 105.000 PO
Nível 9 +2 4.200 PO Nível 24 +5 525.000 PO
Nível 14 +3 21.000 PO Nível 29 +6 2.625.000 PO

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Propriedade: O personagem recebe um bônus em todas as defesas contra os ataques à distância realizados a mais de 5 quadrados dele igual ao bônus de melhoria deste manto.

Manto Esfarrapado — Nível 19+

Esta capa rota abriga uma defesa secreta.

Nível 19 +4 105.000 PO Nível 29 +6 2.625.000 PO
Nível 24 +5 525.000 PO

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Poder (Diário ✦ Encanto): Ação Mínima. O personagem realiza um ataque: Explosão contígua 5; contra inimigos; nível do item +3 vs. Vontade; o alvo não pode atacar o personagem (TR encerra).

Manto da Evolução Elemental — Nível 25+

Bordado com as formas materiais dos elementos, este manto adota a forma do elemento que deve resistir.

Nível 25 +5 625.000 PO Nível 30 +6 3.125.000 PO

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Poder (Diário): Ação Mínima. Escolha um tipo de dano da lista a seguir: ácido, congelante, elétrico, flamejante ou trovejante. O personagem adquire resistência 10 contra esse tipo de dano até o final do encontro.
Poder (Sem Limite): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando sofre dano de um ataque enquanto está sob o efeito do poder diário deste item. Altere a resistência concedida pelo manto para qualquer outra indicada acima. Essa mudança persiste até o começo do próximo turno do personagem, quando então ela reverte ao tipo escolhido quando o poder diário foi ativado.

Manto da Fênix — Nível 30

Este manto elegante é tecido com fogo elemental.

Nível 30 +6 3.125.000 PO

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Poder (Diário ✦ Flamejante, Cura): Nenhuma Ação. O personagem pode ativar este poder quando é reduzido a 0 ponto de vida ou menos. Ele causa 3d10 de dano flamejante a todos os inimigos a até 3 quadrados e desaparece numa nuvem de fumaça. No começo do seu próximo turno, o personagem ressurge no mesmo espaço (ou no espaço desocupado mais próximo, se o espaço original estiver ocupado), com seu máximo de pontos de vida. Além disso, todos os efeitos sobre o usuário se encerram e ele perde todos os pulsos de vida remanescentes (se houver).

Manto do Filho do Outono — Nível 19+

Tecido de folhas exóticas da Agrestia das Fadas, este manto o conduz a um bolsão tranquilizante de paz onde as aflições são menos severas.

Nível 19 +4 105.000 PO Nível 29 +6 2.625.000 PO
Nível 24 +5 525.000 PO

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Poder (Diário ✦ Teleporte): Ação de Movimento. O personagem desaparece do mundo para um bolsão seguro na Agrestia das Fadas. Enquanto estiver na Agrestia, todos os efeitos ativos sobre ele são suprimidos (o usuário não sofre dano contínuo, por exemplo). No final de cada um de seus turnos, o personagem realiza testes de resistência normalmente, com +2 de bônus de poder nas jogadas. Além disso, o usuário permanece ciente dos arredores como se estivesse em sua última posição. No começo de cada um de seus turnos, o personagem pode escolher retornar ao mundo, num espaço a até 5 quadrados de sua posição original. O usuário precisa de linha de visão entre esses dois espaços (ele não pode ressurgir do outro lado de uma parede, por exemplo).

Manto da fênix



Manto do Lacerado — Nível 4+

Finas veias rubras se formam ao longo do tecido deste belo manto quando você evoca as propriedades curativas dele.

Nível 4 +1 840 PO Nível 19 +4 105.000 PO
Nível 9 +2 4.200 PO Nível 24 +5 525.000 PO
Nível 14 +3 21.000 PO Nível 29 +6 2.625.000 PO

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Propriedade: Se retomar o fôlego enquanto estiver sangrando, o personagem pode gastar dois pulsos de cura em vez de um (e recebe os pontos de vida dos dois).

Manto Opositor da Morte — Nível 24+

Este manto volumoso permite que você engane a morte.

Nível 24 +5 525.000 PO Nível 29 +6 2.625.000 PO

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Poder (Diário ✦ Ilusão): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é reduzido a 0 ponto de vida ou menos. Em vez disso, ele é reduzido a 1 ponto de vida e fica invisível até o final do seu próximo turno ou até atacar (o que acontecer primeiro). Até que o usuário fique visível, uma ilusão de seu cadáver surge no solo aonde ele teria caído. Qualquer um que toque ou manipule o corpo percebe a ilusão automaticamente. Caso contrário, um teste de Percepção (CD 20 + o nível do manto) pode detectar a ilusão.

Medalhão da Morte Adiada — Nível 9+

Este talismã diferenciado mantém o toque gélido da morte à distância.

Nível 9 +2 4.200 PO Nível 24 +5 525.000 PO
Nível 14 +3 21.000 PO Nível 29 +6 2.625.000 PO
Nível 19 +4 105.000 PO

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Poder (Diário): Nenhuma Ação. O personagem pode ativar este poder quando é reduzido a 0 ponto de vida ou menos. Ele recupera 3 pontos de vida por bônus de melhoria do item.

Mortalha do Crepúsculo — Nível 3+

Este tecido ondulante absorve a luz ao seu redor.

Nível 3 +1 680 PO Nível 18 +4 85.000 PO
Nível 8 +2 3.400 PO Nível 23 +5 425.000 PO
Nível 13 +3 17.000 PO Nível 28 +6 2.125.000 PO

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Propriedade: Na penumbra ou na escuridão, o personagem recebe um bônus de item nos testes de Furtividade igual ao bônus de melhoria deste item.
Poder (Diário ✦ Zona): Ação Mínima. O personagem cria uma zona de penumbra (explosão contígua 10) que persiste até o final do encontro. Qualquer luz plena criada ou levada para dentro da zona é reduzida a penumbra enquanto estiver dentro dela.

CHRIS SEAMAN

Ornamento da Prontidão — Nível 3+

Este pequeno amuleto ou pingente é gravado com um olho e aguça os sentidos do usuário.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Propriedade: O personagem recebe um bônus de item nos testes de Percepção igual ao bônus de melhoria deste ornamento.
Poder (Diário): Ação Mínima. Até o final do encontro, os inimigos não recebem o bônus normal de +2 nas jogadas de ataque quando têm vantagem de combate contra o personagem. Eles ainda recebem os demais benefícios da vantagem de combate.

Penduricalho do Mentiroso — Nível 13+

Nenhum desses adornos é igual ao outro, mas todos parecem colares mundanos de pouco valor.

Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Propriedade: O personagem recebe um bônus de item nos testes de Blefe igual ao bônus de melhoria deste item. Enquanto estiver sendo usado, o penduricalho parece mundano a menos que o observador obtenha sucesso num teste de Arcanismo (CD 20 + nível do item).
Propriedade: Sempre que o personagem é alvo de um ritual de adivinhação ou sondagem, como Discernir Mentiras ou Observar Criatura, o ritualista deve obter sucesso num teste de Arcanismo resistido pelo teste de Blefe do usuário. Se fracassar, o ritual não funciona com o personagem, o ritualista não consegue discernir os motivos do fracasso e os recursos necessários para executar o ritual são gastos normalmente.

Periapto do Pacificador — Nível 8+

Esculpido em alabastro e moldado como uma pomba estilizada, este amuleto amplifica o charme do usuário.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Propriedade: O personagem recebe um bônus de item nos testes de Diplomacia igual ao bônus de melhoria do periapto.
Poder (Diário ✦ Encanto): Ação Mínima. O personagem escolhe um alvo a até 10 quadrados. O alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas dos ataques corpo a corpo e à distância contra o personagem até o final do encontro ou até ser atacado pelo usuário (o que acontecer primeiro).

Periapto da Recuperação — Nível 8+

Mantenha as garras da morte à distância com este pequeno pingente.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes de resistência contra a morte.

Pingente da Flor Ígnea — Nível 7+

Formado por um cordão de opalas ígneas, este ornamento libera uma vingança flamejante.

Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO
Nível 17	+4	65.000 PO			

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Propriedade: Se o personagem sofrer dano flamejante do ataque de um inimigo, o primeiro golpe que ele realizar até antes do final do seu próximo turno causa dano flamejante igual ao bônus de melhoria deste item.

Talismã da Repulsão — Nível 30

Este talismã de platina é cravejado de diamantes astrais que brilham intensamente e liberam uma rajada de energia quando alguém o ameaça.

Nível 30 +6 3.125.000 PO
Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Poder (Diário): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é atingido por um ataque corpo a corpo. Ele realiza um ataque contra a criatura atacante: Corpo a corpo 1; +35 vs. Fortitude; o alvo é conduzido 5 quadrados e fica imobilizado até o final do próximo turno do personagem.

Talismã da Vida — Nível 25+

Este pequeno pingente em forma de coração pulsa suavemente quando você cai durante uma batalha, resgatando seu espírito das portas da morte.

Nível 25	+5	625.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Propriedade: O personagem obtém sucesso automático nos testes de resistência contra a morte.

Torque da Preservação do Poder — Nível 15+

Este colar de platina e ouro contém um reservatório de energia que você pode acessar.

Nível 15	+3	25.000 PO	Nível 25	+5	625.000 PO
Nível 20	+4	125.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO

Posição do Item: Pescoço
Melhoria: Fortitude, Reflexos e Vontade
Poder (Diário): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder depois que utiliza um poder por encontro do mesmo nível do item ou inferior. Jogue 1d20 + o bônus de melhoria do item. Se obtiver um resultado maior ou igual a 10, o poder utilizado recarrega como se o personagem tivesse realizado um descanso breve. Se obtiver um resultado menor que 10, nem a utilização deste poder, nem a utilização diária de poder de item mágico são gastas.

ITENS MARAVILHOSOS

Bem vindos ao bazar do bizarro! Às vezes os itens mais úteis são também os mais estranhos.

Os itens maravilhosos abrangem uma grande variedade de badulaques, geringonças e curiosidades que não podem ser colocadas nas posições tradicionais para itens.

ITENS MARAVILHOSOS

Nvl	Nome	Preço (PO)
1	Giz Eterno	360
1	Saco de Dormir Repousante	360
2	Ferramenta Silenciosa	520
2	Mortalha da Proteção	520
2	Pederneira do Caçador	520
3	Lanterna Flutuante	680
4	Carrilhão do Despertar	840
4	Rédeas da Conjuração	840
5	Acampamento Instantâneo	1.000
5	Algibeira da Platina	1.000
5	Bainha de Rubi	1.000
5	Joia do Poder	1.000
5	Lâmpada do Discernimento	1.000
5	Rédeas Encantadas	1.000
6	Gema Poliglota	1.800
6	Olho de Rubi Vigilante	1.800
6	Solitário (Cinabre)	1.800
7	Caneta do Tradutor	2.600
7	Jarra do Vapor	2.600
7	Lentes de Leitura	2.600
7	Mortalha do Renascimento	2.600
7	Soldado Fantasma	2.600
7	Trombeta da Invocação	2.600
7	Vela do Ocultamento	2.600
8	Chocalho da Morte	3.400
8	Leque dos Quatro Ventos	3.400
8	Pó da Intuição Arcana	3.400
9	Algibeira da Passagem Congelada	4.200
9	Aljava Infinita	4.200
9	Cantil Infinito	4.200
9	Crânio Negro	4.200
9	Harpa Harmoniosa	4.200
9	Mapa da Orientação	4.200
10	Bainha do Poder Sagrado	5.000
10	Bálsamo do Poder	5.000
10	Bola de Cristal da Espionagem	5.000
10	Carrilhão da Proteção	5.000
10	Chave Mestra	5.000
10	Lentes do Discernimento	5.000
10	Pena do Mestre Espião	5.000
10	Pó do Desencantar	5.000
10	Taça da Pureza	5.000
11	Ferramentas de Ladrão Independentes	9.000
11	Solitário (Citrino)	9.000
12	Cabo Imóvel	13.000

ITENS MARAVILHOSOS (continuação)

Nvl	Nome	Preço (PO)
12	Faca do Êxodo	13.000
12	Fragrância de Autoridade	13.000
12	Pedra do Inimigo	13.000
13	Tambor do Pânico	17.000
14	Pá Dourada	21.000
14	Vela dos Ventos	21.000
15	Algibeiras da Aquisição Compartilhada	25.000
15	Arpéu Voador	25.000
15	Bainha de Safira	25.000
15	Gabinete Invulnerável	25.000
15	Talismã da Sorte	25.000
16	Gema da Recordação Auditiva	45.000
16	Lanterna da Revelação	45.000
16	Solitário (Água-Marinha)	45.000
17	Fumaça Engarrafada	65.000
17	Trombeta da Inimizade dos Mortos-Vivos	65.000
17	Trombeta Explosiva	65.000
18	Imã da Terra	85.000
18	Pó da Criação	85.000
19	Osso da Explosão da Morte	105.000
20	Bola de Cristal da Espionagem	125.000
20	Espelho da Oposição	125.000
21	Solitário (Celeste)	225.000
25	Bainha de Diamante	625.000
25	Carrilhão da Abertura	625.000
25	Pó do Banimento	625.000
26	Solitário (Violeta)	1.125.000
27	Mão Mumificada	1.625.000
28	Talismã da Ação Abundante	2.125.000

Acampamento Instantâneo — Nível 5

Esta bolsa compacta se expande num acampamento completo que pode ser reembalado automaticamente.

Item Maravilhoso 1.000 PO

Poder (Diário): Ação Padrão. O personagem abre a bolsa e ela se expande magicamente formando um acampamento completo, incluindo uma fogueira e quatro barracas de duas pessoas com sacos de dormir. A fogueira persiste por até 12 horas (sem precisar de lenha) ou até que o personagem gaste outra ação padrão para guardar o acampamento na bolsa novamente.

Algibeira da Passagem Congelada — Nível 9

Esta algibeira periodicamente renova um punhado de cristais de gelo capazes de congelar qualquer superfície líquida.

Item Maravilhoso 4.200 PO

Poder (Diário): Ação Padrão. O personagem arremessa os cristais de gelo da algibeira em uma área de líquido exposto, congelando até 20 quadrados contíguos de superfície. A superfície congelada é considerada como terreno normal e pode sustentar o peso de até vinte criaturas Médias, cinco Grandes ou uma Enorme.

A *algibeira da passagem congelada* consegue solidificar qualquer tipo de líquido, de água a lava. A superfície congelada tem as seguintes estatísticas: CA 3, Fortitude 15, Reflexos 3, 20 PV por quadrado. Ela persiste por 4 horas ou até ser destruída.

Algibeira da Platina — Nível 5

Esta algibeira debruada em platina é capaz de converter gemas e moedas em Peças de Platina.

Item Maravilhoso 1.000 PO

Propriedade: Pedras preciosas normais e moedas de qualquer denominação colocadas nesta algibeira são convertidas num valor equivalente em Peças de Platina. As moedas ou gemas que não podem ser convertidas em valores redondos de Peças de Platina não são afetadas.



Algibeiras da Aquisição Compartilhada — Nível 15

Estas sacolas simples de couro partilham uma ligação mágica poderosa.

Item Maravilhoso 25.000 PO

Propriedade: Este par de algibeiras de couro partilham magicamente o mesmo espaço interior. O que quer que seja colocado em uma delas (desde que pese menos de 1,5 kg) pode ser retirado da outra, independente da distância entre elas, desde que ambas estejam no mesmo plano. Se estiverem em planos diferentes, nenhuma delas têm acesso ao espaço interior. Apenas uma das algibeiras pode ser aberta por vez.

Aljava Infinita — Nível 9

Esta aljava de estilo élfico é capaz de criar um suprimento inesgotável de flechas ou virotes.

Item Maravilhoso 4.200 PO

Poder (Sem Limite ✦ Conjuração): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder como parte da mesma ação usada para atacar com um arco ou besta. Quando ele estende os braços em direção à *aljava infinita*, ela automaticamente produz uma única flecha ou virote, conforme for apropriado. A munição produzida pela aljava e que não for usada 1 rodada depois de sua criação desaparece.

Arpéu Voador — Nível 15

Este arpéu corta o ar e consegue se prender a praticamente qualquer coisa.

Item Maravilhoso 25.000 PO

Poder (Sem Limite): Ação Mínima. O personagem ordena que o arpéu voe 10 quadrados (até uma distância máxima de 20 quadrados dele) e se fixe magicamente à superfície de qualquer objeto desassistido em sua linha de visão. Depois que se prender ao objeto, o arpéu estende uma corda delgada até as mãos do personagem. A corda pode ser escalada com um teste de Atletismo ou pode ser usada para puxar o objeto na direção do usuário, com um teste de Força. O arpéu e a corda são capazes de sustentar até 1.500 kg sem se desprender da superfície. É impossível amarrar ou dar nós na corda e ela também não pode ser usada para atacar ou afetar uma criatura.

Poder (Sem Limite): Ação Mínima. Quando comandado pelo personagem, o gancho se desprende da superfície e retorna às mãos dele. Isso faz com que a corda se retraia.



DAVID GRIFFITH, DREW BAKER

Bainha de Diamante — Nível 25

Uma lâmina tirada desta bainha cravejada de diamantes adquire um fio mágico incomparável.

Item Maravilhoso 625.000 PO

Propriedade: Esta bainha altera seu tamanho para se adequar a qualquer lâmina leve ou pesada. O personagem pode sacar uma arma da bainha como parte da mesma ação usada para atacar com ela.

Poder (Encontro): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando realizar um ataque com a arma que esteve guardada na bainha mais recentemente. Ele recebe +5 de bônus de poder na próxima jogada de dano que realizar com esta arma até o final do seu próximo turno.

A arma deve ter sido guardada na bainha por toda a duração do último descanso prolongado do personagem para adquirir este poder.

Bainha de Rubi — Nível 5

Esta bainha é adornada com rubis vermelho-sangue e sua magia deixa sua lâmina ainda mais afiada.

Item Maravilhoso 1.000 PO

Propriedade: Esta bainha altera seu tamanho para se adequar a qualquer lâmina leve ou pesada. O personagem pode sacar uma arma da bainha como parte da mesma ação usada para atacar com ela.

Poder (Encontro): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando realizar um ataque com a arma que esteve guardada na bainha mais recentemente. Ele recebe +1 de bônus de poder na próxima jogada de dano que realizar com esta arma até o final do seu próximo turno.

A arma deve ter sido guardada na bainha por toda a duração do último descanso prolongado do personagem para adquirir este poder.

Bainha de Safira — Nível 15

Esta bainha ostenta um par de safiras azuis idênticas cuja magia concede um fio letal à sua lâmina.

Item Maravilhoso 25.000 PO

Propriedade: Esta bainha altera seu tamanho para se adequar a qualquer lâmina leve ou pesada. O personagem pode sacar uma arma da bainha como parte da mesma ação usada para atacar com ela.

Poder (Encontro): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando realizar um ataque com a arma que esteve guardada na bainha mais recentemente. Ele recebe +3 de bônus de poder na próxima jogada de dano que realizar com esta arma até o final do seu próximo turno.

A arma deve ter sido guardada na bainha por toda a duração do último descanso prolongado do personagem para adquirir este poder.

Bainha do Poder Sagrado — Nível 10

A lâmina retirada desta bainha simples de couro brilha com uma radiância sagrada.

Item Maravilhoso 5.000 PO

Propriedade: Esta bainha altera seu tamanho para se adequar a qualquer lâmina leve ou pesada. O personagem pode sacar uma arma da bainha como parte da mesma ação usada para atacar com ela.

Poder (Encontro ✦ Radiante): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando realizar um ataque com a arma que esteve guardada na bainha mais recentemente. O próximo ataque que ele realizar com esta arma até o final do seu próximo turno causa dano radiante em vez do dano normal.

A arma deve ter sido guardada na bainha por toda a duração do último descanso prolongado do personagem para adquirir este poder.

Bálsamo do Poder — Nível 10

Este frasco de pedra periodicamente renova um unguento poderoso capaz de restaurar o poder de uma pessoa.

Item Maravilhoso 5.000 PO

Poder (Diário): Ação Mínima. Quando o *bálsamo do poder* é aplicado sobre uma criatura, o alvo pode gastar um pulso de cura para recuperar a utilização de um poder diário de nível 5 ou inferior (em vez de recuperar pontos de vida). Se não possuir pulsos de cura, o alvo não se beneficia do bálsamo.

Bola de Cristal da Espionagem — Nível 10+

Este orbe de cristal transparente pisca com imagens enevoadas de pessoas e lugares distantes.

Nível 10 5.000 PO Nível 20 125.000 PO

Item Maravilhoso

Propriedade: Quando utilizar esta bola de cristal como foco para um ritual de sondagem, o personagem recebe +2 de bônus nos testes de Arcanismo realizados durante o ritual. Como de costume, o valor da bola de cristal deve atender ao requisito de custo do foco do ritual.

Nível 20: +4 de bônus de item.

Cabo Imóvel — Nível 12

Este bastão de metal negro de 30 cm é capaz de desafiar a gravidade, suportar carga e resistir a manipulação.

Item Maravilhoso 13.000 PO

Poder (Sem Limite): Ação Mínima. O personagem coloca o *cabo imóvel* numa posição. O cabo permanece nessa posição mesmo que desafie a gravidade. O usuário pode reposicionar o *cabo imóvel* usando outra ação mínima, mas qualquer outra criatura que tentar movê-lo deve obter sucesso num testes de Força (CD 25) e usar uma ação padrão para deslocá-lo 1 quadrado.

Caneta do Tradutor — Nível 7

Este implemento para escrita permite que você faça traduções.

Item Maravilhoso 2.600 PO

Poder (Sem Limite): Ação Livre. Sempre que o personagem escrever com esta caneta, seu texto é traduzido automaticamente para outra língua. Cada *caneta do tradutor* é capaz de traduzir apenas para um idioma, escolhido durante a criação do item.

Especial: O personagem deve ser fluente no idioma em que está escrevendo para que a caneta funcione. Por exemplo, ele não pode copiar um texto num idioma desconhecido e fazer com que a caneta o traduza para um idioma conhecido.

Cantil Infinito — Nível 9

Este cantil de aparência mundana é capaz de verter uma quantidade aparentemente ilimitada de água.

Item Maravilhoso 4.200 PO

Poder (Sem Limite): Ação Padrão. O personagem abre a tampa do *cantil infinito*, obtendo até 0,5 litro de água limpa e fresca. Qualquer água não consumida até 1 hora depois de sua criação desaparece.

Carrilhão da Abertura — Nível 25

O som suave deste carrilhão estriado de metal é capaz de superar armadilhas, proteções e até mesmo os melhores cadeados.

Item Maravilhoso 625.000 PO

Poder (Diário): Ação Padrão. Quando soa o carrilhão, o personagem pode direcioná-lo para abrir um único baú, porta, portão ou outro objeto trancado ou protegido por armadilhas a até 5 quadrados dele. Ele realiza um único teste de Ladinagem com +30 de modificador contra as CAs exigidas para abrir o objeto e desarmar quaisquer armadilhas. Dependendo das CAs, o carrilhão pode destrancar um objeto sem desarmar as armadilhas (ou vice-versa), ou desarmar algumas deixando outras intactas.

Carrilhão da Proteção — Nível 10

O ar ao seu redor tremula com uma força protetora quando você faz soar este carrilhão dourado.

Item Maravilhoso 5.000 PO

Poder (Diário ✦ Zona): Usando uma ação padrão, o personagem pode soar este carrilhão para criar uma explosão contígua 2 que persiste até o final do seu próximo turno. Qualquer inimigos que ingressar na zona sofre um ataque: +15 vs. Fortitude; o alvo é empurrado 1 quadrado na direção contrária ao centro da explosão e fica imobilizado até o começo do seu próximo turno. Se o usuário ou um de seus aliados realizar um ataque contra o alvo enquanto ele estiver dentro da zona, o efeito termina. Sustentação padrão.

Carrilhão do Despertar — Nível 4

Este carrilhão de prata faz soar um alarme em sua mente e na mente de seus aliados adormecidos.

Item Maravilhoso 840 PO

Poder (Diário): Ação Padrão. O personagem programa o *carrilhão do despertar* para tocar quando um gatilho específico ocorrer a até 10 quadrados da posição do objeto. Exemplos de gatilhos incluem a presença de outro indivíduo além do personagem e seus aliados e o aparecimento do sol numa área específica ou de uma pessoa ou tipo de criatura específicos. O carrilhão soa na mente do personagem e de todos os aliados dele a até 10 quadrados do item. Todos acordam instantaneamente (se estiverem dormindo) e se sentem alertas.

O *carrilhão do despertar* pode ser enganado por criaturas disfarçadas. Ele realiza testes ativos de Percepção com +10 de modificador.

Chave Mestra — Nível 10

Esta chave ornamental de marfim abre fechaduras com facilidade.

Item Maravilhoso 5.000 PO

Poder (Diário): Ação Padrão. Quando o personagem toca numa porta, baú, portão ou outro objeto trancado com esta chave, ele realiza um teste de Ladinagem com +20 de bônus contra a CA necessária para abrir a fechadura.

Chocalho da Morte — Nível 8

Estilhas de ossos chacoalham dentro deste instrumento de contas negras, tornando seus ataques necróticos mais potentes.

Item Maravilhoso 3.400 PO

Poder (Diário ✦ Necrótico): Ação Mínima. O personagem e seus aliados a até 10 quadrados recebem +1 de bônus de poder nas jogadas de ataque e dano dos poderes com a palavra-chave necrótico. Este efeito persiste até o final do próximo turno do personagem. Sustentação mínima.

Crânio Negro — Nível 9

A escuridão aumenta em torno deste crânio ameaçador de ônix.

Item Maravilhoso 4.200 PO

Poder (Encontro ✦ Ilusão): Usando uma ação mínima, o personagem faz com que todas as fontes ativas de luz a até 10 quadrados dele sejam suprimidas até o final do encontro. As fontes de luz ativadas depois da utilização do poder funcionam normalmente.

Espelho da Oposição — Nível 20

Este pequeno espelho numa moldura elaborada reverte a lealdade de seus oponentes.

Item Maravilhoso 125.000 PO

Poder (Diário ✦ Encanto): Ação Padrão. O personagem deve erguer este espelho na direção de um inimigo a até 5 quadrados e realizar um ataque contra ele: À distância 5; +23 vs. Vontade; até o final do próximo turno do usuário, o alvo considera seus aliados como inimigos e seus inimigos como aliados. Ele desfere ataques de oportunidade contra seus antigos aliados mas não contra o personagem e os aliados dele. Usando uma ação livre no turno do alvo, o personagem pode comandá-lo a realizar um ataque básico (o alvo usa sua própria ação padrão do turno) contra qualquer alvo à escolha do usuário. Não é possível ordenar que o alvo utilize qualquer um de seus demais poderes.

Faca do Êxodo — Nível 12

Esta lâmina negra incorpórea surge para cortar paredes sólidas.

Item Maravilhoso 13.000 PO

Poder (Diário): Ação Padrão. Quando o personagem utiliza a *faca do êxodo* para traçar uma porta em um objeto sólido, ela abre um portal para um espaço extradimensional vazio com 4 quadrados de largura, 4 de altura e 4 de profundidade.

Enquanto a porta permanecer aberta, qualquer um é capaz de entrar, enxergar ou afetar o espaço extradimensional. Apenas as criaturas no interior do espaço conseguem abrir ou fechar a porta (usando uma ação mínima). Depois que o espaço for fechado, a porta se torna invisível para qualquer um que esteja fora do espaço extradimensional. As criaturas do lado de dentro da porta fechada conseguem enxergar o lado de fora, mas as de fora não enxergam o interior. As criaturas de um lado da porta fechada não conseguem afetar as que estiverem do outro lado.

O espaço extradimensional persiste por 8 horas. Quaisquer criaturas que ainda estiverem do lado de dentro quando o efeito se encerrar reaparecem no espaço vazio desocupado mais próximo do lado de fora da porta.

Ferramenta Silenciosa — Nível 2

Esta ferramenta de aspecto mundano abafa os ruídos produzidos enquanto você trabalha.

Item Maravilhoso 520 PO

Propriedade: Quando empregada na tarefa para a qual foi projetada, a *ferramenta silenciosa* concede ao usuário +5 de bônus de poder nos testes de Furtividade enquanto o personagem estiver usando as ferramentas. Qualquer tipo de ferramenta mundana – um machado de lenhador, um pé de cabra, um arpéu, um martelo, uma pá e assim por diante – pode ter uma versão silenciosa. Por exemplo, *um pé de cabra silencioso* poderia auxiliar nas tentativas de abrir uma porta trancada sem despertar o monstro que está dormindo do outro lado, enquanto um *arpéu silencioso* tem menos chance de ser ouvido pelos guardas nas proximidades.

Esta propriedade pode ser aplicada apenas a ferramentas mundanas. Ela não pode ser colocada em armas, roupas, joias ou outros objetos mundanos.

Ferramentas de Ladrão Independentes — Nível 11

As gazuas, chaves, pinças e limas que constituem este conjunto de ferramentas de ladrão se movem pelo ar e operam sob seu comando mental.

Item Maravilhoso 9.000 PO

Propriedade: Como um conjunto normal de ferramentas de ladrão, este item concede +2 de bônus nos testes de Ladinagem para abrir fechaduras ou desarmar armadilhas.

Poder (Diário): Como parte da ação necessária para realizar um teste de Ladinagem, o personagem pode estar a até 5 quadrados do objeto (mas ainda precisa ter linha de visão).

Fragrância de Autoridade — Nível 12

Esta garrafa de alabastro opaco periodicamente renova um perfume sutil capaz de influenciar as reações alheias.

Item Maravilhoso 13.000 PO

Poder (Diário): Ação Padrão. O personagem aplica o perfume em si mesmo ou em um de seus aliados adjacentes. O alvo recebe +2 de bônus de poder nos testes de Blefe, Diplomacia ou Intimidação (à escolha do alvo) durante 1 hora.

Fumaça Engarrafada — Nível 17

Esta garrafa de latão é quente ao toque e libera uma nuvem de cinzas e fumaça ao ser aberta.

Item Maravilhoso 65.000 PO

Poder (Diário ✦ Flamejante, Zona): Ação Padrão. Quando o personagem abre a garrafa, uma fumaça quente preenche uma explosão contígua 3 até o final do próximo turno dele. Esta zona de fumaça concede ocultação a todas as criaturas dentro dela. Qualquer criatura além do personagem que começar seu turno dentro da área sofre 2d6 de dano flamejante.

Sustentação Mínima: O personagem deve estar a até 10 quadrados da zona para sustentá-la.

Gabinete Invulnerável — Nível 15

Este estojo liso de metal protege seu conteúdo de tudo, exceto os danos mais devastadores.

Item Maravilhoso 25.000 PO

Propriedade: O *gabinete invulnerável* pode armazenar um item do tamanho de um livro grande. Ele se abre facilmente ao simples toque de alguém que deseje acesso ao seu conteúdo, mas caso contrário, permanece fechado apesar de quaisquer forças externas que possam estar agindo sobre ele. O estojo tem resistência 30 contra todos os tipos de dano, 100 pontos de vida e regenera 10 pontos de vida por hora. Enquanto o estojo tiver pelo menos 1 ponto de vida, qualquer item em seu interior está imune a dano.



Gema da Recordação Auditiva — Nível 16

Esta pedra de quartzo bruto ecoa com vozes tênues quando colocado junto ao ouvido.

Item Maravilhoso 45.000 PO

Poder (Sem Limite): Ação Padrão. O personagem pode ativar este poder para registrar todas as palavras proferidas por uma criatura a até 20 quadrados dele. Ele pode encerrar a transcrição usando uma ação livre. A geme consegue registrar até 12 horas de discurso antes de esgotar sua capacidade.

Gema Poliglota — Nível 6

Esta joia intrincadamente lapidada guarda os segredos da linguagem em suas várias facetas.

Item Maravilhoso 1.800 PO

Propriedade: Cada *gema poliglota* contém o conhecimento de um idioma, escolhido no momento da criação do item. Enquanto mantiver a pedra consigo, o personagem é capaz de falar, ler e escrever fluentemente nessa língua.

Se um personagem levar mais de uma *gema poliglota* consigo, nenhuma delas funciona.

Especial: Uma *gema poliglota* só pode ser programada com um idioma conhecido por seu criador.

Giz Eterno — Nível 1

Vândalos, estudiosos e exploradores apreciam a longevidade mágica deste toco de giz.

Item Maravilhoso 360 PO

Propriedade: Um *giz eterno* jamais quebra nem se gasta com o uso. Qualquer coisa escrita ou desenhada com este giz não pode ser apagada por ninguém, exceto o artista ou autor original, durante uma semana. É possível criar *giz eterno* de qualquer cor.

Harpa Harmoniosa — Nível 9

Os tons melodiosos deste instrumento fortificam seus sentidos e sua mente.

Item Maravilhoso 4.200 PO

Poder (Diário): Ação Padrão. Quando o personagem afina esta harpa, ele e seus aliados a até 10 quadrados podem fazer um teste de resistência contra um efeito com a palavra-chave encanto ou medo que possa ser encerrado por um teste de resistência. O personagem e os aliados afetados também recebem resistência 10 vs. psíquico até o final do próximo turno do usuário.

RYAN BARGER

Imã da Terra — Nível 18

Quando arremessado ao chão, esta pedra metálica lisa o atinge com tal força que derruba do céu as criaturas voadoras.

Item Maravilhoso 85.000 PO

Poder (Diário): Ação Padrão. O personagem arremessa a pedra no chão em seu próprio quadrado e realiza um ataque: Explosão contígua 5; contra criaturas com deslocamento de voo: +23 vs. Fortitude; o alvo não pode voar ou pairar até o começo do seu próximo turno. Se estiver voando quando for atingido, o alvo cai.

Jarra do Vapor — Nível 7

Este jarro de cerâmica é quente ao toque. Quando aberto, ele cria uma nuvem de fumaça que preenche a área ao seu redor.

Item Maravilhoso 2.600 PO

Poder (Diário ✦ Zona): Ação Padrão. Quando o personagem abre a tampa da jarra, vapor quente preenche uma explosão contígua 1 até o final do próximo turno dele. Esta zona de vapor concede ocultação para todas as criaturas em seu interior. Qualquer criatura que não seja o personagem que começar seu turno dentro da zona sofre 1d6 de dano flamejante. Sustentação mínima; o personagem deve estar a até 10 quadrados da zona.

Joia do Poder — Nível 5

Energia mágica pulsa no interior desta joia maravilhosa, permitindo que você utilize novamente um poder já acionado.

Item Maravilhoso 1.000 PO

Poder (Diário): Ação Mínima. Este poder permite que o personagem recupere a utilização de um poder por encontro de nível 1 a 3.

Especial: O personagem deve ter atingido pelo menos um marco durante o dia para ativar este item.

Lâmpada do Discernimento — Nível 5

Esta lanterna de aspecto simples concede aos indivíduos iluminados por sua luz a capacidade de enxergar quaisquer mentiras.

Item Maravilhoso 1.000 PO

Propriedade: Esta lanterna emana luz normalmente num raio de 10 quadrados, mas nunca precisa ser acesa ou recarregada. O personagem e seus aliados dentro da área iluminada recebem +1 de bônus de poder nos testes de Intuição e Percepção.

Lanterna da Revelação — Nível 16

A luz desta lanterna revela até mesmo os inimigos mais bem escondidos.

Item Maravilhoso 45.000 PO

Propriedade: Esta lanterna emana luz normalmente num raio de 10 quadrados, mas nunca precisa ser acesa ou recarregada.

Poder (Diário): Ação Mínima. Este poder cria uma explosão contígua 10 que cobre todas as criaturas dentro da área com partículas luminosas (TR encerra). As criaturas afetadas não recebem o benefício de ocultação ou invisibilidade.

Lanterna Flutuante — Nível 3

Esta lanterna de prata paira no ar sob seu controle.

Item Maravilhoso 680 PO

Propriedade: Esta lanterna nunca precisa ser acesa ou recarregada. Quando o personagem a solta, ela continua flutua no ar onde foi deixada. Se uma força superior a 1 kg for aplicada sobre ela, ela cai.

Poder (Sem Limite): Ação Mínima. Enquanto estiver segurando a *lanterna flutuante* ou estiver adjacente a ela, o personagem pode ajustá-la para luz plena (10 quadrados de raio), penumbra (5 quadrados de raio) ou desligá-la.

Poder (Sem Limite): Ação de Movimento. A última criatura a segurar a lanterna pode comandá-la mentalmente a se deslocar até 10 quadrados em qualquer direção, desde que ela não fique a mais de 10 quadrados do indivíduo.

Lentes de Leitura — Nível 7

Segurar esta lente contra os olhos permite que você leia até mesmo os alfabetos mais complexos e os idiomas mais obscuros.

Item Maravilhoso 2.600 PO

Poder (Diário): Ação Padrão. O personagem pode ativar este poder quando estiver examinando textos escritos num idioma desconhecido. Durante 1 hora, ele consegue ler nesse idioma desde que esteja segurando as lentes de leitura.

Especial: O personagem pode ativar as lentes de leitura em vez de gastar os componentes necessários para o ritual Compreender Idioma.

Lentes do Discernimento — Nível 10

Estas lentes revelam informações úteis a respeito de uma criatura que você está observando.

Item Maravilhoso 5.000 PO

Poder (Encontro): Ação Mínima. O personagem deve segurar a lente na direção de uma criatura em sua linha de visão. Até o começo do seu próximo turno, ele recebe +10 de bônus de poder nos testes de conhecimento de monstros realizados para identificar a criatura.

Leque dos Quatro Ventos — Nível 8

Um farfalhar deste leque envia uma rajada de ar contra um inimigo.

Item Maravilhoso 3.400 PO

Poder (Diário): Ação Padrão. O personagem agita o leque no ar e realiza um ataque contra uma criatura Grande ou menor: À distância 5; +13 vs. Fortitude; o alvo é empurrado 2 quadrados. Até o começo do próximo turno do personagem, sempre que o alvo se aproximar do personagem, ele tem que gastar 1 quadrado adicional de deslocamento. Sustentação padrão. Se o personagem encerrar seu turno a mais de 5 quadrados do alvo, o efeito se encerra.

Mão Mumificada — Nível 27

Esta mão encarquilhada permite que você desfrute dos benefícios de um terceiro anel.

Item Maravilhoso 1.625.000 PO

Propriedade: A *mão mumificada* pode usar um anel que concede normalmente seus benefícios ao personagem. Enquanto estiver com a *mão mumificada*, o usuário recebe os benefícios e pode utilizar os poderes de um anel colocado nos dedos dela. Se dois ou mais anéis forem colocados na *mão mumificada*, nenhum deles funciona. O personagem não pode usar mais de um destes itens simultaneamente.

Mapa da Orientação — Nível 9

Ao desdobrar esta folha de pergaminho, uma tinta de sépia se espalha por sua superfície detalhando seus arredores.

Item Maravilhoso 4.200 PO

Propriedade: Enquanto estiver aberto, este mapa reproduz automática e continuamente uma área de 30 m em todas as direções. Ele só consegue reproduzir aquilo que o personagem viu pessoalmente, portanto, objetos invisíveis, armadilhas não percebidas, portas secretas e áreas desconhecidas não aparecem no mapa. Ilusões são reproduzidas fielmente a menos que o personagem as tenha identificado como tal. Criaturas não são mostradas no mapa a menos que adotem a forma de objetos (por exemplo, uma gárgula em *forma de pedra* ou um saqueador do vento terroso disfarçado como uma pilha de rochas) e não tenham sido reconhecidas pelo que realmente são.

O mapa mostra a área num raio de 30 m por definição, mas é possível comandá-lo mentalmente para se aproximar ou para mostrar quaisquer áreas exploradas nas últimas 24 horas (uma ação mínima).

O *mapa da orientação* se apaga automaticamente e recomeça a desenhar quando o personagem realiza um descanso prolongado, a menos que seja instruído a não fazê-lo.

Mortalha da Proteção — Nível 2

Este véu diáfano parece incorpóreo. Contudo ao ser colocado sobre um aliado moribundo, ele concede uma defesa mais forte que o aço.

Item Maravilhoso 520 PO

Poder (Diário): Ação Padrão. Quando o personagem coloca a *mortalha da proteção* sobre uma criatura adjacente que estiver morrendo, ela adquire resistência 20 contra todos os tipos de dano. Este efeito persiste até que a criatura recupere a consciência ou morra, ou até que o véu seja removido (uma ação padrão).

Mortalha do Renascimento — Nível 7

Este véu de gaze branca fornece proteção e força física a um aliado moribundo.

Item Maravilhoso 2.600 PO

Poder (Diário): Ação Padrão. Quando o personagem coloca a *mortalha do renascimento* sobre um de seus aliados adjacentes que estiver morrendo, o aliado adquire resistência 20 contra todos os tipos de dano e +2 de bônus de poder nos testes de resistência contra a morte. Este efeito persiste até que a criatura recupere a consciência ou morra, ou até que o véu seja removido (uma ação padrão).

Olho de Rubi Vigilante — Nível 6

Esta gema escarlate incrustada em ouro e prata amplifica seus rituais de proteção.

Item Maravilhoso 1.800 PO

Propriedade: Enquanto estiver empunhando esta gema, qualquer teste de perícia realizado como parte da execução de um ritual de proteção recebe +2 de bônus de poder.

Especial: O *olho de rubi vigilante* pode ser usado como foco nos rituais de proteção que permitem um foco (como *olho do alarme*). Como de costume, o valor do *olho de rubi vigilante* deve atender ao requisito de custo do foco do ritual.

Osso da Explosão da Morte — Nível 19

Este osso completamente marcado por runas tem o poder de atordoar temporariamente os mortos-vivos.

Item Maravilhoso 105.000 PO

Poder (Diário): Ação Padrão. O personagem realiza ataque: Explosão contígua 5; contra mortos-vivos; +22 vs. Vontade; o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do personagem ou até ser atacado.

Pá Dourada — Nível 14

Esta pá mágica limpa instantaneamente um trecho de terra, gelo ou areia, criando um trincheira profunda.

Item Maravilhoso 21.000 PO

Poder (Diário): Ação Padrão. O personagem pode enfiar a espada dourada no chão para criar um fosso que abrange todos os quadrados numa rajada contígua 2,3 ou 4 (à escolha do personagem). O fosso tem 2 quadrados de profundidade. Ele só pode se formar numa área de terra, gelo ou areia. Qualquer criatura que estiver no chão e cujo espaço coincida completamente com os limites do fosso cai a menos que obtenha sucesso num teste de resistência para se equilibrar (consulte Queda, *LdJ* 284).

Pederneira do Caçador — Nível 2

Esta pedra de isqueiro levanta fagulhas capazes de acender uma chama mágica.

Item Maravilhoso 520 PO

Poder (Diário ✦ Ilusão): Ação Padrão. O personagem pode usar esta pederneira para acender uma fogueira. A chama arde sem produzir fumaça ou som. A luz da fogueira mágica é invisível para quem está a mais de 10 quadrados dela, embora as criaturas e objetos dentro da área possam ser vistos normalmente por criaturas com uma visão adequada às condições de luz ambiente. A fogueira é normal em todos os demais aspectos. O fogo persiste por 12 horas (sem necessidade de colocar mais lenha) ou até ser apagado de forma usual.

A pederneira também pode ser usada para acender lanternas e outras chamas normalmente, sem gerar efeitos mágicos.



Pedra do Inimigo — Nível 12

Este ímã é preso a uma corrente e quando direcionado a um inimigo, concede ao usuário a compreensão das fraquezas do alvo.

Item Maravilhoso 13.000 PO

Poder (Sem Limite): Ação Mínima. O personagem escolhe uma criatura em sua linha de visão. Ele descobre todas as vulnerabilidades do alvo, assim como sua defesa mais baixa.

Pena do Mestre Espião — Nível 10

Esta pena ornamental é capaz de registrar e reproduzir magicamente qualquer texto ou ilustração.

Item Maravilhoso 5.000 PO

Poder (Sem Limite): Ação Padrão. O personagem passa a *pena do mestre espião* sobre um texto ou ilustração equivalente a uma única página de pergaminho. A imagem ou texto fica registrada magicamente para ser reproduzida posteriormente. Se outra página for registrada com a pena, a primeira se perde.

Poder (Sem Limite): Ação Padrão. O personagem aponta a *pena do mestre espião* para uma folha de pergaminho ou papel e emite um comando mental para que ela reproduza a última ilustração ou texto registrado. Não importa o material original (carvão sobre papel, runas esculpidas em pedra, etc.), a reprodução é feita a tinta normal.

Especial: A reprodução criada pela pena é de qualidade perfeita, mas não registra propriedades mágicas. Por exemplo, não é possível executar um ritual a partir de um pergaminho registrado e copiado com a *pena do mestre espião* e ela não consegue copiar poderes ou rituais do grimório de um mago.

Pó da Criação — Nível 18

Esta garrafa transparente periodicamente renova um suprimento de areia dourada que pode se transformar em qualquer objeto.

Item Maravilhoso 85.000 PO

Poder (Diário ✦ Conjuração): Ação Padrão. Quando o personagem lança um punhado deste pó no ar, ele assenta na forma de qualquer objeto mundano não-mágico com peso de até 12,5 kg. O objeto é completamente funcional, apresenta um brilho tênue e irradia magia que pode ser detectada com um teste de Arcanismo (CD 24). O objeto persiste por 24 horas ou até que o personagem deseje que ele volte a ser pó (usando uma ação mínima).

Pó da Intuição Arcana — Nível 8

Esta algibeira de laminado periodicamente renova um suprimento de um pó metálico que o deixa mais sensível aos efeitos arcanos.

Item Maravilhoso 3.400 PO

Poder (3/Dia): Ação Padrão. O personagem joga uma pitada do pó no ar ao seu redor. Ele adquire a habilidade de detectar magia por 5 minutos, mesmo se não for treinado em Arcanismo. Ele também recebe +2 de bônus de poder nos testes de Arcanismo para identificar uma conjuração ou zona, um efeito mágico ou sentir a presença de magia (veja a descrição da perícia Arcanismo, *LdJ* 181).

Uma bolsa de *pó da intuição arcana* pode ser usado três vezes por dia.

Pó do Banimento — Nível 25

O pó escarlate periodicamente renovado por esta algibeira de couro vermelho é capaz de banir uma criatura para uma prisão flamejante.

Item Maravilhoso 625.000 PO

Poder (Diário): Ação Padrão. O personagem lança um punhado deste pó numa criatura adjacente. Ele realiza um ataque: Corpo a corpo 1; +28 vs. Vontade; o alvo é banido para um local flamejante do Caos Elemental, onde fica atordoada e sofre 10 de dano flamejante contínuo. Um teste de resistência encerra os dois efeitos e devolve o alvo à sua localização original ou ao espaço desocupado mais próximo.

Pó do Desencantar — Nível 10

O pó prateado cintilante periodicamente renovado no interior desta algibeira de couro é capaz de suprimir efeitos mágicos.

Item Maravilhoso 5.000 PO

Poder (Diário): Ação Padrão. O personagem joga uma pitada deste pó num objeto ou efeito mágico adjacente e realiza um ataque de Destreza vs. Reflexos. Se estiver atacando um objeto em posse de uma criatura, ele deve fazer o ataque contra a defesa da criatura. Se estiver atacando um objeto desassistido ou um efeito mágico, ele faz o ataque contra uma defesa de Reflexos de 10 + o nível do objeto ou efeito. Se obtiver sucesso, o objeto ou efeito fica inerte (TR encerra). Um item mágico perde suas propriedades e seu bônus de melhoria e seus poderes não podem ser ativados. Um efeito mágico fica suprimido.

Especial: O personagem pode usar uma dose de *pó do desencantamento* no lugar do componente exigido pelo ritual Desencantar Item Mágico.

THOMAS DENMARK

Rédeas da Conjuração — Nível 4

Esta simples rédea de couro conjura uma montaria mágica para seu uso.

Item Maravilhoso 840 PO

Poder (Diário ✦ Conjuração): Usando uma ação padrão, o personagem conjura um cavalo de montaria (*MM* 47) num espaço adjacente. A rédea se transforma nos freios e na sela da montaria. O cavalo serve ao personagem, obedecendo a suas ordens da melhor forma que puder, embora não ataque, mesmo para se defender. O cavalo desaparece depois de 12 horas ou se for reduzido a 0 ponto de vida ou menos.

Rédeas Encantadas — Nível 5

Feito de prata trançada e couro negro, estas rédeas podem ajudar a domar até mesmo os animais mais ferozes.

Item Maravilhoso 1.000 PO

Propriedade: Estas rédeas se ajustam para servir em qualquer animal natural Pequeno, Médio ou Grande. Todos os testes de Natureza para adestrar um animal natural que estiver usando as *rédeas encantadas* recebe +2 de bônus de item.

Saco de Dormir Repousante — Nível 1

Um descanso prolongado neste saco mágico de dormir concede vitalidade adicional.

Item Maravilhoso 360 PO

Poder (Diário): Ação Padrão. O personagem pode ativar este poder quando completa um descanso prolongado no *saco de dormir repousante*. Ele recebe 1d8 ponto de vida temporários que persistem até serem perdidos ou até que o usuário realize outro descanso (breve ou prolongado).

Soldado Fantasma — Nível 7

Esta pequena estatueta é esculpida na forma de um guerreiro e pode ser usada para invocar uma ilusão em tamanho natural desse soldado para distrair seus inimigos num combate.

Item Maravilhoso 2.600 PO

Poder (Diário ✦ Ilusão): Ação Mínima. O personagem precisa empunhar a estatueta para utilizar este poder. Um soldado ilusório surge num espaço desocupado adjacente ao personagem ou um de seus aliados a até 5 quadrados. O soldado é considerado como um aliado do usuário e pode ser usado para flanquear inimigos, mas ele não ataca.

O soldado ilusório tem as mesmas defesas do personagem e 1 ponto de vida, mas ele não sofre dano de ataques fracassados. Uma vez por rodada, o usuário pode usar uma ação mínima para fazer com que o soldado percorra um número de quadrados igual ou menor que o seu deslocamento. O soldado ilusório persiste até o final do encontro ou durante 5 minutos.

Solitário (Água-Marinha) — Nível 16

Este cristal multifacetado azul-esverdeado permite que você intensifique seus ataques contra os inimigos.

Item Maravilhoso 45.000 PO

Poder (Encontro): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém um sucesso decisivo durante seu turno. Ele realiza um ataque básico contra o alvo do sucesso decisivo.

Especial: O personagem não pode utilizar o poder de mais de um *solitário* por encontro.

Solitário (Celeste) — Nível 21

Este cristal bruto azul lhe concede a capacidade de desprezar os efeitos persistentes durante o combate.

Item Maravilhoso 225.000 PO

Poder (Encontro): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém um sucesso decisivo durante seu turno. Ele realiza um teste de resistência contra cada efeito que estiver ativo sobre ele e que possa ser encerrado desta forma.

Especial: O personagem não pode utilizar o poder de mais de um *solitário* por encontro.

Solitário (Cinabre) — Nível 6

Este cristal vermelho pontudo amplia sua resistência quando você atinge os seus inimigos com dureza.

Item Maravilhoso 1.800 PO

Poder (Encontro): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém um sucesso decisivo durante seu turno. Ele realiza um teste de resistência contra um efeito que possa ser encerrado desta forma.

Especial: O personagem não pode utilizar o poder de mais de um *solitário* por encontro.

Solitário (Citrino) — Nível 11

Este cristal amarelo irregular canaliza poder de cura até você durante o combate.

Item Maravilhoso 9.000 PO

Poder (Encontro ✦ Cura): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém um sucesso decisivo durante seu turno. Ele pode gastar um pulso de cura.

Especial: O personagem não pode utilizar o poder de mais de um *solitário* por encontro.

Solitário (Violeta) — Nível 26

Este cristal roxo irregular permite que você continue um ataque bem sucedido.

Item Maravilhoso 1.125.000 PO

Poder (Encontro): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando obtém um sucesso decisivo durante seu turno. Ele recebe 1 ponto de ação que deve ser gasto até o final do turno. Isso não conta para o limite normal de um ponto de ação por encontro.

Especial: O personagem não pode utilizar o poder de mais de um *solitário* por encontro.

Taça da Pureza — Nível 10

Esta bacia simples de cerâmica é capaz de purificar alimentos e bebidas.

Item Maravilhoso 5.000 PO

Poder (Diário): Ação Padrão. Quando o personagem coloca alimentos ou bebidas na *taça da pureza*, eles são purificados de venenos e doenças de nível 10 ou inferior.

Talismã da Ação Abundante — Nível 28

Este talismã simples de metal permite que você fuja ou derrote seus inimigos.

Item Maravilhoso 2.125.000 PO

Poder (Encontro): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder durante o seu turno. Ele pode gastar um ponto de ação (se tiver um) mesmo que já tenha gasto um durante o encontro. O usuário deve empunhar o talismã para gastar o segundo ponto de ação.

Talismã da Sorte — Nível 15

Este pequeno talismã de ouro renova um item mágico ou fortalece a saúde, os ataques e as defesas do usuário, alternadamente.

Item Maravilhoso 25.000 PO

Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem deve gastar um ponto de ação para utilizar este poder. Depois disso, ele joga 1d20 e adiciona 1 ao resultado para cada marco atingido durante o dia. O resultado total determina o(s) efeito(s) do poder:

1–9: O personagem perde 1 pulso de cura ou, se não possuir pulsos de cura, sofre dano igual a um quarto do seu máximo de pontos de vida. Até o final do encontro, ele recebe uma utilização adicional diária de poder de um item mágico em seu poder (à sua escolha, mas não o *talismã da sorte*). Além disso, ele renova a utilização do poder do talismã.

10–19: O personagem recupera um pulso de cura gasto e recebe +1 de bônus de poder nas jogadas de ataque e em todas as defesas até o final do seu próximo turno.

20 ou mais: Como 10–19 e o personagem renova a utilização do poder do talismã.

Tambor do Pânico — Nível 13

Coberta com a pele de uma hiena risonha demoníaca, este tambor causa pavor no coração dos inimigos.

Item Maravilhoso 17.000 PO

Poder (Diário ✦ Medo): Ação Mínima. Quando toca o tambor, o personagem e seus aliados a até 10 quadrados recebem +2 de bônus de poder nas jogadas de ataque e dano dos poderes com a palavra-chave medo. Este efeito persiste até o final do próximo turno do personagem. Sustentação mínima.

Trombeta da Inimizade dos Mortos-Vivos — Nível 17

O som perturbador desta trombeta de ossos força os mortos-vivos a se voltarem contra seus próprios aliados.

Item Maravilhoso 65.000 PO

Poder (Diário ✦ Encanto): Ação Padrão. Quando toca a trombeta, o personagem realiza um ataque: Explosão contígua 5; contra mortos-vivos; +20 vs. Vontade; o próximo ataque do alvo é contra um de seus próprios aliados adjacentes. Se não houverem aliados adjacentes, ele realiza uma investida contra seu aliado mais próximo. Se não puder atacar ou realizar uma investida, o alvo se afasta do personagem, percorrendo seu deslocamento.

Trombeta da Invocação — Nível 7

Esta tromba de batalha de aço alerta até mesmo os aliados que você não consegue enxergar.

Item Maravilhoso 2.600 PO

Poder (Encontro): Ação Padrão. Quando o personagem toca a trombeta, todas as criaturas a até 1,5 km conseguem ouvir seu chamado. Os aliados do usuário dentro deste alcance despertam se estiverem dormindo e sabem instantaneamente a localização atual do personagem, seu total de pontos de vida e quaisquer efeitos que estejam ativos sobre ele.

Trombeta Explosiva — Nível 17

Este trompa de caça decorada com adamante libera um trovão poderoso quando tocada.

Item Maravilhoso 65.000 PO

Poder (Diário ✦ Trovejante): Ação Padrão. Quando soa a trombeta, o personagem realiza um ataque: Explosão contígua 5; +19 vs. Fortitude; 2d10 de dano trovejante e o alvo fica pasmo e surdo até o final do seu próximo turno. Fracasso: Metade do dano e o alvo fica surdo até o final do seu próximo turno. Se o usuário obtiver um sucesso decisivo, o alvo também é empurrado 1 quadrado e fica derrubado.

Vela do Ocultamento — Nível 7

Esta vela arde sem se consumir, criando um tênue halo de luz que ajuda a camuflá-lo de seus inimigos.

Item Maravilhoso 2.600 PO

Propriedade: Esta vela emana penumbra num raio de 2 quadrados, mas nunca é consumida. A luz plena no raio afetado é reduzida a penumbra.

Poder (Diário ✦ Ilusão): Ação Padrão. Quando o personagem acende a *vela do ocultamento*, ela gera uma ilusão na área iluminada. As criaturas no interior da aura ficam invisíveis para as que estiverem do lado de fora, embora os demais objetos pareçam normais. O som (inclusive a fala) no interior da aura também são inaudível para quem está do lado de fora. As criaturas no interior da área não são afetadas pela ilusão e enxergam umas às outras normalmente. Os demais sentidos não são afetados pela *vela do ocultamento*. Por exemplo, uma criatura com sentido sísmico pode localizar os personagens dentro da área normalmente. Da mesma forma, se os personagens dentro da área moverem os objetos ao seu redor, isso também pode ser percebido.

A vela queima durante 8 horas ou até ser movida ou apagada (usando uma ação mínima). Se qualquer personagem no interior da área da ilusão realizar um ataque, a vela se apaga automaticamente.

Vela dos Ventos — Nível 14

Runas elementais correm ao longo de toda essa excelente vela de tecido azul, que se infla ao seu próprio vento quando içada.

Item Maravilhoso 21.000 PO

Propriedade: Esta vela concede +2 de bônus de item à velocidade por hora de qualquer veleiro no qual for instalada.

Estandartes de Batalha

Um estandarte de batalha é uma bandeira mágica hasteada durante o combate. A zona de energia mística criada por um estandarte de batalha concede benefícios aos aliados do portador ou atrapalha seus inimigos. A magia de um estandarte de batalha permite que ele seja hasteado em qualquer superfície sólida que não seja terreno acidentado, até mesmo terrenos rochosos ou um piso de pedra. O personagem e seus aliados podem hastear qualquer número de estandartes de batalha simultaneamente, até mesmo no mesmo quadrado, embora eles não ocupam o quadrado.

Enquanto estiver hasteado, o estandarte de batalha tem resistência 50 contra todos os tipos de dano.

ESTANDARTES DE BATALHA

Nvl	Nome	Preço (PO)
2	Estandarte de Batalha da Honra	520
3	Estandarte de Batalha da Cura	680
4	Estandarte de Batalha do Poder	840
16	Estandarte de Batalha da Legião Ígnea	45.000
17	Estandarte de Batalha das Sombras	65.000
18	Estandarte de Batalha da Estratégia	85.000
19	Estandarte de Batalha dos Robustos	125.000
19	Estandarte de Batalha da Vanguarda	105.000

Estandarte de Batalha da Cura Nível 3

Esta bandeira branca é bordada com símbolos de cura que restauram a sua vitalidade e a de seus aliados.

Item Maravilhoso 680 PO

Poder (Encontro ✦ Cura, Zona): Ação Padrão. Quando o personagem hasteia o estandarte de batalha em seu espaço ou num quadrado adjacente, ele cria uma zona de energia curativa numa explosão contígua 5. Sempre que o personagem ou um de seus aliados gastar um pulso de cura dentro da zona, o personagem e seus aliados dentro da zona recuperam 1 ponto de vida.

Este efeito persiste até o final do encontro ou até que o estandarte de batalha seja removido do solo. Qualquer personagem no espaço ocupado pelo estandarte ou adjacente a ele pode retirá-lo do chão usando uma ação padrão.

Estandarte de Batalha da Estratégia Nível 18

Esta flâmula comprida tremula mesmo quando não há vento, na medida em que você transmite seus pensamentos a seus aliados.

Item Maravilhoso 85.000 PO

Poder (Encontro ✦ Zona): Ação Padrão. Quando o personagem hasteia o estandarte de batalha em seu espaço ou num quadrado adjacente, ele cria uma zona numa explosão contígua 10. O personagem e seus aliados dentro da zona adquirem a capacidade de se comunicar telepaticamente, sem chance dos inimigos ouvirem seus pensamentos. O usuário e seus aliados sabem automaticamente a posição uns dos outros e podem ativar poderes uns sobre os outros mesmo sem linha de visão.

Este efeito persiste até o final do encontro ou até que o estandarte de batalha seja removido do solo. Qualquer personagem no espaço ocupado pelo estandarte ou adjacente a ele pode retirá-lo do chão usando uma ação padrão.

Estandarte de Batalha da Honra Nível 2

Esta bandeira vermelho-sangue enfraquece a determinação daqueles que lutam contra você.

Item Maravilhoso 520 PO

Poder (Encontro ✦ Zona): Ação Padrão. Quando o personagem hasteia o estandarte de batalha em seu espaço ou num quadrado adjacente, ele cria uma zona de energia protetora numa explosão contígua 5. Os inimigos dentro da zona ficam marcados e sofrem -1 de penalidade em todas as jogadas de dano, exceto contra a criatura que os marcou.

Este efeito persiste até o final do encontro ou até que o estandarte de batalha seja removido do solo. Qualquer personagem no espaço ocupado pelo estandarte ou adjacente a ele pode retirá-lo do chão usando uma ação padrão.

Estandarte de Batalha da Legião Ígnea Nível 16

Tremulando com chamas agitadas, esta bandeira permite que você e seus aliados tenham acesso ao poder do fogo.

Item Maravilhoso 45.000 PO

Poder (Encontro ✦ Flamejante, Zona): Ação Padrão. Quando o personagem hasteia o estandarte de batalha em seu espaço ou num quadrado adjacente, ele cria uma zona numa explosão contígua 10. O personagem e seus aliados dentro da zona adquirem resistência 10 vs. flamejante e podem escolher que seus ataques causem dano flamejante em vez do tipo de dano normal.

Este efeito persiste até o final do encontro ou até que o estandarte de batalha seja removido do solo. Qualquer personagem no espaço ocupado pelo estandarte ou adjacente a ele pode retirá-lo do chão usando uma ação padrão.

Estandarte de Batalha do Poder Nível 4

Esta bandeira é marcada com runas marciais que inspiram força para você e seus aliados.

Item Maravilhoso 840 PO

Poder (Encontro ✦ Zona): Ação Padrão. Quando o personagem hasteia o estandarte de batalha em seu espaço ou num quadrado adjacente, ele cria uma zona numa explosão contígua 5. Enquanto estiverem na zona, o personagem e seus aliados recebem +1 de bônus de poder nas jogadas de dano.

Este efeito persiste até o final do encontro ou até que o estandarte de batalha seja removido do solo. Qualquer personagem no espaço ocupado pelo estandarte ou adjacente a ele pode retirá-lo do chão usando uma ação padrão.

Estandarte de Batalha dos Robustos Nível 19

Esta bandeira azul e prateada amplia a coragem e a resistência.

Item Maravilhoso 105.000 PO

Poder (Encontro ✦ Zona): Ação Padrão. Quando o personagem hasteia o estandarte de batalha em seu espaço ou num quadrado adjacente, ele cria uma zona numa explosão contígua 10. Enquanto estiverem dentro da área, o personagem e seus aliados recebem +1 de bônus de poder em todas as defesas.

Este efeito persiste até o final do encontro ou até que o estandarte de batalha seja removido do solo. Qualquer personagem no espaço ocupado pelo estandarte ou adjacente a ele pode retirá-lo do chão usando uma ação padrão.

Estandarte de Batalha das Sombras Nível 17

Esta bandeira de seda negra se torna incorpórea ao ser hasteada e um campo se sombras se espalha a partir dela, cobrindo o campo de batalha.

Item Maravilhoso 65.000 PO

Poder (Encontro ✦ Ilusão, Zona): Ação Padrão. Quando o personagem hasteia o estandarte de batalha em seu espaço ou num quadrado adjacente, ele cria uma zona de sombras numa explosão contígua 10. No interior da zona, toda luz plena é reduzida a penumbra e o personagem e seus aliados recebem visão na penumbra e +2 de bônus de poder nos testes de Furtividade.

Este efeito persiste até o final do encontro ou até que o estandarte de batalha seja removido do solo. Qualquer personagem no espaço ocupado pelo estandarte ou adjacente a ele pode retirá-lo do chão usando uma ação padrão.

Estandarte de Batalha da Vanguarda Nível 19

As runas marciais bordadas nesta bandeira vistosa concedem maior perícia em combate àqueles que se reúnem sob sua bandeira.

Item Maravilhoso 125.000 PO

Poder (Encontro ✦ Zona): Ação Padrão. Quando o personagem hasteia o estandarte de batalha em seu espaço ou num quadrado adjacente, ele cria uma zona numa explosão contígua 10. Enquanto estiverem dentro da zona, o personagem e seus aliados recebem +1 de bônus de poder nas jogadas de ataque.

Este efeito persiste até o final do encontro ou até que o estandarte de batalha seja removido do solo. Qualquer personagem no espaço ocupado pelo estandarte ou adjacente a ele pode retirá-lo do chão usando uma ação padrão.

Estatuetas de Incrível Poder

Estas estatuetas de animais são esculpidas de vários materiais diferentes e podem ser usadas para conjurar as criaturas que retratam.

Quando um personagem ativa uma estatueta, a criatura conjurada surge num espaço adjacente ao dele, desde que este seja grande o bastante para conter a criatura sem que ela tenha que se esgueirar. A criatura obedece apenas ao seu conjurador, respondendo a ordens emitidas em qualquer idioma. A criatura persiste por 8 horas ou até que o personagem use uma ação mínima para dispersá-la. Ela age na ordem de iniciativa do conjurador, que deve gastar uma ação mínima (emitindo ordens) para cada ação da criatura - que não pode exceder o número normal de ações (uma ação padrão, uma de movimento e uma mínima) durante seu turno. Se o personagem não gastar ações mínimas durante o seu turno para emitir ordens para a criatura, ela permanece no mesmo lugar sem fazer nada.

Uma criatura conjurada tem os pontos de vida, defesas e ataques indicados em seu bloco de estatísticas. Ela não tem pulsos de cura e não pode ser curada, embora ainda possa receber pontos de vida temporários. Quando é reduzida a 0 ponto de vida ou menos, a criatura conjurada desaparece e não pode ser conjurada novamente até que o personagem realize um descanso prolongado.

As criaturas conjuradas não possuem ataques básicos e portanto não podem desferir ataques de oportunidade.

Montaria: Quando uma criatura conjurada possui a palavra-chave montaria, o personagem pode cavalgá-la como se tivesse o talento Combate Montado. Enquanto estiver montado, ele pode comandar a criatura usando ações livres, embora ela ainda fique limitada ao número normal de ações. O personagem pode escolher montar na criatura no instante em que ela é conjurada.

ESTATUETAS DE INCRÍVEL PODER

Nvl	Nome	Preço (PO)
4	Cão de Ônix	840
5	Montaria de Obsidiana	1.000
8	Beemote Cauda-de-Maça de Jade	3.400
8	Cavalo-Marinho de Pérola	4.200
9	Mosca de Ébano	4.200
10	Elefante de Mármore	5.000
11	Aranha de Pedra-Sangue	9.000
11	Cabra de Marfim do Empenho	9.000
12	Leão de Ouro	13.000

Aranha de Pedra-Sangue Nível 11

Esta pequena aranha, esculpida em hematita vermelha, torna-se monstruosamente real conforme a sua vontade.

Item Maravilhoso 9.000 PO

Poder (Diário ✦ Conjuração): Ação Padrão. O personagem ativa a estatueta para conjurar uma aranha feita de pedra-sangue (consulte as estatísticas abaixo). Usando uma ação livre, o personagem pode gastar um pulso de cura ao ativar este item para conceder um número de pontos de vida temporários à criatura igual ao valor do pulso de cura do usuário.

Poder (Sem Limite): Ação Padrão. A aranha de pedra-sangue recarrega o poder *mordida venenosa*.

Aranha de Pedra-Sangue
Autômato Natural (Grande)

Iniciativa mesma do conjurador **Percepção** +7; sentido sísmico 5
PV 16; **Sangrando** 8
CA 22; **Fortitude** 21, **Reflexos** 20, **Vontade** 18
Imunidades doenças, venenoso
Deslocamento 6, escalar 6 (patas de aranha)

↓ **Mordida** (padrão; sem limite)
+13 vs. CA; 1d8+5 de dano.

↓ **Mordida Venenosa** (padrão; encontro) ✦ **Venenoso**
+13 vs. CA; 1d8+5 de dano e 5 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

Tendência Imparcial **Idiomas** –
Perícias Furtividade +14

For 20 (+10)	**Dex** 18 (+9)	**Sab** 15 (+7)
Con 18 (+9)	**Int** 1 (+0)	**Car** 10 (+5)

Beemote Cauda-de-Maça de Jade — Nível 8

Esta estatueta verde de jade retrata um fera de armadura com uma cauda repleta de cravos.

Item Maravilhoso 3.400 PO

Poder (Diário ✦ Conjuração): Ação Padrão. O personagem ativa a estatueta para conjurar um beemote cauda-de-maça que parece feito de jade (consulte as estatísticas abaixo). Usando uma ação livre, o personagem pode gastar um pulso de cura ao ativar este item para conceder um número de pontos de vida temporários à criatura igual ao valor do pulso de cura do usuário.

Poder (Sem Limite): Ação Padrão. O beemote cauda-de-maça de jade recarrega o poder *rasteira com a cauda*.

Beemote Cauda-de-Maça de Jade
Autômato Natural (Grande)

Iniciativa mesma do conjurador **Percepção** +6
PV 13; **Sangrando** 6
CA 23; **Fortitude** 23, **Reflexos** 20, **Vontade** 19
Deslocamento 5

Bordoada com a Cauda (padrão; sem limite)
Alcance 2; +14 vs. CA; 1d10+6 de dano.

Rasteira com a Cauda (padrão; encontro)
Explosão contígua 1; +12 vs. Reflexos; 1d10+6 de dano e o alvo fica derrubado se for Médio ou menor.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 22 (+10)	**Dex** 16 (+7)	**Sab** 14 (+6)
Con 18 (+8)	**Int** 2 (+0)	**Car** 6 (+2)

Cabra de Marfim do Empenho — Nível 11

Esta estatueta de marfim retrata uma cabra avançando com os chifres durante uma investida.

Item Maravilhoso 9.000 PO

Poder (Diário ✦ Conjuração): Ação Padrão. O personagem ativa a estatueta para **conjurar** uma cabra branca de porte altivo (consulte as estatísticas abaixo). Usando uma ação livre, o personagem pode gastar um pulso de cura ao ativar este item para conceder um número de pontos de vida temporários à criatura igual ao valor do pulso de cura do usuário.

Cabra de Marfim do Empenho
Autômato Natural (Médio)

Iniciativa mesma do conjurador **Percepção** +6; visão na penumbra
PV 9; **Sangrando** 4
CA 21; **Fortitude** 20, **Reflexos** 19, **Vontade** 18
Deslocamento 6

Investida do Aríete (padrão; sem limite)
+14 vs. CA; 2d6+3 de dano e o alvo é empurrado 2 quadrados e fica derrubado. Este poder pode ser usado como parte de uma investida.

Avanço da Cabra (padrão; sem limite)
+11 vs. Fortitude; o alvo é empurrado 1 quadrado e a cabra de marfim ajusta para o espaço desocupado.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 16 (+8)	**Dex** 14 (+7)	**Sab** 13 (+6)
Con 19 (+9)	**Int** 2 (+1)	**Car** 10 (+5)

Cão de Ônix — Nível 4

Esta estatueta, esculpida em ônix reflexivo, retrata um cachorro latindo.

Item Maravilhoso 840 PO

Poder (Diário ✦ Conjuração): Ação Padrão. O personagem ativa a estatueta para conjurar um cão negro (consulte as estatísticas abaixo). Usando uma ação livre, o personagem pode gastar um pulso de cura ao ativar este item para conceder um número de pontos de vida temporários à criatura igual ao valor do pulso de cura do usuário.

Poder (Sem Limite): Reação Imediata. O personagem pode ativar este poder quando é atacado por um inimigo adjacente ao cão de ônix. O cão desfere uma mordida contra o inimigo.

Cão de Ônix
Autômato Natural (Médio)

Iniciativa mesma do conjurador **Percepção** +7; visão na penumbra
PV 9; **Sangrando** 4
CA 16; **Fortitude** 15, **Reflexos** 14, **Vontade** 13
Deslocamento 8

Mordida (padrão; sem limite)
+7 vs. CA; 1d6+3 de dano.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 16 (+5)	**Dex** 14 (+4)	**Sab** 13 (+3)
Con 14 (+4)	**Int** 2 (-2)	**Car** 10 (+2)

Cavalo-Marinho de Pérola — Nível 8

Esta estatueta retrata um cavalo-marinho iridescente usando uma sela.

Item Maravilhoso 4.200 PO

Poder (Diário ✦ Conjuração): Ação Padrão. O personagem ativa a estatueta para conjurar um majestoso cavalo-marinho Grande (consulte as estatísticas abaixo). É preciso haver água nas proximidades para que o cavalo-marinho possa ser conjurado ali; caso contrário, a estatueta não pode ser ativada. Usando uma ação livre, o personagem pode gastar um pulso de cura ao ativar este item para conceder um número de pontos de vida temporários à criatura igual ao valor do pulso de cura do usuário.

Enquanto estiver cavalgando o cavalo-marinho, o personagem respira e fala normalmente mesmo debaixo d'água.

O cavalo-marinho é capaz de transportar um personagem Médio ou Pequeno pesando até 150 kg. Se um peso maior que esse for colocado sobre a criatura, ela desaparece e só pode ser conjurada novamente depois que o personagem realizar um descanso prolongado.

Cavalo-Marinho de Pérola
Autômato Natural (Grande – Aquático, Montaria)

Iniciativa mesma do conjurador **Percepção** +4
PV 14; **Sangrando** 7
CA 17; **Fortitude** 17, **Reflexos** 15, **Vontade** 13
Deslocamento natação 10

Bofetada com a Cauda (padrão; sem limite)
Alcance 2; +10 vs. CA; 2d8+4 de dano.

Investida Aquática (enquanto estiver sendo montado por um cavaleiro amigável de nível 9 ou superior) ✦ **Montaria**
O cavaleiro causa 1d10 de dano adicional quanto ataca depois que o cavalo-marinho realiza uma investida. Enquanto estiver na água, o cavaleiro também recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque contra criaturas que não possuem um deslocamento de natação.

Aquagênito
Enquanto estiver na água, o cavalo-marinho recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque contra criaturas que não possuem um deslocamento de natação.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 18 (+8)	**Dex** 15 (+6)	**Sab** 10 (+4)
Con 20 (+9)	**Int** 2 (+0)	**Car** 9 (+3)

Elefante de Mármore — Nível 10

Feita de pedra branca, esta estatueta pode se transformar em um elefante poderoso.

Item Maravilhoso 5.000 PO

Poder (Diário ✦ Conjuração): Ação Padrão. O personagem ativa a estatueta para conjurar um elefante que parece feito de mármore branco (consulte as estatísticas abaixo). Usando uma ação livre, o personagem pode gastar um pulso de cura ao ativar este item para conceder um número de pontos de vida temporários à criatura igual ao valor do pulso de cura do usuário.

O elefante de mármore é capaz de transportar uma ou mais criaturas Grandes ou menores pesando até 500 kg no total. Se um peso maior que esse for colocado sobre a criatura, ela desaparece e só pode ser conjurada novamente depois que o personagem realizar um descanso prolongado.

Elefante de Mármore
Autômato Natural (Enorme – Montaria)

Iniciativa mesma do conjurador **Percepção** +8
PV 15; **Sangrando** 7
CA 20; **Fortitude** 20, **Reflexos** 16, **Vontade** 18
Deslocamento 8

Pisotear (padrão; sem limite)
+11 vs. CA; 1d10+7 de dano e o alvo fica derrubado.

Atropelar com Investida (enquanto estiver sendo montado por um cavaleiro amigável de nível 9 ou superior) ✦ **Montaria**
Quando realizar uma investida, o elefante pode se deslocar através de espaços ocupados por criaturas Médias ou menores, realizando um ataque de *pisotear* contra a criatura. O elefante de mármore deve encerrar seu deslocamento em um espaço desocupado e seu cavaleiro pode atacar no final da investida.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 25 (+12)	**Dex** 13 (+6)	**Sab** 16 (+8)
Con 21 (+10)	**Int** 2 (+1)	**Car** 9 (+4)

Leão de Ouro — Nível 12

Esta escultura dourada e polida retrata um leão dando o bote.

Item Maravilhoso 13.000 PO

Poder (Diário ✦ Conjuração): Ação Padrão. O personagem ativa a estatueta para conjurar um leão de pelagem dourada (consulte as estatísticas abaixo). Usando uma ação livre, o personagem pode gastar um pulso de cura ao ativar este item para conceder um número de pontos de vida temporários à criatura igual ao valor do pulso de cura do usuário.

Leão de Ouro
Autômato Natural (Grande)

Iniciativa mesma do conjurador **Percepção** +14; visão na penumbra
PV 17; **Sangrando** 8
CA 23; **Fortitude** 21, **Reflexos** 22, **Vontade** 20
Deslocamento 8

Garra (padrão; sem limite)
+13 vs. CA; 1d8+4 de dano.

Acometida (padrão; sem limite)
O leão de ouro percorre 8 quadrados e desfere dois ataques com as garras contra o mesmo alvo. Se obtiver sucesso nos dois ataques, o avo é agarrado (até escapar). Este poder pode ser usado como parte de uma investida.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 18 (+10)	**Dex** 20 (+11)	**Sab** 17 (+9)
Con 17 (+9)	**Int** 2 (+2)	**Car** 10 (+6)

Montaria de Obsidiana — Nível 5

Esta estatueta de vidro vulcânico negro pode se tornar um elegante cavalo de montaria.

Item Maravilhoso 1.000 PO

Poder (Diário ✦ Conjuração): Ação Padrão. O personagem ativa a estatueta para conjurar um cavalo que parece feito de obsidiana (consulte as estatísticas abaixo). Usando uma ação livre, o personagem pode gastar um pulso de cura ao ativar este item para conceder um número de pontos de vida temporários à criatura igual ao valor do pulso de cura do usuário.

Montaria de Obsidiana
Autômato Natural (Grande – Montaria)

Iniciativa mesma do conjurador **Percepção** +9
PV 8; **Sangrando** 4
CA 17; **Fortitude** 17, **Reflexos** 14, **Vontade** 14
Deslocamento 8

Coice (padrão; sem limite)
+6 vs. CA; 1d6+5 de dano.

Arrancada (enquanto estiver sendo montado por um cavaleiro amigável de nível 9 ou superior) ✦ **Montaria**
A montaria de obsidiana concede a seu cavaleiro +5 de bônus nas jogadas de dano de uma investida.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 21 (+7)	**Dex** 14 (+4)	**Sab** 14 (+4)
Con 18 (+6)	**Int** 2 (-2)	**Car** 10 (+2)

Mosca de Ébano — Nível 9

Esta escultura de uma mosca de madeira escura pode ser usada para conjurar uma mosca enorme que você pode cavalgar.

Item Maravilhoso 4.200 PO

Poder (Diário ✦ Conjuração): Ação Padrão. O personagem ativa a estatueta para conjurar uma mosca negra gigante (consulte as estatísticas abaixo). Usando uma ação livre, o personagem pode gastar um pulso de cura ao ativar este item para conceder um número de pontos de vida temporários à criatura igual ao valor do pulso de cura do usuário.

A mosca é capaz de transportar um personagem Médio ou Pequeno pesando até 150 kg. Se um peso maior que esse for colocado sobre a criatura, ela desaparece e só pode ser conjurada novamente depois que o personagem realizar um descanso prolongado.

Mosca de Ébano
Autômato Natural (Grande – Montaria)

Iniciativa mesma do conjurador **Percepção** +5
PV 14; **Sangrando** 7
CA 18; **Fortitude** 16, **Reflexos** 16, **Vontade** 14
Deslocamento 4, voo 10, voo prolongado 15

Mordida (padrão; sem limite)
+12 vs. CA; 1d6+4 de dano.

Agilidade Aérea (enquanto estiver sendo montado por um cavaleiro amigável de nível 9 ou superior) ✦ **Montaria**
Enquanto estiver voando, a mosca de ébano concede a seu cavaleiro +1 de bônus em todas as defesas.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 14 (+6)	**Dex** 17 (+7)	**Sab** 12 (+5)
Con 16 (+7)	**Int** 2 (+0)	**Car** 6 (+2)

Bolsa de Truques

Estas bolsinhas de couro existem em várias cores, sendo que a cinza é a mais comum. Uma *bolsa de truques* pode ser usada para conjurar um animal obediente. O personagem deve gastar um pulso de cura para ativar o poder da bolsa e não receberá qualquer outro benefício por isso.

Quando ele usa o poder da *bolsa de truques* para conjurar uma criatura, ela surge num espaço desocupado a até 5 quadrados dele; o espaço deve ser grande o bastante para abrigar a criatura sem que ela precise se esgueirar. A criatura obedece apenas ao personagem e responde a ordens proferidas em qualquer idioma. Ela persiste até o final do encontro ou durante 5 minutos. A criatura conjurada age na mesma ordem de iniciativa do personagem, que deve gastar uma ação mínima (emitindo ordens) para cada ação da criatura - que não pode exceder o número normal de ações (uma ação padrão, uma de movimento e uma mínima) durante seu turno. Se o personagem não gastar ações mínimas durante o seu turno para emitir ordens para a criatura, ela permanece no mesmo lugar sem fazer nada.

A criatura conjurada é um lacaio (*MM* 282). Ela não tem pulsos de cura e não pode ser curada, embora ainda possa receber pontos de vida temporários. Quando é reduzida a 0 ponto de vida ou menos, a criatura conjurada desaparece.

Quando um objeto é colocado dentro da *bolsa de truques*, ele deixa de funcionar até que ele seja removido. Uma *bolsa de truques* usada apenas para armazenamento pode conter até 1,5 kg.

BOLSA DE TRUQUES

Nvl	Nome	Preço (PO)
8	**Bolsa de Truques Cinza**	3.400
18	**Bolsa de Truques Ferrugem**	85.000
28	**Bolsa de Truques Vermelha**	2.125.000

Bolsa de Truques Cinza — Nível 8

Esta bolsa de couro simples produz criaturinhas ferozes que você pode lançar sobre os inimigos.

Item Maravilhoso 3.400 PO

Poder (Diário ✦ Conjuração): Ação Padrão. O personagem ativa a bolsa para conjurar um lacaio Miúdo (consulte as estatísticas abaixo). Jogue 1d8 para determinar o tipo de animal conjurado e modifique suas estatísticas conforme indicado abaixo:

1: Morcego; a criatura tem deslocamento de voo 6.
2: Rato; a criatura tem visão no escuro.
3: Gato; quando a criatura atinge um alvo, ele também fica derrubado.
4: Doninha; a criatura não provoca ataques de oportunidade ao se deslocar.
5: Cobra; quando a criatura atinge um alvo, ele também sofre 2 de dano venenoso.
6: Castor; a criatura recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque.
7: Aranha; a criatura tem deslocamento de escalar 6.
8: Escorpião; quando a criatura atinge um alvo, ele também sofre 1 de dano contínuo (TR encerra).

Criatura Conjurada (Bolsa Cinza) **Lacaio de Nível 8**
Animal Natural (Miúdo)

Iniciativa mesma do conjurador **Percepção** +8; visão na penumbra
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.
CA 18; **Fortitude** 17, **Reflexos** 18, **Vontade** 16
Deslocamento 6

Mordida ou Garra (padrão; sem limite)
+11 vs. CA; 4 de dano.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 6 (+2)	**Dex** 12 (+5)	**Sab** 9 (+3)
Con 11 (+4)	**Int** 2 (+0)	**Car** 6 (+2)

Bolsa de Truques Ferrugem — Nível 18

Esta bela bolsa de couro conjura predadores que obedecem a comandos simples.

Item Maravilhoso 85.000 PO

Poder (Diário ✦ Conjuração): Ação Padrão. O personagem ativa a bolsa para conjurar um lacaio Grande (consulte as estatísticas abaixo). Jogue 1d8 para determinar tipo de animal conjurado e modifique suas estatísticas conforme indicado abaixo:

1: Urso; quando a criatura atinge um alvo com seu ataque básico corpo a corpo, ele também é agarrado (até escapar).

2: Macaco; quando a criatura atinge um alvo com seu ataque básico corpo a corpo, ele também fica pasmo (TR encerra).

3: Lobo; quando a criatura atinge um alvo com seu ataque básico corpo a corpo, ele também fica derrubado.

4: Touro; quando a criatura atinge um alvo com seu ataque básico corpo a corpo, ele também é empurrado 2 quadrados.

5: Aranha; quando a criatura atinge um alvo com seu ataque básico corpo a corpo, ele também sofre 5 de dano contínuo (TR encerra).

6: Cavalo de guerra; o cavaleiro recebe +5 de bônus nas jogadas de dano enquanto estiver montando a criatura.

7: Beemote cauda-de-maça; a criatura pode realizar um ataque básico corpo a corpo com sua cauda; Alcance 2; +21 vs. CA; 7 de dano.

8: Dragonete raivoso; quando obtém sucesso num ataque, a criatura causa 10 de dano em vez de 7.

Criatura Conjurada (Bolsa Ferrugem) **Lacaio de Nível 18**
Animal Natural (Grande)

Iniciativa mesma do conjurador **Percepção** +9; visão na penumbra
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.
CA 28; **Fortitude** 28, **Reflexos** 26, **Vontade** 24
Deslocamento 6

Mordida ou Garra (padrão; sem limite)
+21 vs. CA; 7 de dano.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 18 (+13)	**Dex** 14 (+11)	**Sab** 10 (+9)
Con 14 (+11)	**Int** 2 (+5)	**Car** 10 (+9)

Bolsa de Truques Vermelha — Nível 28

Esta linda bolsa de couro é adornada com imagens de animais – parecidos com os que ela é capaz de conjurar para lutar ao seu lado.

Item Maravilhoso 2.125.000 PO

Poder (Diário ✦ Conjuração): Ação Padrão. O personagem ativa a bolsa para conjurar um lacaio Grande ou Enorme (consulte as estatísticas abaixo). Jogue 1d8 para determinar o tipo de animal conjurado e modifique suas estatísticas conforme indicado abaixo:

1: Beemote espigos-de-sangue Grande; quando a criatura atinge um alvo com seu ataque básico corpo a corpo (cauda), ele também sofre 5 de dano contínuo (TR encerra) e fica derrubado.

2: Jiboia constritora Grande; quando a criatura atinge um alvo com seu ataque básico corpo a corpo (mordida), ele também é agarrado (até escapar).

3: Aranha de lâminas Grande; o ataque básico corpo a corpo da criatura (garras) não possui alcance, em vez disso, ele afeta todos os inimigos numa explosão contígua 1.

4: Basilisco olho-de-pedra Grande; quando a criatura atinge um alvo com seu ataque básico corpo a corpo (mordida), ele também fica imobilizado (TR encerra).

5: Wyvern Grande; a criatura tem um deslocamento de voo 8 e quando atinge um alvo com seu ataque básico corpo a corpo (cauda), ele também sofre 10 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

6: Guulvorg Enorme; quando a criatura atinge um alvo com seu ataque básico corpo a corpo (mordida), ele sofre 15 de dano, em vez de 10, e fica derrubado.

7: Górgone de ferro Grande; quando a criatura atinge um alvo com seu ataque básico corpo a corpo (chifres), o alvo é empurrado 1 quadrado. Se obtiver sucesso numa investida, causa 20 de dano em vez de 10, e o alvo é empurrado 2 quadrados.

8: Verme da Carniça Enorme; o ataque básico corpo a corpo desta criatura (mordida) tem alcance 3, e se atingir o alvo, este também é puxado 2 quadrados e fica lento (TR encerra).

Criatura Conjurada (Bolsa Vermelha) **Lacaio de Nível 28**
Animal Natural (Grande ou Enorme)

Iniciativa mesma do conjurador **Percepção** +14; visão na penumbra
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.
CA 38; **Fortitude** 38, **Reflexos** 36, **Vontade** 33
Deslocamento 6

Cauda, Chifres, Garra ou Mordida (padrão; sem limite)
Alcance 2; +31 vs. CA; 10 de dano.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 23 (+20)	**Dex** 18 (+18)	**Sab** 10 (+14)
Con 18 (+18)	**Int** 2 (+10)	**Car** 12 (+15)

ITENS CONSUMÍVEIS

Um bom aventureiro sempre leva pelo menos quatro itens na algibeira: uma poção, outra poção, mais uma poção e, finalmente, uma poção.

Embora não possuam a mesma longevidade de outros itens mágicos, os itens consumíveis são essenciais para a sobrevivência de um grupo de aventureiros. Quer eles mantenham as poções de cura distribuídas igualmente entre si, guardem um suprimento de elixires ampliadores de ataque ou carreguem um estoque de reagentes letais, todas são precauções excelentes contra os perigos inerentes da exploração de masmorras.

Esta seção é dividida em quatro subseções. Inicialmente temos as poções e elixires, com o poder de influenciar um personagem por um curto período de tempo. Em seguida vêm os amoladores, que fornecem bônus nos ataques com armas. A terceira categoria inclui uma miscelânea de itens que não são facilmente categorizáveis. Por último temos os reagentes, que fazem para outros tipos de ataque o que os amoladores fazem pelos poderes baseados em armas.

Poções e Elixires

As poções e elixires são líquidos mágicos contidos em pequenos frascos ou tubos.

Uma poção ou elixir deve ser ingerida para que seu poder funcione. Beber uma poção ou elixir geralmente requer uma ação mínima. Administrar uma poção ou elixir a uma criatura inconsciente geralmente requer uma ação padrão.

A diferença entre uma poção e um elixir é que a poção geralmente requer que a criatura gaste um pulso de cura para acionar seu poder, enquanto o elixir não. No entanto, a ingestão do elixir normalmente exige uma utilização diária de poder de item mágico (*LdJ* 226); isso não acontece com a maioria das poções.

POÇÕES E ELIXIRES

Nvl	Nome	Preço (PO)
4	Poção de Resistência	40
5	Elixir da Aptidão	50
5	Poção da Cria do Túmulo	50
5	Poção do Espírito	50
5	Poção da Reflexão	50
6	Poção do Besouro de Fogo	75
7	Elixir do Sopro de Dragão	100
7	Poção do Escudo Vital	100
7	Poção de Mimetismo	100
8	Elixir da Fortitude	125
8	Elixir da Precisão	125
8	Elixir dos Reflexos	125
8	Elixir da Vontade	125
8	Poção de Escudo da Tempestade	125
9	Poção de Regeneração	160
9	Poção de Vigor	160
10	Poção do Espírito	200
10	Poção do Kruthik	200

POÇÕES E ELIXIRES (continuação)

Nvl	Nome	Preço (PO)
10	Poção da Reflexão	200
11	Elixir da Velocidade	350
13	Elixir da Fortitude	650
13	Elixir da Precisão	650
13	Elixir dos Reflexos	650
13	Elixir da Vontade	650
14	Poção de Resistência	800
15	Elixir da Aptidão	1.000
15	Poção da Cria da Cripta	1.000
15	Poção do Espírito	1.000
15	Poção da Reflexão	1.000
16	Elixir da Invisibilidade	1.800
17	Elixir do Sopro de Dragão	2.600
17	Poção do Escudo Vital	2.600
17	Poção de Mimetismo	2.600
18	Elixir da Fortitude	3.400
18	Elixir da Precisão	3.400
18	Elixir dos Reflexos	3.400
18	Elixir da Vontade	3.400
18	Poção de Escudo da Tempestade	3.400
19	Poção de Regeneração	4.200
19	Poção de Vigor	4.200
20	Poção de Aranha	5.000
20	Poção do Espírito	5.000
20	Poção da Reflexão	5.000
21	Elixir do Voo	9.000
23	Elixir da Fortitude	17.000
23	Elixir da Precisão	17.000
23	Elixir dos Reflexos	17.000
23	Elixir da Vontade	17.000
24	Poção de Resistência	21.000
25	Elixir da Aptidão	25.000
25	Poção da Cria da Morte	25.000
25	Poção do Espírito	25.000
25	Poção da Reflexão	25.000
27	Elixir do Sopro de Dragão	65.000
27	Poção do Escudo Vital	65.000
27	Poção de Mimetismo	65.000
28	Elixir da Fortitude	85.000
28	Elixir da Precisão	85.000
28	Elixir dos Reflexos	85.000
28	Elixir da Vontade	85.000
28	Poção de Escudo da Tempestade	85.000
29	Poção de Regeneração	105.000
29	Poção de Vigor	105.000
30	Poção do Espírito	125.000
30	Poção da Reflexão	125.000

Elixir da Aptidão — Nível 5+

Este caldo doce e de cor de âmbar aprimora seus talentos inatos.

Nível 5	50 PO	Nível 25	25.000 PO
Nível 15	1.000 PO		

Elixir

Poder (Consumível): Ação Mínima. Durante 1 hora, o personagem recebe +1 de bônus de poder nos testes de uma perícia à sua escolha.
Nível 15: +3 de bônus de poder.
Nível 25: +5 de bônus de poder.

Especial: Consumir este elixir conta como uma utilização diária de poder de item mágico.

Elixir da Fortitude — Nível 8+

Seu corpo se torna mais resistente após ingerir este líquido fúcsia viscoso.

Nível 8	125 PO	Nível 23	17.000 PO
Nível 13	800 PO	Nível 28	85.000 PO
Nível 18	3.400 PO		

Elixir

Poder (Consumível): Ação Mínima. O personagem pode ativar este poder quando ingere o elixir. Uma vez durante o encontro, usando uma interrupção imediata quando é atingido por um ataque, o personagem adquire uma defesa de Fortitude de 25 contra um único ataque. Esse valor substitui a Fortitude do usuário durante o ataque.
Nível 13: Defesa de Fortitude de 30.
Nível 18: Defesa de Fortitude de 35.
Nível 23: Defesa de Fortitude de 40.
Nível 28: Defesa de Fortitude de 45.

Especial: Consumir este elixir conta como uma utilização diária de poder de item mágico.

Elixir da Invisibilidade — Nível 16

Com um gole deste líquido branco inodoro, você desaparece da vista de todos.

Elixir 1.800 PO

Poder (Consumível): Ação Mínima. O personagem ingere o elixir e fica invisível até o final do encontro ou durante 5 minutos. O efeito também se encerra se ele desferir um ataque.

Especial: Consumir este elixir conta como uma utilização diária de poder de item mágico.

Elixir da Precisão — Nível 8+

Sua pontaria se torna melhor após beber este líquido azul azedo.

Nível 8	125 PO	Nível 23	17.000 PO
Nível 13	800 PO	Nível 28	85.000 PO
Nível 18	3.400 PO		

Elixir

Poder (Consumível): Ação Mínima. O personagem pode ativar este poder quando ingere o elixir. Uma vez durante o encontro, usando uma ação livre, o personagem recebe um bônus de poder numa única jogada de ataque igual a 5 menos metade do seu nível.
Nível 13: 8 menos metade do seu nível.
Nível 18: 10 menos metade do seu nível.
Nível 23: 13 menos metade do seu nível.
Nível 28: 15 menos metade do seu nível.

Especial: Consumir este elixir conta como uma utilização diária de poder de item mágico.

Elixir da Velocidade — Nível 11

Esta infusão cor de safira crepita com energia e aumenta sua velocidade.

Elixir 350 PO

Poder (Consumível): Ação Mínima. O personagem ingere o elixir e recebe +2 de bônus de poder no deslocamento durante 1 hora.

Especial: Consumir este elixir conta como uma utilização diária de poder de item mágico.

Elixir da Vontade — Nível 8+

Sua mente torna-se mais resistente após ingerir esse líquido branco borbulhante.

Nível 8	125 PO	Nível 23	17.000 PO
Nível 13	800 PO	Nível 28	85.000 PO
Nível 18	3.400 PO		

Elixir

Poder (Consumível): Ação Mínima. O personagem pode ativar este poder quando ingere o elixir. Uma vez durante o encontro, usando uma interrupção imediata quando é atingido por um ataque, o personagem adquire uma defesa de Vontade de 25 contra um único ataque. Esse valor substitui a Vontade do usuário durante o ataque.
Nível 13: Defesa de Vontade de 30.
Nível 18: Defesa de Vontade de 35.
Nível 23: Defesa de Vontade de 40.
Nível 28: Defesa de Vontade de 45.

Especial: Consumir este elixir conta como uma utilização diária de poder de item mágico.

Elixir do Sopro de Dragão — Nível 7+

Quer seja frígido, ácido ou crepitante de energia, este líquido concede ao usuário uma rajada potente como o sopro de um dragão.

Nível 7	100 PO	Nível 27	65.000 PO
Nível 17	2.600 PO		

Elixir

Poder (Consumível ✦ Ácido, Congelante, Elétrico, Flamejante ou Venenoso): Ação Mínima. O personagem pode ativar este poder quando ingere o elixir. Até o final do encontro, o personagem adquire um poder de ataque sem limite que requer uma ação padrão para ser ativado: Explosão contígua 3; +10 vs. Reflexos; 2d6 + modificador de Constituição de dano de um tipo determinado durante a criação do elixir, dentre: ácido, congelante, elétrico, flamejante ou venenoso.
Nível 17: +20 vs. Reflexos; 3d6 + modificador de Constituição de dano.
Nível 27: +30 vs. Reflexos; 4d6 + modificador de Constituição de dano.

Especial: Consumir este elixir conta como uma utilização diária de poder de item mágico.



CHRIS SEAMAN

Elixir do Voo — Nível 21

Seus pés deixam o chão depois que você ingere esta bebida fluorescente e efervescente.

Elixir 9.000 PO

Poder (Consumível): Ação Mínima. O personagem adquire um deslocamento de voo 8 (pairar) até o final do encontro ou durante 5 minutos. Quando o efeito termina, o usuário flutua 30 m em direção ao chão. No final do movimento, se não estiver numa superfície horizontal que possa suportá-lo, o personagem cai ao chão, sofrendo o dano normalmente.

Especial: Consumir este elixir conta como uma utilização diária de poder de item mágico.

Elixir dos Reflexos — Nível 8+

Você se torna mais ligeiro após beber este líquido cor de rosa ralo.

Nível 8	125 PO	Nível 23	17.000 PO
Nível 13	800 PO	Nível 28	85.000 PO
Nível 18	3.400 PO		

Elixir

Poder (Consumível): Ação Mínima. O personagem pode ativar este poder quando ingere o elixir. Uma vez durante o encontro, usando uma interrupção imediata quando é atingido por um ataque, o personagem adquire uma defesa de Reflexos de 25 contra um único ataque. Esse valor substitui a Reflexos do usuário durante o ataque.

Nível 13: Defesa de Reflexos de 30.
Nível 18: Defesa de Reflexos de 35.
Nível 23: Defesa de Reflexos de 40.
Nível 28: Defesa de Reflexos de 45.

Especial: Consumir este elixir conta como uma utilização diária de poder de item mágico.

Poção da Cria da Cripta — Nível 15

Este líquido viscoso tem um tênue cheiro de morte, contudo revigora você contra doenças e venenos.

Poção 1.000 PO

Poder (Consumível): Ação Mínima. O personagem ingere esta poção e gasta um pulso de cura. Em vez dos pontos de vida que recuperaria normalmente, ele adquire resistência 10 vs. venenoso e resistência 10 vs. necrótico até o final do encontro. O usuário também recebe +5 de bônus de poder no próximo teste de Tolerância contra qualquer doença de nível 15 ou inferior.

Poção da Cria da Morte — Nível 25

Cinza escura e inodora, este líquido previne contra doenças e venenos.

Poção 25.000 PO

Poder (Consumível): Ação Mínima. O personagem ingere esta poção e gasta um pulso de cura. Em vez dos pontos de vida que recuperaria normalmente, ele adquire resistência 15 vs. venenoso e resistência 15 vs. necrótico até o final do encontro. O usuário também recebe +5 de bônus de poder no próximo teste de Tolerância contra qualquer doença de nível 25 ou inferior.

Poção da Cria do Túmulo — Nível 5

Este líquido roxo escuro e putrefato afasta doenças e venenos.

Poção 50 PO

Poder (Consumível): Ação Mínima. O personagem ingere esta poção e gasta um pulso de cura. Em vez dos pontos de vida que recuperaria normalmente, ele adquire resistência 5 vs. venenoso 5 e resistência 5 vs. necrótico até o final do encontro. O usuário também recebe +5 de bônus de poder no próximo teste de Tolerância contra qualquer doença de nível 5 ou inferior.

Poção da Reflexão — Nível 5+

Este líquido refrescante azul-claro amplia sua sagacidade mental e física durante um momento crítico.

Nível 5	50 PO	Nível 20	5.000 PO
Nível 10	200 PO	Nível 25	25.000 PO
Nível 15	1.000 PO	Nível 30	125.000 PO

Poção

Poder (Consumível): Ação Mínima. O personagem ingere esta poção e gasta um pulso de cura. Em vez dos pontos de vida que recuperaria normalmente, uma vez durante este encontro, usando uma ação livre, ele pode refazer uma jogada de 1d20, recebendo +1 de bônus. O usuário deve utilizar o novo resultado.

Nível 10: +2 de bônus.
Nível 15: +3 de bônus.
Nível 20: +4 de bônus.
Nível 25: +5 de bônus.
Nível 30: +6 de bônus.

Poção de Aranha — Nível 20

Este preparado de odor pungente e cor de sépia fornece a resistência das aranhas contra ferimentos e venenos.

Nível 9	160 PO	Nível 29	105.000 PO
Nível 19	4.200 PO		

Poção

Poder (Consumível): Ação Mínima. O personagem ingere esta poção e gasta um pulso de cura. Em vez dos pontos de vida que recuperaria normalmente, ele recebe 20 pontos de vida temporários e adquire resistência 10 vs. venenoso até o final do encontro.

Poção de Escudo da Tempestade — Nível 8+

Sua pele adquire reflexos metálicos ao consumir esta bebida cinza com odor de ozônio.

Nível 8	125 PO	Nível 28	85.000 PO
Nível 18	3.400 PO		

Poção

Poder (Consumível): Ação Mínima. O personagem ingere esta poção e gasta um pulso de cura. Em vez dos pontos de vida que recuperaria normalmente, uma vez durante este encontro, usando uma interrupção imediata, ele adquirir resistência 15 vs. elétrico ou resistência 15 vs. trovejante contra um único ataque.

Nível 18: Resistência 25 vs. elétrico ou resistência 25 vs. trovejante.

Nível 28: Resistência 35 vs. elétrico ou resistência 35 vs. trovejante.

Poção de Mimetismo — Nível 7+

Este líquido alaranjado amargo tem a consistência de mel e permite que você assuma um disfarce instantâneo.

Nível 7	100 PO	Nível 27	65.000 PO
Nível 17	2.600 PO		

Poção

Poder (Consumível ✦ Ilusão): Ação Mínima. O personagem ingere esta poção e gasta um pulso de cura. Em vez dos pontos de vida que recuperaria normalmente, ele altera sua aparência através de uma ilusão, parecendo-se com uma criatura humanoide específica em sua linha de visão. Ele também adquire os trajes, maneirismos, voz e padrões de fala da criatura. Este efeito persiste por 5 minutos ou até ser dissipado (usando uma ação livre). O usuário recebe +5 de bônus de poder nos testes de Blefe para se passar pela criatura que está imitando.

Nível 17: +10 de bônus.

Nível 27: +15 de bônus.

Poção de Regeneração — Nível 9+

Se estiver suficientemente ferido ao ingerir esta poção acobreada de odor metálico, você se recupera rapidamente.

Nível 9	160 PO	Nível 29	105.000 PO
Nível 19	4.200 PO		

Poção

Poder (Consumível ✦ Cura): Ação Mínima. O personagem ingere esta poção e gasta um pulso de cura. Em vez dos pontos de vida que recuperaria normalmente, ele adquire regeneração 5 até o final do encontro. Enquanto este poder estiver ativo, se o usuário não estiver sangrando no começo do seu turno, ele não recupera nenhum ponto de vida e a regeneração é suprimida até o começo do seu próximo turno.

Nível 19: Regeneração 10.

Nível 29: Regeneração 15.

Poção de Resistência — Nível 4+

A cor e o aroma desta poção variam de acordo com a resistência que ela oferece.

Nível 4	40 PO	Nível 24	21.000 PO
Nível 14	800 PO		

Poção

Poder (Consumível): Ação Mínima. O personagem ingere esta poção e gasta um pulso de cura. Em vez dos pontos de vida que recuperaria normalmente, ele adquire resistência 5 contra um tipo de dano específico até o final do encontro. O tipo de dano (ácido, congelante, elétrico, flamejante, necrótico, psíquico, trovejante ou venenoso,) é determinado no momento em que a poção é criada. O usuario só pode estar sob o efeito de uma *poção de resistência* por vez.

Nível 14: Resistência 10 contra o tipo de dano especificado.

Nível 24: Resistência 15 contra o tipo de dano especificado.

Poção de Vigor — Nível 9+

Este líquido escarlate tem efeito revigorante, embora temporário.

Nível 9	160 PO	Nível 29	105.000 PO
Nível 19	4.200 PO		

Poção

Poder (Consumível): Ação Mínima. O personagem ingere esta poção e gasta um pulso de cura. Em vez dos pontos de vida que recuperaria normalmente, ele recebe 15 pontos de vida temporários.

Nível 19: Recebe 25 pontos de vida temporários.

Nível 29: Recebe 35 pontos de vida temporários.

Poção do Besouro de Fogo — Nível 6

Seus olhos adquirem um brilho tênue e sua pele escurece e adquire uma textura quitinosa ao ingerir esta poção avermelhada e fumarenta.

Poção	75 PO

Poder (Consumível): Ação Mínima. O personagem ingere esta poção e gasta um pulso de cura. Em vez dos pontos de vida que recuperaria normalmente, ele recebe 5 pontos de vida temporários e adquire resistência 5 vs. flamejante até o final do encontro.

Poção do Escudo Vital — Nível 7+

Esta poção com gosto cítrico o protege de energias necróticas.

Nível 7	100 PO	Nível 27	65.000 PO
Nível 17	2.600 PO		

Poção

Poder (Consumível): Ação Mínima. O personagem ingere esta poção e gasta um pulso de cura. Em vez dos pontos de vida que recuperaria normalmente, uma vez durante este encontro, usando uma interrupção imediata, ele adquire resistência 15 vs. necrótico contra um único ataque.

Nível 17: Resistência 25 vs. necrótico.

Nível 27: Resistência 35 vs. necrótico.



Poção do escudo vital

Poção do Espírito — Nível 5+

Este poção com aroma de lavanda ajuda a manter o espírito vivo em seu interior.

Nível 5	50 PO	Nível 20	5.000 PO
Nível 10	200 PO	Nível 25	25.000 PO
Nível 15	1.000 PO	Nível 30	125.000 PO

Poção

Poder (Consumível): Ação Mínima. O personagem ingere esta poção e gasta um pulso de cura. Em vez dos pontos de vida que recuperaria normalmente, ele recebe +1 de bônus de poder nos testes de resistência contra morte até o final do encontro.

Nível 10: +2 de bônus de poder.
Nível 15: +3 de bônus de poder.
Nível 20: +4 de bônus de poder.
Nível 25: +5 de bônus de poder.
Nível 30: +6 de bônus de poder.

Poção do Kruthik — Nível 10

Este preparado desagradável infunde saúde e o recobre com finas placas prateadas que protegem contra o ácido.

Poção 200 PO

Poder (Consumível): Ação Mínima. O personagem ingere esta poção e gasta um pulso de cura. Em vez dos pontos de vida que recuperaria normalmente, ele recebe 15 pontos de vida temporários e adquire resistência 5 vs. ácido até o final do encontro.

Amoladores

Usando uma ação mínima, um personagem pode usar um amolador mágico em qualquer arma de combate corpo a corpo ou à distância, sendo que essa aplicação destrói o amolador.

A utilização do amolador mágico conta como uma utilização diária de poder de item mágico. Se um segundo amolador for usado na mesma arma, ele remove os efeitos do amolador anterior.

AMOLADORES

Nvl	Nome	Preço (PO)
6	Amolador de Ampliação	75
7	Amolador Congelado	100
9	Amolador Peçonhento	160
10	Amolador Cáustico	200
10	Amolador da Combustão	200
10	Amolador Tempestuoso	200
11	Amolador de Ampliação	350
16	Amolador de Ampliação	1.800
17	Amolador Congelado	2.600
19	Amolador Peçonhento	4.200
20	Amolador Cáustico	5.000
20	Amolador da Combustão	5.000
20	Amolador Tempestuoso	5.000
21	Amolador de Ampliação	9.000
26	Amolador de Ampliação	45.000
27	Amolador Congelado	65.000
29	Amolador Peçonhento	105.000
30	Amolador Cáustico	125.000
30	Amolador da Combustão	125.000
30	Amolador Tempestuoso	125.000

WILLIAM O'CONNOR

Amolador de Ampliação — Nível 6+

Esta pedra rústica de amolar concede uma melhoria mágica temporária à sua arma.

Nível 6	75 PO	Nível 21	9.000 PO
Nível 11	350 PO	Nível 26	45.000 PO
Nível 16	1.800 PO		

Amolador

Poder (Consumível): Ação Mínima. O personagem deve encostar o amolador numa arma de combate corpo a corpo ou à distância que estiver segurando. A arma recebe +2 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano até o final do encontro. Isso não altera nem o dano adicional nem quaisquer outros efeitos especiais relacionados ao sucesso decisivo.
Nível 11: +3 de bônus de melhoria.
Nível 16: +4 de bônus de melhoria.
Nível 21: +5 de bônus de melhoria.
Nível 26: +6 de bônus de melhoria.



Amolador Cáustico — Nível 10+

Esta pedra de amolar verde metálica goteja ácido quando toca uma arma.

Nível 10	200 PO	Nível 30	125.000 PO
Nível 20	5.000 PO		

Amolador

Poder (Consumível ✦ Ácido): Ação Mínima. O personagem deve encostar o amolador numa arma de combate corpo a corpo ou à distância que estiver segurando. Até o final do encontro, sempre que o usuário obtiver sucesso num ataque com esta arma, ele causa 2 de dano ácido contínuo (TR encerra).
Nível 20: 4 de dano ácido contínuo (TR encerra).
Nível 30: 6 de dano ácido contínuo (TR encerra).

Amolador da Combustão — Nível 10+

Sua arma fica com um resíduo oleoso quando passada nesta pedra de amolar de obsidiana.

Nível 10	200 PO	Nível 30	125.000 PO
Nível 20	5.000 PO		

Amolador

Poder (Consumível): Ação Mínima. O personagem deve encostar o amolador numa arma de combate corpo a corpo ou à distância que estiver segurando. Até o final do encontro, qualquer criatura atingida por esta arma adquire vulnerabilidade 5 vs. flamejante contra o próximo ataque flamejante que sofrer.
Nível 20: Vulnerabilidade 10 vs. flamejante.
Nível 30: Vulnerabilidade 15 vs. flamejante.

Amolador Congelado — Nível 7+

Uma arma afiada com este amolador cristalino branco-azulado se torna completamente gelada ao toque.

Nível 7	100 PO	Nível 27	65.000 PO
Nível 17	2.600 PO		

Amolador

Poder (Consumível ✦ Congelante): Ação Mínima. O personagem deve encostar o amolador numa arma de combate corpo a corpo ou à distância que estiver segurando. Até o final do encontro, sempre que o usuário obtiver sucesso num ataque com esta arma, ele causa 2 de dano congelante adicional.
Nível 17: 4 de dano congelante adicional.
Nível 27: 6 de dano congelante adicional.

Amolador Peçonhento — Nível 9+

Esta pedra de amolar de um verde doentio reveste a arma com toxinas.

Nível 9	160 PO	Nível 29	105.000 PO
Nível 19	4.200 PO		

Amolador

Poder (Consumível ✦ Venenoso): Ação Mínima. O personagem deve encostar o amolador numa arma de combate corpo a corpo ou à distância que estiver segurando. A próxima criatura atingida por esta arma sofre 5 de dano venenoso contínuo (TR encerra).
Nível 19: 10 de dano venenoso contínuo (TR encerra).
Nível 29: 15 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

Amolador Tempestuoso — Nível 10+

Esta pedra de amolar inacabada de ferro deixa sua arma crepitando.

Nível 10	200 PO	Nível 30	125.000 PO
Nível 20	5.000 PO		

Amolador

Poder (Consumível ✦ Elétrico): Ação Mínima. O personagem deve encostar o amolador numa arma de combate corpo a corpo ou à distância que estiver segurando. Até o final do encontro, sempre que o usuário obtiver sucesso num ataque com esta arma, ele causa 2 de dano elétrico adicional a cada inimigo a até 2 quadrados do alvo; o alvo do ataque não sofre este dano.
Nível 20: 4 de dano elétrico adicional.
Nível 30: 6 de dano elétrico adicional.

DAVID GRIFFITH

Reagentes

Os reagentes aprimoram a utilização de poderes diários ou por encontro de um determinado tipo e nível. Quando utilizado em conjunção com um poder de ataque, o efeito de um reagente normalmente se aplica apenas a um dos alvos atingidos. Apenas um reagente pode ser utilizado para aprimorar um determinado poder. O personagem deve estar segurando o reagente para utilizá-lo (o que pode exigir uma ação mínima para pegar o item). O reagente é consumido durante a ação do poder.

Cada reagente afeta poderes até um nível máximo especificado. Em alguns casos, pode-se usar versões mais concentradas ou refinadas de um reagente, aumentando o nível máximo do poder afetado. Estas versões estão listadas como tendo níveis mais elevados.

REAGENTES

Nvl	Nome	Preço (PO)
7	Estilha de Vidraço	100
7	Rosa do Deserto	100
8	Folha Brilhante	125
8	Trevo Negro	125
9	Bílis de Dragão Negro	160
9	Néctar do Terror	160
10	Gelo Fundamental	200
10	Rosa das Chamas	200
10	Trepadeira de Portais	200
14	Pérola da Caverna Negra	800
15	Lobeira Aterradora	1.000
15	Pó Mental	1.000
17	Estilha de Vidraço	2.600
17	Rosa do Deserto	2.600
18	Folha Brilhante	3.400
18	Trevo Negro	3.400
19	Bílis de Dragão Negro	4.200
19	Néctar do Terror	4.200
20	Gelo Fundamental	5.000
20	Rosa das Chamas	5.000
20	Trepadeira de Portais	5.000
24	Pérola da Caverna Negra	21.000
25	Lobeira Aterradora	25.000
25	Pó Mental	25.000
27	Estilha de Vidraço	65.000
27	Rosa do Deserto	65.000
28	Trevo Negro	85.000
29	Bílis de Dragão Negro	85.000
29	Folha Brilhante	105.000
29	Néctar do Terror	105.000
30	Gelo Fundamental	125.000
30	Rosa das Chamas	125.000
30	Trepadeira de Portais	125.000

Bílis de Dragão Negro — Nível 9+

Destilada das entranhas de um dragão negro, esta substância cáustica torna seus inimigos vulneráveis ao ácido.

Nível 9 160 PO Nível 29 105.000 PO
Nível 19 4.200 PO
Reagente

Poder (Consumível): Ação Livre. O personagem deve usar este reagente quando utiliza um poder de nível 5 ou inferior com a palavra-chave ácido. Um dos alvos atingidos pelo ataque (à escolha do usuário) adquire vulnerabilidade 5 vs. ácido até o final do próximo turno do personagem.
Nível 19: Poder de nível 15 ou inferior e vulnerabilidade 10 vs. ácido.
Nível 29: Poder de nível 25 ou inferior e vulnerabilidade 15 vs. ácido.

Estilha de Vidraço — Nível 7+

Forte como aço, este fragmento de vidro temperado aumenta a força com a qual um golpe atinge o adversário.

Nível 7 100 PO Nível 27 65.000 PO
Nível 17 2.600 PO
Reagente

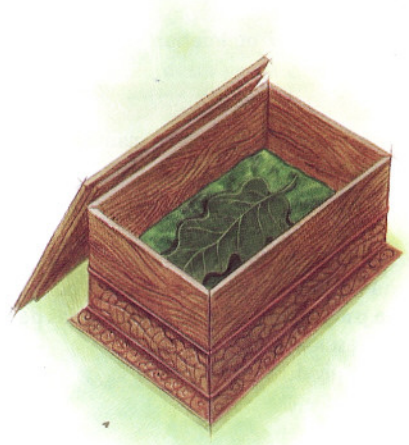
Poder (Consumível): Ação Livre. O personagem deve usar este reagente quando utiliza um poder de nível 7 ou inferior com a palavra-chave energético. Cada alvo do ataque é conduzido 1 quadrado.
Nível 17: Poder de nível 17 ou inferior e cada alvo do ataque é conduzido 3 quadrados.
Nível 27: Poder de nível 27 ou inferior e cada alvo do ataque é conduzido 5 quadrados.

Folha Brilhante — Nível 8+

Estas folhas, que brotam em florestas antigas, não caem mesmo em pleno inverno. Quando são usadas, elas explodem com a luz e a energia armazenadas.

Nível 8 125 PO Nível 28 85.000 PO
Nível 18 3.400 PO
Reagente

Poder (Consumível): Ação Livre. O personagem deve usar este reagente quando utiliza um poder de nível 5 ou inferior com a palavra-chave radiante. Um dos alvos atingidos pelo ataque (à escolha do usuário) adquire vulnerabilidade 5 vs. radiante até o final do próximo turno do personagem.
Nível 18: Poder de nível 13 ou inferior e vulnerabilidade 10 vs. radiante.
Nível 28: Poder de nível 23 ou inferior e vulnerabilidade 15 vs. radiante.



WAYNE ENGLAND

Gelo Fundamental — Nível 10+

Imobilize seus inimigos com poderes amplificados com este gelo que não derrete, oriundo do Caos Elemental.

Nível 10	200 PO	Nível 30	125.000 PO
Nível 20	5.000 PO		

Reagente

Poder (Consumível): Ação Livre. O personagem deve usar este reagente quando utiliza um poder de nível 7 ou inferior com a palavra-chave congelante. Um dos alvos atingido pelo ataque também fica imobilizado (TR encerra). Este reagente não surte efeito se o poder já deixar o alvo imobilizado.
Nível 20: Poder de nível 17 ou inferior.
Nível 30: Poder de nível 27 ou inferior.

Lobeira Aterradora — Nível 15+

Este parente venenoso da berinjela é cultivado para potencializar efeitos venenosos.

Nível 15	1.000 PO	Nível 25	25.000 PO

Reagente

Poder (Consumível): Ação Livre. O personagem deve usar este reagente quando utiliza um poder de nível 7 ou inferior com a palavra-chave venenoso. Ele realiza duas jogadas de ataque e utiliza o melhor resultado.
Nível 25: Poder de nível 17 ou inferior.

Néctar do Terror — Nível 9+

Com este frasco contendo sangue de pixie, você consegue aterrorizar seus inimigos com mais eficácia.

Nível 9	160 PO	Nível 29	105.000 PO
Nível 19	4.200 PO		

Reagente

Poder (Consumível): Ação Livre. O personagem deve usar este reagente quando utiliza um poder de nível 5 ou inferior com a palavra-chave medo. Cada alvo do ataque sofre -2 de penalidade nos testes de resistência contra quaisquer efeitos que possam ser encerrados desta forma.
Nível 19: Poder de nível 15 ou inferior.
Nível 29: Poder de nível 25 ou inferior.

Pérola da Caverna Negra — Nível 14+

Esta rara pérola negra pode ser encontrada em lagos subterrâneos e é apreciada por magnetizadores e hipnotizadores.

Nível 14	800 PO	Nível 24	21.000 PO

Reagente

Poder (Consumível): Ação Livre. O personagem deve usar este reagente quando utiliza um poder de nível 7 ou inferior com a palavra-chave encanto. Ele realiza duas jogadas de ataque e utiliza o melhor resultado
Nível 24: Poder de nível 17 ou inferior.

Pó Mental — Nível 15+

Os ataques psíquicos se tornam mais letais quando você emprega o cérebro moído de um devorador de mentes.

Nível 15	1.000 PO	Nível 25	25.000 PO

Reagente

Poder (Consumível): Ação Livre. O personagem deve usar este reagente quando utiliza um poder de nível 7 ou inferior com a palavra-chave psíquico. Ele realiza duas jogadas de ataque e utiliza o melhor resultado.
Nível 25: Poder de nível 17 ou inferior.

Rosa das Chamas — Nível 10+

Suas magias flamejantes são amplificadas por esta bela rosa escarlate.

Nível 10	200 PO	Nível 30	125.000 PO
Nível 20	5.000 PO		

Reagente

Poder (Consumível ✦ Flamejante): Ação Livre. O personagem deve usar este reagente quando utiliza um poder de nível 7 ou inferior com a palavra-chave flamejante. Cada alvo do ataque sofre 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).
Nível 20: Poder de nível 17 ou inferior e 10 de dano flamejante contínuo (TR encerra).
Nível 30: Poder de nível 27 ou inferior e 15 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

Rosa do Deserto — Nível 7+

Esta flor amarela, que cresce apenas em oásis remotos do deserto, ajuda a sustentar poderes arcanos e divinos.

Nível 7	100 PO	Nível 27	65.000 PO
Nível 17	2.600 PO		

Reagente

Poder (Consumível): Ação Livre. O personagem deve usar este reagente quando utiliza um poder arcano ou divino de nível 5 ou inferior. Ele não precisa usar uma ação para sustentar o poder na rodada seguinte (mais depois disso, sustentá-lo requer as ações apropriadas).
Nível 17: Poder de nível 15 ou inferior.
Nível 27: Poder de nível 25 ou inferior.



WAYNE ENGLAND

Trepadeira de Portais — Nível 10+

Esta trepadeira de flores vermelha cresce entre as pedras de portais e menires mágicos.

Nível 10 200 PO Nível 30 125.000 PO
Nível 20 5.000 PO
Reagente

Poder (Consumível ✦ Teleporte): Ação Livre. O personagem deve usar este reagente quando utiliza um poder de nível 10 ou inferior com a palavra-chave teleporte. Aumente em 2 a distância do teleporte.
Nível 20: Poder de nível 20 ou inferior e aumente em 5 a distância do teleporte.
Nível 30: Poder de nível 30 ou inferior e aumente em 10 a distância do teleporte.

Trevo Negro — Nível 8+

Estes trevos têm a mesma forma da variedade comum de jardim, mas sua conexão com o Pendor das Sombras auxilia nos poderes necróticos.

Nível 8 125 PO Nível 28 85.000 PO
Nível 18 3.400 PO
Reagente

Poder (Consumível): Ação Livre. O personagem deve usar este reagente quando utiliza um poder de nível 5 ou inferior com a palavra-chave necrótico. Um dos alvos atingidos pelo ataque (à escolha do usuário) adquire vulnerabilidade 5 vs. necrótico até o final do próximo turno do personagem.
Nível 18: Poder de nível 15 ou inferior e vulnerabilidade 10 vs. necrótico.
Nível 28: Poder de nível 25 ou inferior e vulnerabilidade 15 vs. necrótico.

Outros Itens Consumíveis

Qualquer item que se exaure após uma única utilização, mas não é uma poção, elixir, reagente ou amolador, pertence a esta categoria. Ela inclui uma miscelânea de itens de um só uso que qualquer aventureiro prudente deveria ter consigo.

OUTROS ITENS CONSUMÍVEIS

Nvl	Nome	Preço (PO)
3	Biscoito do Sustento de Pedra	30
4	Mortalha da Vida	40
4	Prego do Selo	40
6	Areia da Visão	75
10	Óleo do Retorno a Carne	200
10	Pedra Brilhante	200
11	Unguento da Visão no Escuro	350
13	Biscoito das Fadas	650
20	Gema da Bravura	5.000
21	Unguento da Percepção às Cegas	9.000
23	Hidromel Astral	17.000

Areia da Visão — Nível 6

Abençoada pelo clero de Ioun, esta areia cristalina cintilante amplifica as adivinhações.

Consumível (Outros) 75 PO
Propriedade: Quando adicionada aos componentes normais de um ritual de adivinhação, a *areia da visão* concede +2 de bônus de poder em qualquer teste de perícia necessário para sua execução.

Biscoito das Fadas — Nível 13

Este biscoito duro, porém saboroso, aumenta seus poderes de recuperação durante o resto do dia.

Consumível (Outros) 650 PO
Propriedade: Um único *biscoito das fadas* pesa 50 g e tem o valor nutricional do consumo diário de alimento de um indivíduo.
Poder (Consumível ✦ Cura): Ação Padrão. O personagem come um *biscoito das fadas*. Durante as próximas 12 horas, ele recebe +1 de bônus de poder nos testes de Tolerância e recupera 1 ponto de vida adicional sempre que gastar um pulso de cura.

Biscoito do Sustento de Pedra — Nível 3

Este alimento rústico dos anões tem um sabor desagradável, mas sustenta durante todo o dia.

Consumível (Outros) 30 PO
Propriedade: Um único *biscoito de pedra* pesa 50 g e tem o valor nutricional do consumo diário de alimento de um indivíduo.
Poder (Consumível ✦ Cura): Ação Padrão. O personagem come um *biscoito de pedra*. Durante as próximas 12 horas, ele recebe +1 de bônus de poder nos testes de Tolerância e recupera 1 ponto de vida adicional na próxima vez que gastar um pulso de cura durante o dia.

Gema da Bravura — Nível 20

Esta safira brilhante promete grandes recompensas aos corajosos.

Consumível (Outros) 5.000 PO
Poder (Consumível): Ação Livre. O personagem pode ativar este poder quando gasta um pulso de cura. Jogue 1d20 para determinar o resultado, adicionando 1 para cada marco que o usuário alcançou durante o dia. Qualquer que seja o resultado, a gema é consumida e se transforma em pó.
1–9: O personagem recebe +1 de bônus de poder em todas as defesas até o final do seu próximo turno.
10–19: O personagem recebe +1 de bônus de poder nas jogadas de ataque até o final do seu próximo turno.
20: O personagem recebe 1 ponto de ação que deve ser gasto até o final do turno, ou é perdido. O usuário pode gastar este ponto de ação mesmo que já tenha gasto um ponto de ação durante o encontro.
Especial: A utilização desta gema conta como uma utilização diária de poder de item mágico.

Hidromel Astral — Nível 23

Esta bebida doce e efervescente alimenta e restaura o corpo.

Consumível (Outros) 17.000 PO

Propriedade: Um único frasco de *hidromel astral* pesa 250 g e tem o valor nutricional do consumo diário de alimento e água de um indivíduo.

Poder (Consumível ✦ Cura): Ação Padrão. O personagem bebe o frasco de *hidromel astral*. Durante as próximas 12 horas, ele recebe +2 de bônus de poder nos testes de Tolerância e recupera 2 pontos de vida adicionais sempre que gastar um pulso de cura.

Mortalha da Vida — Nível 4

Esta bandagem de linho imaculado protege um cadáver dos estragos do tempo e das blasfêmias dos necromantes.

Consumível (Outros) 40 PO

Propriedade: Um cadáver envolto nesta mortalha não se decompõe, não pode ser tocado por mortos-vivos e não se ergue como um. Após envolver um cadáver, a mortalha se desfaz depois de 1 semana.

Prego do selo



Óleo do Retorno a Carne — Nível 10

Este óleo leitoso faz com que criaturas petrificadas voltem a ser de carne.

Consumível (Outros) 200 PO

Poder (Consumível): Ação Mínima. Um alvo adjacente que estiver petrificado pode gastar um pulso de cura para remover esta condição. Se o alvo não possuir pulsos de cura, em vez disso ele pode sofrer dano igual ao seu valor do pulso de cura para remover a condição. A resistência concedida pela petrificação não reduz este dano.

Pedra Brilhante — Nível 10

Esta pedra, do tamanho de um punho, tem um brilho tênue e pode ser usada para criar um clarão de luz radiante prejudicial aos mortos-vivos.

Consumível (Outros) 200 PO

Propriedade: Uma *pedra brilhante* irradia penumbra num raio de 2 quadrados.

Poder (Consumível ✦ Radiante, Zona): Ação Padrão. O personagem usa a *pedra brilhante* para criar uma zona de luz plena numa explosão de área 2 a até 5 quadrados. Qualquer criatura morta-viva vulnerável a dano radiante que ingressar ou iniciar seu turno dentro da área é afetada como se tivesse sofrido dano radiante. Por exemplo, um esqueleto com vulnerabilidade radiante 5 sofre 5 de dano radiante se ingressar ou iniciar seu turno dentro da zona. A zona persiste até o final do encontro ou durante 5 minutos. A utilização deste poder transforma a *pedra brilhante* em pó.

Prego do Selo — Nível 4

Este prego grosso de ferro é adornado com símbolos de proteção e é capaz de manter fechado qualquer porta ou recipiente.

Consumível (Outros) 40 PO

Poder (Consumível): Ação Padrão. Quando o personagem introduz este prego em uma porta, baú ou outro objeto que pode ser fechado, ele afunda magicamente no material do objeto e o mantém fechado. Considera-se que se o personagem tivesse usado o ritual Tranca Arcana com um resultado de 25 no teste.

Especial: Este item pode ser usado no lugar do componente necessário para o ritual Tranca Arcana. Neste caso, use o resultado do teste de Arcanismo do personagem, em vez do valor acima.

Unguento da Percepção às Cegas — Nível 21

Você consegue perceber tanto os perigos visíveis quanto os invisíveis com este creme esbranquiçado.

Consumível (Outros) 9.000 PO

Poder (Consumível): Ação Padrão. O personagem deve esfregar este unguento sobre os olhos fechados. Ele adquire percepção às cegas 10 até o final do encontro.

Unguento da Visão no Escuro — Nível 11

A escuridão se torna menos impenetrável com esta pomada negra.

Consumível (Outros) 350 PO

Poder (Consumível): Ação Padrão. O personagem deve esfregar este unguento sobre os olhos fechados. Ele adquire visão no escuro durante 1 hora.

FRANZ VOHWINKEL

Apêndice 1

Os itens mágicos são os sinais mais tangíveis do sucesso na carreira de um aventureiro. As armas, armaduras e implementos encantados dos PdJs contam a história dos lugares que eles visitaram, dos desafios que enfrentaram e, mais importante, que eles sobreviveram e podem se gabar disso.

Contudo, à medida que um personagem progride em nível, ele podem acumular um excesso de itens mágicos que vão se tornando cada vez menos relevantes, úteis e únicos. Itens em excesso podem ser vendidos ou desencantados facilmente, mas alguns jogadores podem querer que um item adquirido no nível 1 permaneça com eles ao longo de toda a sua carreira. Outros podem querer alterar ou melhorar o poder de um item existente em vez de conseguir um novo e abandonar o antigo. Outros ainda podem dar valor a itens com uma histórias por trás dele, ou que forneçam um gancho de interpretação.

As regras apresentadas neste capítulo permitem que Mestres e jogadores escolham e utilizem itens mágicos com mais facilidade – empregando-os não apenas como tesouros e ferramentas, mas como elementos memoráveis no mundo de campanha.

Itens Únicos

Uma das formas mais tradicionais de personalizar um item nos jogos de D&D é dar a eles uma história. Trabalhando juntos, jogadores e Mestre podem criar itens mágicos especialmente adequados para a campanha, conferindo a eles uma qualidade inimitável que nenhum livro de regras pode igualar. Desta forma, as proezas dos PdJs se tornam parte da história desses itens – talvez até mesmo o capítulo mais importante de sua existência lendária.

No entanto, esta abordagem da narração compartilhada funciona melhor quando o Mestre tem alguns cuidados e usa de moderação. Pode ser divertido dar a um item antecedentes memoráveis ou uma gama complexa de poderes que vão surgindo ao longo dos níveis, mas por outro lado, fazer com que todos os itens sejam relíquias com histórias detalhadas e uma pletora de segredos só faz com que nenhum deles seja particularmente especial. Faça com que as decisões de personalização sejam significativas deixando que um pequeno número de itens exclusivos aumente a reputação dos PdJs, em vez de encher a campanha com itens que competem em importância com os próprios personagens.

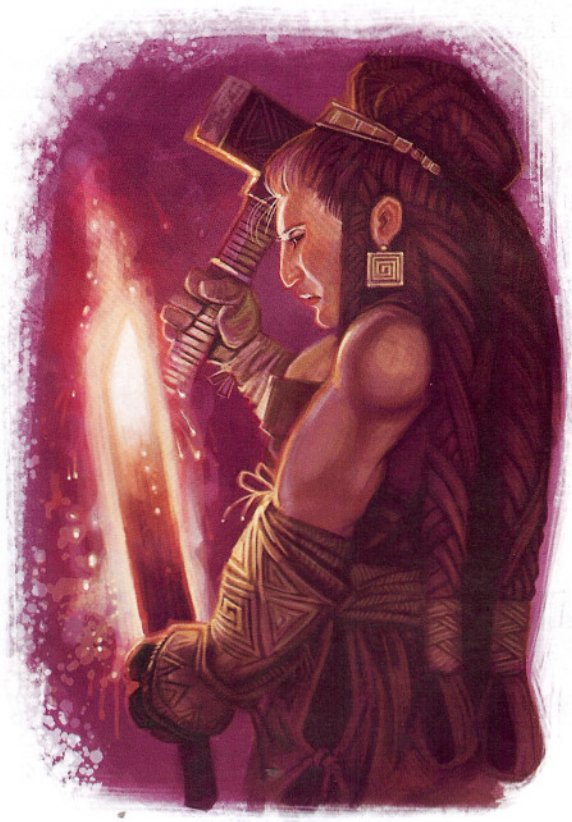
História

Assim como acontece com os personagens, o passado de um item pode ajudar a criar uma forte sensação do seu lugar no mundo. Cada campanha é única e os itens mágicos ligados a pessoas, lugares e mitos desse mundo também não podem deixar de ser únicos. Quando a história do item se torna relevante para a narrativa da campanha, ela acrescenta profundidade ao jogo.

A história de um item adquirido no clímax de uma aventura pode incitar o grupo a novas proezas. Um item que não está onde deveria ou que se encontra nas mãos de seu antigo proprietário também podem servir como ideias de campanha. Os PdJs que recuperam um escudo mágico de Pelor de um rei orc provavelmente vão se perguntar como ele chegou lá – e podem se ver envolvidos em um mistério que leva a campanha a novos rumos.

Os personagens podem descobrir fragmentos da história e das lendas a respeito de um item único com testes de perícia (normalmente testes de conhecimento envolvendo Arcanismo ou História) ou mesmo num desafio de perícia. Como alternativa, um PdM pode reconhecer o item e relatar sua história ao novo dono. Uma narrativa sobre o item pode fazer parte de conhecimentos descobertos durante, depois ou mesmo antes da aventura em que ele surgir. Às vezes a história de um item está registrada nele mesmo e relíquias e artefatos poderosos podem transmitir suas próprias sagas.

Quanto mais comum e de menor nível for um item, menor as chances dele ter uma história excepcional. A menos que os itens mágicos sejam raros em seu mundo, não tem problema que uma *adaga +1* não seja nada além disso.



WILLIAM O' CONNOR

Personalidade e Caráter

Até mesmo os itens mágicos mais comuns podem ter uma personalidade. A magia é uma força estranha e maravilhosa e a energia arcana liberada sobre o mundo pode alterar as pessoas e objetos que ela toca. Desta forma, os itens mágicos – especialmente os criados na antiguidade ou encontrados em locais onde a magia é abundante – podem desenvolver peculiaridades.

Por exemplo, a superfície de um escudo mágico pode escurecer como se estivesse com hematomas ou emitir um brilho vermelho raivoso ao ser atingida durante o combate. Uma arma pode gritar maldições contra os inimigos do seu portador durante a primeira rodada de combate. Luvas criadas para um curandeiro podem ficar perceptivelmente quentes sempre que seu portador entra em combate.

Essas peculiaridades têm a mesma função dos trejeitos e maneirismos que o Mestre atribui aos PdMs. Eles acrescentam um pouco de sabor ao item e à campanha como um todo. No entanto, tenha cuidado quando usá-los. Uma peculiaridade pode envolver um pequeno inconveniente narrativo, mas jamais deve impedir ou afetar a utilidade do item, especialmente durante o combate.

Influência dos PdJs

Os PdJs são o foco do jogo. Quaisquer itens mágicos que levem consigo – independente de sua história e caráter – devem refletir este fato. As ações de um PdJ podem ter impacto nos itens que ele carrega, fazendo com que eles assumam características específicas como resultado de serem empunhados por um personagem poderoso e predestinado.

Conceder níveis de item como tesouro (uma alternativa discutida adiante neste capítulo) é uma forma de dar aos PdJs algum grau de influência sobre a magia que transportam. Outra forma é estabelecer peculiaridades não como um reflexo da história do item, mas como um exemplo da influência do PdJ. Isso é particularmente apropriado quando um jogador opta por usar um item como gancho de interpretação, recompensando tanto o jogador quanto o personagem por interagir de forma significativa com o mundo da campanha. Por exemplo, o machado predileto de um guerreiro pode começar a repetir o grito de batalha do seu mestre sempre que ele obtém um sucesso decisivo. O escudo de um paladino pode brilhar intensamente como símbolo de sua virtude quando ele luta com seus inimigos jurados.

Esses itens inspirados nos personagens podem ser reutilizados em novas campanhas depois que os personagens épicos passarem para os mitos e para a imortalidade. Quando novos PdJs descobrirem estas relíquias lendárias, os jogadores cujos personagens foram os proprietários originais dos itens terão a satisfação de verem suas proezas de interpretação passadas adiante.

Tendência

Os itens mágicos podem ser fortemente sintonizados com o bem ou o mal. Um item com tendência pode impor uma pequena penalidade ou inconveniência a um portador de tendência divergente. Uma arma ou implemento mágico pode negar parte do seu bônus de melhoria ou os poderes de um item podem falhar num momento crítico (nos casos mais extremos, um item pode simplesmente não funcionar nas mãos de um personagem de outra tendência, porém essas limitações costumam ser mais úteis apenas como ganchos da trama).

As incompatibilidades de tendência jamais devem ser um empecilho definitivo para a habilidade do personagem de usá-lo (consulte Progressão de Níveis, adiante, para sugestões sobre como restringir os poderes de um item de forma mais balanceada). Os personagens sempre devem ter a chance de ativar todo o poder de um item. Por exemplo, um PdJ pode conseguir redimir um item maligno que só funciona parcial ao utilizá-lo para o bem. Essa tarefa pode ser uma ótima missão secundária ou a trama de toda uma campanha.



DAVID GRIFFITH

NÍVEL DO ITEM

O consenso geral do *Livro do Jogador*® é que cada item mágico tem um nível que define tanto seu custo quanto sua adequação como parte do equipamento de um PdJ. No entanto, o nível de um item não restringe seu uso pelos PdJs. Um guerreiro de nível 1 pode usar livremente uma *espada grande vorpal* +6 se conseguir encontrar uma.

Como alternativa, o nível relativo pode ter um papel importante no funcionamento dos itens mágicos na sua campanha. Embora o nível não possua um equivalente narrativo no mundo de jogo, ele sugere um certo grau de poder inerente tanto aos personagens quanto aos itens mágicos, portanto, qualquer desequilíbrio entre o nível de um personagem e a magia que ele detém pode causar repercussões no jogo.

Penalidades Baseadas no Nível

Os Mestres devem se sentir à vontade para colocar restrições no funcionamento dos itens mágicos de acordo com seu nível. As regras padrão para tesouros (que pressupõem que os PdJs consigam encontrar itens até quatro níveis acima do seu) são uma boa forma de começar.

É completamente compreensível arbitrar que itens cinco ou mais níveis acima do personagem simplesmente não funcionam nas mãos deles. Uma alternativa é criar limitações ou penalidades específicas para que esses itens poderosos sejam usados por personagens de nível mais baixo. Por exemplo, uma arma mágica poderosa funcionaria em seu nível normal, mas impondo uma penalidade nas defesas do portador. Da mesma forma, um item defensivo penalizaria as jogadas de ataque, de dano, ou ambas. Um item que concede um bônus num determinado testes de perícia poderia penalizar outros, na medida em que seu poder distrai o portador.

Penalidades mais fortes podem funcionar de forma similar ao comportamento de artefatos (consulte o Capítulo 9 do *Guia do Mestre*®). Um personagem usando magias de alto nível poderia ser inspirado (ou até mesmo forçado) a adotar os objetivos ou propósitos de curto prazo do item. Por exemplo, um personagem de nível 2 poderia se sentir tentado a doar sua riqueza excedente para a caridade sob a influência de um *símbolo da esperança* +3, enquanto um paladino de nível 10 poderia ser levado a buscar vingança contra o dragão vermelho ancião que matou o antigo proprietário da sua *espada grande* +5.

No entanto, os Mestres devem usar essa técnica com moderação e apenas com o objetivo de facilitar o andamento da campanha. Para o personagem, pode ser divertido tentar lidar com os efeitos colaterais inesperados de magias além da sua capacidade. Mas é menos engraçado quando um item mágico do PdJ limita sua capacidade de escolher seu próprio caminho.

Progressão de Níveis

Para tornar o jogo mais divertido, ocasionalmente o Mestre pode colocar como tesouro um item mágico cujo nível é muito elevado para o grupo. Outras vezes, coragem e sorte levam os PdJs a derrotar um oponente e ter acesso a magias que o Mestre nunca planejou que ele obtivessem. Em qualquer um desses casos, um item mágico poderoso pode ter seu poder escalonado até um nível que possa ser usado pelos PdJs, fazendo com que seus poderes adicionais sejam revelados ao longo do tempo. Esta técnica funciona especialmente bem para itens que possuem versões de nível inferior, mas itens com apenas um nível também podem ser tratados desta forma.

Por exemplo, as histórias em seu mundo podem mencionar a lendária *Espada de Travic* – uma *vingadora sagrada* de nível 25. Se o Mestre decidir utilizar a espada na campanha quando o nível dos PdJs ainda for relativamente baixo, ele pode fazê-lo através de um boato sobre os poderes da espada ficarem suprimidos até que determinadas condições sejam atendidas.

Se encontrada inicialmente quando os personagens estiverem no nível 12, a espada poderia funcionar como uma *espada* +3 básica – talvez infligindo dano radiante nos sucessos decisivos, demonstrando uma indicação de seus poderes latentes. Quando o portador estiver por volta do nível 15, a espada pode aumentar seu bônus de melhoria para +4 e acrescentar +2 de bônus de item nas jogadas de dano dos poderes com a palavra-chave radiante utilizados por meio dela.

Quando os PdJs alcançarem um nível adequado para o surgimento de uma *vingadora sagrada* (21 ou superior), a lâmina finalmente atinge todo o poder que pertencia a Travic de acordo com os anais da história. Ela pode até mesmo continuar progredindo, tornando-se uma *vingadora sagrada* de nível 30 quando seu portador alcançar o nível 26 ou 27, permitindo que ele transcenda o passado mítico da espada.

Níveis de Item como Tesouro

Às vezes um item mágico entra na campanha no nível correto, mas o personagem prefere que seu personagem o mantenha consigo nos níveis posteriores, em vez de substituí-lo por algo novo. O Mestre pode permitir que o PdJ invista dinheiro em rituais de Encantar Item Mágico para aumentar o poder do item (consulte Encantando Itens, adiante). Outra alternativa é simplesmente oferecer níveis de item como tesouro.

Os níveis de item obtidos como tesouro seguem as mesmas diretrizes usadas para distribuição normal de itens mágicos. Um aumento no bônus de melhoria de um item só deve ser concedido quando os PdJs atingirem o nível apropriado para adquirir itens mágicos com aquele bônus.

PROGRESSÃO DE ITENS MÁGICOS

Nível do Item	Bônus de Melhoria
1–5	+1
6–10	+2
11–15	+3
16–20	+4
21–25	+5
26–30	+6



O valor do aumento do bônus de melhoria de um item é igual à diferença do custo entre sua forma menos poderosa e a forma mais poderosa. Esse valor deve ser subtraído principalmente do valor dos itens mágicos distribuídos na aventura, sendo somente uma pequena parte retirada do ouro e outros tesouros monetários.

Por exemplo, um PdJ com uma *armadura do explorador +1* deseja aumentar a eficiência de sua armadura em vez de procurar outra mais poderosa. De acordo com a tabela, o PdJ deve ter um nível adequado para usar itens de nível 6 antes que essa mudança possa ocorrer. A diferença de custo entre uma *armadura do explorador +1* e uma *armadura do explorador +2* no *Livro do Jogador®* é de 2.720 PO – aproximadamente o custo de um item mágico de nível 7 (2.600 PO). Dessa forma, o nível do item pode substituir um item de nível 7 que seria colocado como tesouro (consulte Parcelas de Tesouro no Capítulo 7 do *Guia do Mestre®*), com o excedente de 120 PO sendo descontado do tesouro monetário. Da mesma forma, o aumento no bônus de melhoria da armadura poderia substituir parcialmente um tesouro de nível 8 (que vale 3.400 PO), com a diferença (680 PO) compensada por um item mágico de nível 3 que seja útil para o grupo.

Este sistema pode ser usado para transformar itens mundanos em itens mágicos. A espada comum herdada por um PdJ pode ser aprimorada por uma exposição à magia ou por um feito heroico que a transforma num item mágico exclusivo.

Eventos Potencializadores

Quer um item mágico aumente seu poder por meio da progressão de níveis ou da concessão de níveis de item como tesouro, a natureza dessa mudança deve ser ligada a um evento potencializador. Os pontos de transição onde novos poderes de itens são revelados devem ser momentos triunfantes para o portador e para o grupo como um todo – a derrota de um inimigo significativo, a realização de uma missão importante, e assim por diante.

Esses eventos devem permitir que os jogadores e os personagens saibam que algo mudou em relação ao item afetado. Talvez a morte de um inimigo poderoso infunda o grupo com energia sobrenatural que se deposita na arma que o matou. Ou uma fonte mística descoberta no clímax de uma aventura poderia conceder mais potencia a um único item. Qualquer que seja o caso, o efeito do aumento no nível de um item deve ser ao mesmo tempo impressionante e aparente.

Encantando Itens

O uso do ritual Encantar Item Mágico é bem simples, permitindo que os personagens façam itens mágicos do seu nível ou inferiores. Contudo, o ritual também pode ser usado para conceder determinada propriedade mágica a um item que não possui nenhuma ou para aprimorar um item mágico para uma versão mais poderosa, 5 níveis acima. Esta utilização do ritual segue as mesmas regras para encantar um item mágico a partir de um item mundano, mas o custo é reduzido. O nível do executor do ritual deve ser alto o suficiente para criar o item final, mas o conjurador paga apenas a diferença de custo entre a versão final e a forma original do item.

Por exemplo, um conjurador de nível 5 que deseja imbuir uma *espada longa +1* (nível 1, 360 PO) com as propriedades de uma *espada longa flamejante +1* (nível 5, 1.000 PO), deve pagar um custo de componentes de apenas 640 PO. Da mesma forma, o conjurador de um ritual de nível 6 poderia gastar 1.440 PO para transformar uma *varinha +1* (360 PO) numa *varinha +2* (1.800 PO), ao passo que um conjurador de nível 10 poderia gastar 4.640 PO para fazer com que uma *cota de malha +1* (360 PO) se torne uma *cota de malha exaltada +2* (5.000 PO), um grande salto na potência do item.

O ritual Encantar Item Mágico não pode converter uma propriedade de item em outra. Por exemplo, um personagem não pode utilizar o ritual para transformar uma *espada longa flamejante +1* numa *espada longa de drenar vitalidade +2*. Contudo, a critério do Mestre, um personagem pode fazer com que um item seja aprimorado com propriedades similares. Por exemplo, um *arco trovejante* poderia ser transformado num *arco da explosão trovejante* por meio deste processo.

Como de costume, o uso do ritual Encantar Item Mágico não permite que um personagem ignore restrições à criação de itens mágicos. Uma arma de ataque à distância não pode receber uma propriedade restrita a armas corpo a corpo e o ritual é incapaz de imbuir um par de botas com um encanto que costuma ser colocado em itens para as mãos.

RYAN BARGER

Da mesma forma, as propriedades e poderes de itens mágicos não são cumulativos, portanto, um personagem não conseguiria imbuir uma *armadura silvestre* com as propriedades e poderes de uma *armadura de folhas do sol* e manter suas propriedades originais.

Movendo Magias

Um ladino pode encontrar um gibão poderoso no tesouro de um ogro, mas prefere corseletes. O símbolo sagrado tomado de um inimigo caído tem um poder extraordinário, mas o clérigo de Pelor do grupo não deseja rezar segurando um símbolo de Vecna. O ritual Transferir Encantamento ajuda a personalizar itens mágicos deslocando os encantos de um item para o outro.

Transferir Encantamento

Com muito cuidado e concentração, você retira delicadamente o poder de um objeto para colocá-lo em outro.

Nível: 4
Categoria: Criação
Execução: 1 hora
Duração: Permanente
Custo dos Componentes: 25 PO
Preço de Mercado: 175 PO
Perícia-Chave: Arcanismo (sem teste)

O personagem transfere as qualidades mágicas (propriedades, poderes e bônus de melhoria) de um item encantado para outro objeto. Ele deve manter contato físico com ambos os itens pela duração do ritual. O item receptor deve ocupar a mesma posição do corpo (cabeça, cintura, armadura, etc.) e deve ser do mesmo tipo (varinha, bastão, arma, etc.) que o item original. O encanto a ser transferido deve ser válido para o item receptor, sendo impossível transferir propriedades de armas de combate à distância para armas de combate corpo a corpo, propriedades exclusivas de trajes para cotas de malha, e assim por diante.

É possível transferir um encanto para um item que já possui um encanto de nível mais baixo, mas a magia anterior do item se perde. Por exemplo, o bônus de melhoria e o poder de um *gibão de casca de árvore +1* (nível 5) poderia ser colocado numa *brunea da forja amaldiçoada +1* (nível 3), mas o poder anterior da brunea se perde no processo. Não é possível transferir um encantamento para um item que já possua um encanto de nível mais elevado.

Apêndice 2: Itens Mágicos

A seção a seguir inclui uma tabela de todos os itens presentes no *Arsenal do Aventureiro™*. Os itens estão agrupados por nível e em ordem alfabética. As informações incluem o nível do item, seu nome e a posição que ele ocupa no corpo.

NÍVEL 1

Nvl	Nome	Posição	Pág.
1	Distância +1, da	Arma	69
1	Bandana da Percepção	Cabeça	131
1	Barda Impenetrável	Montaria	150
1	Cinto da Resistência	Cintura	140
1	Escudo Flutuante	Braços	127
1	Giz Eterno	Maravilhoso	173
1	Saco de Dormir Repousante	Maravilhoso	177

NÍVEL 2

Nvl	Nome	Posição	Pág.
2	Amuleto da Determinação Física +1	Pescoço	161
2	Amuleto da Determinação Mental +1	Pescoço	161
2	Amuleto da Resolução +1	Pescoço	162
2	Aparar +1, de	Arma	63
2	Apostador +1, do	Arma	64
2	Arnês da Carga de Mula	Cintura	138
2	Bastão da Honra Amaldiçoada +1	Bastão	87
2	Bastão da Maldição Rápida +1	Bastão	88
2	Berrante +1	Armadura	40
2	Botas da Investida do Adepto	Pés	153
2	Braçadeiras do Alívio	Braços	122
2	Cajado Defensivo +1	Cajado	91
2	Cajado de Maestria dos Mísseis +1	Cajado	92
2	Cajado Mnemônico +1	Cajado	92
2	Cajado Utilitário +1	Cajado	93
2	Curandeiro Sagrado +1, do	Arma	67
2	Defensiva +1	Arma	67
2	Escorregadia +1	Armadura	43
2	Escudo de Folhas Negras	Braços	127
2	Escudo da Guarda Sanguínea	Braços	127
2	Escudo do Guardião	Braços	127
2	Escudo de Justa	Braços	128
2	Escudo Navalha	Braços	129
2	Espada do Pacto +1	Arma	80
2	Espantosa +1	Arma	70
2	Estandarte de Batalha da Honra	Maravilhoso	179
2	Ferramenta Silenciosa	Maravilhoso	172
2	Garra Sangrenta +1, da	Arma	71
2	Gema do Diálogo	Cabeça	135
2	Imunizante +1	Armadura	46
2	Invasiva +1	Arma	80
2	Jaez Espelhado	Montaria	150
2	Luvas do Pugilista	Mãos	147
2	Mago +1, do	Arma	73
2	Martelo do Pacto +1	Arma	82
2	Mártir +1, do	Armadura	47
2	Mortalha da Proteção	Maravilhoso	175

2	Óculos de Leitura	Cabeça	136
2	Óculos dos Olhos de Águia	Cabeça	136
2	Orbe da Languidez Debilitante +1	Orbe	98
2	Pederneira do Caçador	Maravilhoso	175
2	Repreensiva +1	Arma	76
2	Repulsora +1	Armadura	50
2	Resistência +1, da	Armadura	50
2	Restritiva +1	Arma	77
2	Robe Cintilante +1	Armadura	54
2	Robe dos Olhos +1	Armadura	54
2	Sandálias de Folhas Feéricas	Pés	157
2	Sapatos do Bufão	Pés	157
2	Símbolo da Boa Sorte +1	Símbolo Sagrado	104
2	Símbolo da Divindade +1	Símbolo Sagrado	105
2	Símbolo da Repreensão +1	Símbolo Sagrado	107
2	Símbolo da Resistência +1	Símbolo Sagrado	107
2	Tiro Primoroso +1, do	Arma	79
2	Veterano +1, do	Armadura	52

NÍVEL 3

Nvl	Nome	Posição	Pág.
3	Aperfeiçoamento +1, do	Armadura	40
3	Armas Unidas +1	Arma	80
3	Ataque à Queima-Roupa +1, do	Arma	65
3	Bastão da Condução Maligna +1	Bastão	85
3	Bastão Explosivo +1	Bastão	87
3	Bastão Malévolo +1	Bastão	88
3	Bestial +1	Armadura	41
3	Biscoito do Sustento de Pedra	Consumível	193
3	Botas da Furtividade	Pés	153
3	Braçadeiras das Chamas	Braços	122
3	Broche da Convicção +1	Pescoço	162
3	Broche da Proteção +1	Pescoço	162
3	Cajado da Defesa Definitiva +1	Cajado	91
3	Cajado das Mãos Espectrais +1	Cajado	92
3	Cajado das Raízes Térreas +1	Cajado	93
3	Cajado da Ruína +1	Cajado	93
3	Cajado Energético +1	Cajado	91
3	Chamas Cândidas +1, das	Armadura	41
3	Cinto do Brigão	Cintura	139
3	Contra Escamas +1	Arma	66
3	Coração Valente +1, do	Arma	66
3	Diadema da Segunda Chance	Cabeça	133
3	Dom da Vida +1, do	Armadura	42
3	Encorajamento +1, do	Armadura	43
3	Estandarte de Batalha da Cura	Maravilhoso	179
3	Ferraduras da Velocidade	Montaria	150
3	Inescapável +1	Arma	72
3	Inspiradora +1	Arma	72
3	Irrupção +1, de	Armadura	47
3	Lâmina da Sorte +1	Arma	81
3	Lanterna Flutuante	Maravilhoso	174
3	Manto do Cirurgião +1	Pescoço	165
3	Mortalha do Crepúsculo +1	Pescoço	166
3	Óculos do Arcanista	Cabeça	135
3	Orbe da Conjuração Judiciosa +1	Orbe	95
3	Orbe do Doce Santuário +1	Orbe	97
3	Orbe da Força Insuperável +1	Orbe	97
3	Orbe da Imposição Definitiva +1	Orbe	98
3	Orbe das Trocas Infelizes +1	Orbe	99
3	Orbe da Visão Distante +1	Orbe	100
3	Ornamento da Prontidão +1	Pescoço	167
3	Pele de Serpente +1, de	Armadura	48
3	Perfuradora +1	Arma	75
3	Proezas +1, das	Armadura	49
3	Purificação +1, da	Armadura	49
3	Rápida +1	Arma	76
3	Robe de Pele Rochosa +1	Armadura	55
3	Robe de Penas +1	Armadura	55
3	Sebo de Cobra +1, de	Armadura	50
3	Sela da Força	Montaria	150
3	Símbolo do Alcance Divino +1	Símbolo Sagrado	104
3	Símbolo do Confronto +1	Símbolo Sagrado	105
3	Sutil +1	Arma	78
3	Temerária +1	Arma	78
3	Térrea +1	Armadura	51
3	Tiro Célere +1, do	Arma	79
3	Vanguarda +1, da	Arma	80
3	Varinha da Aglomeração de Energia +1	Varinha	109
3	Varinha Algente +1	Varinha	109
3	Varinha da Devastação Psíquica +1	Varinha	109
3	Varinha de Energia +1	Varinha	110
3	Varinha Flamejante +1	Varinha	110
3	Varinha de Fogo Infernal +1	Varinha	110
3	Varinha do Mestre da Explosão Incandescente +1	Varinha	110
3	Varinha do Mestre dos Mísseis Mágicos +1	Varinha	110
3	Varinha do Mestre da Nuvem de Adagas +1	Varinha	110
3	Varinha do Mestre do	Varinha	111
3	Varinha do Mestre da Onda Trovejante +1	Varinha	111
3	Varinha do Mestre do Raio Álgido +1	Varinha	111
3	Varinha do Mestre da Radiação Atroz +1	Varinha	111
3	Varinha do Mestre da Rajada Mística +1	Varinha	111
3	Varinha do Mestre da Reprimenda Infernal +1	Varinha	111
3	Varinha da Radiância +1	Varinha	112
3	Varinha Trovejante +1	Varinha	112
3	Versátil +1	Armadura	52

NÍVEL 4

Nvl	Nome	Posição	Pág.
4	Ácida +1	Arma	62
4	Arreio Fantasma	Montaria	150
4	Bastão do Andarilho das Sombras +1	Bastão	85
4	Bastão do Draconato +1	Bastão	86
4	Bastão da Maldição Sanguínea +1	Bastão	88
4	Braçadeiras Sanguinárias	Braços	124
4	Braçais de Folhas Feéricas	Braços	125
4	Broche do Curandeiro +1	Pescoço	162
4	Cajado do Enxame Feérico +1	Cajado	91

4	Cajado da Luz +1	Cajado	92
4	Cajado da Visão Sem Igual +1	Cajado	94
4	Cão de Ônix	Maravilhoso	181
4	Capacete da Estratégia	Cabeça	131
4	Carrilhão do Despertar	Maravilhoso	171
4	Cintilante +1	Armadura	41
4	Cinto da Víbora	Cintura	140
4	Colarinho da Recuperação +1	Pescoço	164
4	Comunitária +1	Arma	65
4	Congelada +1	Armadura	41
4	Cristal +1, de	Armadura	42
4	Dilaceradora +1	Arma	68
4	Durabilidade +1, da	Armadura	42
4	Elmo da Mente Teimosa	Cabeça	134
4	Elmo da Oportunidade	Cabeça	134
4	Ensandecida +1	Arma	69
4	Entusiasmo +1, do	Armadura	43
4	Escudo da Montanha	Braços	128
4	Escudo dos Olhos	Braços	129
4	Estandarte de Batalha do Poder	Maravilhoso	179
4	Ferimentos +1, dos	Arma	70
4	Fortificação +1, da	Armadura	45
4	Garras de Escalada	Mãos	144
4	Guardas do Contragolpe	Braços	130
4	Lâmina do Juramento +1	Arma	81
4	Lâmina do Sol +1	Arma	81
4	Luvas do Mágico	Mãos	146
4	Luvas Lacerantes	Mãos	146
4	Manto da Distorção +1	Pescoço	165
4	Manto do Lacerado +1	Pescoço	166
4	Médico +1, do	Arma	73
4	Mitral +1, de	Armadura	48
4	Mocassins Selvagens	Pés	156
4	Mortalha da Vida	Consumível	194
4	Ninar +1, do	Arma	75
4	Oportunista +1	Arma	75
4	Orbe da Agonia Harmônica +1	Orbe	95
4	Orbe do Destino Inconstante +1	Orbe	96
4	Peloriana +1	Armadura	48
4	Poção de Resistência	Consumível	188
4	Portadora da Morte +1	Arma	76
4	Prego do Selo	Consumível	194
4	Presente do Amigo	Companheiro	143
4	Rédeas da Conjuração	Maravilhoso	177
4	Reforçada +1	Armadura	49
4	Robe da Contingência +1	Armadura	54
4	Salubre +1	Armadura	50
4	Símbolo da Mortalidade +1	Símbolo Sagrado	106
4	Símbolo da Potência Astral +1	Símbolo Sagrado	106
4	Símbolo da Vingança +1	Símbolo Sagrado	108

NÍVEL 5

Nvl	Nome	Posição	Pág.
5	Acampamento Instantâneo	Maravilhoso	168
5	Aeriforme +1	Armadura	39
5	Ágil +1	Armadura	40
5	Algibeira da Platina	Maravilhoso	169
5	Bainha de Rubi	Maravilhoso	170
5	Botas do Passocerto	Pés	154
5	Braçadeiras do Acerto Rápido	Braços	122
5	Braçadeiras da Violação	Braços	125
5	Cajado do Arquiteto +1	Cajado	90
5	Capa do Saltimbanco +1	Pescoço	163
5	Cinturão do Touro	Cintura	141
5	Cotoveleiras das Segundas Chances	Braços	125
5	Defensor do Companheiro	Companheiro	143
5	Elixir da Aptidão	Consumível	186
5	Elmo do Alce	Cabeça	133
5	Envenenada +1	Arma	69
5	Escudo do Animal Atroz	Braços	125
5	Escudo de Ferro Frio	Braços	126
5	Escudo da Luz Cintilante	Braços	128
5	Estrategista +1, do	Armadura	44
5	Gatuna +1	Arma	71
5	Joia do Poder	Maravilhoso	174
5	Lâmpada do Discernimento	Maravilhoso	174
5	Luvas de Agilidade	Mãos	144
5	Manoplas de Aparar	Mãos	148
5	Máscara Crânio	Cabeça	135
5	Montaria de Obsidiana	Maravilhoso	182
5	Óculos do Cínico	Cabeça	135
5	Óculos da Percepção da Aura	Cabeça	136
5	Patas de Gato	Mãos	149
5	Poção da Cria do Túmulo	Consumível	187
5	Poção da Reflexão	Consumível	187
5	Poção do Espírito	Consumível	189
5	Rédeas da Ação Veloz	Montaria	150
5	Rédeas Encantadas	Maravilhoso	177
5	Sacrifício +1, do	Armadura	50
5	Símbolo da Desgraça +1	Símbolo Sagrado	105
5	Sofrimento Compartilhado +1, do	Armadura	51
5	Talabarte Farpado	Cintura	142
5	Vingativa +1	Arma	80

NÍVEL 6

Nvl	Nome	Posição	Pág.
6	Aderente +2	Arma	63
6	Amolador de Ampliação	Consumível	190
6	Areia da Visão	Consumível	193
6	Bastão Volátil +2	Bastão	88
6	Botas do Equilíbrio	Pés	153
6	Botas do Movimento Livre	Pés	153
6	Botinas do Goblin	Pés	154
6	Braçadeiras do Arqueirismo	Braços	122
6	Braçadeiras de Ferro Frio	Braços	123
6	Braçadeiras dos Golpes Estratégicos	Braços	123
6	Braçadeiras do Poder Mental	Braços	124
6	Braceletes de Ferro do Poder	Braços	125
6	Cinta do Espírito do Dragão	Cintura	139

6	Cinto Robusto	Cintura	140
6	Cinto da Tolerância	Cintura	140
6	Coroa das Portas	Cabeça	132
6	Dinâmica +2	Arma	69
6	Distância +2, da	Arma	69
6	Escudo de Absorver Chamas	Braços	125
6	Escudo de Arremesso	Braços	126
6	Filacteria da Divindade	Cabeça	135
6	Gema Poliglota	Maravilhoso	173
6	Impostor +2, do	Armadura	46
6	Invocada +2	Armadura	46
6	Luvas do Atirador de Facas	Mãos	145
6	Luvas do Manipulador da Sorte	Mãos	146
6	Manoplas Ardentes	Mãos	148
6	Manoplas Cáusticas	Mãos	148
6	Manoplas de Irrupção	Mãos	149
6	Olho de Rubi Vigilante	Maravilhoso	175
6	Orbe do Domínio Mental +2	Orbe	97
6	Orbe da Fuga Impenetrável +2	Orbe	98
6	Poção do Besouro de Fogo	Consumível	188
6	Sacrifício +2, do	Arma	78
6	Sandálias do Passo Preciso	Pés	157
6	Sela do Mártir	Montaria	151
6	Símbolo de Companheirismo	Companheiro	143
6	Solitário (Cinabre)	Maravilhoso	177

NÍVEL 7

Nvl	Nome	Posição	Pág.
7	Amolador Congelado	Consumível	190
7	Amuleto da Determinação Física +2	Pescoço	161
7	Amuleto da Determinação Mental +2	Pescoço	161
7	Amuleto da Resolução +2	Pescoço	162
7	Aparar +2, de	Arma	63
7	Apostador +2, do	Arma	64
7	Bastão dos Espinhos Feéricos +2	Bastão	86
7	Bastão da Honra Amaldiçoada +2	Bastão	87
7	Bastão da Maldição Rápida +2	Bastão	88
7	Bandana do Caçador	Cabeça	131
7	Berrante +2	Armadura	40
7	Botas do Mestre de Esgrima	Pés	153
7	Braçadeiras de Crânios	Braços	123
7	Braçadeiras Navalha	Braços	124
7	Braçadeiras do Trauma	Braços	125
7	Cajado Defensivo +2	Cajado	91
7	Cajado de Maestria dos Mísseis +2	Cajado	92
7	Cajado Mnemônico +2	Cajado	92
7	Cajado da Serpente +2	Cajado	93
7	Cajado Utilitário +2	Cajado	93
7	Caneta do Tradutor	Maravilhoso	171
7	Cinto da Boa Forma	Cintura	139
7	Cinto da Recuperação	Cintura	140
7	Corda da Luta de Escravos	Cintura	141
7	Cordão do Contorcionista	Cintura	141
7	Coroa de Folhas	Cabeça	132
7	Coroa Frênica	Cabeça	132
7	Correias Aceleradoras	Pés	155
7	Curandeiro Sagrado +2, do	Arma	67
7	Defensiva +2	Arma	67
7	Elixir do Sopro de Dragão	Consumível	186
7	Elmo da Prontidão Vigilante	Cabeça	134
7	Escorregadia +2	Armadura	43
7	Escudo Peloriano	Braços	129
7	Espada do Pacto +2	Arma	80
7	Espantosa +2	Arma	70
7	Estilha de Vidraço	Consumível	191
7	Fractal +2	Arma	71
7	Garra Sangrenta +2, da	Arma	71
7	Imunizante +2	Armadura	46
7	Invasiva +2	Arma	80
7	Irrefutável +2	Armadura	46
7	Jarra do Vapor	Maravilhoso	174
7	Lentes de Leitura	Maravilhoso	174
7	Luvas do Lanceiro	Mãos	146
7	Mago +2, do	Arma	73
7	Manoplas Álgidas	Mãos	148
7	Martelo do Pacto +2	Arma	82
7	Mártir +2, do	Armadura	47
7	Mortalha do Renascimento	Maravilhoso	175
7	Orbe da Contorção Regional +2	Orbe	96
7	Orbe da Languidez Debilitante +2	Orbe	98
7	Perfurante +2	Arma	75
7	Pingente da Flor Ígnea +2	Pescoço	167
7	Poção de Mimetismo	Consumível	188
7	Poção do Escudo Vital	Consumível	188
7	Repreensiva +2	Arma	76
7	Repulsora +2	Armadura	50
7	Resistência +2, da	Armadura	50
7	Restritiva +2	Arma	77
7	Retribuição +2, da	Arma	77
7	Robe Cintilante +2	Armadura	54
7	Robe dos Olhos +2	Armadura	54
7	Rosa do Deserto	Consumível	192
7	Símbolo da Boa Sorte +2	Símbolo Sagrado	104
7	Símbolo da Divindade +2	Símbolo Sagrado	105
7	Símbolo da Liberdade +2	Símbolo Sagrado	106
7	Símbolo da Perseverança +2	Símbolo Sagrado	106
7	Símbolo de Proteção +2	Símbolo Sagrado	106
7	Símbolo da Repreensão +2	Símbolo Sagrado	107
7	Símbolo da Resistência +2	Símbolo Sagrado	107
7	Soldado Fantasma	Maravilhoso	177
7	Tiro Primoroso +2, do	Arma	79
7	Transferência +2, da	Arma	79
7	Trombeta da Invocação	Maravilhoso	178
7	Vela do Ocultamento	Maravilhoso	178
7	Veterano +2, do	Armadura	52

NÍVEL 8

Nvl	Nome	Posição	Pág.
8	Adamante +2, de	Arma	62
8	Amuleto Inabalável +2	Pescoço	161
8	Amuleto da Resistência +2	Pescoço	161
8	Aperfeiçoamento +2, do	Armadura	40
8	Armas Unidas +2	Arma	80
8	Arnês da Maré	Cintura	138
8	Assassino +2, do	Arma	64
8	Astuciosa +2	Arma	64

8	Ataque à Queima-Roupa +2, do	Arma	65
8	Aterradora +2	Arma	65
8	Bastão da Agrestia das Fadas +2	Bastão	85
8	Bastão da Condução Maligna +2	Bastão	85
8	Bastão da Estrela Oculta +2	Bastão	87
8	Bastão Explosivo +2	Bastão	87
8	Bastão Infernal +2	Bastão	87
8	Bastão Malévolo +2	Bastão	88
8	Beemote Cauda-de-Maça de Jade	Maravilhoso	181
8	Bestial +2	Armadura	41
8	Bigorna Indestrutível +2 de Moradin	Símbolo Sagrado	101
8	Boldrié do Posicionamento Estratégico	Cintura	139
8	Bolsa de Truques Cinza	Maravilhoso	183
8	Botas do Célere	Pés	152
8	Botas Inabaláveis	Pés	153
8	Botas da Rapidez	Pés	154
8	Braçadeiras das Manobras Arrojadas	Braços	124
8	Braçadeiras do Rejuvenescimento	Braços	124
8	Braçais de Ferro Mental	Braços	125
8	Broche da Convicção +2	Pescoço	162
8	Broche da Proteção +2	Pescoço	162
8	Cajado da Defesa Definitiva +2	Cajado	91
8	Cajado Energético +2	Cajado	91
8	Cajado das Mãos Espectrais +2	Cajado	92
8	Cajado das Raízes Térreas +2	Cajado	93
8	Cajado da Ruína +2	Cajado	93
8	Cavalo-Marinho de Pérola	Maravilhoso	181
8	Chamas Cândidas +2, das	Armadura	41
8	Chocalho da Morte	Maravilhoso	171
8	Cinta Centralizadora	Cintura	139
8	Cinto do Entusiasmo	Cintura	139
8	Coifa de Ferro Mental	Cabeça	132
8	Contra Água +2	Arma	65
8	Contra Escamas +2	Arma	66
8	Controladora +2	Arma	66
8	Coração Valente +2, do	Arma	66
8	Descerebrante +2	Arma	68
8	Diadema da Indomabilidade	Cabeça	133
8	Disco Lunar de Sehanine +2	Símbolo Sagrado	102
8	Disco Solar de Pelor +2	Símbolo Sagrado	102
8	Dom da Vida +2, do	Armadura	42
8	Elixir da Fortitude	Consumível	186
8	Elixir da Precisão	Consumível	186
8	Elixir da Vontade	Consumível	186
8	Elixir dos Reflexos	Consumível	187
8	Encorajamento +2, do	Armadura	43
8	Energia +2, de	Arma	69
8	Escama de Dragão de Bahamut +2	Símbolo Sagrado	102
8	Escudo da Mantícora	Braços	128
8	Escudo de Mitral	Braços	128
8	Escudo da Proteção Dracônica	Braços	129
8	Escudo da Tempestade	Braços	130
8	Espancadora +2	Arma	70
8	Estrela de Corellon +2	Símbolo Sagrado	103
8	Faixa do Aprisionamento	Cintura	142
8	Ferro Frio +2, de	Arma	70
8	Fetiche do Mau Olhado +2	Pescoço	164
8	Flanqueamento +2, do	Arma	71
8	Folha Brilhante	Consumível	191
8	Forjada a Sangue +2	Armadura	45
8	Forma de Rato +2, da	Armadura	45
8	Gargantilha da Eloquência +2	Pescoço	164
8	Graciosa +2	Arma	72
8	Inescapável +2	Arma	72
8	Inspiradora +2	Arma	72
8	Irrupção +2, de	Armadura	47
8	Lâmina da Sorte +2	Arma	81
8	Leque dos Quatro Ventos	Maravilhoso	174
8	Luvas do Caçador de Recompensas	Mãos	145
8	Luvas da Mistura Mística	Mãos	146
8	Maça da Cura +2	Arma	82
8	Manoplas com Garras de Tigre +2	Arma	82
8	Manoplas Sagradas	Mãos	149
8	Manto do Cirurgião +2	Pescoço	165
8	Máscara de Melora +2	Símbolo Sagrado	103
8	Meias do Gato	Pés	156
8	Mortalha do Crepúsculo +2	Pescoço	166
8	Óculos da Luz Estelar	Cabeça	136
8	Oculta +2	Arma	75
8	Olho da Enganação	Cabeça	137
8	Olho de Ioun +2	Símbolo Sagrado	103
8	Orbe da Conjuração Judiciosa +2	Orbe	95
8	Orbe das Consequências Inevitáveis +2	Orbe	96
8	Orbe do Doce Santuário +2	Orbe	97
8	Orbe da Força Insuperável +2	Orbe	97
8	Orbe da Imposição Definitiva +2	Orbe	98
8	Orbe do Terror Cristalino +2	Orbe	99
8	Orbe das Trocas Infelizes +2	Orbe	99
8	Orbe da Visão Distante +2	Orbe	100
8	Ornamento da Prontidão +2	Pescoço	167
8	Pau-Bronze +2, de	Arma	75
8	Pedra de Avandra +2	Símbolo Sagrado	103
8	Pele de Serpente +2, de	Armadura	48
8	Pena Negra da Rainha de Rapina +2	Símbolo Sagrado	103
8	Perfuradora +2	Arma	75
8	Periapto do Pacificador +2	Pescoço	167
8	Periapto da Recuperação +2	Pescoço	167
8	Pó da Intuição Arcana	Maravilhoso	176
8	Poção de Escudo da Tempestade	Consumível	188
8	Presa de Cobra +2, da	Armadura	49
8	Proezas +2, das	Armadura	49
8	Punho de Kord +2	Símbolo Sagrado	104
8	Purificação +2, da	Armadura	49
8	Rápida +2	Arma	76
8	Rédeas da Recordação	Companheiro	143
8	Resoluta +2	Arma	77
8	Robe de Pele Rochosa +2	Armadura	55
8	Robe de Penas +2	Armadura	55
8	Roda Dentada de Erathis +2	Símbolo Sagrado	104
8	Rompe-Chão +2	Arma	78
8	Sebo de Cobra +2, de	Armadura	50
8	Sela Firme	Montaria	150
8	Senhor das Feras +2, do	Armadura	51

8	Símbolo do Alcance Divino +2	Símbolo Sagrado	104
8	Símbolo do Confronto +2	Símbolo Sagrado	105
8	Sutil +2	Arma	78
8	Temerária +2	Arma	78
8	Térrea +2	Armadura	51
8	Tirano +2, do	Arma	79
8	Tiro Célere +2, do	Arma	79
8	Trevo Negro	Consumível	193
8	Urzes +2, de	Armadura	51
8	Vanguarda +2, da	Arma	80
8	Varinha da Aglomeração de Energia +2	Varinha	109
8	Varinha Algente +2	Varinha	109
8	Varinha da Devastação Psíquica +2	Varinha	109
8	Varinha de Energia +2	Varinha	110
8	Varinha Flamejante +2	Varinha	110
8	Varinha de Fogo Infernal +2	Varinha	110
8	Varinha do Mestre da Explosão Incandescente +2	Varinha	110
8	Varinha do Mestre dos Mísseis Mágicos +2	Varinha	110
8	Varinha do Mestre da Nuvem de Adagas +2	Varinha	110
8	Varinha do Mestre do Olhar Pungente +2	Varinha	111
8	Varinha do Mestre da Onda Trovejante +2	Varinha	111
8	Varinha do Mestre da Radiação Atroz +2	Varinha	111
8	Varinha do Mestre da Rajada Mística +2	Varinha	111
8	Varinha do Mestre da Reprimenda Infernal +2	Varinha	111
8	Varinha do Mestre do Raio Álgido +2	Varinha	111
8	Varinha da Radiância +2	Varinha	112
8	Varinha Trovejante +2	Varinha	112
8	Versátil +2	Armadura	52
8	Vigorosa +2	Arma	80

NÍVEL 9

Nvl	Nome	Posição	Pág.
9	Abatedora +2	Arma	62
9	Ácida +2	Arma	62
9	Algibeira da Passagem Congelada	Maravilhoso	168
9	Aljava Infinita	Maravilhoso	169
9	Amolador Peçonhento	Consumível	190
9	Âncoras Mágicas	Mãos	144
9	Bastão da Absorção Vital +2	Bastão	84
9	Bastão do Andarilho das Sombras +2	Bastão	85
9	Bastão da Brutalidade +2	Bastão	85
9	Bastão do Draconato +2	Bastão	86
9	Bastão da Maldição Sanguínea +2	Bastão	88
9	Bílis de Dragão Negro	Consumível	191
9	Botas da Avidez	Pés	152
9	Botas dos Mil Rastros	Pés	153
9	Botas da Velocidade Furiosa	Pés	154
9	Braçadeiras de Diamante	Braços	123
9	Broche do Curandeiro +2	Pescoço	162
9	Cajado do Enxame Feérico +2	Cajado	91
9	Cajado da Luz +2	Cajado	92
9	Cajado do Primor Elemental +2	Cajado	92
9	Cajado da Visão Sem Igual +2	Cajado	94
9	Campeão +2, do	Armadura	41
9	Cantil Infinito	Maravilhoso	171
9	Casaco do Resplandor +2	Armadura	53
9	Cintilante +2	Armadura	41
9	Cinto do Golias	Cintura	139
9	Cinto Reforçado	Cintura	140
9	Colarinho da Recuperação +2	Pescoço	164
9	Comunitária +2	Arma	65
9	Congelada +2	Armadura	41
9	Contra Demônios +2	Arma	65
9	Coroa do Legado Infernal	Cabeça	132
9	Crânio Negro	Maravilhoso	171
9	Cristal +2, de	Armadura	42
9	Cruzado +2, do	Arma	67
9	Dedos Verdes	Mãos	144
9	Dilaceradora +2	Arma	68
9	Durabilidade +2, da	Armadura	42
9	Enevoada +2	Armadura	43
9	Ensandecida +2	Arma	69
9	Entusiasmo +2, do	Armadura	43
9	Escárnio a Morte, do +2	Armadura	43
9	Escudo de Aço Angelical	Braços	125
9	Escudo do Coice	Braços	126
9	Escudo Ensanguentado	Braços	126
9	Escudo da Forja Bélica	Braços	127
9	Escudo do Fluxo Sombrio	Braços	127
9	Escudo Reforçado a Sangue	Braços	129
9	Ferimentos +2, dos	Arma	70
9	Ferraduras do Zéfiro	Montaria	150
9	Fortificação +2, da	Armadura	45
9	Harpa Harmoniosa	Maravilhoso	173
9	Íntegra +2	Armadura	46
9	Ladra de Pensamentos +2	Arma	72
9	Lâmina do Juramento +2	Arma	81
9	Lâmina do Sol +2	Arma	81
9	Luvas de Armazenagem	Mãos	145
9	Luvas do Tiro Certeiro	Mãos	147
9	Manto do Cauteloso +2	Pescoço	165
9	Manto da Distorção +2	Pescoço	165
9	Manto do Lacerado +2	Pescoço	166
9	Mapa da Orientação	Maravilhoso	175
9	Massacre Feérico +2, do	Arma	73
9	Medalhão da Morte Adiada +2	Pescoço	166
9	Médico +2, do	Arma	73
9	Mitral +2, de	Armadura	48
9	Mosca de Ébano	Maravilhoso	183
9	Néctar do Terror	Consumível	192
9	Ninar +2, do	Arma	75
9	Óculos do Colecionador de Ossos	Cabeça	136
9	Oportunista +2	Arma	75
9	Orbe da Agonia Harmônica +2	Orbe	95
9	Orbe do Destino Inconstante +2	Orbe	96
9	Peloriana +2	Armadura	48
9	Poção de Regeneração	Consumível	188
9	Poção de Vigor	Consumível	188

9	Portadora da Morte +2	Arma	76
9	Reflexiva +2	Armadura	49
9	Reforçada +2	Armadura	49
9	Robe da Contingência +2	Armadura	54
9	Salubre +2	Armadura	50
9	Símbolo da Mortalidade +2	Símbolo Sagrado	106
9	Símbolo da Penitência +2	Símbolo Sagrado	106
9	Símbolo da Potência Astral +2	Símbolo Sagrado	106
9	Símbolo da Vingança +2	Símbolo Sagrado	108
9	Sina dos Metamorfos +2	Arma	82
9	Sobrevivente +2, do	Armadura	51
9	Solar +2	Armadura	51
9	Traje de Greda +2	Armadura	55
9	Vampírica +2	Arma	79

NÍVEL 10

Nvl	Nome	Posição	Pág.
10	Aeriforme +2	Armadura	39
10	Ágil +2	Armadura	40
10	Amiga do Salteador +2	Arma	80
10	Amolador Cáustico	Consumível	190
10	Amolador da Combustão	Consumível	190
10	Amolador Tempestuoso	Consumível	190
10	Andadores de Paredes	Pés	152
10	Bainha do Poder Sagrado	Maravilhoso	170
10	Bálsamo do Poder	Maravilhoso	170
10	Bandana do Intelecto	Cabeça	131
10	Bastão da Distorção Mental +2	Bastão	86
10	Bastão da Luz Estelar +2	Bastão	88
10	Bola de Cristal da Espionagem	Maravilhoso	170
10	Botas da Areia e do Mar	Pés	152
10	Braçadeiras Ensanguentadas	Braços	123
10	Cajado de Ácido e Chamas +2	Cajado	90
10	Cajado do Arquiteto +2	Cajado	90
10	Cajado Coletor +2	Cajado	90
10	Capa do Saltimbanco +2	Pescoço	163
10	Carrilhão da Proteção	Maravilhoso	171
10	Chapéu do Disfarce	Cabeça	132
10	Chave Mestra	Maravilhoso	171
10	Cinto de Sangue	Cintura	140
10	Cinturão Protetor	Cintura	141
10	Coleira do Guardião	Companheiro	143
10	Contragolpes	Mãos	144
10	Diadema de Loureiro	Cabeça	133
10	Elefante de Mármore	Maravilhoso	182
10	Elmo Carbonizado	Cabeça	133
10	Envenenada +2	Arma	69
10	Escudo do Curandeiro	Braços	126
10	Estrategista +2, do	Armadura	44
10	Gatuna +2	Arma	71
10	Gelo Fundamental	Consumível	192
10	Ímã da Guerra +2	Armadura	45
10	Integridade +2, da	Arma	72
10	Lentes do Discernimento	Maravilhoso	174
10	Luvas da Antipatia	Mãos	145
10	Manoplas de Arremesso dos Anões	Mãos	148
10	Manoplas Esplendorosas	Mãos	148
10	Manoplas da Tempestade	Mãos	149
10	Mocassins dos Galhos	Pés	156
10	Mortalha Negra +2, da	Arma	74
10	Óleo do Retorno a Carne	Consumível	194
10	Pedra Brilhante	Consumível	194
10	Pena do Mestre Espião	Maravilhoso	176
10	Pó do Desencantar	Maravilhoso	176
10	Poção da Reflexão	Consumível	187
10	Poção do Espírito	Consumível	189
10	Poção do Kruthik	Consumível	189
10	Rosa das Chamas	Consumível	192
10	Sacrifício +2, do	Armadura	50
10	Símbolo da Desgraça +2	Símbolo Sagrado	105
10	Sofrimento Compartilhado +2, do	Armadura	51
10	Taça da Pureza	Maravilhoso	177
10	Touca Para Respirar na Água	Cabeça	138
10	Trepadeira de Portais	Consumível	193
10	Varinha Precisa de Leque Cromático +2	Varinha	112
10	Vingativa +2	Arma	80

NÍVEL 11

Nvl	Nome	Posição	Pág.
11	Aderente +3	Arma	63
11	Amolador de Ampliação	Consumível	190
11	Aranha de Pedra-Sangue	Maravilhoso	180
11	Bandana da Percepção	Cabeça	131
11	Barda Impenetrável	Montaria	150
11	Bastão Volátil +3	Bastão	88
11	Botas de Dança	Pés	152
11	Braçadeiras do Bruxo	Braços	122
11	Braçadeiras das Lâminas Infinitas	Braços	124
11	Cabra de Marfim do Empenho	Maravilhoso	181
11	Chinelos do Assassino	Pés	155
11	Cinto do Ladino	Cintura	139
11	Cinto da Resistência	Cintura	140
11	Cinto do Sobrevivente	Cintura	140
11	Cinto Totêmico	Cintura	140
11	Coroa das Portas	Cabeça	132
11	Demolição +3, da	Arma	68
11	Diadema do Massacre Mental	Cabeça	133
11	Dinâmica +3	Arma	69
11	Distância +3, da	Arma	69
11	Elixir da Velocidade	Consumível	186
11	Espinha Dorsal	Cintura	141
11	Faixa do Curandeiro	Cintura	142
11	Ferramentas de Ladrão Independentes	Maravilhoso	172
11	Impostor +3, do	Armadura	46
11	Invocada +3	Armadura	46
11	Liga Negra +3, de	Arma	73
11	Luvas do Tiro Distante	Mãos	147
11	Manoplas dos Golpes Ofuscantes	Mãos	148
11	Máscara do Deslizamento	Cabeça	135
11	Orbe do Domínio Mental +3	Orbe	97
11	Orbe da Fuga Impenetrável +3	Orbe	98
11	Ricochete +3, do	Arma	78
11	Sacrifício +3, do	Arma	78
11	Sapatos do Acrobata	Pés	157
11	Solitário (Citrino)	Maravilhoso	177
11	Unguento da Visão no Escuro	Consumível	194

NÍVEL 12

Nvl	Nome	Posição	Pág.
12	Amuleto da Ausência +3	Pescoço	160
12	Amuleto da Determinação Física +3	Pescoço	161
12	Amuleto da Determinação Mental +3	Pescoço	161
12	Amuleto da Resolução +3	Pescoço	162
12	Aparar +3, de	Arma	63
12	Apostador +3, do	Arma	64
12	Argila Elukiana +3, de	Arma	64
12	Arnês da Carga de Mula	Cintura	138
12	Bastão dos Espinhos Feéricos +3	Bastão	86
12	Bastão da Honra Amaldiçoada +3	Bastão	87
12	Bastão do Inferno Violento +3	Bastão	88
12	Bastão da Maldição Rápida +3	Bastão	88
12	Berrante +3	Armadura	40
12	Botas do Anão	Pés	152
12	Botas de Assalto	Pés	152
12	Braçadeiras do Alívio	Braços	122
12	Cabo Imóvel	Maravilhoso	170
12	Cadarços do Passo Feérico	Pés	154
12	Cajado Defensivo +3	Cajado	91
12	Cajado de Maestria dos Mísseis +3	Cajado	92
12	Cajado Mnemônico +3	Cajado	92
12	Cajado da Morte Abrasadora +3	Cajado	92
12	Cajado da Serpente +3	Cajado	93
12	Cajado Utilitário +3	Cajado	93
12	Chinelos do Andarilho Valente	Pés	155
12	Cíngulo da Ânsia pelo Combate	Cintura	139
12	Curandeiro Sagrado +3, do	Arma	67
12	Defensiva +3	Arma	67
12	Dentada +3	Arma	68
12	Escorregadia +3	Armadura	43
12	Escudo de Folhas Negras	Braços	127
12	Escudo da Guarda Sanguínea	Braços	127
12	Escudo do Guardião	Braços	127
12	Escudo de Justa	Braços	128
12	Escudo Navalha	Braços	129
12	Escudo do Ricochete	Braços	129
12	Escudo Táurico	Braços	129
12	Espada do Pacto +3	Arma	80
12	Espantosa +3	Arma	70
12	Faca do Êxodo	Maravilhoso	172
12	Fecho do Sacrifício Nobre +3	Pescoço	164
12	Forja Obscura, da +3	Armadura	44
12	Fractal +3	Arma	71
12	Fragância de Autoridade	Maravilhoso	172
12	Garra Sangrenta +3, da	Arma	71
12	Gema do Diálogo	Cabeça	135
12	Grevas do Draconato	Pés	155
12	Imunizante +3	Armadura	46
12	Invasiva +3	Arma	80
12	Irrefutável +3	Armadura	46
12	Lâmina da Noite +3	Arma	81
12	Leão de Ouro	Maravilhoso	182
12	Luvas do Curandeiro	Mãos	145
12	Mago +3, do	Arma	73
12	Martelo do Pacto +3	Arma	82
12	Mártir +3, do	Armadura	47
12	Óculos dos Olhos de Águia	Cabeça	136
12	Orbe da Contorção Regional +3	Orbe	96
12	Orbe da Estase Ampliada +3	Orbe	97
12	Orbe da Insanidade Súbita +3	Orbe	98
12	Orbe da Languidez Debilitante +3	Orbe	98
12	Pedra do Inimigo	Maravilhoso	176
12	Perfurante +3	Arma	75
12	Pingente da Flor Ígnea +3	Pescoço	167
12	Rédeas da Transposição	Companheiro	143
12	Repreensiva +3	Arma	76
12	Repulsora +3	Armadura	50
12	Resistência +3, da	Armadura	50
12	Restritiva +3	Arma	77
12	Retribuição +3, da	Arma	77
12	Robe Cintilante +3	Armadura	54
12	Robe dos Olhos +3	Armadura	54
12	Sandálias de Borboleta	Pés	157
12	Símbolo da Boa Sorte +3	Símbolo Sagrado	104
12	Símbolo da Divindade +3	Símbolo Sagrado	105
12	Símbolo do Elo Vital +3	Símbolo Sagrado	105
12	Símbolo da Liberdade +3	Símbolo Sagrado	106
12	Símbolo da Perseverança +3	Símbolo Sagrado	106
12	Símbolo de Proteção +3	Símbolo Sagrado	106
12	Símbolo da Repreensão +3	Símbolo Sagrado	107
12	Símbolo da Resistência +3	Símbolo Sagrado	107
12	Tiro Primoroso +3, do	Arma	79
12	Transferência +3, da	Arma	79
12	Veterano +3, do	Armadura	52
12	Visão Tremulante +3, da	Armadura	52

NÍVEL 13

Nvl	Nome	Posição	Pág.
13	Adamante +3, de	Arma	62
13	Adorno Abissal +3	Pescoço	160
13	Amuleto Inabalável +3	Pescoço	161
13	Amuleto da Resistência +3	Pescoço	161
13	Aperfeiçoamento +3, do	Armadura	40
13	Argila Elukiana +3, de	Armadura	40
13	Armas Unidas +3	Arma	80
13	Assassino +3, do	Arma	64
13	Astuciosa +3	Arma	64
13	Ataque à Queima-Roupa +3, do	Arma	65
13	Aterradora +3	Arma	65
13	Bastão da Agrestia das Fadas +3	Bastão	85
13	Bastão da Condução Maligna +3	Bastão	85
13	Bastão da Estrela Oculta +3	Bastão	87
13	Bastão Explosivo +3	Bastão	87
13	Bastão Infernal +3	Bastão	87
13	Bastão Malévolo +3	Bastão	88
13	Bestial +3	Armadura	41
13	Bigorna Indestrutível de Moradin +3	Símbolo Sagrado	101
13	Biscoito das Fadas	Consumível	193
13	Botas da Furtividade	Pés	153
13	Botas da Natação	Pés	153
13	Braçadeiras das Chamas	Braços	122
13	Braçadeiras da Cicatrização	Braços	123
13	Broche da Convicção +3	Pescoço	162

13	Broche da Proteção +3	Pescoço	162
13	Cajado Confiável +3	Cajado	90
13	Cajado Energético +3	Cajado	91
13	Cajado da Defesa Definitiva +3	Cajado	91
13	Cajado das Mãos Espectrais +3	Cajado	92
13	Cajado das Raízes Térreas +3	Cajado	93
13	Cajado da Ruína +3	Cajado	93
13	Chamas Cândidas +3, das	Armadura	41
13	Contra Água +3	Arma	65
13	Contra Escamas +3	Arma	66
13	Controladora +3	Arma	66
13	Coração Valente +3, do	Arma	66
13	Corais +3, de	Armadura	42
13	Cordão do Favor Divino	Cintura	141
13	Descerebrante +3	Arma	68
13	Desidratante +3	Arma	68
13	Deus Trovão +3, do	Arma	68
13	Disco Lunar de Sehanine +3	Símbolo Sagrado	102
13	Disco Solar de Pelor +3	Símbolo Sagrado	102
13	Dom da Vida +3, do	Armadura	42
13	Elixir da Fortitude	Consumível	186
13	Elixir da Precisão	Consumível	186
13	Elixir da Vontade	Consumível	186
13	Elixir dos Reflexos	Consumível	187
13	Elmo do Pavor	Cabeça	134
13	Encorajamento +3, do	Armadura	43
13	Energia +3, de	Arma	69
13	Escama de Dragão de Bahamut +3	Símbolo Sagrado	102
13	Escudo da Muralha de Pedra	Braços	128
13	Espancadora +3	Arma	70
13	Esquivador de Gigantes +3, do	Armadura	44
13	Estrela de Corellon +3	Símbolo Sagrado	103
13	Extenuante +3	Arma	70
13	Ferro Frio +3, de	Arma	70
13	Fetiche do Mau Olhado +3	Pescoço	164
13	Flanqueamento +3, do	Arma	71
13	Forjada a Sangue +3	Armadura	45
13	Forjada a Sangue +3	Arma	71
13	Forma de Rato +3, da	Armadura	45
13	Franco-Atirador +3, do	Arma	71
13	Gargantilha da Eloquência +3	Pescoço	164
13	Graciosa +3	Arma	72
13	Inescapável +3	Arma	72
13	Inspiradora +3	Arma	72
13	Irrupção +3, de	Armadura	47
13	Lâmina da Sorte +3	Arma	81
13	Luvas da Deflexão de Mísseis	Mãos	146
13	Luvas do Gigante	Mãos	146
13	Luz Estelar +3, de	Armadura	47
13	Maça da Cura +3	Arma	82
13	Manoplas com Garras de Tigre +3	Arma	82
13	Manto do Aracnídeo +3	Pescoço	164
13	Manto do Cirurgião +3	Pescoço	165
13	Máscara de Melora +3	Símbolo Sagrado	103
13	Mortalha do Crepúsculo +3	Pescoço	166
13	Morte Remota +3, da	Arma	74
13	Necrótica +3	Arma	74
13	Oculta +3	Arma	75
13	Olho de Ioun +3	Símbolo Sagrado	103
13	Orbe da Concentração Inesgotável +3	Orbe	95
13	Orbe da Conjuração Judiciosa +3	Orbe	95
13	Orbe das Consequências Inevitáveis +3	Orbe	96
13	Orbe do Doce Santuário +3	Orbe	97
13	Orbe da Força Insuperável +3	Orbe	97
13	Orbe da Imposição Definitiva +3	Orbe	98
13	Orbe da Ressonância Cármica +3	Orbe	99
13	Orbe do Terror Cristalino +3	Orbe	99
13	Orbe das Trocas Infelizes +3	Orbe	99
13	Orbe da Visão Distante +3	Orbe	100
13	Ornamento da Prontidão +3	Pescoço	167
13	Paralisante +3	Arma	75
13	Pau-Bronze +3, de	Arma	75
13	Pedra de Avandra +3	Símbolo Sagrado	103
13	Pele de Serpente +3, de	Armadura	48
13	Pena Negra da Rainha de Rapina +3	Símbolo Sagrado	103
13	Penduricalho do Mentiroso +3	Pescoço	167
13	Perfuradora +3	Arma	75
13	Periapto do Pacificador +3	Pescoço	167
13	Periapto da Recuperação +3	Pescoço	167
13	Predatória +3	Arma	76
13	Presa de Cobra +3, da	Armadura	49
13	Proezas +3, das	Armadura	49
13	Pulso +3, do	Armadura	49
13	Punho de Kord +3	Símbolo Sagrado	104
13	Purificação +3, da	Armadura	49
13	Rápida +3	Arma	76
13	Resoluta +3	Arma	77
13	Robe de Estrelas +3	Armadura	54
13	Robe Opositor das Chamas +3	Armadura	55
13	Robe Opositor do Gelo +3	Armadura	55
13	Robe de Pele Rochosa +3	Armadura	55
13	Robe de Penas +3	Armadura	55
13	Roda Dentada de Erathis +3	Símbolo Sagrado	104
13	Rompe-Chão +3	Arma	78
13	Sangueardente +3, do	Armadura	50
13	Sanguinária +3	Arma	78
13	Sebo de Cobra +3, de	Armadura	50
13	Senhor das Feras +3, do	Armadura	51
13	Símbolo do Alcance Divino +3	Símbolo Sagrado	104
13	Símbolo do Confronto +3	Símbolo Sagrado	105
13	Sutil +3	Arma	78
13	Tambor do Pânico	Maravilhoso	178
13	Temerária +3	Arma	78
13	Térrea +3	Armadura	51
13	Tirano +3, do	Arma	79
13	Tiro Célere +3, do	Arma	79
13	Trama do Caos +3, de	Arma	79
13	Trovão +3, do	Arma	79
13	Urzes +3, de	Armadura	51
13	Vanguarda +3, da	Arma	80
13	Varinha Algente +3	Varinha	109
13	Varinha da Aglomeração de Energia +3	Varinha	109
13	Varinha da Devastação Psíquica +3	Varinha	109
13	Varinha de Energia +3	Varinha	110

13	Varinha de Fogo Infernal +3	Varinha	110
13	Varinha Flamejante +3	Varinha	110
13	Varinha do Mestre da Explosão Incandescente +3	Varinha	110
13	Varinha do Mestre dos Mísseis Mágicos +3	Varinha	110
13	Varinha do Mestre da Nuvem de Adagas +3	Varinha	110
13	Varinha do Mestre do Olhar Pungente +3	Varinha	111
13	Varinha do Mestre da Onda Trovejante +3	Varinha	111
13	Varinha do Mestre da Radiação Atroz +3	Varinha	111
13	Varinha do Mestre do Raio Álgido +3	Varinha	111
13	Varinha do Mestre da Rajada Mística +3	Varinha	111
13	Varinha do Mestre da Reprimenda Infernal +3	Varinha	111
13	Varinha da Radiância +3	Varinha	112
13	Varinha Trovejante +3	Varinha	112
13	Versátil +3	Armadura	52
13	Vigorosa +3	Arma	80

NÍVEL 14

Nvl	Nome	Posição	Pág.
14	Abatedora +3	Arma	62
14	Ácida +3	Arma	62
14	Amuleto da Atenuação +3	Pescoço	160
14	Amuleto da Presa Elusiva +3	Pescoço	161
14	Amuleto da Santidade Corporal +3	Pescoço	162
14	Amuleto da Voz Interior +3	Pescoço	162
14	Anel do Chamado	Anel	114
14	Anel do Equilíbrio Perfeito	Anel	115
14	Anel Estimado	Anel	115
14	Anel do Fogo Escaldante	Anel	116
14	Anel da Irmandade	Anel	117
14	Anel de Queda Suave	Anel	119
14	Anel do Mágico	Anel	118
14	Aquosa +3	Armadura	40
14	Atração +3, da	Armadura	40
14	Bastão da Absorção Vital +3	Bastão	84
14	Bastão da Brutalidade +3	Bastão	85
14	Bastão da Maldição Sanguínea +3	Bastão	88
14	Bastão de Adamante +3	Bastão	85
14	Bastão do Andarilho das Sombras +3	Bastão	85
14	Bastão do Draconato +3	Bastão	86
14	Bastão do Funesto +3	Bastão	87
14	Bastão Forjado a Sangue +3	Bastão	87
14	Biliosa +3	Arma	65
14	Botas da Explosão de Fogo	Pés	153
14	Botas do Andarilho do Oceano	Pés	152
14	Braçadeiras de Ferro Arcano	Braços	123
14	Braçadeiras Sanguinárias	Braços	124
14	Broche do Curandeiro +3	Pescoço	162
14	Cajado Acelerador +3	Cajado	90
14	Cajado do Enxame Feérico +3	Cajado	91
14	Cajado da Luz +3	Cajado	92
14	Cajado do Primor Elemental +3	Cajado	92
14	Cajado da Transposição +3	Cajado	93
14	Cajado da Visão Sem Igual +3	Cajado	94
14	Campeão +3, do	Armadura	41
14	Capa da Cólera Flamejante +3	Pescoço	163
14	Capacete da Estratégia	Cabeça	131
14	Casaco do Resplandor +3	Armadura	53
14	Cinta da Vivacidade	Cintura	139
14	Cintilante +3	Armadura	41
14	Colarinho da Recuperação +3	Pescoço	164
14	Comunitária +3	Arma	65
14	Congelada +3	Armadura	41
14	Contra Demônios +3	Arma	65
14	Cristal +3, de	Armadura	42
14	Cruzado +3, do	Arma	67
14	Curativa +3	Arma	67
14	Deslocadora +3	Armadura	42
14	Deslocadores de Terra	Pés	155
14	Dilaceradora +3	Arma	68
14	Durabilidade +3, da	Armadura	42
14	Elmo do Factótum	Cabeça	134
14	Elmo da Oportunidade	Cabeça	134
14	Enevoada +3	Armadura	43
14	Ensandecida +3	Arma	69
14	Entusiasmo +3, do	Armadura	43
14	Escárnio a Morte +3, do	Armadura	43
14	Escudo Flamejado	Braços	127
14	Escudo Hipnótico	Braços	128
14	Escudo Mágico	Braços	128
14	Escudo da Montanha	Braços	128
14	Ferimentos +3, dos	Arma	70
14	Ferro Mental +3, de	Arma	71
14	Fogo Álgido +3, do	Armadura	44
14	Fortificação +3, da	Armadura	45
14	Guardas do Contragolpe	Braços	130
14	Íntegra +3	Armadura	46
14	Ladra de Pensamentos +3	Arma	72
14	Lâmina do Juramento +3	Arma	81
14	Lâmina do Sol +3	Arma	81
14	Luvas Lacerantes	Mãos	146
14	Luvas da Repulsão Dimensional	Mãos	147
14	Luvas da Transferência	Mãos	147
14	Macabra +3	Armadura	47
14	Manto do Cauteloso +3	Pescoço	165
14	Manto da Distorção +3	Pescoço	165
14	Manto do Lacerado +3	Pescoço	166
14	Máscara do Terror	Cabeça	135
14	Massacre Feérico +3, do	Arma	73
14	Medalhão da Morte Adiada +3	Pescoço	166
14	Médico +3, do	Arma	73
14	Mente Feérica +3, da	Armadura	47
14	Mestre da Batalha +3, do	Arma	74
14	Mitral +3, de	Armadura	48
14	Ninar +3, do	Arma	75
14	Noite +3, da	Armadura	48
14	Nulocristal +3, de	Armadura	48
14	Nulocristal +3, de	Arma	75
14	Oportunista +3	Arma	75

14	Orbe da Agonia Harmônica +3	Orbe	95
14	Orbe da Dedicação Escarlate +3	Orbe	96
14	Orbe do Destino Inconstante +3	Orbe	96
14	Orbe da Majestade Dracônica +3	Orbe	98
14	Pá Dourada	Maravilhoso	175
14	Peloriana +3	Armadura	48
14	Pérola da Caverna Negra	Consumível	192
14	Poção de Resistência	Consumível	188
14	Portadora da Morte +3	Arma	76
14	Presente do Amigo	Companheiro	143
14	Proibitiva +3	Arma	76
14	Reflexiva +3	Armadura	49
14	Reforçada +3	Armadura	49
14	Relampejante +3	Arma	76
14	Robe da Contingência +3	Armadura	54
14	Robe Opositor da Tempestade +3	Armadura	55
14	Salubre +3	Armadura	50
14	Símbolo da Censura +3	Símbolo Sagrado	104
14	Símbolo da Mortalidade +3	Símbolo Sagrado	106
14	Símbolo da Penitência +3	Símbolo Sagrado	106
14	Símbolo da Potência Astral +3	Símbolo Sagrado	106
14	Símbolo da Vingança +3	Símbolo Sagrado	108
14	Sina dos Metamorfos +3	Arma	82
14	Sobrevivente +3, do	Armadura	51
14	Solar +3	Armadura	51
14	Traje de Greda +3	Armadura	55
14	Trama do Caos +3, de	Armadura	51
14	Transposição +3, da	Arma	79
14	Vampírica +3	Arma	79
14	Varinha Segura do Fogo Álgido +3	Varinha	112
14	Varinha Segura do Uivo da Perdição +3	Varinha	112
14	Vela dos Ventos	Maravilhoso	178

NÍVEL 15

Nvl	Nome	Posição	Pág.
15	Aeriforme +3	Armadura	39
15	Ágil +3	Armadura	40
15	Algibeiras da Aquisição Compartilhada	Maravilhoso	169
15	Amiga do Salteador +3	Arma	80
15	Amuleto de Aranea +3	Pescoço	160
15	Anel da Habilidade Aquática	Anel	117
15	Anel do Imperador Draconato	Anel	117
15	Anel da Premonição	Anel	119
15	Anel da Viagem nas Sombras	Anel	120
15	Arpéu Voador	Maravilhoso	169
15	Bainha de Safira	Maravilhoso	170
15	Bastão da Distorção Mental +3	Bastão	86
15	Bastão da Luz Estelar +3	Bastão	88
15	Bastão da Vulnerabilidade +3	Bastão	89
15	Botas do Flanqueador	Pés	153
15	Braçadeiras do Acerto Rápido	Braços	122
15	Braçadeiras do Golpe Veloz	Braços	123
15	Braçadeiras da Violação	Braços	125
15	Broche da Vitalidade +3	Pescoço	162
15	Cadarços do Submissor	Pés	155
15	Cajado de Ácido e Chamas +3	Cajado	90
15	Cajado do Arquiteto +3	Cajado	90
15	Cajado Coletor +3	Cajado	90
15	Cajado Golpeador +3	Cajado	91
15	Capa do Saltimbanco +3	Pescoço	163
15	Cinturão do Tríbulo Brutal	Cintura	141
15	Colar de Bolas de Fogo +3	Pescoço	163
15	Contra Assassinos +3	Armadura	42
15	Cordão da Realidade	Cintura	141
15	Coroa da Rebelião da Natureza	Cabeça	132
15	Cotoveleiras das Segundas Chances	Braços	125
15	Defensor do Companheiro	Companheiro	143
15	Elixir da Aptidão	Consumível	186
15	Elmo do Alce	Cabeça	133
15	Envenenada +3	Arma	69
15	Escudo do Animal Atroz	Braços	125
15	Escudo de Ferro Frio	Braços	126
15	Escudo da Luz Cintilante	Braços	128
15	Estrategista +3, do	Armadura	44
15	Gabinete Invulnerável	Maravilhoso	172
15	Gatuna +3	Arma	71
15	Ímã da Guerra +3	Armadura	45
15	Integridade +3, da	Arma	72
15	Lobeira Aterradora	Consumível	192
15	Manto do Deslocamento +3	Pescoço	165
15	Máscara Crânio	Cabeça	135
15	Mortalha Negra +3, da	Arma	74
15	Negação +3, da	Armadura	48
15	Orbe da Fraqueza Intensificada +3	Orbe	98
15	Orbe da Retaliação Poderosa +3	Orbe	99
15	Patas de Gato	Mãos	149
15	Pó Mental	Consumível	192
15	Poção da Cria da Cripta	Consumível	187
15	Poção da Reflexão	Consumível	187
15	Poção do Espírito	Consumível	189
15	Radiante +3	Arma	76
15	Robe do Ilitide +3	Armadura	54
15	Sacrifício +3, do	Armadura	50
15	Sela do Pesadelo	Montaria	151
15	Sela do Tubarão	Montaria	151
15	Senhor da Tempestade +3, do	Armadura	50
15	Símbolo da Desgraça +3	Símbolo Sagrado	105
15	Símbolo do Esplendor +3	Símbolo Sagrado	105
15	Símbolo da Renovação +3	Símbolo Sagrado	106
15	Símbolo do Sacerdote de Guerra +3	Símbolo Sagrado	107
15	Sofrimento Compartilhado +3, do	Armadura	51
15	Talabarte Farpado	Cintura	142
15	Talismã da Sorte	Maravilhoso	178
15	Tiara da Cisão Psíquica	Cabeça	138
15	Torque da Preservação do Poder +3	Pescoço	167
15	Varinha da Erupção de Chamas +3	Varinha	110
15	Varinha Precisa de Leque Cromático +3	Varinha	112
15	Vínculo Espiritual +3, do	Armadura	52
15	Vingativa +3	Arma	80
15	Zelote +3, do	Armadura	52

NÍVEL 16

Nvl	Nome	Posição	Pág.
16	Aderente +4	Arma	63
16	Amolador de Ampliação	Consumível	190
16	Anel do Camaleão	Anel	114
16	Anel da Gravidade Pessoal	Anel	116
16	Anel da Guerra	Anel	117
16	Anel do Reconhecimento	Anel	119
16	Anel do Toque do Esquecimento	Anel	120
16	Bandana da Intuição	Cabeça	131
16	Bandana do Ataque Psíquico	Cabeça	131
16	Bastão Volátil +4	Bastão	88
16	Botas da Retirada	Pés	154
16	Braçadeiras do Arqueirismo	Braços	122
16	Braçadeiras de Ferro Frio	Braços	123
16	Braçadeiras dos Golpes Estratégicos	Braços	123
16	Braçadeiras das Lâminas Infinitas	Braços	124
16	Braceletes de Ferro do Poder	Braços	125
16	Cinto da Tolerância	Cintura	140
16	Cinto Robusto	Cintura	140
16	Cinturão do Dragão	Cintura	141
16	Coroa das Portas	Cabeça	132
16	Coroa dos Olhos	Cabeça	132
16	Demolição +4, da	Arma	68
16	Diadema Explosivo	Cabeça	133
16	Dinâmica +4	Arma	69
16	Distância +4, da	Arma	69
16	Elixir da Invisibilidade	Consumível	186
16	Elmo dos Horrores Ocultos	Cabeça	134
16	Elmo do Inquisidor	Cabeça	134
16	Escudo de Absorver Chamas	Braços	125
16	Escudo de Arremesso	Braços	126
16	Estandarte de Batalha da Legião Ígnea	Maravilhoso	179
16	Gema da Recordação Auditiva	Maravilhoso	173
16	Impostor +4, do	Armadura	46
16	Invocada +4	Armadura	46
16	Lanterna da Revelação	Maravilhoso	174
16	Liga Negra +4, de	Arma	73
16	Luvas de Precisão	Mãos	147
16	Luvas do Manipulador da Sorte	Mãos	146
16	Luvas Peçonhentas	Mãos	147
16	Manoplas Ardentes	Mãos	148
16	Manoplas Cáusticas	Mãos	148
16	Manoplas de Irrupção	Mãos	149
16	Manoplas Vampíricas	Mãos	149
16	Orbe da Fuga Impenetrável +4	Orbe	98
16	Orbe do Domínio Mental +4	Orbe	97
16	Poderosa +4	Arma	76
16	Ricochete +4, do	Arma	78
16	Sacrifício +4, do	Arma	78
16	Sandálias do Passo Preciso	Pés	157
16	Símbolo de Companheirismo	Companheiro	143
16	Solitário (Água-Marinha)	Maravilhoso	177

NÍVEL 17

Nvl	Nome	Posição	Pág.
17	Amolador Congelado	Consumível	190
17	Amuleto da Ausência +4	Pescoço	160
17	Amuleto da Determinação Física +4	Pescoço	161
17	Amuleto da Determinação Mental +4	Pescoço	161
17	Amuleto da Resolução +4	Pescoço	162
17	Anel do Banquete	Anel	113
17	Anel da Defesa Vigilante	Anel	114
17	Anel da Informação Arcana	Anel	117
17	Anel da Retirada	Anel	120
17	Aparar +4, de	Arma	63
17	Apostador +4, do	Arma	64
17	Argila Elukiana +4, de	Arma	64
17	Bastão do Espinho de Sangue +4	Bastão	86
17	Bastão dos Espinhos Feéricos +4	Bastão	86
17	Bastão da Honra Amaldiçoada +4	Bastão	87
17	Bastão da Maldição Rápida +4	Bastão	88
17	Bastão do Inferno Violento +4	Bastão	88
17	Berrante +4	Armadura	40
17	Botinas do Terremoto	Pés	154
17	Braçadeiras de Crânios	Braços	123
17	Braçadeiras Navalha	Braços	124
17	Cajado Defensivo +4	Cajado	91
17	Cajado de Maestria dos Mísseis +4	Cajado	92
17	Cajado Mnemônico +4	Cajado	92
17	Cajado da Morte Abrasadora +4	Cajado	92
17	Cajado da Serpente +4	Cajado	93
17	Cajado Utilitário +4	Cajado	93
17	Corda da Luta de Escravos	Cintura	141
17	Coroa Frênica	Cabeça	132
17	Curandeiro Sagrado +4, do	Arma	67
17	Defensiva +4	Arma	67
17	Dentada +4	Arma	68
17	Diadema da Conjuração Veloz	Cabeça	133
17	Elixir do Sopro de Dragão	Consumível	186
17	Elmo do Grimlock	Cabeça	134
17	Escorregadia +4	Armadura	43
17	Escudo do Bloqueio	Braços	126
17	Escudo Peloriano	Braços	129
17	Espada do Pacto +4	Arma	80
17	Espantosa +4	Arma	70
17	Estandarte de Batalha das Sombras	Maravilhoso	180
17	Estilha de Vidraço	Consumível	191
17	Fecho do Sacrifício Nobre +4	Pescoço	164
17	Folhas do Mato +4, de	Armadura	44
17	Forja Obscura +4, da	Armadura	44
17	Fractal +4	Arma	71
17	Fumaça Engarrafada	Maravilhoso	172
17	Garra Sangrenta +4, da	Arma	71
17	Imunizante +4	Armadura	46
17	Invasiva +4	Arma	80
17	Irrefutável +4	Armadura	46
17	Lâmina da Noite +4	Arma	81
17	Mago +4, do	Arma	73
17	Manoplas Álgidas	Mãos	148
17	Martelo do Pacto +4	Arma	82
17	Mártir +4, do	Armadura	47

17	Óculos do Falcão	Cabeça	136
17	Orbe da Contorção Regional +4	Orbe	96
17	Orbe da Estase Ampliada +4	Orbe	97
17	Orbe da Insanidade Súbita +4	Orbe	98
17	Orbe da Languidez Debilitante +4	Orbe	98
17	Orbe da Magia Ressurgente +4	Orbe	98
17	Perfurante +4	Arma	75
17	Pingente da Flor Ígnea +4	Pescoço	167
17	Poção de Mimetismo	Consumível	188
17	Poção do Escudo Vital	Consumível	188
17	Repreensiva +4	Arma	76
17	Repulsora +4	Armadura	50
17	Resistência +4, da	Armadura	50
17	Restritiva +4	Arma	77
17	Retribuição +4, da	Arma	77
17	Robe da Absorção +4	Armadura	53
17	Robe do Caminho Sanguíneo +4	Armadura	54
17	Robe Cintilante +4	Armadura	54
17	Robe dos Olhos +4	Armadura	54
17	Rosa do Deserto	Consumível	192
17	Símbolo da Boa Sorte +4	Símbolo Sagrado	104
17	Símbolo da Dedicação +4	Símbolo Sagrado	105
17	Símbolo da Divindade +4	Símbolo Sagrado	105
17	Símbolo do Elo Vital +4	Símbolo Sagrado	105
17	Símbolo da Liberdade +4	Símbolo Sagrado	106
17	Símbolo da Perseverança +4	Símbolo Sagrado	106
17	Símbolo de Proteção +4	Símbolo Sagrado	106
17	Símbolo da Repreensão +4	Símbolo Sagrado	107
17	Símbolo da Resistência +4	Símbolo Sagrado	107
17	Símbolo da Sustentação +4	Símbolo Sagrado	107
17	Sussurro de Avandra +4	Arma	83
17	Tiro Primoroso +4, do	Arma	79
17	Transferência +4, da	Arma	79
17	Trombeta da Inimizade dos Mortos-Vivos	Maravilhoso	178
17	Trombeta Explosiva	Maravilhoso	178
17	Veterano +4, do	Armadura	52
17	Visão Tremulante +4, da	Armadura	52

NÍVEL 18

Nvl	Nome	Posição	Pág.
18	Adamante +4, de	Arma	62
18	Adorno Abissal +4	Pescoço	160
18	Amuleto da Escuridão Material +4	Pescoço	161
18	Amuleto Inabalável +4	Pescoço	161
18	Amuleto da Resistência +4	Pescoço	161
18	Anel da Guarda Sombria	Anel	116
18	Anel do Aríete	Anel	113
18	Anel do Pavor	Anel	119
18	Anel do Protetor	Anel	119
18	Anel Ladrão de Rostos	Anel	117
18	Anel Ósseo da Melhor Sorte	Anel	119
18	Aperfeiçoamento +4, do	Armadura	40
18	Argila Elukiana +4, de	Armadura	40
18	Armas Unidas +4	Arma	80
18	Arnês da Maré	Cintura	138
18	Assassino +4, do	Arma	64
18	Astuciosa +4	Arma	64
18	Ataque à Queima-Roupa +4, do	Arma	65
18	Aterradora +4	Arma	65
18	Bastão da Agrestia das Fadas +4	Bastão	85
18	Bastão da Condução Maligna +4	Bastão	85
18	Bastão Estelar +4	Bastão	86
18	Bastão da Estrela Oculta +4	Bastão	87
18	Bastão Explosivo +4	Bastão	87
18	Bastão Feérico +4	Bastão	87
18	Bastão Infernal +4	Bastão	87
18	Bastão do Infernal +4	Bastão	87
18	Bastão Malévolo +4	Bastão	88
18	Bestial +4	Armadura	41
18	Bigorna Indestrutível de Moradin +4	Símbolo Sagrado	101
18	Boldrié do Posicionamento Estratégico	Cintura	139
18	Bolsa de Truques Ferrugem	Maravilhoso	184
18	Botas Desafiantes	Pés	152
18	Botas do Passo de Anão	Pés	154
18	Botas da Rapidez	Pés	154
18	Botas da Travessia Dimensional	Pés	154
18	Braçadeiras das Manobras Arrojadas	Braços	124
18	Braçais de Ferro Mental	Braços	125
18	Broche da Convicção +4	Pescoço	162
18	Broche da Proteção +4	Pescoço	162
18	Brunea de Dragão Branco +4	Armadura	53
18	Brunea de Dragão Negro +4	Armadura	53
18	Cajado Confiável +4	Cajado	90
18	Cajado da Corrosão +4	Cajado	91
18	Cajado da Defesa Definitiva +4	Cajado	91
18	Cajado Energético +4	Cajado	91
18	Cajado das Mãos Espectrais +4	Cajado	92
18	Cajado das Raízes Térreas +4	Cajado	93
18	Cajado da Ruína +4	Cajado	93
18	Chamas Cândidas +4, das	Armadura	41
18	Cinto do Entusiasmo	Cintura	139
18	Coifa de Ferro Mental	Cabeça	132
18	Contra Água +4	Arma	65
18	Contra Escamas +4	Arma	66
18	Controladora +4	Arma	66
18	Coração Valente +4, do	Arma	66
18	Corais, de +4	Armadura	42
18	Cordão da Presciência	Cintura	141
18	Coroa da Árvore do Mundo	Cabeça	132
18	Descerebrante +4	Arma	68
18	Desidratante +4	Arma	68
18	Deus Trovão +4, do	Arma	68
18	Diadema da Indomabilidade	Cabeça	133
18	Disco Lunar de Sehanine +4	Símbolo Sagrado	102
18	Disco Solar de Pelor +4	Símbolo Sagrado	102
18	Dom da Vida +4, do	Armadura	42
18	Elixir da Fortitude	Consumível	186
18	Elixir da Precisão	Consumível	186
18	Elixir da Vontade	Consumível	186
18	Elixir dos Reflexos	Consumível	187
18	Elmo da Punição Célere	Cabeça	135
18	Empaladora +4	Arma	69
18	Encorajamento +4, do	Armadura	43
18	Energia +4, de	Arma	69

18	Escama de Dragão de Bahamut +4	Símbolo Sagrado	102
18	Escudo da Mantícora	Braços	128
18	Escudo de Mitral	Braços	128
18	Escudo da Proteção Dracônica	Braços	129
18	Escudo da Tempestade	Braços	130
18	Espancadora +4	Arma	70
18	Esquivador de Gigantes +4, do	Armadura	44
18	Estandarte de Batalha da Estratégia	Maravilhoso	179
18	Estrela de Corellon +4	Símbolo Sagrado	103
18	Extenuante +4	Arma	70
18	Ferraduras Celestiais	Montaria	150
18	Ferro Frio +4, de	Arma	70
18	Fetiche do Mau Olhado +4	Pescoço	164
18	Flanqueamento +4, do	Arma	71
18	Folha Brilhante	Consumível	191
18	Forjada a Sangue +4	Armadura	45
18	Forjada a Sangue +4	Arma	71
18	Forma de Rato +4, da	Armadura	45
18	Franco-Atirador +4, do	Arma	71
18	Gargantilha da Eloquência +4	Pescoço	164
18	Gargantilha do Luar +4	Pescoço	164
18	Graciosa +4	Arma	72
18	Imã da Terra	Maravilhoso	174
18	Inescapável +4	Arma	72
18	Inspiradora +4	Arma	72
18	Irrupção +4, de	Armadura	47
18	Lâmina da Sorte +4	Arma	81
18	Luvas da Mistura Mística	Mãos	146
18	Luz Estelar +4, de	Armadura	47
18	Maça da Cura +4	Arma	82
18	Manoplas com Garras de Tigre +4	Arma	82
18	Manoplas de Grande Alcance	Mãos	149
18	Manoplas Sagradas	Mãos	149
18	Manto do Aracnídeo +4	Pescoço	164
18	Manto da Câmara +4	Pescoço	165
18	Manto do Cirurgião +4	Pescoço	165
18	Máscara de Melora +4	Símbolo Sagrado	103
18	Meias do Gato	Pés	156
18	Mortalha do Crepúsculo +4	Pescoço	166
18	Morte Remota +4, da	Arma	74
18	Necrótica +4	Arma	74
18	Oculta +4	Arma	75
18	Olho de Ioun +4	Símbolo Sagrado	103
18	Orbe da Concentração Inesgotável +4	Orbe	95
18	Orbe da Conjuração Judiciosa +4	Orbe	95
18	Orbe das Consequências Inevitáveis +4	Orbe	96
18	Orbe do Doce Santuário +4	Orbe	97
18	Orbe da Força Insuperável +4	Orbe	97
18	Orbe da Imposição Definitiva +4	Orbe	98
18	Orbe da Ressonância Cármica +4	Orbe	99
18	Orbe da Solidão Involuntária +4	Orbe	99
18	Orbe do Terror Cristalino +4	Orbe	99
18	Orbe das Trocas Infelizes +4	Orbe	99
18	Orbe da Visão Distante +4	Orbe	100
18	Ornamento da Prontidão +4	Pescoço	167
18	Paralisante +4	Arma	75
18	Pau-Bronze +4, de	Arma	75
18	Pedra de Avandra +4	Símbolo Sagrado	103
18	Pele de Serpente +4, de	Armadura	48
18	Pena Negra da Rainha de Rapina +4	Símbolo Sagrado	103
18	Penduricalho do Mentiroso +4	Pescoço	167
18	Perfuradora +4	Arma	75
18	Periapto do Pacificador +4	Pescoço	167
18	Periapto da Recuperação +4	Pescoço	167
18	Perseguidor +4, do	Armadura	49
18	Pisantes Sombrios	Pés	156
18	Pó da Criação	Maravilhoso	176
18	Poção de Escudo da Tempestade	Consumível	188
18	Predatória +4	Arma	76
18	Presa de Cobra +4, da	Armadura	49
18	Proezas +4, das	Armadura	49
18	Pulso +4, do	Armadura	49
18	Punho de Kord +4	Símbolo Sagrado	104
18	Purificação +4, da	Armadura	49
18	Rápida +4	Arma	76
18	Rédeas da Recordação	Companheiro	143
18	Resoluta +4	Arma	77
18	Robe Opositor das Chamas +4	Armadura	55
18	Robe Opositor do Gelo +4	Armadura	55
18	Robe de Estrelas +4	Armadura	54
18	Robe de Pele Rochosa +4	Armadura	55
18	Robe de Penas +4	Armadura	55
18	Roda Dentada de Erathis +4	Símbolo Sagrado	104
18	Rompe-Chão +4	Arma	78
18	Sandálias da Transposição Arcana	Pés	157
18	Sangueardente +4, do	Armadura	50
18	Sanguinária +4	Arma	78
18	Sapatos Fantasma	Pés	157
18	Sebo de Cobra +4, de	Armadura	50
18	Senhor das Feras +4, do	Armadura	51
18	Símbolo do Alcance Divino +4	Símbolo Sagrado	104
18	Símbolo do Confronto +4	Símbolo Sagrado	105
18	Símbolo do Sacrifício +4	Símbolo Sagrado	107
18	Sutil +4	Arma	78
18	Temerária +4	Arma	78
18	Térrea +4	Armadura	51
18	Tirano +4, do	Arma	79
18	Tiro Célere +4, do	Arma	79
18	Trama do Caos +4, de	Arma	79
18	Trevo Negro	Consumível	193
18	Trovão +4, do	Arma	79
18	Urzes +4, de	Armadura	51
18	Vanguarda +4, da	Arma	80
18	Varinha da Aglomeração de Energia +4	Varinha	109
18	Varinha Algente +4	Varinha	109
18	Varinha da Devastação Psíquica +4	Varinha	109
18	Varinha de Energia +4	Varinha	110
18	Varinha de Fogo Infernal +4	Varinha	110
18	Varinha Flamejante +4	Varinha	110
18	Varinha do Mestre dos Mísseis Mágicos +4	Varinha	110
18	Varinha do Mestre da Explosão Incandescente +4	Varinha	110

18	Varinha do Mestre da Nuvem de Adagas +4	Varinha	110
18	Varinha do Mestre do Olhar Pungente +4	Varinha	111
18	Varinha do Mestre da Onda Trovejante +4	Varinha	111
18	Varinha do Mestre da Radiação Atroz +4	Varinha	111
18	Varinha do Mestre do Raio Álgido +4	Varinha	111
18	Varinha do Mestre da Rajada Mística +4	Varinha	111
18	Varinha do Mestre da Reprimenda Infernal +4	Varinha	111
18	Varinha da Radiância +4	Varinha	112
18	Varinha Trovejante +4	Varinha	112
18	Versátil +4	Armadura	52
18	Vigorosa +4	Arma	80

NÍVEL 19

Nvl	Nome	Posição	Pág.
19	Abatedora +4	Arma	62
19	Ácida +4	Arma	62
19	Amolador Peçonhento	Consumível	190
19	Amuleto da Atenuação +4	Pescoço	160
19	Amuleto da Presa Elusiva +4	Pescoço	161
19	Amuleto da Santidade Corporal +4	Pescoço	162
19	Amuleto do Toque Dracônico +4	Pescoço	162
19	Amuleto da Voz Interior +4	Pescoço	162
19	Anel da Mão Espectral	Anel	118
19	Anel Ósseo da Preservação	Anel	119
19	Anel de Rubi Estrelado	Anel	120
19	Aquosa +4	Armadura	40
19	Argola de Ametista dos Olhos Invisíveis	Anel	120
19	Atração +4, da	Armadura	40
19	Bastão da Absorção Vital +4	Bastão	84
19	Bastão de Adamante +4	Bastão	85
19	Bastão do Andarilho das Sombras +4	Bastão	85
19	Bastão da Brutalidade +4	Bastão	85
19	Bastão do Draconato +4	Bastão	86
19	Bastão Forjado a Sangue +4	Bastão	87
19	Bastão do Funesto +4	Bastão	87
19	Bastão da Maldição Sanguínea +4	Bastão	88
19	Biliosa +4	Arma	65
19	Bílis de Dragão Negro	Consumível	191
19	Braçadeiras de Couro de Troll	Braços	123
19	Braçadeiras de Diamante	Braços	123
19	Broche do Curandeiro +4	Pescoço	162
19	Brunea de Dragão Azul +4	Armadura	52
19	Brunea de Dragão Verde +4	Armadura	53
19	Cajado Acelerador +4	Cajado	90
19	Cajado do Enxame Feérico +4	Cajado	91
19	Cajado da Luz +4	Cajado	92
19	Cajado do Primor Elemental +4	Cajado	92
19	Cajado da Transposição +4	Cajado	93
19	Cajado da Visão Sem Igual +4	Cajado	94
19	Campeão +4, do	Armadura	41
19	Capa da Cólera Flamejante +4	Pescoço	163
19	Casaco do Resplandor +4	Armadura	53
19	Cintilante +4	Armadura	41
19	Colarinho da Recuperação +4	Pescoço	164
19	Comunitária +4	Arma	65
19	Congelada +4	Armadura	41
19	Contra Demônios +4	Arma	65
19	Coroa do Legado Infernal	Cabeça	132
19	Cristal +4, de	Armadura	42
19	Cruzado +4, do	Arma	67
19	Curativa +4	Arma	67
19	Deslocadora +4	Armadura	42
19	Dilaceradora +4	Arma	68
19	Durabilidade +4, da	Armadura	42
19	Enevoada +4	Armadura	43
19	Ensandecida +4	Arma	69
19	Entusiasmo +4, do	Armadura	43
19	Escudo de Aço Angelical	Braços	125
19	Escudo Ensanguentado	Braços	126
19	Escudo do Fluxo Sombrio	Braços	127
19	Escudo da Forja Bélica	Braços	127
19	Escudo Reforçado a Sangue	Braços	129
19	Esquelética +4	Armadura	43
19	Estandarte de Batalha dos Robustos	Maravilhoso	180
19	Estandarte de Batalha da Vanguarda	Maravilhoso	180
19	Ferimentos +4, dos	Arma	70
19	Ferro Mental +4, de	Arma	71
19	Fogo Álgido +4, do	Armadura	44
19	Forma de Vapor +4, da	Armadura	45
19	Fortificação +4, da	Armadura	45
19	Furta-Sangue +4	Armadura	45
19	Íntegra +4	Armadura	46
19	Ladra de Pensamentos +4	Arma	72
19	Lâmina de Bahamut +4	Arma	81
19	Lâmina do Juramento +4	Arma	81
19	Lâmina do Sol +4	Arma	81
19	Luvas dos Reflexos Rápidos	Mãos	147
19	Macabra +4	Armadura	47
19	Manto do Cauteloso +4	Pescoço	165
19	Manto da Distorção +4	Pescoço	165
19	Manto Esfarrapado +4	Pescoço	165
19	Manto do Filho do Outono +4	Pescoço	166
19	Manto do Lacerado +4	Pescoço	166
19	Massacre Feérico +4, do	Arma	73
19	Medalhão da Morte Adiada +4	Pescoço	166
19	Médico +4, do	Arma	73
19	Mente Feérica +4, da	Armadura	47
19	Mestre da Batalha +4, do	Arma	74
19	Mitral +4, de	Armadura	48
19	Moradin +4, de	Arma	74
19	Néctar do Terror	Consumível	192
19	Ninar +4, do	Arma	75
19	Noite +4, da	Armadura	48
19	Nuiocristal +4, de	Armadura	48
19	Nulocristal +4, de	Arma	75
19	Olho da Mãe Terra	Cabeça	137
19	Oportunista +4	Arma	75
19	Orbe da Agonia Harmônica +4	Orbe	95
19	Orbe da Dedicação Escarlate +4	Orbe	96
19	Orbe do Destino Inconstante +4	Orbe	96

19	Orbe da Demência Coerciva +4	Orbe	96
19	Orbe da Majestade Dracônica +4	Orbe	98
19	Osso da Explosão da Morte	Maravilhoso	175
19	Peloriana +4	Armadura	48
19	Poção de Regeneração	Consumível	188
19	Poção de Vigor	Consumível	188
19	Proibitiva +4	Arma	76
19	Reflexiva +4	Armadura	49
19	Reforçada +4	Armadura	49
19	Relampejante +4	Arma	76
19	Robe da Contingência +4	Armadura	54
19	Robe Opositor da Tempestade +4	Armadura	55
19	Robe Prismático +4	Armadura	55
19	Salubre +4	Armadura	50
19	Símbolo da Censura +4	Símbolo Sagrado	104
19	Símbolo da Mortalidade +4	Símbolo Sagrado	106
19	Símbolo da Penitência +4	Símbolo Sagrado	106
19	Símbolo da Potência Astral +4	Símbolo Sagrado	106
19	Símbolo da Vingança +4	Símbolo Sagrado	108
19	Sina dos Metamorfos +4	Arma	82
19	Sobrevivente +4, do	Armadura	51
19	Solar +4	Armadura	51
19	Tenaz +4	Arma	78
19	Tornozeleiras da Oportunidade	Pés	157
19	Traje de Greda +4	Armadura	55
19	Trama do Caos +4, de	Armadura	51
19	Transposição +4, da	Arma	79
19	Vampírica +4	Arma	79
19	Varinha Segura do Fogo Álgido +4	Varinha	112
19	Varinha Segura do Uivo da Perdição +4	Varinha	112

NÍVEL 20

Nvl	Nome	Posição	Pág.
20	Aeriforme +4	Armadura	39
20	Ágil +4	Armadura	40
20	Amiga do Salteador +4	Arma	80
20	Amolador Cáustico	Consumível	190
20	Amolador da Combustão	Consumível	190
20	Amolador Tempestuoso	Consumível	190
20	Amuleto de Aranea +4	Pescoço	160
20	Anel de Armazenar Magias	Anel	113
20	Bandana do Intelecto	Cabeça	131
20	Bastão da Distorção Mental +4	Bastão	86
20	Bastão da Luz Estelar +4	Bastão	88
20	Bastão da Vulnerabilidade +4	Bastão	89
20	Bola de Cristal da Espionagem	Maravilhoso	170
20	Braçadeiras Ensanguentadas	Braços	123
20	Broche da Vitalidade +4	Pescoço	162
20	Brunea de Dragão Vermelho +4	Armadura	53
20	Cajado de Ácido e Chamas +4	Cajado	90
20	Cajado do Arquiteto +4	Cajado	90
20	Cajado Coletor +4	Cajado	90
20	Cajado Golpeador +4	Cajado	91
20	Colar de Bolas de Fogo +4	Pescoço	163
20	Capa do Saltimbanco +4	Pescoço	163
20	Contra Assassinos +4	Armadura	42
20	Coroa da Rebelião da Natureza	Cabeça	132
20	Diadema de Loureiro	Cabeça	133
20	Envenenada +4	Arma	69
20	Escudo do Curandeiro	Braços	126
20	Espelho da Oposição	Maravilhoso	172
20	Estrategista +4, do	Armadura	44
20	Gatuna +4	Arma	71
20	Gelo Fundamental	Consumível	192
20	Gema da Bravura	Consumível	193
20	Ímã da Guerra +4	Armadura	45
20	Integridade +4, da	Arma	72
20	Manoplas da Tempestade	Mãos	149
20	Manto do Deslocamento +4	Pescoço	165
20	Máscara do Trapaceiro	Cabeça	135
20	Mortalha Negra +4, da	Arma	74
20	Negação +4, da	Armadura	48
20	Orbe da Fraqueza Intensificada +4	Orbe	98
20	Orbe da Retaliação Poderosa +4	Orbe	99
20	Poção da Reflexão	Consumível	187
20	Poção de Aranha	Consumível	188
20	Poção do Espírito	Consumível	189
20	Portadora da Sorte +4	Arma	82
20	Radiante +4	Arma	76
20	Ressoante +4	Arma	77
20	Robe do Arquidemônio +4	Armadura	54
20	Robe do Ilitide +4	Armadura	54
20	Rosa das Chamas	Consumível	192
20	Sacrifício +4, do	Armadura	50
20	Senhor da Tempestade +4, do	Armadura	50
20	Símbolo da Desgraça +4	Símbolo Sagrado	105
20	Símbolo do Esplendor +4	Símbolo Sagrado	105
20	Símbolo da Renovação +4	Símbolo Sagrado	106
20	Símbolo do Sacerdote de Guerra +4	Símbolo Sagrado	107
20	Sofrimento Compartilhado +4, do	Armadura	51
20	Torque da Preservação do Poder +4	Pescoço	167
20	Trepadeira de Portais	Consumível	193
20	Varinha da Erupção de Chamas +4	Varinha	110
20	Varinha Precisa de Leque Cromático +4	Varinha	112
20	Vínculo Espiritual +4, do	Armadura	52
20	Vingativa +4	Arma	80
20	Zelote +4, do	Armadura	52

NÍVEL 21

Nvl	Nome	Posição	Pág.
21	Aderente +5	Arma	63
21	Amolador de Ampliação	Consumível	190
21	Anel da Intuição Heroica	Anel	117
21	Anel da Vontade Tenaz	Anel	120
21	Bandana da Percepção	Cabeça	131
21	Barda Impenetrável	Montaria	150
21	Bastão Volátil +5	Bastão	88
21	Boldrié da Bravura	Cintura	139
21	Chinelos do Passo Leve	Pés	155
21	Cinto da Resistência	Cintura	140
21	Coifa do Foco	Cabeça	132
21	Demolição +5, da	Arma	68
21	Dinâmica +5	Arma	69
21	Distância +5, da	Arma	69
21	Elixir do Voo	Consumível	187

21	Faixa do Curandeiro	Cintura	142
21	Invocada +5	Armadura	46
21	Liga Negra +5, de	Arma	73
21	Luvas da Camaradagem	Mãos	145
21	Luvas do Tiro Distante	Mãos	147
21	Olho do Discernimento	Cabeça	137
21	Orbe do Domínio Mental +5	Orbe	97
21	Orbe da Fuga Impenetrável +5	Orbe	98
21	Pedra de Ioun do Sustento	Cabeça	137
21	Planadores Celestes	Pés	156
21	Poderosa +5	Arma	76
21	Ricochete +5, do	Arma	78
21	Sacrifício +5, do	Arma	78
21	Solitário (Celeste)	Maravilhoso	177
21	Unguento da Percepção às Cegas	Consumível	194

NÍVEL 22

Nvl	Nome	Posição	Pág.
22	Amuleto da Ausência +5	Pescoço	160
22	Amuleto da Determinação Física +5	Pescoço	161
22	Amuleto da Determinação Mental +5	Pescoço	161
22	Amuleto da Resolução +5	Pescoço	162
22	Anel da Oscilação	Anel	118
22	Anel Luminoso	Anel	118
22	Anel da Viagem Feérica	Anel	120
22	Aparar +5, de	Arma	63
22	Apostador +5, do	Arma	64
22	Argila Elukiana +5, de	Arma	64
22	Arnês da Carga de Mula	Cintura	138
22	Bastão da Cria das Estrelas +5	Bastão	85
22	Bastão do Espinho de Sangue +5	Bastão	86
22	Bastão dos Espinhos Feéricos +5	Bastão	86
22	Bastão da Honra Amaldiçoada +5	Bastão	87
22	Bastão do Inferno Violento +5	Bastão	88
22	Bastão da Maldição Rápida +5	Bastão	88
22	Berrante +5	Armadura	40
22	Botas da Velocidade	Pés	154
22	Braçadeiras do Alívio	Braços	122
22	Cajado Defensivo +5	Cajado	91
22	Cajado de Maestria dos Mísseis +5	Cajado	92
22	Cajado Mnemônico +5	Cajado	92
22	Cajado da Morte Abrasadora +5	Cajado	92
22	Cajado da Serpente +5	Cajado	93
22	Cajado da Torre de Ferro +5	Cajado	93
22	Cajado Utilitário +5	Cajado	93
22	Curandeiro Sagrado +5, do	Arma	67
22	Defensiva +5	Arma	67
22	Deflexão +5, da	Armadura	42
22	Dentada +5	Arma	68
22	Escorregadia +5	Armadura	43
22	Escudo de Folhas Negras	Braços	127
22	Escudo da Guarda Sanguínea	Braços	127
22	Escudo do Guardião	Braços	127
22	Escudo de Justa	Braços	128
22	Escudo Navalha	Braços	129
22	Espada do Pacto +5	Arma	80
22	Espantosa +5	Arma	70
22	Fecho do Sacrifício Nobre +5	Pescoço	164
22	Folhas do Mato +5, de	Armadura	44
22	Forja Obscura +5, da	Armadura	44
22	Fractal +5	Arma	71
22	Garra Sangrenta +5, da	Arma	71
22	Imunizante +5	Armadura	46
22	Invasiva +5	Arma	80
22	Irrefutável +5	Armadura	46
22	Lâmina da Noite +5	Arma	81
22	Luvas do Curandeiro	Mãos	145
22	Mago +5, do	Arma	73
22	Martelo do Pacto +5	Arma	82
22	Mártir +5, do	Armadura	47
22	Óculos dos Olhos de Águia	Cabeça	136
22	Orbe da Contorção Regional +5	Orbe	96
22	Orbe da Estase Ampliada +5	Orbe	97
22	Orbe da Insanidade Súbita +5	Orbe	98
22	Orbe da Languidez Debilitante +5	Orbe	98
22	Orbe da Magia Ressurgente +5	Orbe	98
22	Pedra de Ioun da Comunicação Perfeita	Cabeça	137
22	Perfurante +5	Arma	75
22	Pingente da Flor Ígnea +5	Pescoço	167
22	Punhal das Sombras +5	Arma	82
22	Rédeas da Transposição	Companheiro	143
22	Repreensiva +5	Arma	76
22	Repulsora +5	Armadura	50
22	Resistência +5, da	Armadura	50
22	Restritiva +5	Arma	77
22	Retribuição +5, da	Arma	77
22	Robe da Absorção +5	Armadura	53
22	Robe do Caminho Sanguíneo +5	Armadura	54
22	Robe Cintilante +5	Armadura	54
22	Robe dos Olhos +5	Armadura	54
22	Símbolo da Boa Sorte +5	Símbolo Sagrado	104
22	Símbolo do Elo Vital +5	Símbolo Sagrado	105
22	Símbolo da Dedicação +5	Símbolo Sagrado	105
22	Símbolo da Divindade +5	Símbolo Sagrado	105
22	Símbolo da Liberdade +5	Símbolo Sagrado	106
22	Símbolo da Perseverança +5	Símbolo Sagrado	106
22	Símbolo de Proteção +5	Símbolo Sagrado	106
22	Símbolo da Repreensão +5	Símbolo Sagrado	107
22	Símbolo da Resistência +5	Símbolo Sagrado	107
22	Símbolo da Sustentação +5	Símbolo Sagrado	107
22	Sussurro de Avandra +5	Arma	83
22	Tiro Primoroso +5, do	Arma	79
22	Transferência +5, da	Arma	79
22	Veterano +5, do	Armadura	52
22	Visão Tremulante +5, da	Armadura	52

NÍVEL 23

Nvl	Nome	Posição	Pág.
23	Adamante +5, de	Arma	62
23	Adorno Abissal +5	Pescoço	160
23	Amuleto da Escuridão Material +5	Pescoço	161
23	Amuleto Inabalável +5	Pescoço	161
23	Amuleto da Resistência +5	Pescoço	161
23	Anel da Adaptação	Anel	113
23	Aperfeiçoamento +5, do	Armadura	40
23	Argila Elukiana +5, de	Armadura	40

23	Armas Unidas +5	Arma	80
23	Assassino +5, do	Arma	64
23	Astuciosa +5	Arma	64
23	Ataque à Queima-Roupa +5, do	Arma	65
23	Aterradora +5	Arma	65
23	Bastão da Agrestia das Fadas +5	Bastão	85
23	Bastão da Condução Maligna +5	Bastão	85
23	Bastão Estelar +5	Bastão	86
23	Bastão da Estrela Oculta +5	Bastão	87
23	Bastão Explosivo +5	Bastão	87
23	Bastão Feérico +5	Bastão	87
23	Bastão do Infernal +5	Bastão	87
23	Bastão Infernal +5	Bastão	87
23	Bastão Malévolo +5	Bastão	88
23	Bestial +5	Armadura	41
23	Bigorna Indestrutível de Moradin +5	Símbolo Sagrado	101
23	Botas da Furtividade	Pés	153
23	Braçadeiras das Chamas	Braços	122
23	Broche da Convicção +5	Pescoço	162
23	Broche da Proteção +5	Pescoço	162
23	Brunea de Dragão Branco +5	Armadura	53
23	Brunea de Dragão Negro +5	Armadura	53
23	Cajado Confiável +5	Cajado	90
23	Cajado da Corrosão +5	Cajado	91
23	Cajado da Defesa Definitiva +5	Cajado	91
23	Cajado Energético +5	Cajado	91
23	Cajado das Mãos Espectrais +5	Cajado	92
23	Cajado das Raízes Térreas +5	Cajado	93
23	Cajado da Ruína +5	Cajado	93
23	Chamas Cândidas +5, das	Armadura	41
23	Cinto da Vitalidade	Cintura	140
23	Contra Água +5	Arma	65
23	Contra Escamas +5	Arma	66
23	Controladora +5	Arma	66
23	Coração Valente +5, do	Arma	66
23	Corais +5, de	Armadura	42
23	Descerebrante +5	Arma	68
23	Desidratante +5	Arma	68
23	Deus Trovão +5, do	Arma	68
23	Disco Lunar de Sehanine +5	Símbolo Sagrado	102
23	Disco Solar de Pelor +5	Símbolo Sagrado	102
23	Dom da Vida +5, do	Armadura	42
23	Elixir da Fortitude	Consumível	186
23	Elixir da Precisão	Consumível	186
23	Elixir da Vontade	Consumível	186
23	Elixir dos Reflexos	Consumível	187
23	Empaladora +5	Arma	69
23	Encorajamento +5, do	Armadura	43
23	Energia +5, de	Arma	69
23	Escama de Dragão de Bahamut +5	Símbolo Sagrado	102
23	Escudo da Muralha de Pedra	Braços	128
23	Espancadora +5	Arma	70
23	Esquivador de Gigantes +5, do	Armadura	44
23	Estrela de Corellon +5	Símbolo Sagrado	103
23	Extenuante +5	Arma	70
23	Faixa da Vingança	Cintura	142
23	Ferro Frio +5, de	Arma	70
23	Fetiche do Mau Olhado +5	Pescoço	164
23	Flanqueamento +5, do	Arma	71
23	Forjada a Sangue +5	Armadura	45
23	Forjada a Sangue +5	Arma	71
23	Forma de Rato +5, da	Armadura	45
23	Franco-Atirador +5, do	Arma	71
23	Gargantilha da Eloquência +5	Pescoço	164
23	Gargantilha do Luar +5	Pescoço	164
23	Graciosa +5	Arma	72
23	Hidromel Astral	Consumível	194
23	Inescapável +5	Arma	72
23	Inspiradora +5	Arma	72
23	Irrupção +5, de	Armadura	47
23	Lâmina da Sorte +5	Arma	81
23	Luz Estelar +5, de	Armadura	47
23	Maça da Cura +5	Arma	82
23	Manoplas com Garras de Tigre +5	Arma	82
23	Manto do Aracnídeo +5	Pescoço	164
23	Manto da Câmara +5	Pescoço	165
23	Manto do Cirurgião +5	Pescoço	165
23	Máscara de Melora +5	Símbolo Sagrado	103
23	Mortalha do Crepúsculo +5	Pescoço	166
23	Morte Remota +5, da	Arma	74
23	Necrótica +5	Arma	74
23	Oculta +5	Arma	75
23	Olho de Ioun +5	Símbolo Sagrado	103
23	Olho de Prontidão	Cabeça	137
23	Orbe da Concentração Inesgotável +5	Orbe	95
23	Orbe da Conjuração Judiciosa +5	Orbe	95
23	Orbe das Consequências Inevitáveis +5	Orbe	96
23	Orbe do Doce Santuário +5	Orbe	97
23	Orbe da Força Insuperável +5	Orbe	97
23	Orbe da Imposição Definitiva +5	Orbe	98
23	Orbe da Ressonância Cármica +5	Orbe	99
23	Orbe da Solidão Involuntária +5	Orbe	99
23	Orbe do Terror Cristalino +5	Orbe	99
23	Orbe das Trocas Infelizes +5	Orbe	99
23	Orbe do Usurpador +5	Orbe	99
23	Orbe da Visão Distante +5	Orbe	100
23	Ornamento da Prontidão +5	Pescoço	167
23	Paralisante +5	Arma	75
23	Pau-Bronze +5, de	Arma	75
23	Pedra de Avandra +5	Símbolo Sagrado	103
23	Pedra de Ioun da Estabilidade	Cabeça	137
23	Pele de Serpente +5, de	Armadura	48
23	Pena Negra da Rainha de Rapina +5	Símbolo Sagrado	103
23	Penduricalho do Mentiroso +5	Pescoço	167
23	Perfuradora +5	Arma	75
23	Periapto do Pacificador +5	Pescoço	167
23	Periapto da Recuperação +5	Pescoço	167
23	Perseguidor +5, do	Armadura	49
23	Predatória +5	Arma	76
23	Presa de Cobra +5, da	Armadura	49
23	Proezas +5, das	Armadura	49
23	Pulso +5, do	Armadura	49
23	Punho de Kord +5	Símbolo Sagrado	104

23	Purificação +5, da	Armadura	49
23	Rápida +5	Arma	76
23	Resoluta +5	Arma	77
23	Robe de Estrelas +5	Armadura	54
23	Robe Opositor das Chamas +5	Armadura	55
23	Robe Opositor do Gelo +5	Armadura	55
23	Robe de Pele Rochosa +5	Armadura	55
23	Robe de Penas +5	Armadura	55
23	Roda Dentada de Erathis +5	Símbolo Sagrado	104
23	Rompe-Chão +5	Arma	78
23	Sangueardente +5, do	Armadura	50
23	Sanguinária +5	Arma	78
23	Sebo de Cobra +5, de	Armadura	50
23	Senhor das Feras +5, do	Armadura	51
23	Símbolo do Alcance Divino +5	Símbolo Sagrado	104
23	Símbolo do Confronto +5	Símbolo Sagrado	105
23	Símbolo do Sacrifício +5	Símbolo Sagrado	107
23	Sutil +5	Arma	78
23	Temerária +5	Arma	78
23	Térrea +5	Armadura	51
23	Tirano +5, do	Arma	79
23	Tiro Célere +5, do	Arma	79
23	Trama do Caos +5, de	Arma	79
23	Trovão +5, do	Arma	79
23	Urzes +5, de	Armadura	51
23	Vanguarda +5, da	Arma	80
23	Varinha Algente +5	Varinha	109
23	Varinha da Aglomeração de Energia +5	Varinha	109
23	Varinha da Devastação Psíquica +5	Varinha	109
23	Varinha de Energia +5	Varinha	110
23	Varinha de Fogo Infernal +5	Varinha	110
23	Varinha Flamejante +5	Varinha	110
23	Varinha do Mestre da Explosão Incandescente +5	Varinha	110
23	Varinha do Mestre do Olhar Pungente +5	Varinha	111
23	Varinha do Mestre da Onda Trovejante +5	Varinha	111
23	Varinha do Mestre dos Mísseis Mágicos +5	Varinha	110
23	Varinha do Mestre da Nuvem de Adagas +5	Varinha	110
23	Varinha do Mestre da Radiação Atroz +5	Varinha	111
23	Varinha do Mestre do Raio Álgido +5	Varinha	111
23	Varinha do Mestre da Rajada Mística +5	Varinha	111
23	Varinha do Mestre da Reprimenda Infernal +5	Varinha	111
23	Varinha da Radiância +5	Varinha	112
23	Varinha Trovejante +5	Varinha	112
23	Versátil +5	Armadura	52
23	Vigorosa +5	Arma	80

NÍVEL 24

Nvl	Nome	Posição	Pág.
24	Abatedora +5	Arma	62
24	Ácida +5	Arma	62
24	Amuleto da Atenuação +5	Pescoço	160
24	Amuleto da Presa Elusiva +5	Pescoço	161
24	Amuleto da Santidade Corporal +5	Pescoço	162
24	Amuleto do Toque Dracônico +5	Pescoço	162
24	Amuleto da Voz Interior +5	Pescoço	162
24	Anel do Ritualista	Anel	120
24	Aquosa +5	Armadura	40
24	Atração +5, da	Armadura	40
24	Bastão da Absorção Vital +5	Bastão	84
24	Bastão de Adamante +5	Bastão	85
24	Bastão do Andarilho das Sombras +5	Bastão	85
24	Bastão da Brutalidade +5	Bastão	85
24	Bastão do Draconato +5	Bastão	86
24	Bastão Forjado a Sangue +5	Bastão	87
24	Bastão do Funesto +5	Bastão	87
24	Bastão da Maldição Sanguínea +5	Bastão	88
24	Biliosa +5	Arma	65
24	Botas do Zéfiro	Pés	154
24	Braçadeiras Sanguinárias	Braços	124
24	Broche do Curandeiro +5	Pescoço	162
24	Brunea de Dragão Azul +5	Armadura	52
24	Brunea de Dragão Verde +5	Armadura	53
24	Cadarços do Retorno	Pés	155
24	Cajado Acelerador +5	Cajado	90
24	Cajado do Enxame Feérico +5	Cajado	91
24	Cajado da Luz +5	Cajado	92
24	Cajado do Primor Elemental +5	Cajado	92
24	Cajado da Transposição +5	Cajado	93
24	Cajado da Visão Sem Igual +5	Cajado	94
24	Campeão +5, do	Armadura	41
24	Capa da Cólera Flamejante +5	Pescoço	163
24	Capacete da Estratégia	Cabeça	131
24	Casaco do Resplandor +5	Armadura	53
24	Cintilante +5	Armadura	41
24	Colarinho da Recuperação +5	Pescoço	164
24	Comunitária +5	Arma	65
24	Congelada +5	Armadura	41
24	Contra Demônios +5	Arma	65
24	Cristal +5, de	Armadura	42
24	Cruzado +5, do	Arma	67
24	Curativa +5	Arma	67
24	Deslocadora +5	Armadura	42
24	Dilaceradora +5	Arma	68
24	Durabilidade +5, da	Armadura	42
24	Elmo da Oportunidade	Cabeça	134
24	Enevoada +5	Armadura	43
24	Ensandecida +5	Arma	69
24	Entusiasmo +5, do	Armadura	43
24	Escárnio a Morte +5, do	Armadura	43
24	Esquelética +5	Armadura	43
24	Ferimentos +5, dos	Arma	70
24	Ferro Mental +5, de	Arma	71
24	Fogo Álgido +5, do	Armadura	44
24	Forma de Vapor +5, da	Armadura	45

24	Fortificação +5, da	Armadura	45
24	Furta-Sangue +5	Armadura	45
24	Íntegra +5	Armadura	46
24	Ladra de Pensamentos +5	Arma	72
24	Lâmina de Bahamut +5	Arma	81
24	Lâmina do Juramento +5	Arma	81
24	Lâmina do Sol +5	Arma	81
24	Luvas Lacerantes	Mãos	146
24	Macabra +5	Armadura	47
24	Manto da Distorção +5	Pescoço	165
24	Manto do Cauteloso +5	Pescoço	165
24	Manto Esfarrapado +5	Pescoço	165
24	Manto do Filho do Outono +5	Pescoço	166
24	Manto do Lacerado +5	Pescoço	166
24	Manto Opositor da Morte +5	Pescoço	166
24	Massacre Feérico +5, do	Arma	73
24	Medalhão da Morte Adiada +5	Pescoço	166
24	Médico +5, do	Arma	73
24	Mente Feérica +5, da	Armadura	47
24	Mestre da Batalha +5, do	Arma	74
24	Mitral +5, de	Armadura	48
24	Moradin +5, de	Arma	74
24	Ninar +5, do	Arma	75
24	Noite +5, da	Armadura	48
24	Nulocristal +5, de	Armadura	48
24	Nulocristal +5, de	Arma	75
24	Oportunista +5	Arma	75
24	Orbe da Agonia Harmônica +5	Orbe	95
24	Orbe da Dedicação Escarlate +5	Orbe	96
24	Orbe da Demência Coerciva +5	Orbe	96
24	Orbe do Destino Inconstante +5	Orbe	96
24	Orbe da Generosidade Arcana +5	Orbe	98
24	Orbe da Majestade Dracônica +5	Orbe	98
24	Peloriana +5	Armadura	48
24	Pérola da Caverna Negra	Consumível	192
24	Poção de Resistência	Consumível	188
24	Portadora da Morte +5	Arma	76
24	Presente do Amigo	Companheiro	143
24	Proibitiva +5	Arma	76
24	Protetora da Alma +5	Armadura	49
24	Reflexiva +5	Armadura	49
24	Reforçada +5	Armadura	49
24	Relampejante +5	Arma	76
24	Robe da Abstenção +5	Armadura	54
24	Robe da Contingência +5	Armadura	54
24	Robe Opositor da Tempestade +5	Armadura	55
24	Robe Prismático +5	Armadura	55
24	Salubre +5	Armadura	50
24	Símbolo da Censura +5	Símbolo Sagrado	104
24	Símbolo da Mortalidade +5	Símbolo Sagrado	106
24	Símbolo da Penitência +5	Símbolo Sagrado	106
24	Símbolo da Potência Astral +5	Símbolo Sagrado	106
24	Símbolo da Vingança +5	Símbolo Sagrado	108
24	Sina dos Metamorfos +5	Arma	82
24	Sobrevivente +5, do	Armadura	51
24	Solar +5	Armadura	51
24	Tenaz +5	Arma	78
24	Traje de Greda +5	Armadura	55
24	Trama do Caos +5, de	Armadura	51
24	Transposição +5, da	Arma	79
24	Vampírica +5	Arma	79
24	Varinha Segura do Fogo Álgido +5	Varinha	112
24	Varinha Segura do Uivo da Perdição +5	Varinha	112

NÍVEL 25

Nvl	Nome	Posição	Pág.
25	Aeriforme +5	Armadura	39
25	Ágil +5	Armadura	40
25	Amiga do Salteador +5	Arma	80
25	Amuleto de Aranea +5	Pescoço	160
25	Anel do Funesto	Anel	116
25	Anel do Gárgula	Anel	116
25	Bainha de Diamante	Maravilhoso	170
25	Bastão da Distorção Mental +5	Bastão	86
25	Bastão da Luz Estelar +5	Bastão	88
25	Bastão da Vulnerabilidade +5	Bastão	89
25	Braçadeiras da Violação	Braços	125
25	Braçadeiras do Acerto Rápido	Braços	122
25	Broche da Vitalidade +5	Pescoço	162
25	Brunea de Dragão Vermelho +5	Armadura	53
25	Cajado de Ácido e Chamas +5	Cajado	90
25	Cajado do Arquiteto +5	Cajado	90
25	Cajado Coletor +5	Cajado	90
25	Cajado do Destino +5	Cajado	91
25	Cajado Golpeador +5	Cajado	91
25	Capa do Saltimbanco +5	Pescoço	163
25	Carrilhão da Abertura	Maravilhoso	171
25	Cinturão do Tríbulo Brutal	Cintura	141
25	Colar de Bolas de Fogo +5	Pescoço	163
25	Contra Assassinos +5	Armadura	42
25	Contra Intrusos +5	Arma	66
25	Coroa da Rebelião da Natureza	Cabeça	132
25	Corrente Fantasma +5, da	Arma	67
25	Cotoveleiras das Segundas Chances	Braços	125
25	Defensor do Companheiro	Companheiro	143
25	Diadema da Telepatia	Cabeça	133
25	Elixir da Aptidão	Consumível	186
25	Elmo do Alce	Cabeça	133
25	Energia Brilhante +5, de	Arma	69
25	Envenenada +5	Arma	69
25	Escudo do Animal Atroz	Braços	125
25	Escudo de Ferro Frio	Braços	126
25	Escudo da Luz Cintilante	Braços	128
25	Estimulante +5	Armadura	44
25	Estrategista +5, do	Armadura	44
25	Gatuna +5	Arma	71
25	Ímã da Guerra +5	Armadura	45
25	Integridade +5, da	Arma	72
25	Lendária +5	Arma	73
25	Lobeira Aterradora	Consumível	192
25	Manto do Deslocamento +5	Pescoço	165
25	Manto da Evolução Elemental +5	Pescoço	165
25	Máscara Crânio	Cabeça	135
25	Mortalha Negra +5, da	Arma	74
25	Negação +5, da	Armadura	48
25	Orbe da Fraqueza Intensificada +5	Orbe	98

25	Orbe da Retaliação Poderosa +5	Orbe	99
25	Patas de Gato	Mãos	149
25	Pedra de Ioun da Regeneração	Cabeça	137
25	Pisantes aéreos	Pés	156
25	Pó do Banimento	Maravilhoso	176
25	Pó Mental	Consumível	192
25	Poção da Cria da Morte	Consumível	187
25	Poção da Reflexão	Consumível	187
25	Poção do Espírito	Consumível	189
25	Portadora da Sorte +5	Arma	82
25	Radiante +5	Arma	76
25	Ressoante +5	Arma	77
25	Robe do Arquidemônio +5	Armadura	54
25	Robe do Ilitide +5	Armadura	54
25	Sacrifício +5, do	Armadura	50
25	Sandálias de Avandra	Pés	157
25	Senhor da Tempestade +5, do	Armadura	50
25	Símbolo da Danação +5	Símbolo Sagrado	105
25	Símbolo da Desgraça +5	Símbolo Sagrado	105
25	Símbolo do Esplendor +5	Símbolo Sagrado	105
25	Símbolo da Renovação +5	Símbolo Sagrado	106
25	Símbolo do Sacerdote de Guerra +5	Símbolo Sagrado	107
25	Símbolo da Vingança Radiante +5	Símbolo Sagrado	108
25	Sobressalente +5	Arma	78
25	Sofrimento Compartilhado +5, do	Armadura	51
25	Talabarte Farpado	Cintura	142
25	Talismã da Vida +5	Pescoço	167
25	Torque da Preservação do Poder +5	Pescoço	167
25	Varinha da Erupção de Chamas +5	Varinha	110
25	Varinha Precisa de Leque Cromático +5	Varinha	112
25	Vínculo Espiritual +5, do	Armadura	52
25	Vingativa +5	Arma	80
25	Zelote +5, do	Armadura	52

NÍVEL 26

Nvl	Nome	Posição	Pág.
26	Aderente +6	Arma	63
26	Amolador de Ampliação	Consumível	190
26	Bastão Volátil +6	Bastão	88
26	Braçadeiras do Arqueirismo	Braços	122
26	Braçadeiras de Ferro Frio	Braços	123
26	Braceletes de Ferro do Poder	Braços	125
26	Braçadeiras dos Golpes Estratégicos	Braços	123
26	Capuz das Engrenagens	Cabeça	132
26	Cinto Robusto	Cintura	140
26	Cinto da Tolerância	Cintura	140
26	Cinturão do Dragão	Cintura	141
26	Demolição +6, da	Arma	68
26	Dinâmica +6	Arma	69
26	Distância +6, da	Arma	69
26	Escudo de Absorver Chamas	Braços	125
26	Escudo de Arremesso	Braços	126
26	Impostor +6, do	Armadura	46
26	Invocada +6	Armadura	46
26	Liga Negra +6, de	Arma	73
26	Luvas Peçonhentas	Mãos	147
26	Manoplas Ardentes	Mãos	148
26	Manoplas Cáusticas	Mãos	148
26	Manoplas de Irrupção	Mãos	149
26	Orbe do Domínio Mental +6	Orbe	97
26	Orbe da Fuga Impenetrável +6	Orbe	98
26	Poderosa +6	Arma	76
26	Ricochete +6, do	Arma	78
26	Sacrifício +6, do	Arma	78
26	Sandálias do Passo Preciso	Pés	157
26	Símbolo de Companheirismo	Companheiro	143
26	Solitário (Violeta)	Maravilhoso	177

NÍVEL 27

Nvl	Nome	Posição	Pág.
27	Amolador Congelado	Consumível	190
27	Amuleto da Ausência +6	Pescoço	160
27	Amuleto da Determinação Física +6	Pescoço	161
27	Amuleto da Determinação Mental +6	Pescoço	161
27	Amuleto da Resolução +6	Pescoço	162
27	Anel da Fênix	Anel	115
27	Aparar +6, de	Arma	63
27	Apostador +6, do	Arma	64
27	Argila Elukiana +6, de	Arma	64
27	Argola de Sombras	Anel	121
27	Bastão da Cria das Estrelas +6	Bastão	85
27	Bastão do Espinho de Sangue +6	Bastão	86
27	Bastão dos Espinhos Feéricos +6	Bastão	86
27	Bastão da Honra Amaldiçoada +6	Bastão	87
27	Bastão do Inferno Violento +6	Bastão	88
27	Bastão da Maldição Rápida +6	Bastão	88
27	Berrante +6	Armadura	40
27	Botinas do Terremoto	Pés	154
27	Braçadeiras de Crânios	Braços	123
27	Braçadeiras Navalha	Braços	124
27	Braçadeiras do Trauma	Braços	125
27	Cajado Defensivo +6	Cajado	91
27	Cajado de Maestria dos Mísseis +6	Cajado	92
27	Cajado Mnemônico +6	Cajado	92
27	Cajado da Morte Abrasadora +6	Cajado	92
27	Cajado da Serpente +6	Cajado	93
27	Cajado da Torre de Ferro +6	Cajado	93
27	Cajado Utilitário +6	Cajado	93
27	Choque +6, de	Armadura	41
27	Coroa Frênica	Cabeça	132
27	Curandeiro Sagrado +6, do	Arma	67
27	Defensiva +6	Arma	67
27	Deflexão +6, da	Armadura	42
27	Dentada +6	Arma	68
27	Elixir do Sopro de Dragão	Consumível	186
27	Escorregadia +6	Armadura	43
27	Escudo do Bloqueio	Braços	126
27	Escudo Peloriano	Braços	129
27	Escudo Refletor	Braços	129
27	Espada do Pacto +6	Arma	80
27	Espantosa +6	Arma	70
27	Estilha de Vidraço	Consumível	191
27	Fecho do Sacrifício Nobre +6	Pescoço	164
27	Folhas do Mato +6, de	Armadura	44

27	Forja Obscura +6, da	Armadura	44
27	Fractal +6	Arma	71
27	Garra Sangrenta +6, da	Arma	71
27	Imunizante +6	Armadura	46
27	Invasiva +6	Arma	80
27	Irrefutável +6	Armadura	46
27	Lâmina da Noite +6	Arma	81
27	Mago +6, do	Arma	73
27	Manoplas Álgidas	Mãos	148
27	Mão Mumificada	Maravilhoso	175
27	Martelo do Pacto +6	Arma	82
27	Mártir +6, do	Armadura	47
27	Olho do Basilisco	Cabeça	136
27	Orbe da Contorção Regional +6	Orbe	96
27	Orbe da Estase Ampliada +6	Orbe	97
27	Orbe da Insanidade Súbita +6	Orbe	98
27	Orbe da Languidez Debilitante +6	Orbe	98
27	Orbe da Magia Ressurgente +6	Orbe	98
27	Perfurante +6	Arma	75
27	Pingente da Flor Ígnea +6	Pescoço	167
27	Poção de Mimetismo	Consumível	188
27	Poção do Escudo Vital	Consumível	188
27	Punhal das Sombras +6	Arma	82
27	Repreensiva +6	Arma	76
27	Repulsora +6	Armadura	50
27	Resistência +6, da	Armadura	50
27	Restritiva +6	Arma	77
27	Retribuição +6, da	Arma	77
27	Robe da Absorção +6	Armadura	53
27	Robe do Caminho Sanguíneo +6	Armadura	54
27	Robe Cintilante +6	Armadura	54
27	Robe dos Olhos +6	Armadura	54
27	Rosa do Deserto	Consumível	192
27	Símbolo da Boa Sorte +6	Símbolo Sagrado	104
27	Símbolo da Dedicação +6	Símbolo Sagrado	105
27	Símbolo da Divindade +6	Símbolo Sagrado	105
27	Símbolo do Elo Vital +6	Símbolo Sagrado	105
27	Símbolo da Liberdade +6	Símbolo Sagrado	106
27	Símbolo da Perseverança +6	Símbolo Sagrado	106
27	Símbolo de Proteção +6	Símbolo Sagrado	106
27	Símbolo da Repreensão +6	Símbolo Sagrado	107
27	Símbolo da Resistência +6	Símbolo Sagrado	107
27	Símbolo da Sustentação +6	Símbolo Sagrado	107
27	Sussurro de Avandra +6	Arma	83
27	Tiro Primoroso +6, do	Arma	79
27	Transferência +6, da	Arma	79
27	Veterano +6, do	Armadura	52
27	Visão Tremulante +6, da	Armadura	52

NÍVEL 28

Nvl	Nome	Posição	Pág.
28	Adamante +6, de	Arma	62
28	Adorno Abissal +6	Pescoço	160
28	Amuleto da Escuridão Material +6	Pescoço	161
28	Amuleto Inabalável +6	Pescoço	161
28	Amuleto da Resistência +6	Pescoço	161
28	Aperfeiçoamento +6, do	Armadura	40
28	Argila Elukiana +6, de	Armadura	40
28	Armas Unidas +6	Arma	80
28	Arnês da Maré	Cintura	138
28	Assassino +6, do	Arma	64
28	Astuciosa +6	Arma	64
28	Ataque à Queima-Roupa +6, do	Arma	65
28	Aterradora +6	Arma	65
28	Bastão da Agrestia das Fadas +6	Bastão	85
28	Bastão da Condução Maligna +6	Bastão	85
28	Bastão Estelar +6	Bastão	86
28	Bastão da Estrela Oculta +6	Bastão	87
28	Bastão Explosivo +6	Bastão	87
28	Bastão Feérico +6	Bastão	87
28	Bastão do Infernal +6	Bastão	87
28	Bastão Infernal +6	Bastão	87
28	Bastão Malévolo +6	Bastão	88
28	Bestial +6	Armadura	41
28	Bigorna Indestrutível de Moradin +6	Símbolo Sagrado	101
28	Bolsa de Truques Vermelha	Maravilhoso	184
28	Botas da Rapidez	Pés	154
28	Botas do Teleporte	Pés	154
28	Braçais de Ferro Mental	Braços	125
28	Broche da Convicção +6	Pescoço	162
28	Broche da Proteção +6	Pescoço	162
28	Brunea de Dragão Branco +6	Armadura	53
28	Brunea de Dragão Negro +6	Armadura	53
28	Cajado Confiável +6	Cajado	90
28	Cajado da Corrosão +6	Cajado	91
28	Cajado Energético +6	Cajado	91
28	Cajado da Defesa Definitiva +6	Cajado	91
28	Cajado das Mãos Espectrais +6	Cajado	92
28	Cajado das Raízes Térreas +6	Cajado	93
28	Cajado da Ruína +6	Cajado	93
28	Chamas Cândidas +6, das	Armadura	41
28	Cinto do Entusiasmo	Cintura	139
28	Coifa de Ferro Mental	Cabeça	132
28	Contra Água +6	Arma	65
28	Contra Escamas +6	Arma	66
28	Controladora +6	Arma	66
28	Coração Valente +6, do	Arma	66
28	Corais +6, de	Armadura	42
28	Descerebrante +6	Arma	68
28	Desidratante +6	Arma	68
28	Deus Trovão +6, do	Arma	68
28	Diadema da Indomabilidade	Cabeça	133
28	Disco Lunar de Sehanine +6	Símbolo Sagrado	102
28	Disco Solar de Pelor +6	Símbolo Sagrado	102
28	Dom da Vida +6, do	Armadura	42
28	Elixir da Fortitude	Consumível	186
28	Elixir da Precisão	Consumível	186
28	Elixir da Vontade	Consumível	186
28	Elixir dos Reflexos	Consumível	187
28	Empaladora +6	Arma	69
28	Encorajamento +6, do	Armadura	43
28	Energia +6, de	Arma	69
28	Escama de Dragão de Bahamut +6	Símbolo Sagrado	102
28	Escudo da Mantícora	Braços	128

28	Escudo de Mitral	Braços	128
28	Escudo da Tempestade	Braços	130
28	Espancadora +6	Arma	70
28	Esquivador de Gigantes +6, do	Armadura	44
28	Estrela de Corellon +6	Símbolo Sagrado	103
28	Extenuante +6	Arma	70
28	Ferro Frio +6, de	Arma	70
28	Fetiche do Mau Olhado +6	Pescoço	164
28	Flanqueamento +6, do	Arma	71
28	Forjada a Sangue +6	Armadura	45
28	Forjada a Sangue +6	Arma	71
28	Forma de Rato +6, da	Armadura	45
28	Franco-Atirador +6, do	Arma	71
28	Gargantilha da Eloquência +6	Pescoço	164
28	Gargantilha do Luar +6	Pescoço	164
28	Graciosa +6	Arma	72
28	Inescapável +6	Arma	72
28	Inspiradora +6	Arma	72
28	Irrupção +6, de	Armadura	47
28	Lâmina da Sorte +6	Arma	81
28	Luvas da Mistura Mística	Mãos	146
28	Luz Estelar +6, de	Armadura	47
28	Maça da Cura +6	Arma	82
28	Manoplas com Garras de Tigre +6	Arma	82
28	Manoplas Sagradas	Mãos	149
28	Manto do Aracnídeo +6	Pescoço	164
28	Manto da Câmara +6	Pescoço	165
28	Manto do Cirurgião +6	Pescoço	165
28	Máscara de Melora +6	Símbolo Sagrado	103
28	Meias do Gato	Pés	156
28	Mortalha do Crepúsculo +6	Pescoço	166
28	Morte Remota +6, da	Arma	74
28	Necrótica +6	Arma	74
28	Oculta +6	Arma	75
28	Olho de Ioun +6	Símbolo Sagrado	103
28	Orbe da Concentração Inesgotável +6	Orbe	95
28	Orbe da Conjuração Judiciosa +6	Orbe	95
28	Orbe das Consequências Inevitáveis +6	Orbe	96
28	Orbe do Doce Santuário +6	Orbe	97
28	Orbe da Força Insuperável +6	Orbe	97
28	Orbe da Imposição Definitiva +6	Orbe	98
28	Orbe da Ressonância Cármica +6	Orbe	99
28	Orbe da Solidão Involuntária +6	Orbe	99
28	Orbe do Terror Cristalino +6	Orbe	99
28	Orbe das Trocas Infelizes +6	Orbe	99
28	Orbe do Usurpador +6	Orbe	99
28	Orbe da Visão Distante +6	Orbe	100
28	Ornamento da Prontidão +6	Pescoço	167
28	Paralisante +6	Arma	75
28	Pau-Bronze +6, de	Arma	75
28	Pedra de Avandra +6	Símbolo Sagrado	103
28	Pele de Serpente +6, de	Armadura	48
28	Pena Negra da Rainha de Rapina +6	Símbolo Sagrado	103
28	Penduricalho do Mentiroso +6	Pescoço	167
28	Perfuradora +6	Arma	75
28	Periapto do Pacificador +6	Pescoço	167
28	Periapto da Recuperação +6	Pescoço	167
28	Perseguidor +6, do	Armadura	49
28	Poção de Escudo da Tempestade	Consumível	188
28	Predatória +6	Arma	76
28	Presa de Cobra +6, da	Armadura	49
28	Proezas +6, das	Armadura	49
28	Pulso +6, do	Armadura	49
28	Punho de Kord +6	Símbolo Sagrado	104
28	Purificação +6, da	Armadura	49
28	Rápida +6	Arma	76
28	Rédeas da Recordação	Companheiro	143
28	Resoluta +6	Arma	77
28	Robe de Estrelas +6	Armadura	54
28	Robe Opositor das Chamas +6	Armadura	55
28	Robe Opositor do Gelo +6	Armadura	55
28	Robe de Pele Rochosa +6	Armadura	55
28	Robe de Penas +6	Armadura	55
28	Roda Dentada de Erathis +6	Símbolo Sagrado	104
28	Rompe-Chão +6	Arma	78
28	Sangueardente +6, do	Armadura	50
28	Sanguinária +6	Arma	78
28	Sebo de Cobra +6, de	Armadura	50
28	Senhor das Feras +6, do	Armadura	51
28	Símbolo do Alcance Divino +6	Símbolo Sagrado	104
28	Símbolo do Confronto +6	Símbolo Sagrado	105
28	Símbolo do Sacrifício +6	Símbolo Sagrado	107
28	Sutil +6	Arma	78
28	Talismã da Ação Abundante	Maravilhoso	178
28	Temerária +6	Arma	78
28	Térrea +6	Armadura	51
28	Tirano +6, do	Arma	79
28	Tiro Célere +6, do	Arma	79
28	Trama do Caos +6, de	Arma	79
28	Trevo Negro	Consumível	193
28	Trovão +6, do	Arma	79
28	Urzes +6, de	Armadura	51
28	Vanguarda +6, da	Arma	80
28	Varinha da Aglomeração de Energia +6	Varinha	109
28	Varinha Algente +6	Varinha	109
28	Varinha da Devastação Psíquica +6	Varinha	109
28	Varinha de Energia +6	Varinha	110
28	Varinha de Fogo Infernal +6	Varinha	110
28	Varinha Flamejante +6	Varinha	110
28	Varinha do Mestre da Explosão Incandescente +6	Varinha	110
28	Varinha do Mestre dos Mísseis Mágicos +6	Varinha	110
28	Varinha do Mestre da Nuvem de Adagas +6	Varinha	110
28	Varinha do Mestre do Olhar Pungente +6	Varinha	111
28	Varinha do Mestre da Onda Trovejante +6	Varinha	111
28	Varinha do Mestre da Radiação Atroz +6	Varinha	111
28	Varinha do Mestre do Raio Álgido +6	Varinha	111
28	Varinha do Mestre da Rajada Mística +6	Varinha	111

28	Varinha do Mestre da Reprimenda Infernal +6	Varinha	111
28	Varinha da Radiância +6	Varinha	112
28	Varinha Trovejante +6	Varinha	112
28	Versátil +6	Armadura	52
28	Vigorosa +6	Arma	80

NÍVEL 29

Nvl	Nome	Posição	Pág.
29	Abatedora +6	Arma	62
29	Ácida +6	Arma	62
29	Amolador Peçonhento	Consumível	190
29	Amuleto da Atenuação +6	Pescoço	160
29	Amuleto do Contínuo +6	Pescoço	160
29	Amuleto da Presa Elusiva +6	Pescoço	161
29	Amuleto da Santidade Corporal +6	Pescoço	162
29	Amuleto do Toque Dracônico +6	Pescoço	162
29	Amuleto da Voz Interior +6	Pescoço	162
29	Anel de Opala da Lembrança	Anel	118
29	Aquosa +6	Armadura	40
29	Atração +6, da	Armadura	40
29	Bastão da Absorção Vital +6	Bastão	84
29	Bastão de Adamante +6	Bastão	85
29	Bastão da Brutalidade +6	Bastão	85
29	Bastão do Andarilho das Sombras +6	Bastão	85
29	Bastão do Draconato +6	Bastão	86
29	Bastão Forjado a Sangue +6	Bastão	87
29	Bastão do Funesto +6	Bastão	87
29	Bastão da Maldição Sanguínea +6	Bastão	88
29	Biliosa +6	Arma	65
29	Bílis de Dragão Negro	Consumível	191
29	Braçadeiras de Couro de Troll	Braços	123
29	Braçadeiras de Diamante	Braços	123
29	Broche do Curandeiro +6	Pescoço	162
29	Brunea de Dragão Azul +6	Armadura	52
29	Brunea de Dragão Verde +6	Armadura	53
29	Cajado Acelerador +6	Cajado	90
29	Cajado do Enxame Feérico +6	Cajado	91
29	Cajado da Luz +6	Cajado	92
29	Cajado do Primor Elemental +6	Cajado	92
29	Cajado da Transposição +6	Cajado	93
29	Cajado da Visão Sem Igual +6	Cajado	94
29	Campeão +6, do	Armadura	41
29	Capa da Cólera Flamejante +6	Pescoço	163
29	Casaco do Resplandor +6	Armadura	53
29	Cintilante +6	Armadura	41
29	Colarinho da Recuperação +6	Pescoço	164
29	Comunitária +6	Arma	65
29	Congelada +6	Armadura	41
29	Contra Demônios +6	Arma	65
29	Cristal +6, de	Armadura	42
29	Cruzado +6, do	Arma	67
29	Curativa +6	Arma	67
29	Deslocadora +6	Armadura	42
29	Diadema Acelerador	Cabeça	133
29	Dilaceradora +6	Arma	68
29	Durabilidade +6, da	Armadura	42
29	Enevoada +6	Armadura	43
29	Ensandecida +6	Arma	69
29	Entusiasmo +6, do	Armadura	43
29	Escárnio a Morte +6, do	Armadura	43
29	Escudo de Aço Angelical	Braços	125
29	Escudo Ensanguentado	Braços	126
29	Escudo do Fluxo Sombrio	Braços	127
29	Escudo da Forja Bélica	Braços	127
29	Escudo Reforçado a Sangue	Braços	129
29	Esquelética +6	Armadura	43
29	Estrela do Mar Astral +6	Pescoço	164
29	Ferimentos +6, dos	Arma	70
29	Ferro Mental +6, de	Arma	71
29	Fogo Álgido +6, do	Armadura	44
29	Folha Brilhante	Consumível	191
29	Forma de Vapor +6, da	Armadura	45
29	Fortificação +6, da	Armadura	45
29	Furta-Sangue +6	Armadura	45
29	Íntegra +6	Armadura	46
29	Ladra de Pensamentos +6	Arma	72
29	Lâmina de Bahamut +6	Arma	81
29	Lâmina do Juramento +6	Arma	81
29	Lâmina do Sol +6	Arma	81
29	Macabra +6	Armadura	47
29	Manto da Distorção +6	Pescoço	165
29	Manto do Cauteloso +6	Pescoço	165
29	Manto Esfarrapado +6	Pescoço	165
29	Manto do Filho do Outono +6	Pescoço	166
29	Manto do Lacerado +6	Pescoço	166
29	Manto Opositor da Morte +6	Pescoço	166
29	Massacre Feérico +6, do	Arma	73
29	Medalhão da Morte Adiada +6	Pescoço	166
29	Médico +6, do	Arma	73
29	Mente Feérica +6, da	Armadura	47
29	Mestre da Batalha +6, do	Arma	74
29	Mitral +6, de	Armadura	48
29	Moradin +6, de	Arma	74
29	Néctar do Terror	Consumível	192
29	Ninar +6, do	Arma	75
29	Noite +6, da	Armadura	48
29	Nulocristal +6, de	Armadura	48
29	Nulocristal +6, de	Arma	75
29	Oportunista +6	Arma	75
29	Orbe da Agonia Harmônica +6	Orbe	95
29	Orbe da Dedicação Escarlate +6	Orbe	96
29	Orbe da Demência Coerciva +6	Orbe	96
29	Orbe do Destino Inconstante +6	Orbe	96
29	Orbe da Generosidade Arcana +6	Orbe	98
29	Orbe da Majestade Dracônica +6	Orbe	98
29	Peloriana +6	Armadura	48
29	Poção de Regeneração	Consumível	188
29	Poção de Vigor	Consumível	188
29	Portadora da Morte +6	Arma	76
29	Proibitiva +6	Arma	76
29	Protetora da Alma +6	Armadura	49
29	Reflexiva +6	Armadura	49
29	Reforçada +6	Armadura	49
29	Relampejante +6	Arma	76
29	Robe da Abstenção +6	Armadura	54

29	Robe da Contingência +6	Armadura	54
29	Robe Opositor da Tempestade +6	Armadura	55
29	Robe Prismático +6	Armadura	55
29	Salubre +6	Armadura	50
29	Símbolo da Censura +6	Símbolo Sagrado	104
29	Símbolo da Mortalidade +6	Símbolo Sagrado	106
29	Símbolo da Penitência +6	Símbolo Sagrado	106
29	Símbolo da Potência Astral +6	Símbolo Sagrado	106
29	Símbolo da Vingança +6	Símbolo Sagrado	108
29	Sina dos Metamorfos +6	Arma	82
29	Sobrevivente +6, do	Armadura	51
29	Solar +6	Armadura	51
29	Tenaz +6	Arma	78
29	Traje de Greda +6	Armadura	55
29	Trama do Caos +6, de	Armadura	51
29	Transposição +6, da	Arma	79
29	Vampírica +6	Arma	79
29	Varinha Segura do Fogo Álgido +6	Varinha	112
29	Varinha Segura do Uivo da Perdição +6	Varinha	112

NÍVEL 30

Nvl	Nome	Posição	Pág.
30	Aeriforme +6	Armadura	39
30	Ágil +6	Armadura	40
30	Amiga do Salteador +6	Arma	80
30	Amolador Cáustico	Consumível	190
30	Amolador da Combustão	Consumível	190
30	Amolador Tempestuoso	Consumível	190
30	Amuleto de Aranea +6	Pescoço	160
30	Anel Maior de Armazenar Magias	Anel	118
30	Anel Nulificador	Anel	118
30	Bandana do Intelecto	Cabeça	131
30	Bastão da Distorção Mental +6	Bastão	86
30	Bastão da Luz Estelar +6	Bastão	88
30	Bastão da Vulnerabilidade +6	Bastão	89
30	Braçadeiras Ensanguentadas	Braços	123
30	Broche da Vitalidade +6	Pescoço	162
30	Brunea de Dragão Vermelho +6	Armadura	53
30	Cajado de Ácido e Chamas +6	Cajado	90
30	Cajado do Arquiteto +6	Cajado	90
30	Cajado Coletor +6	Cajado	90
30	Cajado do Destino +6	Cajado	91
30	Cajado Golpeador +6	Cajado	91
30	Capa do Saltimbanco +6	Pescoço	163
30	Colar de Bolas de Fogo +6	Pescoço	163
30	Contra Assassinos +6	Armadura	42
30	Contra Intrusos +6	Arma	66
30	Corrente Fantasma +6, da	Arma	67
30	Diadema de Loureiro	Cabeça	133
30	Energia Brilhante +6, de	Arma	69
30	Envenenada +6	Arma	69
30	Escudo do Curandeiro	Braços	126
30	Estimulante +6	Armadura	44
30	Estrategista +6, do	Armadura	44
30	Gatuna +6	Arma	71
30	Gelo Fundamental	Consumível	192
30	Gorjal da Reciprocidade +6	Pescoço	164
30	Ímã da Guerra +6	Armadura	45
30	Integridade +6, da	Arma	72
30	Lendária +6	Arma	73
30	Manoplas da Tempestade	Mãos	149
30	Manto do Deslocamento +6	Pescoço	165
30	Manto da Evolução Elemental +6	Pescoço	165
30	Manto da Fênix +6	Pescoço	165
30	Mortalha Negra +6, da	Arma	74
30	Negação +6, da	Armadura	48
30	Orbe da Fraqueza Intensificada +6	Orbe	98
30	Orbe da Retaliação Poderosa +6	Orbe	99
30	Poção da Reflexão	Consumível	187
30	Poção do Espírito	Consumível	189
30	Portadora da Sorte +6	Arma	82
30	Radiante +6	Arma	76
30	Ressoante +6	Arma	77
30	Robe do Arquidemônio +6	Armadura	54
30	Robe do Ilitide +6	Armadura	54
30	Rosa das Chamas	Consumível	192
30	Sacrifício +6, do	Armadura	50
30	Senhor da Tempestade +6, do	Armadura	50
30	Serpente de Bronze	Cabeça	137
30	Símbolo da Danação +6	Símbolo Sagrado	105
30	Símbolo da Desgraça +6	Símbolo Sagrado	105
30	Símbolo do Esplendor +6	Símbolo Sagrado	105
30	Símbolo da Renovação +6	Símbolo Sagrado	106
30	Símbolo da Revitalização +6	Símbolo Sagrado	107
30	Símbolo do Sacerdote de Guerra +6	Símbolo Sagrado	107
30	Símbolo da Vingança Radiante +6	Símbolo Sagrado	108
30	Sobressalente +6	Arma	78
30	Sofrimento Compartilhado +6, do	Armadura	51
30	Talismã da Repulsão +6	Pescoço	167
30	Talismã da Vida +6	Pescoço	167
30	Torque da Preservação do Poder +6	Pescoço	167
30	Trepadeira de Portais	Consumível	193
30	Varinha da Erupção de Chamas +6	Varinha	110
30	Varinha Precisa de Leque Cromático +6	Varinha	112
30	Vínculo Espiritual +6, do	Armadura	52
30	Vingativa +6	Arma	80
30	Zelote +6, do	Armadura	52



Itens mágicos o bastante para transbordar sua mochila de carga

Este suplemento de DUNGEONS & DRAGONS® oferece centenas de itens mágicos, armas, armaduras, itens alquímicos e outros equipamentos importantes para seu personagem de D&D®. Seja você um jogador buscando o equipamento perfeito ou um Mestre preparando o tesouro de um dragão, aqui você encontrará tudo o que precisa.

O *Arsenal do Aventureiro*™ apresenta uma mistura de itens inteiramente novos com itens clássicos, adaptados para a 4ª Edição de D&D®.

Outros produtos básicos para a 4ª edição de Dungeons & Dragons®

Livro do Jogador®

Manual dos Monstros®

D&D™ Masmorras Montáveis

GET MORE AT D&D INSIDER™ www.dndinsider.com

d20 SYSTEM

DEVIR LIVRARIA

12 NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 12 ANOS

Contém: Agressão Física e Conteúdo violento com armas brancas

DEV217837200

ISBN: 978-857532-396-0

9 788575 323960