

TORMENTA RPG



Criação de itens mágicos

Sascha Borges

TORMENTA RPG

Quando postei o manipulador de bonecas escrevi que o próximo artigo seria a respeito das regras de criação de construtos. E foi nesta viagem que acabei chegando bem longe, pois para cada regra que lia era preciso usar outra regra em outro livro e nem sempre o texto era claro e direto.

Então resolvi gastar um pouco mais de esforço para revisar, adaptar, reescrever e organizar estas regras, espero que gostem.

Antes que me esqueça, gostaria de agradecer ao *feedback*, principalmente em relação ao manipulador de bonecas que é um texto meu, ao contrario do artigo sobre Yuden, e por isso resolvi incluir uma versão corrigida e atualizada. Aqui.

O próximo artigo deve incluir regras para a criação de novas magias e uma classe de prestígio, voltada para magos e clérigos, capaz de alterar as magias. Então sente-se sirva-se de uma fatia de torta de amora, um chá preto e leia mais este artigo só aqui no RPG & Chá preto.

Sascha Borges Lucas
saschaborgeslucas@gmail.com



Para usar este artigo é preciso dominar as regras do *Tormenta RPG*, o *Bestiário de Arton*, e *Galrasia: o mundo perdido* são citados mas não são indispensáveis. Os outros artigos citados também são opcionais e estão disponíveis no site da Jambô editora



Sumário

Manipulador de bonecas	4
Criando itens mágicos	6
Valores de itens mágicos	6
Obras-primas	7
Outras características	7
Criando armaduras mágicas	7
Criando armas mágicas	7
Criando poções	8
Criando pergaminhos	8
Criando varinhas	8
Criando cajados	8
Criando acessórios	8
Acrescentando novas habilidades	9
Itens mágicos inteligentes	9
Criando itens mágicos inteligentes	9
Itens contra personagens	11
Criando golens	11
Novos construtos	13
Boneca	13
Boneca amaldiçoada	13
Boneca gigante	13
Humanoide simulado	14
talentos de criação de itens mágicos	15
Open Game License	16



Manipulador de bonecas

Entre aventureiros há aqueles que confiam na força e técnicas de combate, outros preferem a magia, seja ela vinda do estudo, do sangue ou dos deuses. Mas todos eles não não estariam vivos sem seus companheiros, sejam eles heróis ou não.

Para evitar lutar sozinho, mesmo quando seus colegas não estão presentes, alguns aventureiros adotam um aliado não humanoide: seja ele o companheiro animal de um rangers ou druidas, a montaria sagrada do paladino, ou um morto-vivo a serviço do mais vil necromante.

No caso do manipulador de bonecas não é diferente. Este conjurador costuma usar pequenos construtos como servos fiéis e amigos íntimos, tanto em campo de batalha e aventuras quanto nos seus afazeres cotidianos.

Ao contrário de animais selvagens e mortos-vivos, as bonecas usadas por ele não atraem atenção negativa da população, pelo menos na maioria dos reinos, na verdade as vezes até ocorre exatamente o contrário. A chegada do manipulador de bonecas é recebida com carinho e admiração por crianças e adultos curiosos com os pequenos construtos se movendo e agindo feito humanos de verdade.

Por isso, em cidades grandes não é raro presenciar um bardo cantando ou contando histórias enquanto um manipulador de bonecas usa sua magia para que os pequenos construtos dançam ou representem a narrativa e tornem a apresentação ainda mais mágica.

Em aventura, o manipulador de bonecas assume a mesma posição que um mago adotaria: beneficiando o grupo com feitiços de suporte ou destruindo o inimigo com poderosas magias de dano. Mas quando comanda suas bonecas a ajuda torna-se muito mais eficiente, podendo usá-las como espãs, aliadas em combate ou durante conjurações mais poderosas.

E para um manipulador de bonecas a aventura não é apenas uma forma de adquirir conhecimentos, mas um meio de divulgar seu trabalho, e expandir sua arte, adquirir referências importantes a respeito de culturas novas ou antigas e muitas vezes desaparecidas há séculos.

Mas a arte pode não ser o único interesse de um manipulador de bonecas e muitas vezes um simples chamado para a aventura pode ser suficiente

Pré-requisitos

Para se tornar um manipulador de bonecas, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

- **Perícias:** treinado em Conhecimento (arcano), Identificar Magia e Ofícios (esculturas) .
- **Talentos:** Criar Obra-Prima (esculturas), Criar Construto.
- **Magias:** capacidade de lançar e preparar magias arcanas de 3º nível.

Características de classe

Pontos de vida: um manipulador de bonecas recebe 2 + modificador de Constituição PV por nível.



Manipulador de bonecas

Nível BBA Habilidades de Classe

1 °	+0	Familiar construto, Invocar boneca (1), Magia
2 °	+1	Boneca Armada
3 °	+1	Invocar boneca (2)
4 °	+2	Boneca com escudo
5 °	+2	Invocar boneca (3)
6 °	+3	Magia em conjunto
7 °	+3	Invocar boneca (4)
8 °	+4	Boneca explosiva
9 °	+4	Invocar boneca (5)
10 °	+5	Sacrificar boneca, invocar rápido

Habilidades de classe

Familiar construto: você ganha uma boneca (veja ao lado) como familiar. Se já possuir familiar como habilidade de classe você pode manter uma boneca a mais em campo de batalha.

Invocar bonecas: com uma ação padrão, você pode invocar uma boneca que fica flutuando ao seu lado. Caso você queira, ela pode se mover até um local específico dentro de um raio de 12m, no mesmo turno.

Bonecas invocadas através dessa habilidade, só podem se mover e realizar atividades que exijam pouca força. Mas contam como um oponente para o propósito de flanquear e servem como uma extensão dos membros do conjurador para realizar ataques de toque.

As habilidades de classe do manipulador de bonecas têm bônus que variam de acordo com o número de bonecas invocadas por você.

No 1º nível, você pode invocar e manter uma boneca em campo de batalha, caso ela seja destruída, você pode invocar uma boneca reserva, se ainda tiver. A cada dois níveis você pode manter mais uma boneca em campo de batalha.

Uma boneca que se afaste mais de 1km a partir do conjurador é desativada, e cai inerte no chão, mas a inteligência delas impede que façam isso por vontade própria.

Quando usadas fora de campo de batalha, as bonecas podem ajudar o mago com tarefas leves e mundanas, mas ele precisará invocá-las sempre que começar um novo combate.

Magias: os níveis de manipulador de bonecas se acumulam com níveis numa classe conjuradora que o personagem já possua para propósitos de magia conhecidas e PM.

Boneca Armada: com uma ação de ataque, você pode comandar uma ou mais bonecas para ataquem por você. Cada boneca ataca separadamente usando o seu bônus de ataque a distância, mas causam dano usando os próprios modificadores e armas.

Você também pode usar essa habilidade para realizar ataques de oportunidade, caso ainda não tenha feito e o adversário esteja na área ameaçada por uma de suas bonecas.

No início da sua ação, você deve determinar quantas bonecas estão sendo usadas nesta habilidade até o limite

máximo de bonecas que você consegue manter em campo de batalha

Boneca com escudo: você pode usar as bonecas invocadas para se defender. Cada boneca invocada oferece +1 na sua CA e na dela. Este bônus é cumulativo com magias de proteção e armaduras, mas não com escudo.

No início da sua ação, você deve determinar quantas bonecas estão sendo usadas nesta habilidade até o limite máximo de bonecas que você consegue manter em campo de batalha

Magia em conjunto: você pode usar uma, ou mais, bonecas durante a conjuração de uma magia, cada boneca aumenta em +1 a CD dos testes de resistência contra a magia conjurada e oferece +1 de bônus no dano, no caso de magias que causam dano direto.

No início da sua ação, você deve determinar quantas bonecas estão sendo usadas nesta habilidade até o limite máximo de bonecas que você consegue manter em campo de batalha

Boneca explosiva: suas bonecas estão cheias de materiais explosivos. Sempre que uma boneca é destruída ela causa 6d8 pontos de dano por fogo em todos que estejam em um raio de 3m. Os alvos têm direito a um teste de Reflexos (CD 20+ ½ do seu nível) para reduzir o dano a metade.

Sacrificar Boneca: Com um teste de Identificar Magia CD 15 + nível da magia. Você pode redirecionar uma magia que tenha você como alvo para uma de suas bonecas invocadas. Essa habilidade não afeta magias de área como Bola de Fogo.

Invocar rápido: você pode invocar todas as bonecas que conseguir, usando apenas uma ação de movimento.

Boneca: Construto 1, Neutro.

Tamanho: mínimo.

Sentidos: Percepção 0; Visão no escuro.

Deslocamento: 4,5m; 12m Voo.

PV: (½ PV máximos do conjurador);

Classe de Armadura: 17(+½ do nível do conjurador);

Ataque corpo-a-corpo:

lança ou espada: bônus de ataque a distância do conjurador (dano: 1d2 + ½ nível do manipulador de bonecas)

Resistência: Fort: -, Ref +9, Vont: +0

Perícias: furtividade +13.

Habilidades: For 10, Des 20, Con -, Int 5, Sab 11, Car 1;

Talentos: Usar armas simples.

Voo: bonecas podem voar com deslocamento de 12m como se estivessem permanentemente sobre efeito da magia *Voo*.

Vinculo arcano: A boneca tem um vinculo arcano com o conjurador podendo se comunicar com ele, até uma distância de 1km, e obedecer suas ordens, mas sua inteligência é limitada.

Conserto: Bonecas são consideradas itens mundanos quando afetadas pelas magias *Consertar* e *Tornar Inteiro*.

Construção: bonecas podem ser criadas por qualquer conjurador que tenha o talento Criar Construto (veja no Capítulo 3: Talentos) ao custo de 100 TO e um dia de trabalho.

Criando itens mágicos

Preparação: para criar itens mágicos, o conjurador deve possuir o talento de criação de item adequado e as perícias para confecção do item. Além disto ele deve investir dinheiro, tempo e, algumas vezes, Pontos de Experiência (XP).

Alguns itens mágicos simulam magias. Se este for o caso, o conjurador também deve conhecer esta magia ou possuir algum meio de acessá-la: como um pergaminho, grimório, varinha ou contato com outro conjurador.

O personagem também deve ter certeza que seu nível condiz com o poder do item que deseja criar. Itens mágicos menos poderosos, com Aura Ténue, podem ser feitos por um conjurador de 5º nível ou maior, enquanto objetos com Aura Moderada exigem um conjurador de 10º nível ou superior. E itens muito fortes, com Aura Poderosa, só podem ser construídos por conjuradores de 15º nível ou mais.

Matéria-prima: o custo para criar um item mágico corresponde à metade de seu Preço de Mercado (veja em *Tormenta RPG* capítulo: 10) em TO, e $\frac{1}{25}$ deste valor em Pontos de Experiência. Pergaminhos e poções são exceções, pois não têm custo em XP.

Armaduras, escudos, armas e alguns outros itens mais especiais, como barcos ou carroças, somam o seu preço de mercado ao seu valor de mercado. Perceba que este custo adicional influencia apenas o valor de mercado do item sem alterar seu custo em Pontos de Experiência.

Componentes: algumas magias exigem componentes materiais caros, ou gasto de Pontos de Experiência para serem usadas. Nesta situação, o personagem precisa fornecê-los em algum momento do processo de produção.

Tempo: fazer um item mágico exige um dia de trabalho para cada 1000 TO de seu preço em matéria-prima. Considera-se que durante esse tempo, o conjurador gasta 8 horas diárias nesta atividade. A criação de um item mágico é trabalhosa e exige atenção, por isso não é possível acelerar o trabalho com expedientes mais longos.

Um personagem que interrompa a criação de um item para partir em aventuras deve manter registrado quantos dias de trabalho ainda faltam.

O conjurador só pode trabalhar na criação de um item por vez. Se ele iniciar a fabricação de outro item mágico, todos os materiais e Pontos de Experiência gastos serão perdidos.

Valores de itens mágicos

Diversos fatores devem ser considerados na hora de determinar o preço dos itens mágicos. A forma mais simples de estabelecer este valor é comparar o novo item a algum outro listado no capítulo 10 do *Tormenta RPG*. Uma alternativa mais precisa é calcular o preço do item com base na tabela “Calculando o valor em Tibares de Ouro de itens mágicos”.

Múltiplas habilidades semelhantes: para itens com múltiplas habilidades semelhantes, utilize a seguinte fórmula: *calcule o preço da habilidade mais cara, e acrescente 75% do valor da segunda habilidade mais cara e 50% do valor de cada uma das demais habilidades.*

O *Cajado do poder* é um bom exemplo de item com múltiplas habilidades semelhantes.

Múltiplas habilidades diferentes: habilidades como bônus em jogadas de ataque, testes de resistência, funções similares a magias não são semelhantes. Seus valores são somados para determinar o custo. Sendo que cada poder adicional não recebe desconto, mas sim um acréscimo de 50% em seu valor.

Magias de nível 0: magias de nível 0 contam como sendo de nível 0,5 para calcular o valor de um item mágico.

Uso único: este tipo de item duplica o efeito de uma magia qualquer uma única vez.

Complemento de magia: este tipo de item duplica o efeito de uma magia qualquer uma única vez. Mas, ao contrario de itens de uso Único, eles exigem que o usuário pague os custos de componentes materiais ou XP exigidos pela magia.

Gatilho de magia: itens que funcionam como gatilho de magia ativam uma magia quando usados, sem exigir componentes materiais ou pontos de experiência do usuário. Ao contrario de itens de uso único um gatilho de magia possui 50 Pontos de Magia para serem gastos apenas nas magias contidas dentro dele.

Palavra de comando: esse tipo de item é ativado quando determinadas palavras são pronunciadas pelo seu usuário. Magias de duração instantânea ou que ofereçam bônus em jogadas de Ataque, Dano, Habilidades, Testes de Resistência, Classe de Armadura ou Perícias normalmente não podem ser usadas para criar um item deste tipo.

Contínuo: esse tipo de item mantém o efeito de uma determinada magia continuamente ativado sobre o usuário. Magias de duração instantânea ou que ofereçam bônus em jogadas de Ataque, Dano, Habilidades, Testes de Resistência, Classe de Armadura ou Perícias normalmente não podem ser usadas para criar um item deste tipo.

Pontos de Magia por dia: estes itens funcionam como um gatilho de magia, mas só podem usar uma certa quantidade de PMs por dia.

Sem limite de espaço: estes itens não contam no limite de itens mágicos que um personagem pode carregar consigo.

Componente material caro: quando a magia contida em um item mágico exigir um componente material caro o criador deve escolher quem irá pagar este custo: ele ou o usuário. Se o criador arcar com este custo, ele deve adicionar o seu custo ao preço de mercado do item.

Custo em Pontos de Experiência: quando a magia contida em um item mágico exigir gasto de Pontos de Experiência caro o criador deve escolher quem irá pagar este custo: ele ou o usuário. Se o criador arcar com este gasto, ele deve acrescentar 5 vezes o valor gasto em XP ao preço de mercado do item.

Outras considerações: quando tiver obtido o custo de criação, reduza este número se alguma das seguintes condições for aplicável:

- **O item requer uma perícia:** alguns itens requerem uma perícia específica para funcionar (como atuação para instrumentos musicais). Este valor deve reduzir o custo em 10%.

- **O item requer uma classe, raça ou tendência específica:** sendo ainda mais severa que uma perícia, esta limitação deve reduzir o custo em 30%.

Calculando o valor em Tibares de Ouro de itens mágicos

Efeito	Preço de criação em Tibares de ouro
Bônus de melhoria	bônus ao quadrado x 1000
Bônus não cumulativo com armadura	bônus ao quadrado x 1000
Bônus cumulativo com armadura	bônus ao quadrado x 2000
Bônus em habilidade	bônus ao quadrado x 1000
Bônus em Perícia	bônus ao quadrado x 100
Bônus em todos os teste de resistência	bônus ao quadrado x 1000
Pontos de magia adicionais	pontos de magia ao quadrado x 800
Efeito de magia	
Complemento de magia	nível da magia x nível mínimo de conjurador x 25
Uso único	nível da magia x nível mínimo de conjurador x 50
Gatilho de magia (50 PM)	nível da magia x nível mínimo de conjurador x 750
Palavra de comando	nível da magia x nível mínimo de conjurador x 1800
Continuo	nível da magia x nível mínimo de conjurador x 2000
Especial	
Pontos de Magia por dia	divida por (5 ÷ cargas)
Sem limite de espaço	multiplique o custo por 2
Componente	
Armas, Armaduras ou Escudo	adicione o valor do item obra prima
Componente material caro	adicione o preço do item por carga
Componente em XP	adicione 5TO para cada XP gasto por carga

Obras-primas

Conforme detalhado na página 138 do *Tormenta RPG*, as obras-primas têm qualidade excepcional. São mais caras, mas concedem benefícios da qualidade superior; não são mágicas, mas apenas obras-primas podem ser melhoradas para se tornarem armaduras e armas mágicas. Itens que não sejam armas ou armaduras podem ser obra-prima prima ou não.

Outras características

Arma Magistral¹: um item magistral é criado por ferreiros competentes vindos de *Doherrimm* ou *Zakharov*. Estas armas conseguem ser tão boas que seu bônus se sobressai ao de muitas armas mágicas. Em termos de regras assuma que prevalece o maior bônus, o da magia ou da o qualidade da arma.

Arma atroz²: uma arma atroz causa dano maior devido a seu formato feito para dilacerar a carne do oponente, mas exige um talento apropriado para ser usada. O bônus fornecido por uma arma atroz se soma ao bônus de uma arma mágica.

Criando armaduras mágicas

Para criar armaduras mágicas, um personagem precisa de uma fonte de calor e ferramentas para trabalhar com ferro, madeira ou couro. Também precisa de um suprimento de matérias-primas, sendo as mais óbvia a própria armadura ou suas partes a serem montadas. Para ser encantado, a armadura deve ser uma obra-prima, e este custo é acrescentado ao preço de criação para determinar o valor de mercado. Os custos de outros insumos mágicos estão incluídos no preço de criação do item.

¹ Uma arma magistral só pode ser criada por um personagem com o talento regional Mestre Armeiro.

A criação de armaduras mágicas tem um pré-requisito especial: o nível de conjurador do criador deve ser pelo menos três vezes o bônus de melhoria da armadura. Se um item possui o bônus de melhoria e uma habilidade especial, o conjurador deve atender ao maior dos pré-requisitos de nível de conjurador.

Armaduras devem ter bônus de melhoria de pelo menos +1 para possuírem quaisquer das habilidades listadas na página 247 do *Tormenta RPG*.

Talento necessário: Criar Armaduras e Armas Mágicas.

Criando armas mágicas

Para criar armas mágicas, um personagem precisa de uma fonte de calor e ferramentas para trabalhar com ferro, madeira. Também precisa de um suprimento de matérias-primas, sendo as mais óbvia a própria arma ou suas partes a serem montadas. Para ser encantado, a arma deve ser uma obra-prima, e este custo é acrescentado ao preço de criação para determinar o valor de mercado. Os custos de outros insumos mágicos estão incluídos no preço de criação do item.

A criação de armas mágicas tem um pré-requisito especial: o nível de conjurador do criador deve ser pelo menos três vezes o bônus de melhoria da arma. Se um item possui o bônus de melhoria e uma habilidade especial, o conjurador deve atender ao maior dos pré-requisitos de nível de conjurador.

Armas devem ter bônus de melhoria de pelo menos +1 para possuírem quaisquer das habilidades listadas na página 243 do *Tormenta RPG*.

Se o conjurador precisar de uma magia específica

² Armas atrozes são apresentadas no livro *Galrasia: o mundo perdido*.

para a criação da arma, o personagem deve conjurá-la pelo menos uma vez durante o processo de criação do item. Assim como fornecer quaisquer componentes materiais ou de XP.

No momento da criação, o personagem deve decidir se a arma brilha ou não como efeito colateral da magia utilizada. Essa decisão não afeta o preço ou o tempo de criação, mas assim que o item estiver finalizado, não pode ser revertida.

A criação de armas mágicas duplas é tratada como a de duas armas para a determinação de custos, tempo, XP e habilidades especiais.

Talento necessário: Criar Armaduras e Armas Mágicas

Criando poções

O criador de uma poção precisa de uma superfície de trabalho plana e de pelo menos alguns recipientes nos quais possa misturar líquidos, assim como uma fonte de calor para ferver o preparado. Além disso, precisa-se de ingredientes. Os custos dos insumos estão inclusos no preço para preparar a poção – *25 TO x nível da magia x nível de conjurador mínimo para lançar a magia*. Todos os ingredientes e materiais utilizados na preparação de uma poção devem ser frescos e virgens. O personagem deve pagar pelo custo total de cada poção.

O usuário da poção é tanto conjurador quanto alvo; dessa forma, magias como *proteger outro*, não podem ser armazenadas na forma de poções.

O criador deve usar a magia para colocá-la na poção assim como fornecer qualquer componente material ou de XP exigidos. Os componentes materiais são consumidos no processo de criação, mas não os focos (que podem ser reutilizados).

Preparar uma poção requer um dia de trabalho.

Talento necessário: Criar Poções

Criando Pergaminhos

Para criar um pergaminho mágico, o personagem precisa de um suprimento de material de escrita de qualidade, o custo dos quais é incluído no custo de escrever o pergaminho – *12,5 TO x nível da magia x nível mínimo de conjurador para lançá-la*. O personagem deve pagar pelo custo total de escrever cada pergaminho, não importa quantas vezes já o tenha feito.

O criador deve usar a magia para colocá-la no pergaminho assim como fornecer qualquer componente material ou de XP exigidos pela magia.

Escrever um pergaminho requer um dia de trabalho para cada 1.000 TO do valor de sua matéria-prima. Um personagem pode escrever mais de um pergaminho por dia até alcançar este valor.

Talento necessário: Escrever Pergaminhos

Criando varinhas

Para criar uma varinha mágica, o personagem precisa de um suprimento de matéria-prima, sendo o mais óbvio a varinha ou as partes a serem montadas. Os custos dos insumos estão incluídos no custo da criação do item – *375 TO x o nível da magia x o nível mínimo de conjurador para lançá-la*. As varinhas sempre são criados com carga completa 50PMs.

Talento necessário: Criar Varinhas.

Criando cajados

Para criar um cajado mágico, o personagem precisa de um suprimento de matéria-prima, sendo o mais óbvio o cajado ou as partes a serem montadas. Os custos dos insumos estão incluídos no custo da criação do item – *375 TO x o nível da magia x o nível mínimo de conjurador para lançá-la mais 75% do valor da segunda habilidade mais cara, mais metade do valor de quaisquer outras habilidades*. Os cajados sempre são criados com carga completa, 100PMs.

Talento necessário: Criar Cajados

Criando acessórios

Para criar um acessório mágico, o personagem precisa de um local de trabalho adequado para a criação do item, além de um suprimento de matérias-primas, sendo as mais óbvias o próprio item ou suas partes a serem montadas. Os custos dos insumos estão incluídos no custo da criação do item. É difícil estabelecer fórmulas para o custo de acessórios. Consulte a tabela “*Calculando o valor em Tibares de Ouro de itens mágicos*” e use os preços fornecidos no *Capítulo 10 do Tormenta RPG* como diretrizes. A criação de um item geralmente custa metade de seu valor de mercado.

Acessórios que duplicam magias com componentes materiais caros ou em XP acrescentam este valor ao preço de mercado do item.

O criador deve usar a magia desejada para colocá-la no item, assim como fornecer qualquer componente material ou de XP exigidos para cada utilização da magia disponível no acessório. Os componentes materiais são consumidos no processo de criação.

Talento necessário: Criar Item Maravilhoso



Acrescentando novas habilidades

O criador pode adicionar novas habilidades a um item mágico, sem restrições. O custo para isso é o mesmo que o de criar um novo item mágico. Se o item ocupar um lugar no corpo, como é o caso de armaduras e acessórios, o custo para acrescentar uma nova habilidade mágica é 50% maior.

Itens mágicos inteligentes

Os itens mágicos às vezes possuem inteligência própria. Imbuídos de consciência através da magia, eles pensam e sentem da mesma forma que os personagens, e devem ser tratados como NPCs. Um tesouro deste tipo pode representar muitas coisas para os personagens: um aliado valoroso, um inimigo astuto ou uma constante pedra no sapato.

Itens mágicos inteligentes são raros, representam menos de 0,2% de todos os tesouros encontrados no mundo, e sempre são itens permanentes, cujo poder não se esgota com o uso: como uma espada mágica ou coroa de igual poder.

Ao contrário dos outros itens mágicos, um item inteligente pode ser considerado uma criatura (mais precisamente um construto) e têm autonomia suficiente para ativar seus próprios poderes sem esperar pelo comando de seu portador, mas só podem fazê-lo na mesma ordem de iniciativa de seu dono.

Criando um item inteligente

Para criar um item mágico inteligente você deve determinar sua *Tendência*, *Habilidades*, *Idiomas conhecidos*, *Propósito*, *Poderes especiais* e *Ego*. Depois de escolher estes valores, compare os valores de Habilidade e Poderes com as tabelas a seguir e some-as junto ao valor da matéria prima para obter o custo em TO e XP a ser gasto para a construção do item. Nenhum item inteligente tem aura menor que poderosa, por isso apenas conjuradores poderosos. 15º nível ou mais, podem construí-los.

Tendência: um item mágico tem a mesma tendência de seu criador. E não é possível mudar esta característica depois que o item foi criado.

Sempre que um personagem empunhar um item mágico com Tendência oposta a sua recebe um nível negativo. Este nível é cumulativo com qualquer outro nível negativo que o personagem venha a receber e permanece enquanto o personagem continuar com o item em mãos.

Itens mais poderosos, com Ego acima de 20, impõe 2 níveis negativos. E itens extremamente fortes, com Ego 30 ou mais, impõe 3 níveis negativos.

Além disto, sempre que ocorrer uma divergência entre as Tendências do personagem e do item haverá um conflito item contra personagem.

Valores de habilidade: um item mágico inteligente possui apenas três habilidades: Inteligência, Sabedoria e Carisma. A função destas habilidades é semelhante à dos personagens (consulte *Tormenta RPG capítulo 1: Habilidades*), mas seus valores de Inteligência e Carisma não oferecem Pontos de Magia ou Perícias ao item.

Para determinar as habilidades de um item mágico você deve escolher um conjunto de valores entre aqueles apresentados na tabela *habilidades e capacidades de itens inteligentes*, e distribuí-los como e estivesse construindo um personagem usando geração de habilidades do tipo elite (consulte *Tormenta RPG p.26*).

Perceba que cada conjunto de habilidades e poderes têm um custo a ser somado ao valor de criação do item o que altera seu custo em TO e XP.

Idiomas adicionais: todo item mágico inteligente entende valkar, e mais um número de idiomas igual a seu bônus de Inteligência. Mesmo que ele não possa efetivamente falar o idioma.

Propósito: o propósito de um item deve adequar-se ao seu tipo e tendência e deve ser sempre encarado com lógica. Isto não significa que o item ache possível cumprir seu propósito, mas sim que ele sempre será favorável a causas semelha

No momento da criação do item, o conjurador deve escolher o propósito do item. Você pode consultar a lista a seguir ter para algumas ideias de propósitos comuns entre itens mágicos, mas nada impede você de criar um propósito completamente novo.

Habilidades e capacidades de itens inteligentes				
Habilidades	Comunicação	Capacidades	Sentidos	Preço
12, 12 e 10	Empatia ¹	1 ponto	Audição e visão, 9m	+1000 TO
13, 13 e 10	Empatia ¹	2 pontos	Audição e visão, 9m	+2000 TO
14, 14 e 10	Fala ²	3 pontos	Audição e visão, 9m	+4000 TO
15, 15 e 10	Fala ²	3 pontos	Audição e visão no escuro, 18m	+5000 TO
16, 16 e 10	Fala ² , leitura ³	4 pontos	Audição e visão no escuro, 18m	+6000 TO
17, 17 e 10	Fala ² , leitura ³ , telepatia	7 pontos ⁵	Audição e visão no escuro, 18m	+9000 TO
18, 18 e 10	Fala ² , leitura ⁴ , telepatia	11 pontos ⁵	Audição e percepção às cegas e visão no escuro, 36m	+12000 TO
19, 19 e 10	Fala ² , leitura ⁴ , telepatia	16 pontos ⁵	Audição e percepção às cegas e visão no escuro, 36m	+15000 TO

1 O portador sente impulsos e às vezes emoções vindas do item que encorajam o desencorajam certos cursos de ação.

2 O item fala e é capaz de se comunicar telepaticamente apenas com o portador.

3 O item consegue ler.

4 O item pode ler e usar Ler magia sem limite de uso.

5 Se for apropriado, o item inteligente pode ter um propósito especial.

Propósitos

Derrotar/destruir a tendência diametralmente oposta.
Derrotar/destruir conjuradores arcanos.
Derrotar/destruir conjuradores divinos.
Derrotar/destruir os magicamente ineptos.
Derrotar/destruir determinado tipo de criatura.
Derrotar/destruir determinada raça.
Derrotar/destruir servos de uma determinada divindade.
Defender servos de uma determinada divindade.
Defender uma determinada raça.

Capacidades: estas são habilidades especiais dos itens inteligentes que podem ser usadas tanto pelo personagem quando pelo item. Ao contrario de outros itens mágicos capacidades não contam no somatório dos pontos de melhoria, mas seu preço influencia no custo de fabricação em TO e XP do item.

Dependendo dos valores das Habilidades do item, ele recebe uma quantidade de pontos para serem gastos em Capacidades. Sendo que cada Capacidade Menor custa 1 ponto e cada Capacidade Maior custa 4 pontos. Cabe apenas ao criador do item decidir como gastar estes pontos. Depois de decido não é possível voltar atrás.

Capacidade menor**Preço**

O item pode conjurar uma magia de nível 1 que não cause dano em seus aliados 3/dia.	+1000 TO
O item possui <i>visão da morte</i> continua.	+3000 TO
O item possui 10 graduações em uma das seguintes perícias: Conhecimento (escolha um), Diplomacia, Enganação, Identificar Magia, Intimidação, Intuição ou Percepção.	+5000 TO
O item oferece +10 em um teste de Perícia para todos os seus aliados 3/dia.	+5000 TO
O item pode conjurar <i>imagem maior</i> 1/dia.	+5.500 TO
O item pode conjurar <i>escuridão</i> 3/dia.	+6.500 TO
O item pode conjurar <i>imobilizar pessoa</i> contra um inimigo 3/dia.	+6.500 TO
O item pode conjurar <i>zona da verdade</i> 3/dia.	+6.500 TO
O item pode conjurar <i>enfetizar monstro</i> contra um inimigo 3/dia.	+6.500 TO
O item pode conjurar <i>localizar objeto</i> 3/dia.	+6.500 TO
O item pode conjurar <i>curar ferimentos moderados</i> no portador 3/dia.	+6.500 TO

Poder dedicado: um poder dedicado funciona apenas quando um item inteligente está agindo em prol de seu propósito. Esta decisão cabe sempre ao item, que deve perceber com facilidade e clareza como os fins justificam os meios.

Um poder dedicado, só pode ser possuído por itens inteligentes poderosos, com inteligência 17 ou mais e não custa pontos de capacidade, mas seu preço altera o custo de criação do item.

Capacidade maior**preço**

O item pode detectar a tendência oposta sem limite de uso.	+7.500 TO
O item pode detectar mortos-vivos sem limite de uso.	+7.500 TO
O item pode conjurar <i>causar medo</i> em um inimigo sem limite de uso.	+7.500 TO
O item pode conjurar <i>âncora dimensional</i> em um inimigo 1/dia.	+10000 TO
O item pode conjurar <i>globo de invulnerabilidade</i> menor 1/dia.	+10000 TO
O item pode conjurar <i>olho arcano</i> 1/dia.	+10000 TO
O item possui <i>detectar vidência</i> , contínuo.	+10000 TO
O item pode conjurar <i>muralha de fogo</i> 1/dia.	+10000 TO
O item pode conjurar <i>extinguir fogo</i> 3/dia.	+16000 TO
O item fornece o efeitos da magia <i>condição</i> , contínuo.	+11000 TO
O item pode conjurar <i>lufada de vento</i> , 3/dia.	+11000 TO
O item pode conjurar <i>clarevidência</i> 3/dia.	+16000 TO
O item pode conjurar <i>circulo mágico</i> contra a tendência oposta, sem limite de uso.	+16000 TO
O item pode conjurar <i>velocidade</i> em seu portador, 3/dia.	+16000 TO
O item pode conjurar <i>luz do dia</i> , 3/dia.	+16000 TO
O item pode conjurar <i>escuridão profunda</i> 3/dia.	+16000 TO
O item pode conjurar <i>purgar invisibilidade</i> 3/dia.	+16000 TO
O item pode conjurar <i>lentidão</i> em seus inimigos, 3/dia.	+16000 TO
O item pode conjurar <i>localizar criatura</i> , 3/dia.	+30000 TO
O item pode conjurar <i>medo</i> contra seus inimigos, 3/dia.	+30000 TO
O item pode conjurar <i>detectar pensamentos</i> , sem limite de uso.	+44000 TO

Poder dedicado**preço**

O item pode conjurar <i>tempestade glacial</i>	+50000 TO
O item pode conjurar <i>confusão</i> .	+50000 TO
O item pode conjurar <i>assassino fantasmagórico</i> .	+50000 TO
O item pode conjurar <i>desespero esmagador</i> .	+50000 TO
O item pode conjurar <i>porta dimensional</i> em si mesmo.	+50000 TO
O item pode conjurar <i>praga</i> como ataque de toque.	+50000 TO
O item pode conjurar <i>envenenamento</i> como ataque de toque.	+56000 TO
O item pode conjurar <i>toque enferrujante</i> como ataque de toque.	+56000 TO
O item pode conjurar <i>relâmpago</i> .	+60000 TO
O item pode conjurar <i>bola de fogo</i> .	+60000 TO
O portador recebe +2 em todas as jogadas de Ataque e Dano e testes de Perícia e Resistência.	+80000 TO
O item pode conjurar <i>infligir ferimentos leves em masa</i> .	+81000 TO
O item pode conjurar <i>canção da discórdia</i> .	+81000 TO
O item pode conjurar <i>olhos observadores</i> .	+81000 TO
O item pode conjurar <i>grito maior</i> .	+130000 TO
O item pode conjurar <i>onda da exaustão</i> .	+164000 TO
O item pode conjurar <i>ressurreição verdadeira</i> no portador, uma vez por mês.	+200000 TO

Ego: este valor é a medida do poder total e da força de personalidade de um item inteligente. O Ego só pode ser calculado depois que todos os aspectos de um item forem determinados.

Para saber o Ego de um item basta analisar o item conforme a tabela *Ego do item* e calcular este valor ajuda a determinar se o relacionamento será de dominado pelo item ou pelo personagem.

Ego do item	
Atributo do Item	Pontos de Ego
Para cada +1 de bônus de melhoria.	+1
Para cada +1 de bônus por habilidades especiais.	+1
Para cada poder menor.	+1
Para cada poder maior.	+2
Propósito especial (e poder).	+4
Capacidade telepática.	+1
Capacidade de ler idiomas.	+1
Para cada +1 de bônus de inteligência.	+1
Para cada +1 de bônus de Sabedoria.	+1
Para cada +1 de bônus de Carisma.	+1

Itens contra personagens

Quando um item possui um Ego, também possui vontade própria. Naturalmente o item é completamente fiel a sua tendência. Se o personagem que carrega o item não corresponder aos objetivos daquela tendência, ou ao seu propósito, geralmente acontece um conflito de personalidades.

Da mesma forma, qualquer item com valor de Ego 20 ou mais é considerado superior a muitos personagens, e isto fará com que surjam conflitos sempre que seu dono não concordar com ele.

Quando ocorre um conflito de personalidade, o personagem pode fazer um teste de Vontade (CD = ego do item). Se obtiver sucesso, ele é dominante, caso contrário, é o item quem domina. O domínio dura um dia, ou até que surja uma situação crítica. Caso um item obtenha domínio, resistirá aos desejos do personagem e pode exigir concessões como:

- Expulsão de aliados ou eliminação de itens cuja tendência ou personalidade o desagrade.
- Que o personagem dispense todos os demais itens mágicos ou itens de determinado tipo.
- Obediência do personagem, para que o item possa determinar a direção da viagem de acordo com o seus próprios objetivos.
- Que o personagem saia imediatamente procurando e eliminando as criaturas que o item odeia.
- Exigir defesas mágicas e dispositivos de segurança que o protejam enquanto não está em uso.
- Que o personagem o carregue sempre.
- Que o personagem abra mão do item em favor de alguém mais indicado.

Em circunstâncias extremas, o item pode recorrer a medidas ainda mais duras, como.

- Forçar seu possuidor a entrar em combate.
- Recusar-se a atacar os oponentes.
- Atacar o personagem ou seus aliados.
- Forçar o personagem a se render a um oponente.
- Cair propositalmente das mãos do personagem.

Naturalmente, ações como essas são improváveis se houver harmonia entre a tendência do item e do personagem, ou quando seus propósitos e personalidades combinarem. Ainda assim, um item pode preferir ser possuído por um personagem mais fraco para estabelecer e manter domínio sobre ele com mais facilidade, ou um proprietário de nível mais elevado para cumprir seu objetivo com mais facilidade.

Todos os itens mágicos com personalidade desejam desempenhar um papel importante em qualquer atividade que esteja sendo desenvolvida, especialmente durante o combate. Esses itens são rivais entre si, mesmo que possuam a mesma tendência. Nenhum item inteligente gosta de compartilhar o portador com outros.

O objeto fica ciente da presença de qualquer outro item inteligente num raio de 18m, e a maioria tenta despistar ou distrair seu possuidor para que ele ignore ou destrua o rival.

Naturalmente, a tendência pode modificar este tipo de comportamento.

Itens com personalidade nunca são completamente controlados ou silenciados por se seus usuários, mesmo que nunca consigam dominá-los.

Criando golens

O custo de criação para cada golem inclui o corpo físico, todos os materiais necessário e os componentes mágicos consumidos ou que tornam parte permanente do golem. Em essência, sua criação é similar a criação de qualquer outro item mágico.

No entanto, o corpo do golem inclui materiais e componentes ainda mais caros, que podem exigir alguma preparação adicional. O criador deve construir o corpo ou contatar alguém para fazê-lo. O construtor também precisará da perícia adequada que varia conforme o golem.

Preparação: para construir um golem o personagem deve possuir o talento Criar Construtos (veja adiante), poder mágico suficiente (na forma de níveis de conjurador) e um local de trabalho adequado capaz de guardar o golem e mesmo assim permitir ao conjurador se mover livremente. Em regras, assuma que a oficina onde o construto será feito deve ser no mínimo uma categoria de tamanho maior em relação ao golem.

Conhecimento: não existem manuais de fabricação de golens disponíveis em lojas ou bibliotecas. E quem possui este conhecimento não está disposto a divulgá-lo. Mas não é impossível para aventureiros experientes encontrem textos antigos que forneçam pistas de como fazer um construto.

Custo: cada tipo de golem tem um custo variável segundo o seu tipo, nível, tamanho, valores de Habilidades e Habilidades Especiais. Some todos os valores referentes a estas

características para obter o valor final do construto em TO, além disso $\frac{1}{25}$ deste custo deve ser gasto em energia mágica na forma de Pontos de Experiência.

Alguns construtos como Soldados Mecânicos (consulte *Bestiário de Arton*) e as Bonecas do Manipulador de Bonecas têm custo baixo ou não exigem magia para serem criados, por isso não possuem custo em XP.

Tempo de construção: construir um golem exige um dia de trabalho para cada 1000 TO de seu preço. Considera-se que durante este processo, o conjurador gasta 8 horas diárias nesta atividade. A criação de um golem é trabalhosa e exige muita atenção, por isso não é possível acelerar esse processo com expedientes mais longos.

O conjurador pode interromper o processo de construção de um golem para partir em aventuras, mas precisa manter registrado quantos dias de trabalho ainda faltam. Um personagem envolvido na construção de um golem não pode trabalhar em nenhum outro construto ou item mágico, caso o faça o investimento tanto em TO quanto em XP será desperdiçado.

Tamanho: assuma que o menor tamanho de um golem é Grande (alto) e custa 10000 TO. Para cada categoria de tamanho acima disto multiplica o valor por 10. Assim um golem Enorme custa 100000 TO enquanto um golem de tamanho descomunal custa 1000000 TO, o suficiente para manter um exército por meses.

Um Golem comprido, com forma de cavalo por exemplo, custa +50% do valor de seu tamanho em PO.

Deslocamento: o deslocamento básico de um golem é 6m, exceto para um golem comprido, cujo deslocamento passa a ser 9m.

Valores de Habilidades: todo o golem possui: Destreza 9, Constituição -, Inteligência -, Sabedoria 11 e Carisma 1. Seu único valor variável é a Força: 16 para um golem de carne, 25 para pedra e 28 para aqueles feitos de ferro.

Os valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma podem ser alterados. Para isto basta construir o golem como um item mágico inteligente. Tomando apenas o cuidado com o fato do golem não poder ser empunhado.

Os valores de Destreza e Força podem ser alterados com nível ou com gasto de 1000TO para cada ponto adicional na característica até o limite de +10 em uma única característica.

Nível: um golem recebe os mesmos benefícios por nível (bônus de dano, CA, testes de resistência, etc...) que um personagem jogador. Cada nível custa 1000TO, até o 10º nível. Depois disto, cada nível adicional soma 5000 TO até chegar ao 15º nível. Por fim, até o 20º nível cada nível adicional tem o custo de 25000TO.

Construtos, mesmo os inteligentes, não podem possuir níveis em classes ou classes de prestígio.

Além dos benefícios oferecidos normalmente a personagens jogadores, um construto ganha os benefícios ligados ao seu tipo (consulte, *Manual de criação de monstros* ou *Bestiário de Arton* para mais detalhes)

Classe de Armadura: os valores de CA de um golem variam de acordo com seu material, +6 para carne, +15 para pedra e +17 para ferro.

Construtos não se beneficiam de armaduras, mas é possível fazer seu corpo mais forte adicionando +500 TO por ponto adicional na CA, multiplique este valor por 10 para cada categoria de tamanho acima de grande.

Perícias: geralmente um golem possui apenas uma perícia, Percepção, mas golens inteligentes podem possuir qualquer perícia desejada por seu criador.

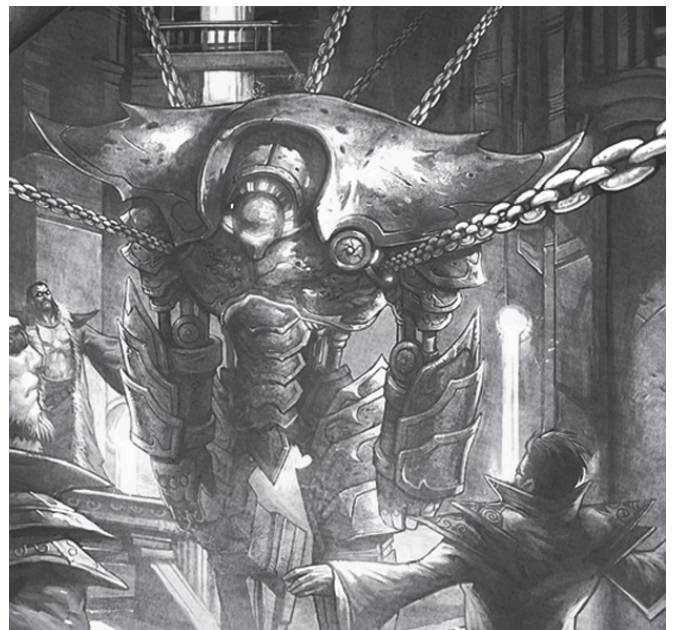
Armas: a maioria dos golens não usa armas, mas alguns conjuradores podem adicionar armas em um golem. Para fazer isto existem duas alternativas:

Construir a arma junto com o braço da criatura, desta forma é impossível usar a manobra desarmar contra o golem.

Ou construir a arma de tamanho apropriado separadamente, permitindo que o golem troque de arma. De ambas as formas o custo da arma será o mesmo de uma arma de tamanho apropriado e não será somado ao custo de criação do golem.

Habilidades especiais: Todos os golens recebem as habilidades especiais listadas abaixo.

- Valor nulo de Constituição.
- Recebe um numero de PV adicionais de acordo com seu tamanho: Pequeno, 10; Medio, 20; Grande, 30; Enorme 40; Descomunal 60; Colossal, 80.
- Imunidade a atordoamento, dano de habilidade, dano não-letal, doença, encantamento, fadiga, paralisia, necromancia, sono e veneno.
- Não precisam respirar, se alimentar e dormir.
- Não recuperam pontos de vida normalmente.
- Destruídos quando seus PV chegam a 0. Um construto destruído não pode ser revivido (pois nem estava vivo em primeiro lugar).
- Visão no escuro.
- Imunidade a magia: todo golem possui imunidade a magias, entretanto existe sempre um tipo de elemento ou magia capaz de deixar o golem lento por 1d6 rodadas, e outro tipo de magia ou elemento que cura 1 PV para cada 3 pontos de dano que causaria (consulte *Bestiário de Arton* para mais informações)



Outros construtos

Nem todos os construtos são golens, e por isso seguem regras próprias. Por exemplo um *soldado mecânico* custa muito mais barato, mas devido a sua engenharia, ou falta desta, é provável que precise de muita manutenção. E uma boneca está ligada ao seu dono pela alma, quando o dono morrer a boneca continuará funcionando por alguns dias até parar permanentemente.

A seguir serão apresentados os custos de fabricação de outros tipos de construtos (suas fichas e descrições podem ser encontradas no *Bestiário de Arton*).

Gárgula: apenas feiticeiros e clérigos malignos sabem as fórmulas de criação de um gárgula. Esta geralmente envolve o sacrifício de um, ou mais, seres inteligentes, mais 2000 TO em matéria-prima e 500 Pontos de Experiência. Gárgulas só pode ser feita por conjuradores 8º nível, ou maior, que possuam a perícia Ofício (alvenaria). A construção de um gárgula não garante sua lealdade ao conjurador.

Objeto animados: objetos animados são excentricidades de magos poderosos, ou luxo reservado aos nobres com muito dinheiro para jogar fora. Qualquer conjurador arcano com nível e acesso às magias *animar objetos* e *permanência* pode criar um objeto animado. O custo destas duas magias costuma ser de 3000 Pontos de Experiência fora o custo dos objetos.

Guerreiro da luz: esse guerreiro vítreo é muito raro, construído apenas por divindades bondosas ou clérigos poderosos. Um guerreiro da luz só pode ser feito por um clérigo de 10º nível que sirva a uma divindade de Tendência Leal e Boa. demora 13 dias de trabalho para ser construído e custa 13200TO e 500 Pontos de Experiência.

Soldado mecânico: este construto feito por goblins é muito baratos, mas como todo o engenho destas criaturas, o soldado mecânico precisa de manutenção constante ou pode apresentar defeitos graves.

Apenas goblins podem criar um soldado mecânico com a perícia Ofícios (mecânica) e ao gasto de 1000 TO. Uma vez por mês o soldado mecânico precisa de manutenção o custo deste trabalho é de 1TO sendo 5TP referentes a peças de reposição.

Boneca

ND¼

Animadas por um manipulador de bonecas, este tipo de construto é muito parecido com um humanoide de tamanho mínimo feito de resina, madeira, porcelana, ferro ou outros materiais que variam dependendo do seu artesanato.

Ao contrario de outros construtos, as bonecas estão intimamente ligadas ao seu criador e só se movem enquanto ele viver. Uma boneca sem um artesanato consegue se mover apenas por mais 1d10 dias antes de parar definitivamente.

Algumas bonecas podem ter inteligência e personalidade próprias e estas serão sempre fiéis ao seu dono, protegendo e cuidando dele, mesmo que não tenham recebido ordens para isso.

Qualquer conjurador pode criar uma boneca como se estivesse criando um familiar.

Construto 1*, mínimo, Neutro.

Iniciativa: +9

Sentidos: percepção +3, visão no escuro 9m.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 9.

Resistências: Fort: -, Ref +9, Vont: +0.

Deslocamento: 4,5m, voo 12m.

Ataque corpo-a-corpo: lança ou espada: +6 (1d2+3).

Habilidades: For 10, Des 20, Con -, Int 5, Sab 11, Car 1;

Perícias: Furtividade +13.

Talentos: Usar armas simples.

Voo: bonecas podem voar com deslocamento de 12m como se estivessem permanentemente sobre efeito da magia *Voo*.

Vínculo arcano: A boneca tem um vínculo arcano com o conjurador podendo se comunicar com ele, até uma distância de 1km, e obedecer suas ordens, mas sua inteligência é limitada.

Conserto: Bonecas são consideradas itens mundanos quando afetadas pelas magias *consertar* ou *tornar Inteiro*.

**esta é uma ficha de uma boneca criada por um manipulador de bonecas de 1º nível.*

Boneca amaldiçoada ND+0

Esta boneca pertenceu a uma criança falecida vítima de guerra ou violência que acabou guardando muitos sentimentos ruins em seu coração e se tornou um espírito maligno.

Uma boneca amaldiçoada é apenas uma forma que uma aparição, ou mortalha, assume para interagir com o plano material e manterem uma vaga lembrança de sua vida.

Em jogo considere que uma boneca amaldiçoada é um modelo que afeta apenas seres incorpóreos malignos e oferece os seguintes benefícios.

Escudo material: Todos os ataques físicos ou magias de toque afetam a boneca, um objeto sem tendência, mas não atingem o espírito que está dentro dela.

Pontos de Vida: uma boneca amaldiçoada tem 20 pontos de vida. Para atingir a aparição em seu interior é preciso reduzir estes pontos de vida a 0 ou menos.

Corpóreo: a boneca é um ser corpóreo que permite o espírito em seu interior manipular objetos como se tivesse força 8. O espírito ainda pode estender seus membros para fora da boneca para atacar criaturas vivas ou interagir com outros seres incorpóreos.

Boneca Gigante

ND7

Manipuladores de bonecas usam suas obras de arte como uma forma de conseguir aliados construtos sem precisar gastar grandes somas de dinheiro. Mas o trabalho duro e grandes aventuras costumam ser recompensadores e trazem fortunas a conjuradores habilidosos, manipuladores de bonecas não são exceção.

Uma boneca gigante representa o auge das capacidades de um manipulador de bonecas, frutos de pesquisa e dedicação, a boneca gigante consegue reunir o poder marcial bruto de um golem com as habilidades e do manipulador de bonecas.

Infelizmente o tamanho grande de uma boneca gigante passa a ser uma desvantagem na hora de transportá-la. Por isso, ela acaba assumindo a tarefa de proteger o seu mestre em sua residência ou oficina.

Apenas conjuradores de 15º nível, ou maior, treinados em Ofício (escultura) podem criar uma boneca gigante. Esta atividade exige 15 dias de trabalho, custa 15000 TO e consome 600 Pontos de Experiência.

Boneca gigante*: Construto 14, Grande, Neutro; Iniciativa: +10.

Sentidos: percepção+17, visão no escuro 9m.

Classe de Armadura: 24;

Pontos de Vida: 142.

Resistências: Fort: -, Ref +12, Vont: +0; redução de dano 5/-

Deslocamento: 9m.

Ataque corpo-a-corpo: 2 espadas longa+18 (1d8+14, 19-20);

Habilidades: For 25, Des 16, Con -, Int 7, Sab 11, Car 1;

Talentos: Usar Armas Simples, Foco em Arma (espada longa), Combater Com Duas Armas, Reflexos Rápidos, Vitalidade (3);

Vinculo arcano: A boneca gigante tem um vinculo arcano com o conjurador podendo se comunicar com ele, até uma distância de 1km, e obedecer suas ordens, mas sua inteligência é limitada.

Especial: um invocador de bonecas pode usar três utilizações de invocar bonecas para invocar uma boneca gigante, mas ganha os benefícios de apenas uma boneca em campo de batalha.

Humanoide simulado ND¹/₈

Também chamado de androide, este tipo de construto é criado por manipuladores de boneca ambiciosos que acreditam ser possível simular a vida com sua arte e conseguem. Um humanoide simulado lembra um humano (ou elfo, lefou, halfling, etc...) em praticamente todos os aspectos. eles cheiram, pensam, tem emoções, personalidade e até acreditam que estão vivos!

Apenas conjuradores de nível 10º o mais e treinados em Ofício (escultura) podem criar um humanoide simulado, mas para isto devem trabalhar durante 5 dias, investir 5000TO e gastar 200 Pontos de experiencia.

Humanoide simulado: Construto 1, Neutro e bom; Iniciativa: +0 .

Sentidos: percepção+3.

Classe de Armadura: 14;

Pontos de Vida: 35.

Resistências: Fort: -, Ref +0, Vont: +1;

Deslocamento: 9m.

Ataque corpo-a-corpo: pancada +0 (1d3);

Habilidades: For 10, Des 10, Con -, Int 12, Sab 12, Car 18;

Talentos: -

Vinculo arcano: o humanoide simulado tem um vinculo arcano com o conjurador podendo se comunicar com ele, até uma distância de 1km, e obedecer suas ordens.

Constituição: um humanoide simulado realmente acredita que está vivo. Em sua mente todos os efeitos que afetam um ser vivo também o atingem, e seu corpo simula isto de forma psicossomática.

Em regras assuma que um humanoide simulado sempre deve fazer um teste de Vontade quando surgir uma situação onde normalmente um ser vivo faria um teste de Fortitude se falhar ele age de acordo com as reações de qualquer outro vivo.

Conserto: o humanoide simulado é consideradas um item mundano quando afetado pelas magias *Consertar* e *Tornar Inteiro*.

Aparência humana: um humanoide simulado recebe +20 em testes de Enganação para fingir ser uma criatura viva da raça que aparenta.

Especial: um manipulador de bonecas pode invocar um humanoide simulado como se fosse uma de suas bonecas.



Talentos de criação de itens mágicos

Abaixo estão apresentados os talentos usados para a criação de itens mágicos.

Criar Armaduras e Armas mágicas

Pré-requisito: 5º nível de conjurador.

Benefício: seu personagem pode criar qualquer arma, armadura ou escudo mágico, caso possua o tempo e recursos necessários.

Criar Cajado

Pré-requisito: 12º nível de conjurador.

Benefício: seu personagem pode criar qualquer cajado mágico caso possua o tempo e recursos necessários.

Criar Construto

Pré-requisito: 3º nível de conjurador.

Benefício: seu personagem pode criar qualquer construto caso possua o tempo e recursos necessários.

Criar Item Maravilhoso

Pré-requisito: 3º nível de conjurador.

Benefício: seu personagem pode criar qualquer objeto mágico que não seja uma armadura, arma, cajado, construto, escudo, pergaminho, poção ou varinha e apenas se possuir tempo e recursos necessários.

Criar Poção

Pré-requisito: 1º nível de conjurador.

Benefício: seu personagem pode criar qualquer poção mágica caso possua o tempo e recursos necessários.

Criar Varinha

Pré-requisito: 6º nível de conjurador.

Benefício: seu personagem pode criar qualquer varinha mágica caso possua o tempo e recursos necessários.

Escrever pergaminhos

Pré-requisito: 1º nível de conjurador.

Benefício: seu personagem pode criar qualquer pergaminho mágico caso possua o tempo e recursos necessários. tivessem certeza de sua utilidade.

SASCHA BORGES LUCAS



Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The

owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. **Tormenta RPG**, Copyright 2010, Jambô Editora. Autores Gustavo Brauner, Leonel Caldeia, Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J.M. Trevisan.

Leia mais em:

<http://rpgchapreto.blogspot.com/>

