***Arma***

Arco longo composto (+5 FOR) 1d8, x3, 33m

+3 + Anti-criatura (+1 de bônus) (undead) (médio) (livro do mestre pg 223)

Anti-Criatura: As armas anti-criatura são especialmente eficazes contra um tipo ou subtipo de criatura. Contra esse inimigo designado, seu bônus de melhoria aumenta em +2 (por exemplo, uma *espada longa +1* torna-se uma *espada longa +3* contra seu inimigo) e ela inflige 2d6 pontos de dano adicionais. Arcos, bestas e fundas com esta habilidade infundem a qualidade anti-criatura em sua munição.

***Armadura***

Armadura de couro górgona – bônus CA +5, max dex +6, penal 0, falha arcana 10%, 10kg - + 2 contra petrificação (quintessência do ladino pg 56)

+3 + Tufão (+2 de bônus) (maior)

**Tufão**: uma armadura do tufão está sempre envolta em rajadas de vento. Concede um bônus de +2 em CA contra todos os ataques a distância e de +4 em testes de Atletismo para saltar. Além disso, o usuário fica permanentemente sob o efeito da magia queda suave.

(total +8 CA contra atk corpo a corpo e +10 CA contra atk a distância)

***Escudo***

*Broquel – 1 CA*

*+1 +* Cegante (+1 de bônus) (livro do mestre pg 218)

Cegante: Um escudo com esta habilidade emite lampejos de luz brilhante duas vezes por dia, conforme o comando do portador. Qualquer criatura a menos de 6 m, exceto o usuário, deve obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 14) ou ficará cega por 1d4 rodadas.

***Equipamentos (mestre pg 266/268)***

**Braçadeiras do Arqueiro (médio) (mestre pg 249)**

Estes protetores de punho parecem um item normal, mas permitem que seu usuário utilize qualquer arco (mas não bestas) como se tivesse o talento adequado. Se já souber usar determinado tipo de arco, ele recebe +2 de bônus de competência nas jogadas de ataque e +1 de bônus de competência nas jogadas de dano sempre que usar aquela arma. É necessário usar as duas braçadeiras para que sua mágica surta efeito.

**Tiara da Armadura (médio) (+5) (mestre pg 249)**

Seu usuário fica envolto em um campo de energia invisível, porém, tangível, concedendo-lhe um bônus de armadura entre +1 e +8, como se estivesse usando uma armadura física.

(item original Braçadeiras da Armadura)

**Anel (menor)**

+5 em blefar

**Aljava de Ehlonna (menor) (mestre pg 246)**

Este item parece uma aljava simples, capaz de armazenar cerca de 20 flechas. Possui três compartimentos distintos, cada um com espaço não-dimensional permitindo armazenar bem mais do que seria possível normalmente. O primeiro e menor pode conter até sessenta objetos do mesmo tamanho e tem forma geral de uma flecha. O segundo, ligeiramente maior, é capaz de abrigar até dezoito objetos do mesmo tamanho e tem forma geral de uma azagaia. O terceiro e maior de todos é capaz de armazenar até seis objetos do mesmo tamanho e tem forma geral de um arco (lanças, cajados e similares). Quando seu usuário tiver preenchido os compartimentos, a aljava lhe entrega qualquer item que desejar, como uma aljava ou bainha normal. A *aljava de* *Ehlonna* pesa sempre o mesmo, não importa o que for colocado em seu interior. (1kg) (segundo compartimento cabem 100 flexas)

**Mão do Mago (menor) (mestre pg 259)**

Esta mão élfica mumificada é sustentada ao redor do pescoço do personagem por uma corrente de ouro (ocupando o lugar de um colar mágico). Permite que o usuário utilize a magia *mãos mágicas*, sem limite diário.

**Ferramentas do Mestre Ladrão (menor) (quintessência do ladino pg 60)**

Feitas de adamante e forjadas por um mestre mago, estas ferramentas concedem + 10 de bônus de competência em todos os testes de Abrir Fechaduras e Operar Mecanismo.

**Varinha (menor) (mestre pg 246)**

*Curar ferimentos moderados 50 cargas*