

A Loja de  
Utens de  
Fokazí

# Utens Defensivos:

## Armaduras:

Em Fokazi, existem dois tipos de dano principais: o Dano Físico e o Dano Místico. Dessa forma, existem dois tipos de Armadura principais, com os quais você poderá contar para bloquear tais danos:

- Armadura Real: o tipo de Armadura que irá bloquear o Dano Físico recebido, advindo de Armas Reais não-encantadas, golpes corpo a corpo, acidentes e alguns outros (5 Pontos de Armadura Real adicionados ao seu personagem lhe conferem uma redução de -1 no Dano Físico recebido);
- Armadura Cética: um pouco mais rara que o normal, é o tipo de Armadura que bloqueará o Dano Místico recebido, vindo através de Magias, Habilidades Místicas, Armas Reais encantadas, Armas Mágicas, feitiços elementais, maldições e alguns outros (5 Pontos de Armadura Cética adicionados ao seu personagem lhe conferem uma redução de -1 no Dano Místico recebido).

Armaduras também podem contribuir adicionando Pontos de Vida extras ou definitivos, dependendo do tipo de incremento que o item der. Entretanto, algumas peças de Armadura podem trazer consigo a desvantagem do Peso.

- Pontos de Vida Base Extras: trata-se de pontos de vida definitivos instantâneos, que permanecerão em seu personagem como vida extra definitiva ainda que você venda o item.
- P.V.T. Extras: Pontos de Vida Total adicionados ao seu personagem ao comprar o item, que serão perdidos caso você o venda posteriormente.
- Regeneração: a quantidade de pontos de regeneração extras se traduzem na quantidade de Pontos de Vida que serão regenerados a cada turno de ação.
- Peso Extra: algumas Armaduras grandes ou muito potentes são pesadas, e podem dificultar a movimentação do usuário que carregá-las. Cada 7 pontos de Peso Extra são traduzidos em -1 metro de locomoção por turno de ação.
- Leveza Extra: alguns itens adicionam Leveza ao personagem. Cada 7 pontos de Leveza Extra adicionam +1 metro de locomoção por turno de ação.
- Dano Reflexivo: o bônus de Dano Reflexivo concedido através do item se traduz na quantidade de Dano que será devolvida ao agressor, sempre que este lhe causar Dano.
- Rigor: cada Ponto de Rigor que o seu personagem tiver adiciona +1PD (Ponto de Dificuldade) para rolagens de ataque contra você.

Você poderá comprar uma peça de Armadura para cada uma das partes do corpo, respectivamente: Cabeça, Pescoço, Ombros, Tronco, Braços, Mão, Cintura, Pernas e Pés.

Não se esqueça, Armaduras podem se quebrar em combate. Combates Fáceis a reduzem entre 0% e 10%, Combates Intermediários a reduzem entre 10 e 30% e Combates Difíceis a reduzem entre 30% e 50%. Você pode repará-las através dos serviços de um Foldeiro, um especialista em itens de batalha, presente na área de Materiais ou na de Equipamentos, em um Mercado.



### COIFA DO ARQUEIRO LOUCO

+2 Armadura Real  
+2 P.V.T.

75



### GIBÃO DE FERRO MENOR

+12 Armadura Real  
+5 Armadura Cética  
+8 P.V.T.

+4 Peso

250



### COTA DO ASSASSINO

+3 Armadura Real  
+3 P.V.T.

+1 Peso

125



### GIBÃO DE FERRO MAIOR

+15 Armadura Real  
+7 Armadura Cética  
+8 P.V.T.

+5 Peso

300



### COURO DE BRIGANTINA

+5 Armadura Real  
+7 P.V.T.

+2 Peso

180



### TÚNICA DO MAGO OPORTUNISTA

+7 Armadura Real  
+15 Armadura Cética  
+7 P.V.T.

+3 Peso

345



### PELE GROSSA

+7 Armadura Real  
+2 Armadura Cética  
+10 P.V.T.  
+1 Regeneração  
+4 Peso

215



### PROTETOR XAKELIH

+15 Armadura Real  
+15 Armadura Cética  
+10 P.V.T.  
+2 Regeneração  
+5 Peso

400



### TRONCO DE AÇO LEVE

+20 Armadura Real  
+20 Armadura Cética  
+10 Pontos de Vida Base  
+3 Dano Reflexivo  
+7 Peso

650



### PLACA DO INICIANTE

+1 Rigor  
+3 Pontos de Vida Base

150



### PLACA DA SALVAÇÃO

+3 Rigor  
+3 Pontos de Vida Base  
+4 P.V.T.  
+2 Armadura Real

350



### ACOMPANHANTE DO LUTADOR

+2 Rigor  
+3 Pontos de Vida Base  
+3 P.V.T.

250



### PROTEÇÃO GLORIOSA

+4 Rigor  
+5 Pontos de Vida Base  
+7 P.V.T.  
+3 Armadura Real  
+3 Armadura Cética

450

### COIFA DE COURO

+2 Armadura Real  
+2 P.V.T.  
+1 Peso

45



### CHIFRES DE AÇO

+6 Armadura Real  
+4 Armadura Cética  
+5 Pontos de Vida Base  
+2 Peso

130



### CAPUZ DE PANO

+3 Armadura Cética  
+3 P.V.T.  
+1 Dano Místico  
+2 Leveza

50



### COIFA DE FERRO

+8 Armadura Real  
+5 Armadura Cética  
+7 P.V.T.  
+3 Peso

165

### CHIFRES DE MADEIRA

+3 Armadura Real  
+3 Pontos de Vida Base  
+1 Peso

70



### CAPUZ MÁGICO AMADOR

+9 Armadura Cética  
+7 P.V.T.  
+5 Dano Místico  
+2 Leveza

190

### ELMO DE MADEIRA

+5 Armadura Real  
+2 Armadura Cética  
+5 P.V.T.  
+1 Peso

100



### COIFA DO GLADIADOR

+10 Armadura Real  
+7 Armadura Cética  
+10 P.V.T.  
+5 Peso

235

### SEMBLANTE VITORIOSO

+12 Armadura Real  
+10 Armadura Cética  
+10 P.V.T.  
+1 Peso

300



### CAPA FLAMEJANTE

+2 Dano Místico  
+1 Armadura Cética  
+1 Dano Flamejante

200



### CAPA DO MALDIÇOADO

+4 Dano Místico  
+2 Armadura Cética  
+1 Dano Venenoso

350



### CAPA DO ANCIÃO BIRUTA

+2 Dano Místico  
+1 Armadura Cética  
+1 Dano Necrótico Menor

300



### RASTRO DO NECROMANTE

+7 Dano Místico  
+3 Armadura Cética  
+1 Dano Necrótico Maior

450





### BRACELETE IMPROVISADO

+1 Armadura Real  
+1 P.V.T.  
  
+1 Leveza

25



### BRACELETE DE FERRO

+3 Armadura Real  
+3 Armadura Cética  
+2 P.V.T.  
  
+1 Peso

85



### BRACELETE DE PEDRA

+2 Armadura Real  
+1 Armadura Cética  
+2 P.V.T.

50



### BRACELETE DE AÇO

+4 Armadura Real  
+4 Armadura Cética  
+3 P.V.T.  
  
+2 Leveza

150



### OMBREIRA DE COURO MENOR

+2 Armadura Real  
+2 Armadura Cética  
+1 Ponto de Vida Base

100



### OMBREIRA DO MAGO EXPERIENTE

+6 Armadura Real  
+9 Armadura Cética  
+5 P.V.T.  
+5 Dano Místico  
  
+1 Leveza

300



### CASCO DE TARTARUGA

+3 Armadura Real  
+2 Armadura Cética  
+3 P.V.T.  
+1 Ponto de Vida Base  
  
+1 Peso

155



### OMBRO DO CAÇA-FANTASMA

+10 Armadura Real  
+10 Armadura Cética  
+3 Pontos de Vida Base  
  
+2 Peso

350



### OMBREIRA DO AMIGO APRENDIZ

+6 Armadura Cética  
+3 P.V.T.  
+3 Dano Místico  
  
+1 Peso

175



### OMBREIRAS DO MAGO VETERANO ABSOLUTO

+15 Armadura Cética  
+7 Dano Místico  
  
+4 Leveza

415



### OMBREIRA DE COURO MAIOR

+7 Armadura Real  
+3 Armadura Cética  
+7 P.V.T.  
  
+3 Peso

250



### PLACAS DE AÇO

+16 Armadura Real  
+4 Armadura Cética  
+10 P.V.T.  
+1 Dano Reflexivo  
  
+6 Peso

500



### PLACA DE FERRO

+8 Armadura Real  
+8 Armadura Cética  
+6 P.V.T.  
  
+2 Peso

285



### OMBRO AFIADO DE OWET'HU

+12 Armadura Real  
+12 Armadura Cética  
+12 P.V.T.  
+2 Dano Reflexivo  
  
+2 Peso

575



### MÃO DO LUTADOR INICIANTE

+1 Armadura Real  
+1 Leveza

10



### MÃOS DO LADRÃO EXPERIENTE

+3 Armadura Real  
+2 Armadura Cética  
+2 P.V.T.  
+4 Leveza

130



### LUVAS LEVES

+1 Armadura Real  
+3 Leveza

25



### PUNHO PONTIAGUDO

+5 Armadura Real  
+4 Dano Físico  
+5 P.V.T.  
+1 Leveza

150



### LUVA MÁGICA MENOR

+1 Armadura Real  
+1 Armadura Cética  
+2 Dano Místico  
+1 Leveza

50



### PUNHO FIRME

+5 Armadura Real  
+3 Dano Físico  
+4 P.V.T.  
+1 Regeneração  
+1 Leveza

190



### PUNHO ESCORREGADIO

+1 Armadura Real  
+1 Dano Físico  
+2 Leveza

65



### GARRAS DE JAGUAR

+6 Armadura Real  
+6 Dano Físico  
+3 P.V.T.  
+1 Dano Reflexivo  
+1 Leveza

250



### LUVAS DE COURO

+3 Armadura Real  
+1 Armadura Cética  
+3 P.V.T.  
+1 Leveza

90



### O FURTADOR MÍSTICO

+4 Armadura Real  
+4 Armadura Cética  
+2 Dano Místico  
+2 Dano Físico  
+3 Leveza

275



### MÃO DO LUTADOR INICIANTE

+4 Armadura Real  
+2 Dano Físico  
+1 Regeneração  
+1 Leveza

125



### GARRA PESADA

+7 Armadura Real  
+4 Armadura Cética  
+6 P.V.T.  
+1 Regeneração  
+1 Dano Reflexivo

350



### LUVA MÁGICA MAIOR

+3 Armadura Real  
+3 Armadura Cética  
+5 Dano Místico  
+2 Leveza

125



### PUNHO DA LANÇA NEGRA

+2 Armadura Real  
+5 Armadura Cética  
+7 Dano Místico  
+2 Leveza

375



### CALÇAS DE PANO

+1 Armadura Real

+2 Leveza

45



### BARGANHAS DE SAMURAI

+4 Armadura Real

+2 Armadura Cética

+5 P.V.T.

+6 Leveza

125



### FALDAS DO ESGRIMISTA

+2 Armadura Real

+3 Pontos de Vida Base

+4 Leveza

80



### BARGANHAS FEROZES

+6 Armadura Real

+4 Armadura Cética

+7 P.V.T.

+7 Leveza

160



### PASSADAS LEVES

+1 Armadura Real

+4 Leveza

20



### BOTAS DO EXPLORADOR

+4 Armadura Real

+2 Armadura Cética

+3 P.V.T.

+7 Leveza

110



### CALÇADOS DE COURO

+2 Armadura Real

+5 P.V.T.

+2 Leveza

50



### PÉS DOS RAPTORES DE IZUL'HA

+2 Armadura Real

+1 Armadura Cética

+3 P.V.T.

+15 Leveza

195



### BOTAS DO CAVALEIRO

+7 Armadura Real

+7 Armadura Cética

+3 Pontos de Vida Base

+1 Leveza

265



### CINTURA DE COURO

+7 P.V.T.

+1 Regeneração

50



### CINTURÃO

+7 P.V.T.

+5 Pontos de Vida Base

+1 Regeneração

110



### ABRAÇO DE PRATA

+15 P.V.T.

+1 Regeneração

250

# Utens Ofensivos:

# ITENS OFENSIVOS

## ARMAS DEFINITIVAS:

Trata-se do tipo de Arma que irá carregar para usar consigo em combate, propriamente. Fokazi é um jogo que possui uma enorme variedade de armas, concedendo aos jogadores diferentes combinações de incrementos para que possam desfrutar de seu estilo de jogo favorito com intensidade.

Em Fokazi, algumas classes possuem interações especiais com os itens da loja. Por exemplo, um Clérigo não utiliza Cajados ou Tomos Mágicos, mas podem comprar Bíblias pela metade do preço; Atiradores e Patrulheiros podem comprar Lanças e Bullovas como Incrementos de Arma ao invés de Armas Definitivas e por ai vai.

## SOBRE MODIFICADORES DE ARMAS:

São, na relaídate, itens que só podem ser comprados após o seu personagem ter comprado ou recebido a sua Arma Definitiva. Modificadores de Arma podem ser aplicados na sua Arma Definitiva, dependendo de qual for. Dessa forma, os seus incrementos serão direcionados para a sua Arma Definitiva. Modificadores de Arma podem ser aplicados somente em Armas Corpo a Corpo, e estes seriam Baionetas, Empunhadores, Espinhos, dentre outros. Alguns deles não são compráveis de uma vez na loja, mas sim confeccionados através dos serviços de um Montador (um especialista na confecção de Modificadores de Armas Corpo a Corpo e talvez até Armas de Longa Distância, presente na maioria dos Mercados), comprando os materiais ou entregando-o os que tiver, pagando apenas pelo seu trabalho.

## INCREMENTOS DE ARMA:

Itens Ofensivos oferecem uma variedade maior de melhorias do que Itens Defensivos, atente-se a cada um deles, pois os seus combates girarão em torno dos benefícios que conseguiu através de suas Armas:

- Precisão: itens que concedem Precisão fazem com que você tenha uma pegada mais firme ao usá-los. 5 Pontos de Precisão fazem com que você tenha um bônus de +1 em rolagens para acertar o alvo.
- Sangramento Menor: o Sangramento Menor (ou Leve) faz com que o alvo com esta condição receba dano referente ao bônus de Sangramento sempre que o turno do causador desta condição chegar. Por exemplo, se você atacou um Orc Vermelho com uma adaga encantada e aplicar sangramento, o seu dano receberá um bônus no valor do incremento ‘Sangramento’, e no seu próximo turno este valor de dano será aplicado automaticamente, mesmo que erre o seu ataque. Condições como o Sangramento Menor podem ser curadas através de sucesso em testes de Medicina, Kits Médicos, Magias ou algumas Poções. O efeito de Sangramento não

é escalar e o seu tipo de dano é Físico. Ainda assim, Armaduras de qualquer tipo não reduzem este tipo de dano.

- Sangramento Maior: a sua diferença para o efeito Menor é que o Sangramento Maior não pode ser estancado de maneiras naturais convencionais, apenas por intervenção mágica. A única exceção que funciona para curar um Sangramento Maior por meios naturais é através de um Orbe Restaurador, um Item raro que pode ser produzido a partir de restos mortais de animais e alguns elementos de alquimia. Você pode requisitar os serviços de um Alquimista para confeccionar Orbos Restauradores, pelo preço justo, na área de Alquimia em um Mercado.
- Impacto: trata-se de um efeito de Dano em Área referente ao bônus concedido pelo item em questão. Sempre que acertar um alvo com uma arma que tenha Impacto, causará o dano deste incremento a TODOS os alvos em sua volta, no seu alcance corpo a corpo.
- Dano Necrótico Menor: o valor de Dano Necrótico Menor que o seu ataque tiver subtrairá a vida máxima do alvo atingido, temporariamente, até que este recorra a um Elixir de Renovação ou realize um Descanso Longo. Por exemplo, se Mago da sua equipe atingir o monstro inimigo com um ataque que possui +3 de Dano Necrótico como incremento, a vida máxima do monstro será 3 pontos menor, e assim por diante sempre que este receber Dano Necrótico.
- Dano Necrótico Maior: promove o mesmo efeito que o Dano Necrótico maior, com a diferença de que a versão Maior do efeito não pode ser desfeita, posteriormente, nem mesmo por intervenções mágicas.
- Dano Venenoso: assim como o Sangramento, o dano por envenenamento irá acontecer no alvo atingido sempre que o turno do provedor do efeito chegar. Entretanto, o seu tipo de dano é Místico e não Físico. A todo modo, Armaduras de qualquer tipo não são capazes de reduzir este tipo de dano, que por sua vez se desfará sozinho se o alvo atingido não sofrer ataques com este incremento nos próximos 3 turnos. Rolagens de Medicina não são capazes de conter o efeito, mas Poções, Magias ou Kits Médicos sim.
- Dano Flamejante: queimará o alvo com o dano referente ao bônus do incremento, sendo este dano, Dano Místico. O alvo será queimado com este efeito até que haja alguma intervenção capaz de apagar o fogo, mágica ou não, ou até que o alvo consuma um Elixir Refrescante.
- Dano Elétrico: o bônus de Dano Elétrico agirá no golpe como Dano Extra e, além disso, causará 1d6 de Dano Elétrico em TODOS os alvos em seu raio de ação corpo a corpo, além além bônus de Dano Elétrico do golpe original do agressor.

# Armas:

## Arquearia e Longa Distância



### Arco Simples

Arma Marcial. Requer Munição

1d8 Perfurante + o Dano da Munição como Dano Físico

30 ⚡



### Arco de Caça

Arma Marcial. Requer Munição

1d8 Perfurante + o Dano da Munição como Dano Físico

Causa +1d6 de Dano Físico em Aberrações e Feras

45 ⚡



### Arco Reforçado

Arma Marcial. Requer Munição

1d10 Perfurante + o Dano da Munição como Dano Físico

Tem o dobro da duração dos demais Arcos

50 ⚡



### Arco Rápido

Arma Marcial. Requer Munição

1d8 Perfurante + o Dano da Munição como Dano Físico

Inimigos possuirão Desvantagem para desviar de seus ataques com este Arco

45 ⚡



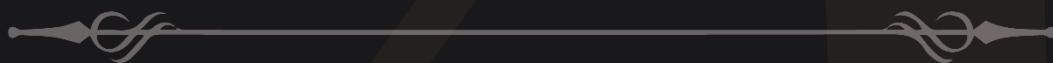
### Balista

Arma Marcial. Requer Munição

1d12 Perfurante + o Dano da Munição como Dano Físico

A munição lançada por Balistas não cai com tanta facilidade após o tiro

85 ⚡



### Flechas (x3)

Munição convencional básica

Causa +1 como Dano Físico Perfurante em inimigos acertados

5 ⚡



### Flecha Longa de Pedra

Munição reforçada

Causa +3 como Dano Físico Perfurante em inimigos acertados

6 ⚡



### Bullova Improvisada

Munição reforçada

Causa +2 como Dano Físico Perfurante em inimigos acertados

8 ⚡



### Flecha Longa de Ferro

Munição extra-reforçada

Causa +5 como Dano Físico Perfurante em inimigos acertados

10 ⚡



### Bullova Menor

Munição reforçada

Causa +3 como Dano Físico Perfurante em inimigos acertados

14 ⚡



### Bullova Maior

Munição extra-reforçada

Causa +5 como Dano Físico Perfurante em inimigos acertados

20 ⚡



### Flecha Longa Perfeita

Munição hiper-reforçada

Causa +7 como Dano Físico Perfurante em inimigos acertados

Atire com esta munição a qualquer distância sem sofrer penalidades

30 ⚡



### Cauda de Tubarão

Munição hiper-reforçada

Causa +7 como Dano Físico Perfurante em inimigos acertados

Aplice o dobro do dano total do ataque para qualquer monstruosidade

35 ⚡



### Facas de Arremesso (x2)

Arma Marcial para Média e Longa Distância

1d4 Perfurante + o seu Modificador de Destreza

7 ⚡



### Alachado de Arremesso

Arma Marcial para Média e Longa Distância

2d4 Cortantes + o seu Modificador de Força

15 ⚡



### Adaga Arremessável

Arma Marcial para Média e Longa Distância

3d4+2 Cortantes + o seu Modificador de Destreza

Seja capaz de aplicar Sangramento Maior igual a 1d4+1 no alvo atingido

40 ⚡

# Armas:

## Espadas

### Espada Curta



Arma Marcial. Uma Mão. Requer Compatibilidade. Pode ser empuinhada em par.

1d6 como Dano Físico Cortante

20

### Espada Tradicional



Arma Marcial. Uma Mão. Requer Compatibilidade. Pode ser empuinhada em par.

2d6 como Dano Físico Cortante

40

### Espada Longa



Arma Marcial. Duas Mãos. Requer Compatibilidade. Não pode ser empuinhada em par.

3d6 como Dano Físico Cortante Críticos causam dano de Impacto

85

### Espada de Pedra



Arma Marcial. Uma Mão. Requer Compatibilidade. Pode ser empuinhada em par.

2d4+2 como Dano Físico Cortante

Construível por qualquer classe compatível

0

### Espada Furtiva



Arma Marcial. Uma Mão. Requer Compatibilidade. Pode ser empuinhada em par.

1d8+1 como Dano Físico Cortante

Concede 0,5pts Leveza

45

### Espada Marcial



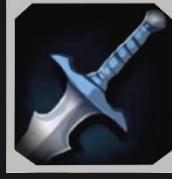
Arma Marcial. Uma Mão. Requer Compatibilidade. Não pode ser empuinhada em par.

2d6+3 como Dano Físico Cortante

Aplica o dobro de dano em IC's

120

### Espada de Caça



Arma Marcial. Uma Mão. Requer Compatibilidade. Não pode ser empuinhada em par.

2d6+3 como Dano Físico Cortante  
Aplica o dobro de dano em Criaturas, Bestas e Feras

120

### Espada de Ferro Bruto



Arma Marcial. Uma Mão. Requer Compatibilidade. Não pode ser empuinhada em par.

3d6+2 como Dano Físico Cortante  
Construível por qualquer classe compatível

0

## Machados

### Machado Menor



Arma Marcial. Uma Mão. Requer Compatibilidade. Pode ser empuinhada em par.

1d8+2 como Dano Físico Cortante

30

### Machado Maior

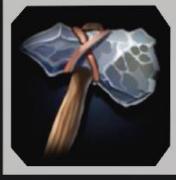


Arma Marcial. Duas Mãos. Requer Compatibilidade. Não pode ser empuinhada em par.

1d12+2 como Dano Físico Cortante

55

### Machado Improvisado



Arma Marcial. Uma Mão. Requer Compatibilidade. Pode ser empuinhada em par.

1d8 como Dano Físico Cortante

Construível por qualquer classe compatível

0

### Machado Ornamentado



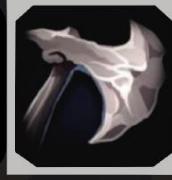
Arma Marcial. Uma Mão. Requer Compatibilidade. Pode ser empuinhada em par.

1d8 como Dano Físico Cortante

Pouco utilizado em combate, decorativo

70

### Machado Maior (pedra)



Arma Marcial. Duas Mãos. Requer Compatibilidade. Não pode ser empuinhada em par.

1d12 como Dano Físico Cortante

Construível por qualquer classe compatível

0

### Machado Menor (ferro)



Arma Marcial. Uma Mão. Requer Compatibilidade. Pode ser empuinhada em par.

2d8+2 como Dano Físico Cortante

65

### Machado de Caça



Arma Marcial. Uma Mão. Requer Compatibilidade. Pode ser empuinhada em par.

2d8+2 como Dano Físico Cortante

Causa o dobro de dano em qualquer tipo de Monstruosidade

80

### Machado Maior (ferro)



Arma Marcial. Duas Mãos. Requer Compatibilidade. Não pode ser empuinhada em par.

2d12+2 como Dano Físico Cortante

Construível por qualquer classe compatível

0

### Machado Maior de Caça



Arma Marcial. Duas Mãos. Requer Compatibilidade. Não pode ser empuinhada em par.

2d12+4 como Dano Físico Cortante

Causa o dobro de dano em qualquer tipo de Monstruosidade

200

### Machado Duplo Jaguar



Arma Marcial. Duas Mãos. Requer Compatibilidade. Não pode ser empuinhada em par.

3d12 como Dano Físico Cortante

1/2 do seu dano é Sangrento Menor

350

### Vingança de Baldharan



Arma Marcial. Duas Mãos. Requer Compatibilidade. Não pode ser empuinhada em par.

3d12 como Dano Físico Cortante

1/2 do seu dano é Necrótico Menor

450

# Armas:

## Martelos



**Martelo Menor**

Arma Marcial. Uma Mão. Requer Compatibilidade. Não pode ser empunhada em par.

1d8 como Dano Físico de Concussão

26



**Martelo Maior**

Arma Marcial. Duas Mãos. Requer Compatibilidade. Não pode ser empunhada em par.

1d12 como Dano Físico de Concussão

55



**Martelão de Madeira**

Arma Marcial. Duas Mãos. Requer Compatibilidade. Não pode ser empunhada em par.

1d12 como Dano Físico de Concussão  
Construível por qualquer classe compatível

0



**Martelão de Aço**

Arma Marcial. Duas Mãos. Requer Compatibilidade. Não pode ser empunhada em par.

1d12+4 como Dano Físico de Concussão

65



**Martelim de Ferro**

Arma Marcial. Uma Mão. Requer Compatibilidade. Não pode ser empunhada em par.

2d8+2 como Dano Físico de Concussão

30



**Martelão de Ferro**

Arma Marcial. Duas Mãos. Requer Compatibilidade. Não pode ser empunhada em par.

2d12+2 como Dano Físico de Concussão

120



**Quebra-Crânio**

Arma Marcial. Duas Mãos. Requer Compatibilidade. Não pode ser empunhada em par.

2d12+5 como Dano Físico de Concussão  
Metade do seu dano é por Impacto

250



**Martelão de Miguélio**

Arma Marcial. Duas Mãos. Requer Compatibilidade. Não pode ser empunhada em par.

3d12+3 como Dano Físico de Concussão  
Todo o dano causado é de Impacto

370

## Armas Pouco Convencionais



**Porrete**

Arma Marcial. Uma Mão. Requer Compatibilidade. Não pode ser empunhada em par.

1d6+2 como Dano Físico de Concussão

18



**Clava Tradicional**

Arma Marcial. Uma Mão. Requer Compatibilidade. Não pode ser empunhada em par.

1d6+2 como Dano Físico Perfurante e de Concussão

25



**Clava Improvisada**

Arma Marcial. Uma Mão. Requer Compatibilidade. Não pode ser empunhada em par.

1d6 como Dano Físico Perfurante e de Concussão  
Construível por qualquer classe compatível

0



**Bastão Chato**

Arma Marcial. Uma Mão. Requer Compatibilidade. Não pode ser empunhada em par.

1d10+2 como Dano Físico de Concussão  
Todo o dano causado é de Impacto

60



**Clava de Madeira**

Arma Marcial. Uma Mão. Requer Compatibilidade. Não pode ser empunhada em par.

1d6+1 como Dano Físico Perfurante e de Concussão

18



**Clava de Pedra**

Arma Marcial. Uma Mão. Requer Compatibilidade. Não pode ser empunhada em par.

1d6+3 como Dano Físico Perfurante e de Concussão  
Construível por qualquer classe compatível

30



**Clava de Ferro**

Arma Marcial. Uma Mão. Requer Compatibilidade. Não pode ser empunhada em par.

2d6+2 como Dano Físico Perfurante e de Concussão

40

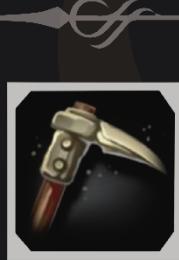


**Clava da Escuridão**

Arma Marcial. Uma Mão. Requer Compatibilidade. Não pode ser empunhada em par.

3d6+3 como Dano Físico Perfurante e de Concussão  
Todo o dano aplicado é Necrotico Menor

65



**Picareta Improvisada**

Arma Marcial. Uma Mão. Requer Compatibilidade. Não pode ser empunhada em par.

2d4 como Dano Físico Perfurante  
Construível por qualquer classe compatível

0



**Picareta de Ferro**

Arma Marcial. Uma Mão. Requer Compatibilidade. Não pode ser empunhada em par.

5d4 como Dano Físico Perfurante

60

# Armas:

## Facas



### Facas de Combate

Arma Marcial. Requer Compatibilidade.  
Uma Mão.  
 $1d4+2$  como Dano Físico Perfurante ou Cortante

Possui durabilidade maior do que grande  
maioria das Facas

12 ⚡



### Facas de Caça

Arma Marcial. Requer Compatibilidade.  
Uma Mão.  
 $1d6$  como Dano Físico Perfurante ou Cortante

Causa o dobro de dano em Criaturas,  
Bestas e Feras

15 ⚡



### Facas Simples

Arma Marcial. Requer Compatibilidade.  
Uma Mão.  
 $1d4$  como Dano Físico Perfurante

Não é tão utilizada em combate por ser  
de ouro rosé. Mas até que é elegante.

50 ⚡



### Facas Improvisadas

Arma Marcial. Requer Compatibilidade.  
Uma Mão. [Construível]

$1d4$  como Dano Físico Perfurante ou Cortante

0 ⚡



### Facas de Pedra

Arma Marcial. Requer Compatibilidade.  
Uma Mão. [Construível]  
 $1d6$  como Dano Físico Perfurante ou Cortante

Possui o dobro da duração que as Facas  
Improvisadas têm

0 ⚡



### Cutelo

Arma Marcial. Requer Compatibilidade.  
Uma Mão.  
 $3d4$  como Dano Físico Perfurante ou Cortante

Possui baixa duração, mas é relativamente  
barato para o que oferece

40 ⚡



### O Corte Desejado

Arma Marcial. Requer Compatibilidade.  
Uma Mão.  
 $3d6$  como Dano Físico Perfurante ou Cortante

Metade do Dano Físico causado por esta  
lâmina é Venenoso

75 ⚡

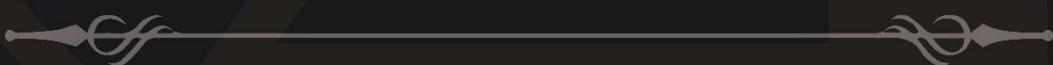


### O Fio do Vazio

Arma Marcial. Requer Compatibilidade.  
Uma Mão.  
 $4d6$  como Dano Físico Perfurante ou Cortante

Metade do Dano Físico causado por esta  
lâmina é Necrotico Menor

100 ⚡

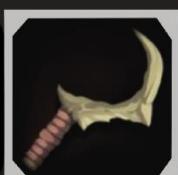


### Machete

Arma Marcial. Requer Compatibilidade.  
Uma Mão.  
 $2d4+2$  como Dano Físico Cortante

Pode ser construída por qualquer classe  
capaz de empunhá-la

30 ⚡



### Ferrão

Arma Marcial. Requer Compatibilidade.  
Uma Mão.  
 $2d4+2$  como Dano Físico Cortante

Causa o dobro de dano em qualquer tipo  
de Monstruosidade

36 ⚡



### Facão

Arma Marcial. Requer Compatibilidade.  
Uma Mão.  
 $3d4+3$  como Dano Físico Cortante

45 ⚡

# Utens Consumíveis:

# Utilitários e Consumíveis



## POTE VAZIO (X3)

Seja capaz de enchê-lo com o líquido que quiser para as mais variadas finalidades.

5



## KIT MÉDICO (X2)

Uma mistura de carnes, frutas e ervas, formando uma pasta saborosa e com um cheiro bem forte. É menos nojento do que parece.

Esfregue a mistura fresca na região afetada para estancar Sangramentos Menores ou sirva-a na boca de um aliado para estabilizá-lo após este cair inconsciente.

40

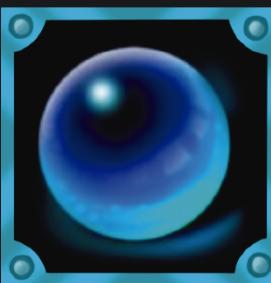


## ESOPOROS DE ERVA AZUL (X1)

Um talo de folhas de Baduleiras Azuis. Sua raiz é extremamente fedorenta e libera um pólen muito fino.

Inale este pólen, arregale os seus olhos e sinta-se entorpecido. Após utilizar este item, você será capaz de percorrer o dobro da sua distância normal por turno, durante 5 turnos.

40



## ORBE RESTAURADOR (X2)

Um Orbe esférico com poderes mágicos e de procedência desconhecida.

Consuma este Orbe para anular qualquer tipo de Sangramento instantaneamente.

60

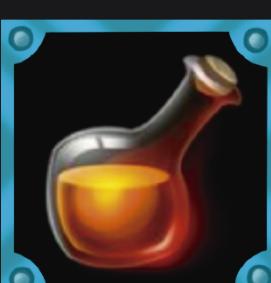


## COQUETEL “DRAG’O’TOV” (X1)

Um frasco contendo um líquido ardente como o próprio fogo. Não, não é possível bebê-lo para se embebedar.

Arremesse este frasco e assista o local alvo ser envolvido por chamas instantâneas, que causarão Dano Místico igual a 1d10 por 3 turnos em uma circunferência igual a 3m, assim que o frasco se estilhaçar.

70



## SANGUE DE DRAEKHARIA (X1)

O efeito deste consumível é similar ao do Coquetel “Drag’o’Tov”. Entretanto, trata-se de um líquido muito mais furioso, e que está guardado no frasco há bastante tempo, implorando para sair. O Dano Místico deste consumível é de 2d10 e a área de ação das chamas é dobrada em relação à do Coquetel.

165

# Utilitários e Consumíveis



## POÇÃO DE CURA MENOR

Um líquido renovador e com sabor adocicado capaz de curar até  $2d4 + \text{Mod. Const.}$  em Pontos de Vida.

40

## POÇÃO DE CURA MÉDIA

Uma dose um pouco mais generosa do líquido sabor cereja, capaz de curar até  $2d8 + \text{Mod. Const.}$  em Pontos de Vida.

80

## POÇÃO DE CURA MAIOR

Um grande recipiente de vidro contendo um líquido gelado e refrescante, com o sabor natural do suco das Badulas Vermelhas de Izul'ha acrescentadas à algum tipo de mistura mágica. Este item é capaz de curar até  $2d12 + 2$  Pontos de Vida.

200

## ELIXIR REFRESCANTE

Um líquido com um gosto forte e amargo, devido a intensa adição de componentes químicos artificiais e magia, misturados à água pura com a finalidade de lhe salvar em situações críticas, e não lhe saciar.

Utilize este item e anule instantaneamente a ação do Fogo sobre você. Ao utilizar o item, você parará de queimar e interromperá o Dano Flamejante.

85

## PURIFICADOR

Gelado como a neve e levemente azedo como uma boa limonada deve ser, este líquido não tão mágico é bem popular entre aqueles corajosos o suficiente para visitar os Pântanos da Clysea.

Ao utilizar este item, você cancelará instantaneamente a ação de Veneno sobre você. Intercepte o dano recebido por envenenamento e livre-se desta condição.

90

## LÍQUIDO DE PURIFICAÇÃO MAIOR

Certa vez, estudantes de alquimia da região de B'hekt'hembar decidiram fundir dois líquidos bem populares na região, na intenção de formar uma poção com melhor custo benefício para os lutadores locais... e não é que deu certo?

Consumir este item fará com que você remova as condições especiais causadas pelo Veneno, cancele danos causados por Veneno e Fogo e pare de queimar.

165

# Utilitários e Consumíveis



## POÇÃO DE RENOVAÇÃO MENOR

Uma Poção que contém a mistura mais pura entre o extrato das Maçãs Verdes de Izul'ha e as águas mágicas das piscinas encantadas que contornam a Owet'hu Oriental.

Consuma este item e recupere 5 Pontos de Vida causados na sua vida máxima por Dano Necrótico Menor. Em Adição, recupere 5 Pontos de Vida.

75



## POÇÃO DE RENOVAÇÃO MAIOR

A mesma mistura presente na Poção de Renovação Menor, com a adição de ervas especiais presentes nas copas das árvores das florestas fechadas das Ilhas God'hakathi. Tais ervas tornam a Poção muito mais potente, menos em menores quantidades.

Ao consumir este item, você recuperará até 10 Pontos de Vida perdidos por Dano Necrótico Menor ou Maior e, adicionalmente, curará 12 Pontos de Vida.

170



## LÍQUIDO DE RESTAURAÇÃO COMPLETO

Tendo, como parte de sua mistura, algumas gotas das Lágrimas da Aranha de Mt'hazuni a mais ardente lava de todo o mundo de Fokazi, este líquido possui um gosto extremamente forte e, graças à adição do Veneno dos Escorpiões Negros Gigantes presentes nos desertos de Ik'handa, esta Poção é capaz de lhe salvar de praticamente qualquer coisa.

Consuma este item e livre-se de qualquer condição especial, anule qualquer efeito mágico ou não mágico existente sobre você no momento (como Fogo, Veneno ou Sangramentos) e seja capaz de curar 15 Pontos de Vida + o seu Mod. Const. A vida curada também será o valor recuperação da subtração da sua vida máxima por danos especiais como o Necrótico, Menor ou Maior. Este líquido tem uma ação tão potente no seu corpo que só pode ser bebido uma vez a cada dois dias. Caso contrário, o seu personagem morrerá instantaneamente. Afinal de contas, tudo em excesso também é veneno.

325