

Livro do Mestre - Dragon

N.b.m. - V.1.2

Sumário

Table of Contents	iii
1 Introdução	1
1.1 Liberdade	1
1.2 Custo de Habilidades	2
1.3 Criando Novas Habilidades	3
1.4 Cuidados	5
1.5 Recompensas	5
1.6 Downtime	6
2 Explorando	7
2.1 Condições Favoráveis	8
2.2 Pontos de Fadiga	8
2.3 Sobrevivência	10
2.4 Inimigos durante a exploração	10
2.5 Afinidade Natural	11
3 Equipamentos	13
3.1 Dinheiro	13
3.2 Criando um equipamento	14
3.3 Melhorando e Criando Equipamentos	19
3.4 Material para Forja	22
3.5 Poções	22
3.6 Equipamento Mundano	24
3.6.1 Espada Curta	24
3.6.2 Espada Média	25
3.6.3 Espada Longa	25
3.6.4 Lança	26
3.6.5 Bastão	27
3.6.6 Arco e Flecha	27
3.6.7 Esmagador	30
3.6.8 Esmagador Grande	31

3.6.9	Arma de Fogo Leve	32
3.6.10	Arma de Fogo Média	32
3.6.11	Arma de Fogo Pesada	33
3.6.12	Manopla	33
3.6.13	Armadura Leve	34
3.6.14	Armadura Média	34
3.6.15	Armadura Pesada	35
3.6.16	Foice Pequena	36
3.6.17	Foice Longa	36
3.6.18	Escudo	36
3.6.19	Zarabatana	37
3.6.20	Arremesso	38
3.6.21	KusariGama	38
3.6.22	Bastão Curto Composto	39
3.6.23	Lutar Desarmado	39
3.6.24	Chicote	39
3.6.25	Bestas	40
3.7	Artefatos Mágicos	41
3.7.1	Natureza	41
3.7.2	Slots	41
3.7.3	Pr dos Artefatos	42
3.7.4	Acumulo de Bônus	42
3.7.5	Exemplos	43

Capítulo 1

Introdução

O mestre, também chamado de narrador, é responsável por transportar os jogadores para o cenário de jogo, ou seja, ele é a ponte entre os jogadores e o mundo aonde os personagens existem. Além de descrever o cenário e seus personagens (por isso o nome de narrador) o mestre também deve dar dinâmica ao jogo, criando situações, fazendo julgamentos, impondo barreiras, recompensando objetivos alcançados, entre outros vários atos importante dentro de jogo.

Para ajudar o mestre em tal tarefa, muitas vezes complicada, aqui se segue vários pontos de referência para guiar o mestre. Questões como "esse equipamento é bom para essa situação" ou "que dificuldades devem passar os jogadores para percorrer essa caverna" terão respostas nesse livro, que deve ser usado como ponto de referência, e nunca como restrição da narrativa do jogo. Nesse capítulo iremos mostrar como o mestre pode usar a liberdade a ele conferida para guiar o grupo e criar aventuras equilibradas.

1.1 Liberdade

A primeira e única regra que o mestre deve seguir fielmente é a chamada "Regra de Ouro". Ela diz que o mestre tem total controle sobre qualquer regra de um sistema. Ou seja, se em determinada

situação o mestre julga que regra "X" está atrapalhando o andamento do jogo, então ele pode mudar essa regra. O sistema dragon foi criado dando liberdade para o mestre, ou seja, ele tem liberdade para alterar boa parte das regras sem prejudicar o sistema como um todo. É importante o mestre usar a "Regra de Ouro" com cautela. Seu uso excessivo pode trazer desequilíbrio ao jogo.

Por exemplo, o mestre nunca deve usar seu poder para prejudicar os jogadores intencionalmente. Se algum personagem do grupo está muito forte, provavelmente ele o fez por merecer, já que o sistema foi criado para não gerar personagens desequilibradamente fortes dentro de um grupo, e mesmo que o sistema falhe o mestre pode corrigir esse erro. O mestre não deve colocar aquele personagem em especial em situações que o prejudiquem somente por que ele é forte, enquanto os outros ficam numa situação mais favorável. O que pode acontecer é uma distribuição de tarefas, onde por exemplo, um personagem mais forte fisicamente enfrenta o inimigo mais forte do grupo enquanto os outros personagens o auxiliam. O mestre também deve seguir a "Regra de Platina", que diz que o jogo deve ser jogado para trazer diversão justa aos jogadores. Derrotar um inimigo devido a real força e habilidades dos jogadores é melhor do que o mestre explodir um inimigo dos jogadores com seu poder de mestre só por que o mestre não quer que os jogadores percam. Quando mais o mestre se vir no papel de narrador e deixar o jogo fluir, melhor para o grupo.

Em termos de sistema, listaremos alguma situações que geralmente o mestre pode (e deve) usar sua liberdade e altera-las.

1.2 Custo de Habilidades

Segundo o livro do sistema, sempre que um personagem desejar comprar uma habilidade fora de sua classe ele deve pagar um custo extra por estar comprando uma habilidade extra-classe. De acordo com o andamento da aventura, o mestre pode diminuir esse custo extra, e até em alguns casos

anula-lo. Por exemplo, um personagem da classe ladrão deseja aprender espada de duas mãos, uma habilidade tipicamente guerreira. Durante sua aventura ele encontra um guerreiro experiente, que deseja ensiná-lo. Digamos que o custo extra seja de 4 (fora o custo normal da habilidade). O mestre decide reduzir esse custo extra para 2 já que o guerreiro ensinando o ladrão é excepcional em seu ensinamento, tendo este desenvolvido um método eficaz de treinamento. Quanto maior for o atributo acuidade de quem aprender e de quem ensina, menor deve ser o custo extra da habilidade após determinado tempo de treinamento. Além disso, o personagem pode reduzir o custo de habilidades extra classe com ajuda de companheiros do próprio grupo, e não apenas NPC que ele encontre ao longo da sua história.

Vale lembrar também que o mestre pode limitar o aprendizado de certas habilidades apenas quando determinado acontecimento ocorrer dentro de jogo. Por exemplo, ele pode limitar o aprendizado da habilidade metamorfose, apenas quando o personagem gastar um determinado tempo treinando com um grupo de druidas ou em uma escola com magos azuis poderosos.

1.3 Criando Novas Habilidades

As habilidades das classes e magias listadas no livro do sistema compõem apenas uma base do que aquela classe ou aquela magia pode proporcionar. Baseado nisso, o mestre e os jogadores tem total liberdade para criar habilidades durante a aventura. Existem duas formas de criar uma nova habilidade.

A primeira é criando uma habilidade do zero. De acordo com o conceito do seu personagem, muitas vezes você sente necessidade que o seu personagem faça algo a mais, porém esse "algo a mais" não encontra-se manifestado na forma de nenhuma habilidade no sistema. Para criar uma habilidade do zero o mestre ou jogador deve criar um rascunho dela, e então procurar alguma habilidade semelhante. Por exemplo, se você está criando uma habilidade que te conceda bônus, seria

interessante comparar com outras habilidades que concedam bônus. Muitas habilidades criadas pelos jogadores podem ser aproximadas para habilidades já existentes.

O mestre deve ter cuidado para não fazer com que tal habilidade fuja da ótica do personagem, desequilibrando o mesmo quando comparando com outros. Então, se você é especializado em suporte, o normal é que você crie habilidade voltadas para o suporte. Se o mestre concede a você uma habilidade de ataque de forma semelhante a se te concedesse uma de suporte, nesse momento o jogo tem um desequilíbrio. Apesar disso, um jogador pode criar habilidades que não envolvam seu conceito, porém ele estará criando essas habilidades para outros personagens. Então, voltando ao exemplo do personagem de suporte, ele pode auxiliar um personagem de ataque ao criar uma nova habilidade de ataque baseado em sua observação pessoal, mesmo ele não sendo um personagem de ofensivo.

Geralmente quando um jogador cria uma nova habilidade do zero, a mesma habilidade, ou uma versão muito próxima aquela habilidade existe na lista de habilidades de outra classe. Quando isso acontecer o mestre pode fazer com que o jogador aprenda a habilidade sem necessidade de treino, apenas gastando a experiência necessário.

A segunda forma de criar uma habilidade nova é melhorando alguma habilidade antiga. Geralmente isso é feito aumentando o bônus que determinada habilidade concede, porém aumentando também o seu custo (em PF, PM e em raros casos PV). Para reduzir o custo de uma habilidade geralmente é mais vantajoso aumentar os valores de PF ou PM diretamente com experiência. Ou seja, se determinada habilidade consome 3 PF para ser usada, no lugar do personagem diminuir o custo dessa habilidade é melhor ele aumentar permanentemente os seus PF. Isso é uma dica para a maioria das habilidades, exceto por algumas magias. Se determinada magia custa muito PM para ser usada, geralmente o personagem pode baixar seu custo com gasto de PS na ordem de 10PS gastos para reduzir 1 PM no custo da magia. Geralmente uma habilidade não pode ser reduzida para um valor menor que a metade do custo original. Mais uma vez, o mestre deve ter cuidado

para que uma habilidade/magia não seja melhorada demais, desequilibrando assim o jogo.

O mestre também pode fazer com que uma versão melhorada da habilidade seja o jogador poder comprar a mesma habilidade novamente, com um custo maior, podendo assim acumular os bônus da habilidade. Por exemplo, a habilidade punho da stiga concede um bônus do dano, proporcional ao número de vezes que a mesma foi comprada, até um valor máximo de 5 vezes. O mestre pode criar uma versão melhorada, aonde o bônus é o mesmo, porém o personagem pode comprar a habilidade mais 2 ou 3 vezes, podendo acumular o bônus e aumentar ainda mais o dano. Como dito anteriormente, o mestre pode aumentar o custo da nova habilidade ou restringir seu aprendizado para situações específicas dentro da história.

Em muitos casos o mestre pode criar novas habilidades que não se encaixem dentro de jogo. Por exemplo, em um cenário futurista o mestre pode incluir várias habilidades voltadas para tecnologia avançada. Em outras palavras, a lista de habilidades gerais mostradas no livro do sistema não é (nem de longe) definitiva.

Comparação, equilíbrio e imaginação são os aspectos mais importantes no momento de se criar uma habilidade nova.

1.4 Cuidados

É extremamente importante que o mestre tenha cuidado com habilidades "Quebra Regra". Por exemplo, é normal magias serem de acerto automático, ou seja, o usuário de uma magia não precisa realizar a jogada de acerto. Porém, se o alvo da magia tiver a habilidade auridade ele pode tentar se esquivar de uma magia. Essa habilidade é considerada uma habilidade "Quebra Regra", pois ela vai de encontro com as regras fundamentais do sistema. Isso em determinadas situações pode trazer elementos interessantes para o cenário, porém, seu uso excessivo pode causar problemas.

1.5 Recompensas

O mestre deve recompensar seus jogadores de várias formas. O mestre pode conceder aos jogadores ponto de bônus por interpretação. Esses pontos de bônus podem ser dados aos jogadores quando eles puderem gastar sua experiência acumulada ou quando o mestre achar adequado.

Sempre que um jogador alcançar um objetivo, o jogador deve ser recompensado com ponto de experiência extra. O bônus varia de 2 a 15 pontos, de acordo com a magnitude do objetivo alcançado. Por exemplo, os jogadores estão a 20 sessões tentando resgatar um membro da realeza que foi sequestrado. Para isso o grupo teve que encontrar boatos de quem o sequestrou, e ir atrás do grupo. Além disso eles tiveram que combater e libertar a pessoa sequestrada. Ao final dessa quest, o mestre pode conceder 10 pontos de bônus extras para os jogadores de acordo de como foi realizado o resgate (que tipo de repercussões positivas essas ações trouxeram para o grupo).

Outra forma de recompensar o jogador é através de itens e equipamentos. Por exemplo, em alguns locais do mundo existem poções que aumentam permanentemente atributos ou pontos como PV, PF e PM. Porém essa forma de recompensa deve ser a mais rara de todas, pois pode causar desequilíbrio nos personagens, uma vez que somente 1 personagem do grupo pode usar uma dessas poções por vez.

Existem outras recompensas menos diretamente relacionadas com a ficha do personagem. Por exemplo, encontrar determinado NPC (personagem do mestre), pode fazer com que aquela pessoa possa aprender certas habilidades, ou ganhar bônus quando aprende-las, como dito anteriormente. Cabe ao mestre de acordo com o andamento do grupo decidir que tipo de recompensar seus jogadores merecem.

1.6 Downtime

Downtime é um termo usado para períodos longos onde o jogo fica de certa forma "parado". Dentro de um downtime o personagem pode treinar, estudar, viajar, entre outras ações que exijam uma grande quantidade de tempo. Por exemplo, o objetivo de um certo personagem é viajar até o reino de Jotun e participar do torneio de cavaleiros, que acontece de 3 em 3 anos. Após chegar ao reino, esse personagem percebe que chegou muito cedo. Ele não quer realizar nenhuma side-quest (aventura paralela). Então o mestre anuncia um downtime de 6 meses, tempo necessário para que o torneio tenha início.

Ações realizadas no downtime são ações prolongadas. Ou seja, o personagem não define o que vai fazer em um dia específico e sim durante 1 semana ou durante 1 mês. Downtimes são importantes entre aventuras grandes ou até mesmo para alguns casos trazer coerência à história do grupo.

Capítulo 2

Explorando

O personagem pode explorar determinadas áreas em 2 amplitudes diferentes. Explorações em locais grandes e em locais pequenos. Explorando um local grande é por exemplo, explorar um deserto, uma floresta, etc. Explorar um local pequeno seria explorar um castelo, um bairro abandonado, entre outros. Quando explorando um local grande, os personagens percorrem distância maiores e gastam mais tempo durante a exploração. O mestre deve levar em consideração o local a ser explorando para descrever o que está acontecendo, e também manipular a perda/ganho de PF.

Em um dia de exploração ou locomoção, o personagem passa por 3 estagios. Descanços curtos, longos e caminhadas. Um descanso longo dura cerca de 8 horas, enquanto que um curto cerca de 30 minutos. Dentro do tempo gasto para descanso um personagem pode dormir, fazer sua higiene pessoal e se alimentar. Ele consome cerca de 10 horas de caminhada em um dia de exploração. Tomando em consideração que a velocidade média de caminhada de um ser humano é cerca de 8 km por hora, então ele caminha cerca de 80 km por dia. Porém, esse valor é usado para caminhos retos, como estradas bem construídas ou planícies. O mestre deve reduzir esses 80 km diários de acordo com a situação do terreno. Existem montanhas que esse valor é reduzido para 10 km diários por exemplo.

O uso de veículos pode facilitar esse transporte, mas nem todo local torna viável seu uso.

2.1 Descansando

O personagem pode tirar um dia completo de uma exploração para descansar e recuperar pontos perdidos durante a aventura (PV , PM ou PF). Um personagem pode descansar quando em condições favoráveis, como as listadas abaixo:

- Alimento; Diz se o personagem carrega alimentos e bebida consigo, ou tem meios para consegui-los.
- Clima; Diz fatores climáticos como chuva, temperatura, radiação solar, etc.
- Abrigo; Expressa o nível de conforto do abrigo onde o personagem está repousando.

Os pontos recuperados devem seguir a proporção mostrada a seguir, onde por dia de descanso um personagem pode recuperar:

- Um valor entre o bônus de resistência até o valor total de resistência em PV de acordo com o nível de cuidados médicos disponíveis.
- Um valor entre o bônus de Focus até o valor total de Focus em PM de acordo com o nível de magia no ambiente.
- Um valor entre 2 o nível físico em PF de acordo com o conforto do abrigo e a quantidade de comida disponível.

Items ou condições especiais podem aumentar os valores de recuperação mostrados acima. Sempre que o grupo parar para repousar durante uma exploração longa, o mestre pode fazer um teste para que inimigos aleatórios apareçam para combate.

2.2 Inimigos durante a exploração

Durante a exploração, e de acordo com o local, existem criaturas perigosas. Animais selvagens, criaturas mágicas violentas, ladrões, etc. Existem duas formas do personagem encontrar inimigos enquanto explora.

O primeiro jeito é conhecido como encontro aleatórios. De acordo com a distância a ser percorrida e a periculosidade do local, o mestre decide quantas vezes ele deve jogar um dado, e para quais números o personagem vai encontrar um inimigo. Por exemplo, para atravessar certa floresta, os personagens vão gastar cerca de 4 dias. Para cada dia ele joga 1 encontro aleatório. Caso a jogada do D10 resulte num valor acima de 4, o grupo se depara com um inimigo. Quanto maior for o número obtido, mais forte será o inimigo encontrado. Como falado anteriormente, sempre que o grupo parar para descansar durante uma exploração curta, o mestre deve fazer uma jogada de encontro aleatório.

Outro jeito é construindo o local de exploração por meio de mapas. Isso é mais fácil de fazer em locais fechados, como minas, cidades abandonadas etc. Por exemplo, o grupo se depara numa encruzilhada, se escolherem o caminho da direita eles vão entrar em batalha.

De acordo com as habilidades dos personagens do grupo (sobrevivência, rastrear, etc), o mestre pode exigir testes para que a chance de batalhas aleatórias seja reduzida, e em alguns casos anulada.

2.3 Pontos de Fadiga

Os pontos de fadiga indicam o fôlego do personagem. Além de serem usados para ativar habilidades e realizar manobras durante o combate, um personagem também perde PF fora da batalha. Essa perda acontece devido a 2 fatores, alimentação e cansaço. Geralmente durante a exploração de locais pequenos, o personagem perde pouco PF por cansaço, perdendo a maior parte dos PF durante o combate.

Para explorar locais grandes, o mestre deve monitorar a perda de PF de acordo com a distância percorrida. Para facilitar esses cálculos, o mestre pode usar o seguinte padrão: No lugar de monitorar a perda de PF para cada personagem, todo mundo no grupo perde 1 PF por dia de caminhada, isso levando em consideração condições favoráveis (rações de alimento e abrigo). Os personagens em condições não favoráveis devem perder de 2 a 4 PF por dia de caminhada, de acordo com o ambiente. Esses PF perdidos, além dos perdidos durante o combate, podem ser recuperados com descanso normal após o uso de rações extras (compradas antes da aventura ou conseguidas por meio da habilidade sobrevivência ou ciarú) ou após um dia de abrigo.

Durante explorações longas, o uso de habilidades que podem ser usadas uma vez por dia, apenas podem ser usadas novamente quando o personagem tirar um dia longo de descanso, e não apenas com o passar de 24 horas.

2.4 Sobrevivência

A habilidade sobrevivência ajuda a criar condições favoráveis para os seus usuários. Quando um personagem tem sobrevivência a algum local específico, ele não precisa realizar nenhum teste para ter as condições a seu favor. Ou seja, um personagem com sobrevivência em floresta consegue alimento e abrigo sem grande esforço dentro desse ambiente, conseguindo sempre o alimento necessário diário para si durante a exploração.

A habilidade geral sobrevivência (não àquela relacionada a algum local específico), pode fazer com que o usuário tenha acesso as condições favoráveis, desde que passe em um teste com dificuldade 12 (ou variável de acordo com o julgamento do mestre). Esse teste é feito usando a inteligência, concentração ou sabedoria do usuário + o valor da habilidade sobrevivência. Por exemplo, um personagem com sobrevivência +5, sabedoria 8, tira 7 e 4 no dano, conseguindo 8 sucessos ao todo. Ele pode dividir seus sucessos no teste para auxiliar o grupo, encontrando comida

para ele e outras pessoas que necessitem de PF. Os usuários de sobrevivência em local específico (sobrevivência em floresta por exemplo) podem fazer o mesmo teste, porém no lugar do bônus de sobrevivência ele realiza o teste com o bônus de inteligência junto de um atributo.

Durante a exploração o mestre também pode exigir testes de sobrevivência para fins específicos, por exemplo, descobrir se em determinada rota eles podem encontrar animais selvagens ou não. Mesmo sem qualquer tipo de sobrevivência um personagem, ou grupo, pode passar dias explorando uma região caso levem comida, material para dormir, etc.

2.5 Afinidade Natural

Os usuários da habilidade afinidade natural podem se conectar ao ambiente, sendo mais fácil a exploração e sobrevivência nesse meio. De certa forma o ambiente favorece os usuários. Durante a exploração os usuários são favorecidos em alguns pontos:

- Caso os personagens se percam, a chance de se localizar é maior.
- O índice de encontros aleatórios é menor, além disso não existe chance de encontro aleatório enquanto o personagem repousa.
- Ele podem sentir rituais de proteção ativados dentro do ambiente assim como áreas de concentração mágica.
- Ele pode recuperar mais PM durante o descanso.

Capítulo 3

Equipamentos

Aqui mostraremos o padrão usado para criação e uso dos equipamentos. Tudo aqui mostrado é uma referência, podendo ser alterado pelo mestre.

3.1 Dinheiro

Segue a base do sistema monetário usado no mundo de ederu.

- 1 ponto de ouro equivale a 10 ponto de jade.
- 1 ponto de jade equivale a 10 pontos de prata.
- 1 ponto de jade equivale a aproximadamente 10 dolares.
- 1 ponto de jade é poder monetário suficiente para dormir 1 noite em uma estalagem, com comida.
- Com 1 ponto de jade pode-se comprar 1 provisão que alimente por 1 dia durante uma exploração longa.
- Ouro e jade são usados em qualquer parte do mundo.

- Todo o dinheiro aceito dentro de jogo tem uma marcação realizada unicamente por algum governo local, dificultando ou impedindo a falsificação do dinheiro.
- Apenas humanos e gorions tem moedas próprias.

3.2 Criando um equipamento

A estrutura básica de criação de um equipamento é semelhante a criação de um personagem. Da mesma forma que para criar um personagem, o jogador escolhe uma raça e classe, para criar um equipamento, o mestre escolhe o seu tipo (escudo, espada média, armadura leve, etc). O tipo da arma vai determinar algumas limitações. Armas tem seu PR inicial igual a 60, armaduras Pr inicial igual a 80 e escudos e escudos têm seu PR inicial igual a 30. O valor máximo de PR que uma arma pode alcançar varia de acordo com a natureza da mesma.

Após escolher o tipo da arma, o mestre deve distribuir os pontos da mesma, semelhante a como um jogador distribui os pontos nos atributos de seu personagem, seguindo as regras mostradas a seguir. Para as informações abaixo leve em consideração que a pontuação base de um equipamento mundano é igual a 10. Vale notar que nem todo equipamento deve começar com 10 pontos, essa pontuação é a uma base. Uma faca simples de um ladrão pode ser construída com 5 pontos, enquanto que uma espada longa feita de um material raro pode ser construída com 14 pontos, por exemplo. Uma arma que use a pontuação máxima permitida, já considerando todos as restrições que concedem bônus, é chamada de obra prima.

1. Cada ponto extra concedido em aparar ou acerto deve ser descontado da pontuação total da arma.
2. Da mesma forma, cada ponto extra retirado em destreza ou esquiva deve ser acrescentado na pontuação total da arma.

3. Cada ponto de dano/defesa do tipo automático do equipamento, deve ser descontado diretamente da pontuação total da arma.
4. Cada 3 pontos de dano/defesa do tipo normal do equipamento, devem retirar 2 pontos da pontuação total da arma.
5. Equipamentos com consumo médio de PF devem acrescentar 2 pontos na pontuação total da arma.
6. Equipamentos com consumo grande de PF devem acrescentar 3 pontos na pontuação total da arma.
7. Cada 10 pontos de PR retirados/acrescentados do limite do equipamento, acrescentam/retiram 1 ponto de sua pontuação total.
8. Para armaduras, cada 2 pontos de cobertura devem reduzir 1 ponto da pontuação total da arma.
9. Algumas armas têm restrições de atributo para serem usadas. Armas com restrição de atributo igual a 8 ou 9, recebem 1 ponto em sua pontuação total. Restrições de atributo a 10, acrescentam 2 pontos na pontuação total da arma.
10. Outras restrições (usar a arma com duas mãos, locais aberto, etc) podem conceder de 1 até 4 pontos. Essa quantidade será definida pelo mestre segundo a severidade da restrição.
11. Restrições de material (que material a arma é feita) e também de manufatura podem conceder bônus definidos pelo mestre. Por exemplo, a manufatura de armas de fogo é bastante restrita, o que concede a armas de fogo um bônus considerável em sua pontuação inicial
12. Poderes e vantagens extras da arma podem reduzir pontos da pontuação total da arma. Por exemplo, uma arma de fácil criação ou com baixo consumo de PF pode ter sua pontuação

máxima reduzida severamente.

Armas de ataque a distância (arco e flecha, bestas, armas de fogo, etc) seguem as mesmas regras de criação de armas, porém de sua pontuação total é descontado/acrescentado alguns fatores relacionados a natureza da arma. Existem pontos positivos (distância de ataque), e pontos negativos (manufatura complexa) que colocam as armas de fogo em uma situação diferente das demais armas. Arcos são criados usando valores máximos de pontuação variando entre 8 e 12, enquanto que armas de fogo usando valores máximos entre 12 e 16. A criação de projéteis deve ser realizada usando menos pontos (6 pontos). Outro detalhe é se o projétil é descartável ou não, ou seja, um projétil não tem PR e sim uma certa percentagem dele se quebrar ou não após seu uso. A maioria das flechas poder ser utilizada caso o defensor não tenha tido um teste muito grande de defesa, o que não acontece em balas, onde elas são descartadas depois de seu uso. Geralmente projéteis reaproveitáveis concedem menos pontos do que os descartáveis.

Armas de arremesso indireto, ou seja, que o dano não é baseado na força a qual os projeta (granadas por exemplo), devem ter seus valores baseados na tecnologia que a constroi.

Alguns equipamentos podem conceder bônus auxiliares, sem contar o dano ou defesa do equipamento. Por exemplo, certas armas concedem bônus no acerto ou para o teste de aparar. Em armaduras esse bônus auxiliar é manifestado na forma de um incremento no Pr normal. Geralmente armas com um valor grande de dano automático tem um valor baixo de PR ou não concedem bônus em aparar ao usuário. Um machado com dano /8 pode conceder +2no teste de aparar e ter 80 PR.

Na hora de criar um equipamento o mestre deve levar em consideração bônus, restrições e a natureza da arma (não seria lógico um porrete ter dano automático grande). Mais a frente mostraremos uma lista de alguns exemplos de equipamentos criados com esses parametros para ajudar o mestre a criar seus proprios equipamentos.

Os equipamentos de ataque/defesa mundanos normalmente têm seu dano/absorção variando de 2 até 10. Quanto maior for o bônus automático do equipamento, mais avançada ele é. Ou seja, uma

espada +8 é considerada uma arma de boa qualidade, porém uma espada +12 pode ser considerada uma obra prima de um artesão. Uma espada média com dano 10 + 10 não é considerada mundana e sim uma arma mágica, pois ela ultrapassa os limites de uma arma mundana. É considerado equipamento mágico qualquer equipamento que se encaixe em um dos fatores descritos a seguir:

- Qualquer arma ou armadura que conceda bônus relacionados a fatores não diretamente relacionados com o equipamento;
- Qualquer arma ou armadura que ultrapasse excessivamente os valores analisados para equipamentos mundanos;
- Qualquer equipamento auxiliar que conceda bônus (um anel que conceda bônus em força por exemplo).

Um anel mágico que conceda bônus em sabedoria ou dano mágico, uma armadura que conceda bônus em PV ou PF, ou uma bota que conceda bônus em esquiva e destreza são exemplos de itens mágicos. Qualquer equipamento que esteja no seu limite de melhoria é chamado de obra prima.

Para determinar se uma arma ou armadura ultrapassou os valores mundanos o mestre deve analisar todos os atributos do equipamento, não somente o dano ou sua defesa. Por exemplo, uma espada média com dano 6+6, +2 acerto, +2 aparar e 40 PR, não é considerada arma mágica. Somando os bônus de dado e acerto temos 14 pontos. Porém considerando a retirada de 20 PR, concede a arma + 2 pontos em sua pontuação. Finalmente, devido a ela ser uma arma de consumo mediano de PF, ela recebe + 2, totalizando 14 pontos a ser distribuído. Como o bônus automático não é tão grande, o mestre nessa situação considera essa espada média como no limite de um equipamento mundano. Qualquer alteração nessa espada deve ser feita por um ferreiro especial, para transforma-la em arma mágica. O mestre também pode considerar alguns fatores negativos para equilibrar a arma fazendo com que ela seja considerada mundana, como exigir um valor mínimo de atributo para usa-lá, ou restringir para que ela só possa ser usada com 2 mãos. Por

exemplo, o bastão longo e pesado conhecido como dai bo. O dai bo tem dano /12, PR 80, +2 acerto. Totalizando seus bônus temos ao todo 12 pontos distribuídos na arma. Levando em consideração que todo o seu dano é do tipo normal (mais fácil de se reduzir com defesa) e que é uma arma que deve ser usada com duas mãos, consideramos essa arma como mundana. Na verdade podemos ainda melhora-la em alguns pontos para que ela fique em seu limite de melhoramento, tornando essa arma uma obra prima.

O mestre deve levar em conta todos esses fatores (tipo do dano, bônus extras, penalidades, natureza da arma, restrições de uso, etc) para criar uma arma ou limitar seu melhoramento. Lembre-se que da mesma forma que pontos negativos no uso de uma arma concedem bônus para a melhoria da mesma, o contrario pode ocorrer, como por exemplo, uma arma com baixo consumo de PF que pode ser facilmente escondida não terá tanto dano quanto um machado de guerra que só pode ser usado com duas mãos.

Na hora de criar um equipamento o mestre deve ter conhecimento sobre a arma criada, e distribuir seus pontos e determinar seus limites de acordo com a natureza da arma. Por exemplo, não tem muita lógica criar uma espada curta com alto PR ou alto dano, já que elas são armas de porte pequeno e com pouco consumo de PF. A mesma linha de pensamento deve ser usada para a melhoria do equipamento, aonde o mestre pode atribuir redução no custo básico para aumentar certos atributos, por exemplo, fazer com que uma faca possa aumentar seu dano automático de forma mais rápida do que uma espada grande, esta que teria seu dano normal aumentado mais rápido. O mestre tem liberdade para alterar os fatores gerais de melhoria e criação de uma arma de acordo com a natureza da mesma. Os dados mostrados aqui são apenas para orientar o mestre. O erro de calculo de poucos pontos não torna o jogo desbalanceado.

3.3 Melhorando e Criando Equipamentos

Pode-se melhorar o dano ou defesa de um equipamento obedecendo a seguinte regra.

- O personagem deve gastar 6 de jade para aumentar o dano/defesa em 1 ponto do tipo normal.
- O personagem deve gastar 8 de jade para converter 1 ponto do tipo normal em 1 ponto do tipo automático.
- O personagem deve gastar 4 de jade para aumentar o PR máximo da arma em 5 pontos.
- O personagem deve gastar 1 PO para inserir um bônus auxiliar na arma (acerto por exemplo).
- O personagem deve gastar 1 ponto de jade para recuperar 3 Pr perdidos.
- O personagem deve gastar 4 ponto de jade para recuperar 1 Pr perdido de uma arma mágica.
- Uma arma mágica pode ser melhorada gastando os mesmos pontos de uma arma normal, porém deve-se usar material mágico como matéria prima conseguindo dentro de jogo.
- Para aumentar a cobertura de uma armadura o personagem deve gastar uma quantidade de pontos de jade igual a 4 vezes o nível desejado.
- Cada 2 pontos de jade gastos no teste de forjar/gunsmith reduz em 1 ponto a dificuldade do mesmo. Essa redução não pode ser maior do que o valor original do habilidade geral forjar/gunsmith.

Caso o personagem tenha a habilidade geral forjar e equipamentos de forja, ele pode criar/melhorar uma arma fazendo um teste de destreza ou concentração + forjar. A dificuldade desse teste é igual a $12 + \text{dano/defesa do tipo normal desejado} + \text{dobro do valor de dano/defesa do tipo automático desejado} + \text{eventuais bônus auxiliares desejados (acerto por exemplo)}$. Por exemplo, se um personagem deseja criar uma arma 2+2, ele deve fazer um teste de forjar com dificuldade 18. Para

melhorar essa mesma arma para 2+4, ele deve realizar outro teste com dificuldade 22. Cada teste dura mais ou menos 3 horas. Alguns materiais especiais podem ser usados para diminuir a dificuldade desse teste. Por exemplo, um pouco de mythril pode diminuir em até 4 a dificuldade de um teste.

Para criar/melhorar um equipamento o personagem deve ter ferramentas. Além disso ele deve ter uma quantidade inicial de material de forja para construir cada equipamento. Em termos de material usado, o personagem gasta 1 PJ para cada ponto desejado de dano/defesa do tipo normal, e o dobro para cada ponto do tipo automático. Esses valores são usados para equipamentos com dano/defesa abaixo de 6 pontos. Acima disso, o mestre deve usar os mesmos valores usados na melhora de equipamento. Por exemplo, o personagem deseja fazer uma espada média 3 + 3. Ele deve gastar 7 de jade para fazer uma espada 3 + 2 (totalizando até o momento 5 pontos limite inicial). Após isso ele deve gastar mais 6 PJ para adicionar /1 de dano, e em seguida converter esse dano normal em automático, gastando 8 PJ nesse último passo. Totalizando 21 PJ no processo todo, que é aproximadamente 2 PO. Analisando todo o processo de criação vemos que os testes de criação e melhora devem ser feitos separadamente. Em relação a melhora ou recuperação de PR nenhum teste é exigido. Além disso, não é necessário nenhum teste por parte do ferreiro para inserir cobertura da armadura.

Para balas/flechas o processo é o mesmo, porém, o bônus do sucesso obtido determina a quantidade de balas/flechas criadas, sendo o valor máximo de 4 por teste. O personagem gasta 1 PJ por teste para balas e a mesma quantia para 5 flechas. Para testes relacionados com balas o personagem deve usar gunsmith, enquanto que para flechas o personagem pode usar tanto forjar ou ofícios. Além disso projéteis dificilmente podem ser melhorados após a sua criação. O que ocorre é do ferreiro desmontar o projétil e refazer ele do zero, de uma forma melhor. Quando isso ocorre o personagem pode receber um certo valor em material para ser usado na redução da dificuldade do teste.

O melhorando de um equipamento não pode ultrapassar o valor básico de um equipamento mudando de acordo com sua natureza, ou seja, se um equipamento já distribuiu todos os pontos disponíveis a ele, o máximo que o artesão pode fazer é criar penalidades para aumentar a pontuação da arma ou de alguma forma redistribuir os pontos do equipamento.

A maioria dos ferreiros encontrados dentro de jogo têm forjar/gunsmith e atributos usados nos testes (destreza e/ou concentração) variando entre 6 a 8, ou seja, os valores usados para testes varia entre de 12 até 16. Além disso, boa parte dos ferreiros usa equipamentos que concedem bônus nos testes. De modo geral, testes com dificuldade variando entre 20 até 25 podem ser realizados sem problemas por ferreiros comuns. Qualquer valor acima disso, deve ser cobrado um preço adicional, que é de mão de obra mais pontos de jade adicionais usados na redução do teste.

O mestre deve levar em consideração que esses preço são apenas valores aproximados. Alguns ferreiros podem cobrar mais ou menos de acordo com a situação. Por exemplo, um ferreiro pode alugar gratuitamente seus equipamentos e sua forja para um grupo, se esse grupo prender um grupo de ladrões que o atormenta há algumas semanas. O mestre tem total liberdade para manipular tais fatores.

3.4 Material de Forja/Alquimia/Herbalismo/Gunsmith

Material de Forja/Alquimia/Herbalismo/Gunsmith é uma espécie de moeda de cambio, porém que só pode ser usada para Forja/Alquimia/Herbalismo/Gunsmith. A relação é que 1 ponto de jade equivale a 1 ponto de material. Por exemplo, no lugar do personagem ir para um ferreiro e gastar 3 pontos de jade para recuperar 1 pr de sua arma, ele pode recuperar a mesma quantia usando 3 pontos de Material para Forja. Esse material pode ser obtido ao longo da aventura ou até mesmo comprado. Em certos locais abundantes desse material (minas, montanhas, etc), ele pode ser comprado a um valor muito baixo (1 ponto de jade valendo até 10 pontos de material para forja por

exemplo).

Ao longo da aventura o mestre também pode (e DEVE) criar materiais especiais para serem usados pelos personagens com o mesmo objetivo do material para forja. Por exemplo, ele pode criar material para gunsmith, material para herbalismo, madeira especial (abaixa o custo de fazer flechas por exemplo), entre outros. Para facilitar o uso quantitativo, todo e qualquer material do mestre deve ser visto como uma moeda usada especificamente para aquele fim. Alguns materiais podem valer mais do que outros, por exemplo, cada ponto de uma madeira especial (material criado pelo mestre) pode valer 1 po quando se tratando de compra de materiais feitos com madeira. Para determinados equipamentos (uma espada próxima de se tornar uma obra prima), o mestre pode incluir na lista de materiais necessários alguns materiais raros (jade vermelho do deserto de lorén por exemplo). Isso é criado com o objetivo de valorizar as habilidades dos personagens e também de incentivar a exploração de materiais, seja eles raros ou não.

3.5 Poções

Um personagem pode usar poções mágicas para PV, PF, PM, ou para atacar inimigos. As poções de cura de efeito imediato emitem uma espécie de radiação mágica e são consideradas poções mágicas. Cada personagem tem um limite de quantas poções mágicas pode carregar, caso contrário essa radiação mágica pode causar efeitos não desejáveis (envenenamento do personagem ou até explosão das poções). Levando isso em consideração, a quantidade máxima de poções mágicas que um personagem pode carregar é de 4. A baixo segue uma referência para poções de cura de efeitos imediatas ou não, além de algumas poções de ataque.

As poções podem ser criadas com as mesmas parecidas da criação de equipamento, onde o usuário deve realizar um teste com dificuldade igual a $12 + \text{cura/dano da poção}$ (dobre esse último valor caso a poção de cura tenha efeito automático). Cada ponto de jade/material gasto ao criar

a poção vale 2 pontos. Por exemplo, para criar uma poção de cura de 8 PV de efeito imediato, o personagem deve realizar um teste com dificuldade 26, gastando 4 pontos de jade/material. Ele também pode usar 2 pontos de jade/material para diminuir a dificuldade do teste em 1 até um valor igual ao nível mental do personagem.

- Potion 10 pv, Efeito após 5 minutos, Custo de 4 de jade.
- Potion 20 pv, Efeito após 5 minutos, Custo de 1 PO.
- Potion 10 pv, Efeito imediato, Custo de 1 PO.
- Potion 20 pv, Efeito imediato, Custo de 3 PO.
- Ginseng 10 pf, Efeito após 5 minutos, Custo de 1 PO.
- Ginseng 10 pf, Efeito imediato, Custo de 3 PO.
- Ether 10 pm, Efeito imediato, Custo de 1 PO.
- Ether 18 pm, Efeito imediato, Custo de 2 PO.
- Poção de fogo, +16 de dano físico de fogo em uma área de 3 metros, Custo de 6 a 12 de jade.
- Granada Incendiária, +18 de dano físico de fogo em uma área de 5 metros, Custo de 2 a 4 PO.
- Granada de Projéteis +10 de dano físico em uma área de 5 metros, Custo de 2 a 4 PO.
- Bomba Venenosa, Os alvos dentro de uma área de 4 metros devem fazer teste de resistência de 20 a 25 para não ficar envenenados (veneno 2). Custo de 1 a 2 PO.
- Bomba Paralisadora, 1 alvo, resistência 25, se passar -2dex-2esquiva(resi20 ou mais não pega). 1 ou 2 PO.

3.6 Equipamento Mundano

Aqui mostraremos os dados e informações básicas de alguns equipamentos que podem ser usadas no sistema. A listagem aqui feita é baseada na lista de perícias bélicas. Vale lembrar que as armas aqui mostradas não são armas mágicas.

3.6.1 Espada Curta

Armas leves de fácil uso. Consomem pouco PF quando utilizadas, por isso é a melhor arma para lutadores que usem vários ataques. Além disso podem ser usadas como armas de arremesso. Apesar do dano relativamente pequeno, algumas concedem bônus no acerto devido a sua leveza. Não podem ser usadas para aparar armas grandes.

- Dagger = Dano +2, PR 30, Custo 2 PJ (ponto de jade).
- Peixeira Ginzu = Dano 2+2, PR 40, Custo 1 PO.
- Silver Dagger = Dano +4, +2 acerto, PR 40, Custo 5 PO.
- Katara = 3+3, +3 acerto, PR 40. 6 PO.
- Faca Élfica = 4+4, PR 50. 7 PO.

3.6.2 Espada Média

Armas extramamente versáteis, podendo ser usadas para defesa ou ataque. Consomem uma quantidade normal de PF quando usada em batalha (1 pf é consumido a cada 3 ataques aproximadamente).

- Espada Média = Dano 3+3, PR 40, Custo 2 PO.

- Espada Romana = Dano 5+2, PR 60, Custo 3 PO.
- Espada de Prata = Dano 4+4, PR 50, Custo 5 PO.
- Katana = Dano 1+5, +2 Acerto, PR 40, Custo 4 PO.

3.6.3 Espada Longa

Armas pesadas que podem ser usadas apenas com duas mãos. O seu peso dificulta que outros oponentes usem a manobra aparar quando atacados por espadas longas. Consomem mais PF que as espadas médias e podem ser usadas para atacar oponentes em área. Recebem uma penalidade ou não podem ser usadas para aparar armas de pequeno porte quando o inimigo encontra-se muito próximo.

- Espada Grande = Dano 4+4, PR 80, Custo 4 PO, Min força 6 com 2 mãos.
- Katana Grande = Dano 6+4, PR 60, Custo 5 PO, Min força 6 com 2 mãos.
- Buster Sword = Dano 8+4, -1 Destreza e Esquiva, PR 90, Custo 8 PO. Requer força 8 ou mais para usar essa arma com 2 mãos.

3.6.4 Lança

A perícia bélica Lança concede ao personagem usar qualquer tipo de lança, seja ela média ou longa.

Lanças médias são armas boas pois podem receber bônus no acerto devido ao seu tamanho. Geralmente não PR elevados e são usadas em conjunto com outra arma ou escudo. Consomem a mesma quantidade de Pf que outras armas de porte médio. Devido a sua natureza de perfuração tem um bom dano automático.

- Javelin De Mogno = Dano +3, PR 30, +1 acerto, Custo 6 de Jade.
- Javelin = Dano 1+4, PR 30, +2 acerto, Custo 3 PO.
- Javelin de Prata = Dano 2+7, +4 acerto e 50 PR, Custo 12 PO.
- Tridente = Dano 2+6, +2 aparar, PR 40, Custo 7 PO.

Lanças longas são armas usadas com as duas mãos, podendo ser usadas para o ataque ou para defesa, devido ao seu tamanho prolongado que pode ser usado para impedir a aproximação de oponentes. Têm um bom dano, porém baixo PR. Consomem mais PF que o normal. Recebem uma penalidade ou não podem ser usadas para aparar armas de pequeno porte quando o inimigo encontra-se muito próximo.

- Bambu Yari = Dano +5, PR 30, +2 acerto, -2 esquiva, Custo 2 PO, Min força 5 com 2 mãos.
- Alabarda = Dano 4+4, PR 50, +4 aparar, +2 acerto, -3 esquiva, Custo 8 PO, Min força 7 com 2 mãos.
- Naginata = Dano 1+7, PR 40, +2 aparar, +4 acerto, -2 esquiva, Custo 8 PO, Min força 6 com 2 mãos.

3.6.5 Bastão

O bastão médio assemelhasse muito a lança média. Tem um dano maior, porém do tipo normal. Consome a mesma quantidade de PF que uma arma de porte médio.

- Jo = Dano /6, +4 aparar (2 mãos), +2 aparar(1 mão), +1 acerto, PR 70, Custo 3 PO.
- Jo de Bambu = Dano /4, +2 acerto, +2 aparar(2 mãos) PR 60, Custo 2 de jade.

O bastão longo consome mais PF que o normal, assim como as espadas longas, e tem um dano do tipo normal maior. Também tem grande quantidade de PF, mas devido ao seu peso e tamanho podem causar redutores na agilidade do usuário. Devem ser usadas com ambas as mãos.

- Bo = Dano /8, PR 70, +1 acerto, Custo 2 PO, Min força 6 com 2 mãos.
- Daibo = Dano /12, PR 80, +2 acerto, -2 esquiva, Custo 5 PO, Min força 7 com 2 mãos.

3.6.6 Arco e Flecha

O dano de um arco é calculado de acordo com a força do usuário. Ou seja, se um usuário de arco tem força 4 então o dano desse arco vai ser 4. Um dos diferenciais de cada arco é sua capacidade de suportar essa força. Cada arco tem um limite máximo de força suportada. Por exemplo, um arco que suporte até força 6 terá dano igual a 6 mesmo se a força do usuário for 10 e dano igual a 4 se a força do usuário for 4.

O alcance de um arco depende muito de sua construção, resumidamente de sua força de arremesso. Quanto maior essa força, mais longe o arco pode arremessar o projétil. Dentro desse alcance existem duas distâncias importantes. A distância média e a distância longa. Na distância média a energia usada para arremessar a flecha encontra-se concentrada, então o dano nessa distância é o dano normal causado pela flecha. Na distância longa, a maior parte da energia já foi usada para levar a flecha para tão longe, portanto o dano aqui é reduzido. O mestre pode reduzir, e em alguns casos até anular o dano do tipo normal de acordo com a distância.

Para saber a distância média e longa de um arco, o mestre deve se basear na força máxima que pode ser aplicada no arco. Esse valor será os valores de alcance máximo do arco. Por exemplo, um arco cuja força máxima é 4. Ele tem distância média de 0 até 35 metros e distância longa de 35 até 135 metros. Então qualquer pessoa com força 4 ou maior consegue atirar nessas duas distâncias. Na descrição de cada arco tem os valores de sua distância média e longa.

Esses valores ditos acima são geralmente utilizados para alvos estáticos, então existem alguns detalhes que devemos falar para englobar uma situação de combate real. O alcance médio de um arqueiro é duas vezes sua percepção em metros, até o limite do arco. Ou seja, se um arqueiro tem percepção 10, sua distância média é 20 metros, mesmo que seu arco permita que sua distância média seja de 50 metros. O usuário pode aumentar essa distância se concentrando em batalha. Cada turno mirando no alvo aumenta essa distância em concentração metros (até o máximo da distância média que o arco pode suportar). O mestre também pode fazer com que a distância média seja sempre a distância média do arco, quando usado com a força máxima que o arco pode suportar. Isso quem vai definir é o mestre. Quando o usuário não tem a força máxima do arco, o mestre pode diminuir o alcance da distância média. O mestre pode alterar esses valores como bem desejar de acordo com sua necessidade de realismo/fluidez no jogo.

Vale lembrar também que mesmo que a distância longa do arco seja muito grande (200 metros por exemplo), fica difícil atirar com precisão nessa distância simplesmente devido ao fato do arqueiro não conseguir enxergar tão longe. Geralmente arcos assim são usados em guerra, dando tiros aleatórios em tropas a distâncias grandes.

Alguns arcos também tem uma redução no acerto devido ao seu dano elevado. Quanto maior a força aplicada, maior a distância e dano da flecha, porém fica mais difícil controlar o tiro nessas situações. Cada arco tem seu detalhe especial e é voltado para uma situação. Arcos menores são bons para batalhas a média e curta distância, pois são fáceis de usar. Arcos longos são mais usados em posições fixa para defesa de território.

Os arcos perdem muito pouco PR quando utilizados, sendo o consumo de PR evidenciado devido a fatores externos (água, tempo, etc). Arcos devem ser utilizados com ambas as mãos, porém consomem pouco PF. Cada ponto em especialização em arco reduz em 1 o requerimento de força mínima para se usar um arco.

O dano total de um tiro usando arco e flecha é a soma do dano do arco e da flecha. A maioria das

flechas pode ser usada independente do arco. Flechas geralmente tem dano automático grande, e pode se quebrar de acordo com a jogada de defesa do alvo. Por exemplo, uma flecha pode quebrar-se quando atirada em alguém com uma defesa automática maior do que o dano da flecha. O mestre também pode estabelecer uma porcentagem de chance da flecha quebrar. Algumas flechas são usadas para ataques contra armadura (tem dano normal maior que o normal), outras são usadas para combate próximo (têm a ponta mais pesada). O mestre tem liberdade para trabalhar esses fatores na hora de criar uma flecha. O dano de uma flecha geralmente não é alto.

Arcos:

- Arco Simples = Dano Máximo 4, Alcance Máximo(Médio = 35m, Longo = 135m), PR 30, Custo 4 de jade.
- Arco Longo = Dano Máximo 6, Alcance Máximo(Médio = 45m, Longo = 180m), PR 30, Custo 8 de jade.
- Arco De Guerra = Dano Máximo 8, Alcance Máximo(Médio = 55m, Longo = 230m), -1 acerto, Mínimo de Força = 6, PR 30, Custo 1 PO.
- Arco Élfico Simples = Dano Máximo 5, Alcance Máximo(Médio = 35m, Longo = 135m), +2 acerto, PR 30, Custo 8 de jade.
- Arco Longo Saravak = Dano Máximo 10, Alcance Máximo (Médio = 70m, Longo = 360m), -2 acerto, Mínimo de Força = 8, PR 30, Custo 2 PO.
- Arco Composto Tatsunamei = Dano Máximo 5, Alcance Máximo(Médio = 35m, Longo = 135m), bônus de /2 no dano final, PR 30, Custo 3 PO.
- Arco Curto Gorion = Dano Máximo 4, Alcance Máximo(Médio = 35m, Longo = 135m), bônus de +1 no dano final, +1 acerto, PR 30, Custo 1 PO.

- Arco Longo Composto Globok = Dano Máximo 6, Alcance Máximo(Médio = 45m, Longo = 180m), bônus de /4 no dano final, PR 30, Custo 5 PO.

Flechas

- Flecha Simples de Madeira = Dano +2, 10 por 5 ponto de prata.
- Flecha Bodkin Curta = Dano 2+2, ignora 2 pontos de defesa do tipo automático da armadura do alvo, 3 por 2 ponto de jade.
- Flecha Bodkin Longa = Dano +4, ignora 4 pontos de defesa do tipo automático da armadura do alvo, 3 por 4 ponto de jade.
- Barbed Broadhead Simples = Dano 3+3, 5 por 3 ponto de jade.

3.6.7 Esmagador

Um esmagador simples usa como principio a capacidade da arma em esmagar objetos. Têm alto dano normal, são facilmente encontradas, e tem uma boa quantidade de PR. O consumo de PF varia de acordo com o tamanho do esmagador, pois uma maior força será usada para esmagadores simples maiores. Provavelmente é o tipo de arma mais usado desde a antiguidade, levando em consideração que qualquer pedaço de pau pode ser usado como um esmagador. Alguns tipos de esmagadores, conhecidos como esmagadores compostos, são versões melhoradas de um esmagador simples (um machado que é uma versao melhorada de um martelo por exemplo). Um mangual é considerado um esmagador composto.

- Tonfa = Dano /3, PR 80, +3 aparar. Custo 3 de jade.
- Porrete = Dano /5, PR 80, +2 aparar, +2 agarrar. Custo 6 de jade.

- Takapi = Dano /4+1, PR 60, Custo 6 de jade.
- Maça = Dano /6, PR 90, Cada ataque bem sucedido retira 5 PR mais bônus de força da armadura/escudo. Custo 3 PO.
- Kanabo = Dano /6+1, PR 80, Custo 2 PO.

3.6.8 Esmagador Grande

- Martelo de Guerra = Dano /8, +2 Aparar, PR100, Min força 6 com 2 mãos, -1 esquiva. Custo 4 PO.
- Kanabo Grande = Dano /10+2, PR 90, Min força 7 com 2 mãos, -2 esquiva, Custo 4 PO.
- Goremaul de Jade Reforçado (obra-prima) = Dano /14+2, +2 aparar, -2 Agilidade, Min força 8 com 2 mãos, Cada ataque bem sucedido retira 6 PR mais bônus de força da armadura/escudo, PR 100, Custo 18 PO.

3.6.9 Arma de Fogo Leve

Armas de fogo leve estão entre as armas mais usadas no mundo. Relativamente baratas em comparação com as outras armas, podem causar um grande dano se usado por um expert. Geralmente são armas não-autômatica e de cadência de tiro baixa, mas devido a sua leveza podem ser usadas em ambas as mãos. Não podem ser usadas para aparar armas. Seu alcance atinge até 50 metros.

- Bereta = Dano 8, Cadência de Tiro 1, PR 20, Custo 8 PO.
- M1911 = Dano 8, Acerto +2, Cadência de Tiro 2 manual, PR 20, Custo 10 PO.
- Desert Eagle Dano = 11, Acerto -2, PR 25, Custo 11 PO.

A maioria das armas leves aceita balas de calibre 2+2 (custo de 8 PJ por caixa), +4(custo de 2 PO por caixa), 6+2 (custo de 3 PO por caixa). O calibre da bala especifica o dano causado pela mesma. Cada caixa vêm com geralmente 6 balas.

3.6.10 Arma de Fogo Média

Mais caras do que as armas de fogo, têm um poder de destruição maior, seja pela poder do calibre ou pela cadência de tiro elevada. A maioria das armas de fogo média devem ser usadas com ambas as mãos. Algumas requerem um maior nível de gunsmith para que seus PR sejam reparados. O seu alcance pode variar até 500 metros, dependendo do tipo da arma. Vale apenas observar que o dano de muitas armas automáticas não é o dano de 1 so tiro, mas sim de uma sequencia de tiros. Mesmo assim, cada ataque deve ser considerado, para termo de sistema, como 1 tiro separado, assim como o gasto daquela "bala".

1. Sniper Rifle = Dano +8, Acerto +4, Alcance entre 20m e 500m, Calibre + 7, Cadência de Tiro 1, Custo de 15 PO, 1 PO por bala, PR30.
2. Shotgun = Dano 12, Acerto -2, Alcance até 10m e alvos próximos, Calibre +4, Custo de 10 PO, 4 PJ por bala, PR30.
3. AK-47 = Dano 8+2, Acerto -2, Cadência de Tiro 3 Auto, Calibre 2+4, Custo 12 PO, Custo de 2 PO por caixa da bala, PR30.

Vale lembrar que o mostrado aqui para as balas é apenas um padrao. Então não seria surpresa um jogador poder encontrar uma bala com dano 4+6 para a arma AK-47.

3.6.11 Arma de Fogo Pesada

Armas raramente encontradas, tem munição limitada e preço elevado. São extremamente perigosas e de difícil mauseio.

1. RPG-7V = Dano /10, Alcance entre 50m e 100m, Calibre /10+15, Cadência de Tiro 1, Custo de 10 PO, 3 PO por bala, PR30.
2. Rail Gun = Dano +22, dano elétrico. Acerto +2, Alcance até 100m, Calibre feito de balas especiais, 1 turno para concentrar. Custo de 20 PO. PR50. A rail gun é uma arma que descarrega uma corrente elétrica no alvo. Cada tiro consome um pouco de sua bateria, de forma que a bateria deve ser trocada por uma nova sempre que for descarregada. Em termo de sistema, cada tiro custa 4 PJ.

3.6.12 Manopla

Manopla é um equipamento que pode ser usado para reduzir o dano ou para aparar ataques, servindo como um escudo pequeno. A absorção da manopla não acumulada com outras armaduras (média e pesada) que o personagem esteja usando, podendo em alguns casos aumentar um pouco a absorção da armadura como um todo. A grande vantagem da manopla em relação ao escudo e armadura, é que o seu consumo de PF é muito baixo. Os PR máximos e mínimos de uma manopla são a metade dos considerados normais para uma armadura.

- Bracelete Samurai = +2 Aparar, /2 Absorção, PR 60, Custo 4 de jade. Se usado com armadura concede cobertura +1.
- Manopla de Espinhos = +3 Aparar, PR50. Custo 5 de jade.

3.6.13 Armadura Leve

Qualquer personagem pode usar uma armadura leve sem nenhuma restrição. Geralmente sua área de proteção é restrita a algumas partes do corpo, fazendo assim com que o atributo cobertura desse tipo de armadura não ultrapasse 3. A faixa de PR de uma armadura leve é igual a usada em armas, ou seja, de 30 a 80.

- Colete Simples = Absorção /3, PR 40, Custo 2 de jade.
- Cota de Couro = Absorção /2+2, PR 50, Custo 1 PO.
- Kimono Reforçado = Absorção /4, PR 70, Custo 1 PO.
- Armadura Romana = Absorção /2+4, PR 50, cobertura 2, Custo 7 PO.
- Cota élfica de mythril = Absorção +8, PR 60, Custo 13 PO.

3.6.14 Armadura Média

Facilmente encontradas, protegem boa parte do corpo. Aqueles que não estão acostumados com esse tipo de equipamento tem dificuldade na locomoção e movimento de membros. A cobertura máxima desse tipo de armadura é 6. A redução máxima em um atributo é igual a 3. Geralmente não apresentam requisito de força para seu uso.

1. Armadura de Ferro = Absorção /4+2, PR 80, Custo 3 PO.
2. Armadura de Mitril = Absorção /2+8, PR 50, cobertura 1. Custo 11 PO.
3. Armadura Samurai = Absorção /5+5, PR 60, cobertura 1. Custo 6 PO.
4. Armadura Jade Escuro = Absorção /8+2, PR 100, cobertura 2. Custo 7 PO.
5. Colete Tatsunomei = Absorção +8, PR 30, Custo 6 PO.
6. Armadura Média Obra-Prima Anã = Absorção +12, PR 100, cobertura 4, -2 esquiva. Custo 20 PO.

3.6.15 Armadura Pesada

Armaduras pesadas sempre concedem penalidades no movimento do usuário, porém cobrem uma área de proteção geralmente maior que 90% do corpo do usuário, fazendo assim com que a cobertura natural dessa armadura (sem contar os pontos de distribuição de equipamento) seja igual ao maior redutor em um atributo. Mover-se com esse tipo de equipamento pesado consome uma quantidade considerável de PF.

1. Armadura Completa = Absorção /8+4, PR 100, -3 esquiva, -3 Dex, cobertura extra 3 (6 no total), Min força 6. Custo 8 PO.
2. Armadura Pesada de Veridiun Vermelho = Absorção /8+8, -4 esquiva, Min força 8, -4 Dex, PR 100. Custo 13 PO.
3. Colete Tatsunomei Anti Explosão = Absorção +13, -4 esquiva, -2 Dex, PR 40. Custo 13 PO.
4. Armadura De Couro de Dragão (obra-prima) = Absorção /15+8, Min força 10, -5 esquiva, -2 Dex, PR 120, cobertura extra 2 (7 no total). Custo 18 PO.

3.6.16 Foices Pequenas

Essas armas são adaptações de instrumentos usados na agricultura. De fácil criação, podem ser fatais se usadas contra oponentes desprotegidos. Devido ao seu formato curvo, podem ser usadas para aparar algumas armas.

1. Foices Simples = Dano 5+1, PR 50, +1 aparar. Custo 8 de jade.
2. Foices Gorion = Dano 5+3, PR 60, +2 aparar. Custo 5 PO .
3. Makraka = Dano 8+1, PR 70, +1 aparar. Custo 4 PO.

3.6.17 Foice Longa

As armas da categoria foice longa também são conhecidas como gadanhas. São fatais a distâncias médias, recebendo um bônus no acerto e em aparar devido ao seu formato.

- Gadanha Simples = Dano +5, PR 30, +2 acerto, -2 esquiva, Custo 1 PO, Min força 5 com 2 mãos.
- Foice Longa de Cobre Negro = Dano 4+4, PR 50, +4 aparar, +2 acerto, -3 esquiva, Custo 7 PO, Min força 7 com 2 mãos.

3.6.18 Escudo

Escudo são excelentes equipamentos de proteção, uma vez que eles podem aparar ataques com mais facilidade que uma arma comum. Podem ser usados para aparar projéteis. Geralmente concedem bônus no teste de aparar (bônus esse variante de acordo com o tamanho do escudo) e no teste para resistir a força do oponente (bônus esse variante a resistência do escudo).

1. Escudo de Madeira = Tamanho (+1 aparar). PR30. Custo 1 de jade.
2. Escudo do Guerreiro = Tamanho (+3 aparar), Resistência (+3). PR70. Custo 4 PO.
3. Escudo Nobre = Tamanho (+4 aparar), Resistência (+2). PR80. Custo 5 PO.
4. Escudo Pesado Anão = Tamanho (+5 aparar), Resistência (+4), - 2 Esquiva, -1 Destreza. PR100. Custo 8 PO.

3.6.19 Zarabatana

São armas de simples, leves e facilmente camufladas. Devido a esses fatores seu dano não é tão elevado. A periculosidade dessa arma concentra-se na natureza do projétil usado, esse sendo muitas

vezes venenoso. Geralmente atiram apenas um projétil por vez. O que diferencia uma zarabatana da outra é sua quantidade de PR e alguns bônus que podem ser concedidos na destreza para acerto. Como é uma arma de sopro, geralmente a força usada serve apenas para mover o projétil até seu alvo. Abaixo seguem algumas sugestões de projéteis que podem ser usados com a zarabatana. Alguns desses projéteis somente tem efeito caso acertem a pele do alvo, ou seja, o mestre pode incluir uma penalidade no acerto devido a cobertura da armadura que o alvo esteja usando.

1. Dardo Venenoso = Causa Veneno (2) se o alvo não passar em um teste de resistência DF 15. 3 por 2 pontos de jade.
2. Dardo Tapu = Causa Veneno (3) se o alvo não passar em um teste de resistência DF 20. 4 Pontos de Jade.
3. Dardo Enfraquecedor = O alvo recebe um redutor na força de 4 se não passar em um teste de resistência DF 15. 3 Pontos de jade.
4. Dardo Ácido = Dano +5. Ignora armadura. 2 pontos de jade por dardo.

3.6.20 Arremesso

Personagens com a perícia bélica arremesso podem arremessar armas ou dardos com a força de suas mãos. O dano é igual ao bônus de sua força mais o dano do projétil. Para distâncias maiores/menores o mestre pode conceder penalidades/bônus para o dano causado. Qualquer personagem que tenha aprendido uma perícia bélica pode arremessar aquela arma como se tivesse a perícia arremesso. Porém, sem usar bônus de especialização. Por exemplo, se um personagem tem a perícia bélica espada média, ele pode arremessar sua espada média sem precisar ter comprado arremesso.

3.6.21 KusariGama

Arma exótica criada pelos omayushas. Consiste de uma foice pequena anexada à uma corrente, com um peso extra no final desta. Podem ser usada de dois modos, de perto (usando a foice) ou a distância (usando a corrente).

1. KusariGama (Essa arma pode ser usada de dois modos, usando a pequena foice para atacar ou a bola de ferro). Modo Foice = Dano +4, Aparar +2. Modo Bola de Ferro = Dano /6, Acerto +4, Agarrar +4, Alcance de 2 até 6 metros. Nessa distância a arma é considerada um projétil e recebe os bônus de acerto e agarrar. PR 50. 5 PO.
2. HatariGama (Essa arma pode ser usada de dois modos, usando a pequena foice para atacar ou a estrela de ferro). Modo Foice = Dano /6, Aparar +3. Modo Estrela de Ferro = Dano +6, Acerto +2, Agarrar +2, Alcance de 2 até 6 metros. Nessa distância a arma é considerada um projétil e recebe os bônus de acerto e agarrar. PR 50. 5 PO.

3.6.22 Bastão Curto Composto

As armas enquadradas na categoria de bastão curto composto são todas as armas de porte pequeno e médio ligadas por uma corrente, como por exemplo Nunchaku, martelo meteoro, etc. Apesar de não terem um dano elevado, são facilmente transportadas e consomem pouco PF durante a luta. Além disso, podem ser usadas para defender armas de porte médio de modo mais seguro. Algumas podem ser usadas como bastões pequenos.

1. Nunchaku = Dano /4, PR 60, +2 Destreza. Se usado com 1 mão a arma perde o bônus em destreza. Custo 8 de jade.

3.6.23 Lutar Desarmado

Poucas armas são usadas para atribuir bônus a perícia bélica lutar desarmado. Armas que se enquadram nessa categoria são soqueiras e luvas.

- Soco Inglês = Dano /2, PR 30. Custo 2 Pontos Jade.
- Bracelete de Espinhos = Dano +1, PR 50, +2 aparar. Custo 3 PO.

3.6.24 Chicote

O chicote é uma arma que não é considerada uma arma de ataque a distância, mas pode realizar ataques a distâncias maiores que uma arma branca normal. Também tem bônus para agarrar. Algumas podem causar dano extra, como dano por eletricidade ou veneno por exemplo.

1. Chicote = Dano /4, PR 40, +2 Destreza. Custo 2 de jade.
2. Chicote de Prata = Dano /4+2, PR 50, +1 Destreza. Custo 4 PO.
3. Chicote Tatsunomei = Dano /8, PR 30, +2 Destreza. O dano dessa arma ignora armadura, mas o usuário não usa a força para cálculo de dano. So o alvo aparar, também leva o dano. Custo 10 PO.

3.6.25 Bestas

Bestas são armas feitas com a capacidade de arremessar projéteis sem a necessidade de força do usuário. Geralmente são mais caras e de manutenção mais complexa do que arcos. Bestas pequenas podem ser usadas com uma mão, enquanto bestas médias só podem ser usadas com uma mão caso a força do usuário seja alta. A dano da besta não é somado com a força do usuário. O dano final de uma besta é seu dano base mais o dano do projétil acoplado à besta. O alcance da besta geralmente

é menor do que um arco, porém o mestre pode usar a mesma logica de alcance médio e longo usada em arco para bestas. Os dados de munição para bestas podem ser os mesmos das flechas usadas para arcos, porém uma flecha de besta não pode ser usada em um arco.

- Besta Simples = Dano /5, Alcance Máximo(Médio = 15m, Longo = 35m), PR 30, Custo 2 PO.
- Besta do Caçador = Dano /3+2, +1 Acerto, Alcance Máximo(Médio = 10m, Longo = 25m), PR 30, Custo 5 PO.
- Besta Mata Urso = Dano /10 , Alcance Máximo(Médio = 15m, Longo = 25m), -3 acerto, Força acima de 8 pode usar com 1 mão, PR 30, Custo 7 PO.

3.7 Artefatos Mágicos

3.7.1 Natureza

Alguns materiais são capazes de emanar energia mágica, alterando assim a propriedade da materia ao seu redor. Essa alteração pode ser algo útil ou perigoso para todos aqueles em volta do material. O nível de segurança de um material mágico é determinado pela sua natureza e também pela forma como ele é tratado. Por exemplo, exposição continua a materiais mágicos pode causar doenças físicas e até mentais. Alguns animais expostos a determinados materiais podem se tornar bestas violentas e perigosas. Podemos fazer uma analogia de um material mágico com algum material radiativo. Da mesma forma, equipamentos construídos com esses materiais mágicos tem sua propriedade alterada. Por exemplo, fisicamente falando é impossível uma espada de madeira cortar uma parede de ferro. Porém, se essa mesma espada de madeira tiver sido construída com algum material mágico (uma madeira mágica por exemplo), essa espada de madeira mágica pode cortar a parede. Equipamentos construídos com material mágico são chamados de artefatos mágicos.

3.7.2 Slots

O slot é uma propriedade de uma arma mágica que diz a sua capacidade de equilíbrio com outros itens mágicos. Quanto maior o slot de uma arma, maior é o número de artefatos mágicos que podem "conviver" com aquela arma.

A energia mágica emanada por um artefato não é tao intensa quanto a materia prima encontrada na natureza. Isso ocorre devido ao fato de, no momento da sua criação, o material é lapidado de forma a emenar a energia mágica de forma mais harmoniosa. Porém, mesmo mais seguro que um material magico bruto, um artefato mágico ainda pode apresentar problemas em relação a sua emanção de energia mágica. Se a energia mágica emanada por vários artefatos entrar em ressonância, uma reação mágica perigosa acontece, como por exemplo, a explosão dos artefatos.

Devido a esse fator, um personagem deve carregar um número máximo de itens mágicos. O mesmo acontece com as poções mágicas, como explicado anteriormente. O limite de armas que um personagem pode carregar é igual ao menor slot de uma arma que ele esteja carregando. Por exemplo, se um personagem tem 3 artefatos com slots 8, 6 e 2, respectivamente, ele deve escolher somente 2 artefatos para poder usar.

O usuário pode gastar 2 PM para "desligar" um artefato mágico. Dessa forma ele pode carregar consigo esse artefato porém sem usufruir de seus poderes. Esse dura alguns minutos, e não pode ser feito instantâneamente. Ele pode ligar o mesmo artefato sem custo de PM extra, gastando alguns minutos concentrado-se.

Artefatos mágicos com slots "nulos" são raros ou muito fracos, pois eles conseguem conviver com qualquer outro tipo de equipamento mágico.

3.7.3 Pr dos Artefatos

O consumo de PR de artefatos mágico ocorre de mesma forma que equipamentos mundanos. A diferença é que boa parte dos artefatos mágicos não é exposta a perda de PR. Por exemplo, se uma

armadura recebe um bônus devido a uma pedra mágica acoplada à ela, quando a armadura recebe dano quem perde PR é a armadura e não a pedra mágica. Mas vale notar que um item mágico não é indestrutível. O mestre deve levar em consideração esses fatores durante a campanha.

3.7.4 Acumulo de Bônus

Não pode existir acumulo de bônus em artefatos mágicos, ou seja, se determinado personagem usa 2 artefatos que concedam bônus para 1 atributo em comum, apenas o maior é considerado.

3.7.5 Exemplos

- **Acessório Mágico** = Um acessório mágico consiste de qualquer acessório (anel, brinco, luva, etc) capaz de conceder bônus em um atributo. Esse bônus é igual a 3 pontos em um atributo. Ou seja, um anel mágico da força, faz com que o usuário aumente sua força em 3 enquanto estiver usando o artefato. Esse bônus aumenta também atributo geral, porém o bônus do atributo continua o mesmo. Esse bônus também pode ser convertido em PF (4 pontos), PM ou PV (6 pontos). O slot de um acessório mágico desse nível é igual a 3. O seu custo varia de 7 até 10 PO em uma loja de itens mágicos.
- **Sigil do Carvalho** = O sigil do carvalho é um símbolo mágico escrito com tinta mágica. Qualquer equipamento que tenha o sigil do carvalho tem sua quantidade de PR aumentada em 100. Slot 4. Custo de 5 a 7 PO.
- **Espada Mágica** = Espadas desse tipo não possuem a lâmina, sendo esta feita de energia mágica. O usuário gasta 4 PM para "ligar" a lâmina de energia, que tem duração em minutos igual a sabedoria do usuário. Quanto maior for a concentração do usuário, mais bela e harmiosa é a lâmina. Qualquer ataque realizado por essa arma não pode ser aparado ou impedido por qualquer meio físico. O dano final é igual ao bônus de inteligência ou sabedoria (a es-

colha do atributo é feita pelo forjador da arma) do usuário + 6, ou seja, não tem influência da força do usuário ou outros bônus relacionado, como especialização ou habilidades. Além disso o oponente deve jogar espírito para reduzir o dano, uma vez que a arma causa dano de toque. Arma de slot 3. Custo de 10 a 13 PO.

- Capa de Proteção Mágica = Essa capa concede 6 de bônus contra ataques de dano mágico. Slot 3. Custo de 7 a 10 PO.
- Pedra de Proteção = Essa pedra concede +6 de bônus contra ataques de dano físico. Slot 3. Custo de 10 a 14 PO.
- Firane gun, Terrato shot gun = sabedoria + 6 firane, dano magico toque, o cara joga dex para acertar contra esquiva. Projétil carregado com PM. 4 projeteis, 8 PM. 8 a 12 PO. Tem que ter a pericia respectiva para poder usar a arma.
- Twilight Armour = Absorção /5+7. PR 50. Além disso concede 4 de defesa mágica para o usuário. O usuário pode gastar reflexivamente 1 PM para receber +1 de defesa mágica por e ataque, até o máximo de 4. Slot 3. Custo de 13 a 16 PO.
- Earth Protection = Absorção /8, +4PF, Slot 4, PR100 preco de 8 ate 10 PO.

para melhorar;criar item magico flexivel.

pode usar as mesmas regras de forjar normalmente usadas, porem, poucas diferencas. cada ponto de atributo vale 2 PO. cada ponto aumenta 3 a DF basica. Df basica igual a 20. -1df basica igual a 3 pj.

os item embutidos podem dar poderes extras free de acordo com sua natureza. maior desvantagen de um item magico embutido eh q se a armadura quebrar o item tb quebra. alem disso, voce pode querer apenas uma caracteristica de um item embutido, e nao ele todo por exemplo, um martelo que de sabedoria. um mago q nao use um martelo nunca vai querer.

melhorar um item magico eh mais caro q o normal pq tem q usar item magico, entao um embutido pode ser um problema.