

ITENS CONSUMÍVEIS

Um bom aventureiro sempre leva pelo menos quatro itens na alforje: uma poção, outra poção, mais uma poção e, finalmente, uma poção.

Embora não possuam a mesma longevidade de outros itens mágicos, os itens consumíveis são essenciais para a sobrevivência de um grupo de aventureiros. Quer eles mantenham as poções de cura distribuídas igualmente entre si, guardem um suprimento de elixires ampliadores de ataque ou carreguem um estoque de reagentes letais, todas são precauções excelentes contra os perigos inerentes da exploração de masmorras.

Esta seção é dividida em quatro subseções. Inicialmente temos as poções e elixires, com o poder de influenciar um personagem por um curto período de tempo. Em seguida vêm os amoladores, que fornecem bônus nos ataques com armas. A terceira categoria inclui uma miscelânea de itens que não são facilmente categorizáveis. Por último temos os reagentes, que fazem para outros tipos de ataque o que os amoladores fazem pelos poderes baseados em armas.

AMOLADORES

Usando uma ação mínima, um personagem pode usar um amolador mágico em qualquer arma de combate corpo a corpo ou à distância, sendo que essa aplicação destrói o amolador.

A utilização do amolador mágico conta como uma utilização diária de poder de item mágico. Se um segundo amolador for usado na mesma arma, ele remove os efeitos do amolador anterior.

AMOLADORES

Nvl	Nome	Preço (PO)
6	Amolador de Ampliação	75
7	Amolador Congelado	100
9	Amolador Peçonhento	160
10	Amolador Cáustico	200
10	Amolador da Combustão	200
10	Amolador Tempestuoso	200
11	Amolador de Ampliação	350
16	Amolador de Ampliação	1.800
17	Amolador Congelado	2.600
19	Amolador Peçonhento	4.200
20	Amolador Cáustico	5.000
20	Amolador da Combustão	5.000
20	Amolador Tempestuoso	5.000
21	Amolador de Ampliação	9.000
26	Amolador de Ampliação	45.000
27	Amolador Congelado	65.000
29	Amolador Peçonhento	105.000
30	Amolador Cáustico	125.000
30	Amolador da Combustão	125.000
30	Amolador Tempestuoso	125.000

Amolador de Ampliação

Nível 6+

Esta pedra rústica de amolar concede uma melhoria mágica temporária à sua arma.

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

Amolador

Poder (Consumível): Ação Mínima. O personagem deve encostar o amolador numa arma de combate corpo a corpo ou à distância que estiver segurando. A arma recebe +2 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano até o final do encontro. Isso não altera nem o dano adicional nem quaisquer outros efeitos especiais relacionados ao sucesso decisivo.

Nível 11: +3 de bônus de melhoria.

Nível 16: +4 de bônus de melhoria.

Nível 21: +5 de bônus de melhoria.

Nível 26: +6 de bônus de melhoria.



Amolador da Combustão

Nível 10+

Sua arma fica com um resíduo oleoso quando passada nesta pedra de amolar de obsidiana.

Nível 10	200 PO	Nível 30	125.000 PO
Nível 20	5.000 PO		

Amolador

Poder (Consumível): Ação Mínima. O personagem deve encostar o amolador numa arma de combate corpo a corpo ou à distância que estiver segurando. Até o final do encontro, qualquer criatura atingida por esta arma adquire vulnerabilidade 5 vs. flamejante contra o próximo ataque flamejante que sofrer.

Nível 20: Vulnerabilidade 10 vs. flamejante.

Nível 30: Vulnerabilidade 15 vs. flamejante.

REAGENTES

Os reagentes aprimoram a utilização de poderes diários ou por encontro de um determinado tipo e nível. Quando utilizado em conjunção com um poder de ataque, o efeito de um reagente normalmente se aplica apenas a um dos alvos atingidos. Apenas um reagente pode ser utilizado para aprimorar um determinado poder. O personagem deve estar segurando o reagente para utilizá-lo (o que pode exigir uma ação mínima para pegar o item). O reagente é consumido durante a ação do poder.

Cada reagente afeta poderes até um nível máximo especificado. Em alguns casos, pode-se usar versões mais concentradas ou refinadas de um reagente, aumentando o nível máximo do poder afetado. Estas versões estão listadas como tendo níveis mais elevados.

REAGENTES

Nvl	Nome	Preço (PO)
7	Estilha de Vidraço	100
7	Rosa do Deserto	100
8	Folha Brilhante	125
8	Trevo Negro	125
9	Bílis de Dragão Negro	160
9	Néctar do Terror	160
10	Gelo Fundamental	200
10	Rosa das Chamas	200
10	Trepadeira de Portais	200
14	Pérola da Caverna Negra	800
15	Lobeira Aterradora	1.000
15	Pó Mental	1.000
17	Estilha de Vidraço	2.600
17	Rosa do Deserto	2.600
18	Folha Brilhante	3.400
18	Trevo Negro	3.400
19	Bílis de Dragão Negro	4.200
19	Néctar do Terror	4.200
20	Gelo Fundamental	5.000
20	Rosa das Chamas	5.000
20	Trepadeira de Portais	5.000
24	Pérola da Caverna Negra	21.000
25	Lobeira Aterradora	25.000
25	Pó Mental	25.000
27	Estilha de Vidraço	65.000
27	Rosa do Deserto	65.000
28	Trevo Negro	85.000
29	Bílis de Dragão Negro	85.000
29	Folha Brilhante	105.000
29	Néctar do Terror	105.000
30	Gelo Fundamental	125.000
30	Rosa das Chamas	125.000
30	Trepadeira de Portais	125.000

Néctar do Terror

Nível 9+

Com este frasco contendo sangue de pixie, você consegue aterrorizar seus inimigos com mais eficácia.

Nível 9	160 PO	Nível 29	105.000 PO
Nível 19	4.200 PO		

Reagente

Poder (Consumível): Ação Livre. O personagem deve usar este reagente quando utiliza um poder de nível 5 ou inferior com a palavra-chave medo. Cada alvo do ataque sofre -2 de penalidade nos testes de resistência contra quaisquer efeitos que possam ser encerrados desta forma.

Nível 19: Poder de nível 15 ou inferior.

Nível 29: Poder de nível 25 ou inferior.

Rosa do Deserto

Nível 7+

Esta flor amarela, que cresce apenas em oásis remotos do deserto, ajuda a sustentar poderes arcanos e divinos.

Nível 7	100 PO	Nível 27	65.000 PO
Nível 17	2.600 PO		

Reagente

Poder (Consumível): Ação Livre. O personagem deve usar este reagente quando utiliza um poder arcano ou divino de nível 5 ou inferior. Ele não precisa usar uma ação para sustentar o poder na rodada seguinte (mais depois disso, sustentá-lo requer as ações apropriadas).

Nível 17: Poder de nível 15 ou inferior.

Nível 27: Poder de nível 25 ou inferior.

