

# ARTEFATOS

Os artefatos são itens mágicos únicos e com um nome, cuja criação ou existência não pode ser explicada pelas leis normais da magia. Diferentes dos itens mágicos comuns, os artefatos são parte da própria trama do mundo, um pedaço da história do universo.

Os artefatos possuem nível, mas não têm preço – eles não podem ser comprados ou criados e sua presença passageira garante que eles não terão um impacto de longo prazo na riqueza total de um personagem. Assim como acontece com os itens mágicos normais, o nível de um artefato mede a potência de suas propriedades e poderes, mas diferentes destes, os artefatos muitas vezes quebram as regras comuns sobre a utilização de itens mágicos.

Um artefato não pode ser criado, desencantado nem destruído por nenhum dos meios disponíveis para os demais itens mágicos. Na verdade, o acesso de um personagem a um artefato (e até mesmo a conservação de artefatos recuperados) está totalmente sob o seu controle. Um personagem pode sair numa missão para encontrar um artefato específico cuja existência é conhecida ou pressuposta, mas o personagem só encontrará essa relíquia quando Mestre autorizar.

Do mesmo modo, o personagem pode procurar por um método específico de destruir um artefato conhecido, caso esta destruição esteja de acordo com os objetivos de sua campanha. A destruição de um artefato deve exigir um esforço extraordinário – os artefatos normalmente são imunes a todas as formas de dano ou mutações indesejadas de sua forma – e cada artefato apresenta uma forma única de ser destruído. Por exemplo, você pode decidir que um personagem seria capaz de destruir o Olho de Vecna atirando-se (com o olho implantado no próprio crânio) dentro da Fenda de Pyradon, uma fenda flamejante nas profundezas do Caos Elemental. A Mão de Vecna, no entanto, poderia resistir a esse destino, exigindo que seu portador amputasse-a de seu próprio braço usando a espada de um deus morto cuja coroa de crânios adorna o topo da *Varinha de Orcus*.

## LIMITE DE USO DOS ARTEFATOS

Um artefato não conta como um item mágico quando ativa seu poder diário. Em outras palavras, a utilização do poder diário de um artefato não custa ao personagem sua utilização do poder diário de um item mágico, colocando-se fora deste limite.

## COMPORTAMENTO DOS ARTEFATOS

Os artefatos são conscientes – mesmo os pouco comunicativos – e possuem suas próprias motivações. Sob muitos aspectos, eles funcionam como PdMs. Um artefato coopera com o seu portador enquanto isso estiver de acordo com os seus objetivos e com a sua natureza.

A descrição de cada artefato contém uma listagem de objetivos e notas de interpretação para sua personalidade. Alguns deles são malevolentes e procuram corromper seus portadores, ao passo que outros podem influenciá-los a executarem grandes atos de heroísmo.

Sobretudo, o poder de um artefato muda de acordo com a sua atitude ou ligação com seu portador atual. Quando este executa ações de acordo com seus objetivos, um artefato se torna mais poderoso, mas caso o portador aja contra os desígnios do artefato, seu poder diminui. A mentalidade do artefato é medida por meio do valor de concordância.

## CONCORDÂNCIA

O valor de concordância de um artefato indica sua atitude em relação ao seu portador. A escala vai de 0 (enfurecido) a 20 (contente).

Quando um personagem toma posse de um artefato, ele começa com um valor de concordância igual a 5 (a raça, classe ou outras características do portador podem ajustar esse valor inicial). Diversas ações e eventos aumentam ou diminuem esse valor enquanto o personagem tiver o artefato. Quando o artefato estiver contente com as ações do seu portador, sua concordância sobe. Quando o portador agir de forma contrária aos desejos do artefato, sua concordância diminui.

O portador conhece os fatores que mudam essa concordância – é de total interesse do artefato expressar seus desejos e expectativas. Mas mantenha o valor de concordância em segredo, dizendo ao jogador apenas se os poderes ou propriedades do artefato mudaram. O valor exato para a mudança de atitude deve ser apenas de conhecimento do Mestre.

### CONCORDÂNCIA

Valor	Atitude do Artefato
16–20	Contente
12–15	Satisfeito
5–11	Normal
1–4	Insatisfeito
0 ou menos	Enfurecido

## SEGUINDO SEU RUMO

Seja qual for sua natureza, todos os artefatos partilham um traço comportamental em comum: em algum momento eles seguem seu próprio rumo. Quando um personagem adquire o *Machado dos Lordes Anões*, ele saberá instintivamente que, assim como aconteceu com todos os heróis e vilões que brandiram essa arma antes dele, sua posse deste artefato será temporária.

Todo artefato tem objetivos únicos. Quando um portador tiver avançado o objetivo do artefato ou provado ser um caso perdido, o artefato seguirá seu rumo. Durante alguns níveis, torne as intenções do artefato parte do enredo da sua história e de uma possível missão para os PdJs. Crie prováveis pontos de saída para esse artefato antes de permitir que um personagem tome posse dele.

## ARTEFATOS E A RPGA

Os artefatos não podem ser utilizados nos eventos da RPGA a menos que o evento permita a utilização de um. Se você obtiver o direito de usar um artefato num evento da RPGA, o artefato “segue seu rumo” no final da aventura; não é possível mantê-lo para um evento futuro.

Como regra geral, planeje a permanência de um artefato com um personagem por cerca de um a três níveis de jogo. Você pode abrir exceções, é claro, mas esse é um período adequado para permitir que um artefato específico atue em sua campanha.

Um artefato segue adiante quando o Mestre decidir. Uma missão particularmente poderosa pode ser um final grandioso para a presença do artefato – Onde precise ser sacrificado para a conclusão da missão ou o ato de derrotar o campeão maligno acabe com seu poder. É possível que o artefato decida que há tarefas mais importantes e é necessário em outro lugar. É claro que nem todos os pontos de saída são heroicos – um vilão poderia roubá-lo para seu próprio uso ou a maldade do artefato poderia incentivar os personagens a destruí-lo.

Quando um artefato decidir seguir seu rumo, ele o fará da maneira mais adequada de acordo com seus princípios, sua atitude atual e à história da campanha. Um artefato benevolente, como o *Machado dos Lordes Anões*, costuma escolher um momento tranquilo para desaparecer. Se sua atitude estiver positiva, ele aguarda até a próxima vez que seu portador subir de nível e se despede, desejando boa sorte ao personagem nas aventuras que estão por vir. Se a atitude estiver negativa, ele desaparecerá no final do encontro atual, deixando clara sua insatisfação com o portador durante a partida.

Um artefato malevolente como o *Olho de Vecna* não se importa em abandonar seu portador no momento mais inoportuno (como por exemplo, arrancando-se da órbita ocular do personagem durante um combate).

## COMPREENDENDO UM ARTEFATO

Mais do que qualquer outro item mágico, um artefato é parte do mundo – sua história se mescla na história, nas lendas do passado remoto e possivelmente de um futuro distante. Esse capítulo apresenta quatro exemplos de artefatos. Outros podem ser encontrados em suplementos e guias de campanha. Para compreender um artefato e colocá-lo no seu mundo, considere o seguinte.

**1: O que ele é, e o que quer?** Cada artefato tem personalidade e objetivos próprios. Você não precisa inventar uma história enorme, especialmente se for impossível dos personagens conhecerem todos os detalhes no decorrer do jogo. Porém, lembre-se de como o artefato se comunica e do que ele diz, tratando-o como um PdM com as mesmas peculiaridades e amplas possibilidades que os PdMs apresentam.

**2: Modificadores de concordância.** Cada artefato tem de um a três modificadores positivos de concordância e esta mesma quantia de modificadores negativos que se adaptam à personalidade e aos objetivos deste artefato. A concordância do artefato aumenta 1d10 quando o portador sobe de nível. Outros modificadores positivos podem incluir a execução de determinada missão em nome de um grupo ou indivíduo específico (uma religião ou outra organização, o herdeiro de uma linhagem específica ou similar) ou matar um tipo de inimigo específico. Os modificadores negativos poderiam se originar de qualquer comportamento que o artefato desaprove, recusar suas ordens ou apresentá-lo a alguém que pareça um portador melhor.

**3: Novos efeitos para cada atitude.** Os artefatos costumam ter propriedades e poderes que funcionam da mesma forma, independente do seu valor de concordância com o portador. Estes são comparáveis aos poderes de outros itens mágicos do nível do artefato – um bônus de melhoria similar (no caso de uma arma, armadura ou amuleto), e outros poderes e propriedades de acordo com os poderes do personagem.

Os maiores poderes do artefato são concedidos apenas a um portador em quem o artefato confie. Conforme a concordância entre os dois evolui, o artefato fica mais poderoso. Seus melhores poderes podem exceder até mesmo as habilidades mais potentes do personagem, embora o maior poder de um artefato nunca deva estar mais do que cinco níveis acima do nível do personagem.

Por outro lado, quando a atitude do artefato piora, ele fica menos poderoso. Seus poderes ou propriedades são reduzidos em potência, ele aplica penalidades que encorajam (ou desencorajam) determinados comportamentos, ou ele busca ativamente ferir seu portador ou seus aliados.

Um portador sempre pode usar os poderes padrão de um artefato (a menos que a descrição da atitude do item diga o contrário). Os poderes concedidos pela atitude de um artefato, todavia, só estarão disponíveis enquanto o artefato apresentar o valor de concordância adequado (ou superior).



# O MACHADO DOS LORDES ANÕES

O Machado é adequado para personagens de nível épico.

## O Machado dos Lordes Anões

Nível Épico

Uma das cinco ferramentas concedidas por Moradin aos primeiros anões, o Machado dos Lordes Anões surge em épocas de grandes crises – geralmente nas mãos de um campeão destinado a salvar o povo anão.

O Machado dos Lordes Anões é um machado grande trovejante +5 com as seguintes propriedades e poderes.

**Melhoria:** Jogadas de ataque e dano

**Decisivo:** +5d6 de dano, ou +5d10 de dano contra criaturas de tamanho Médio ou maior

**Propriedade:** Essa arma causa 2d10 de dano adicional contra criaturas de tamanho Médio ou maior.

**Propriedade:** É possível arremessar o Machado como se ele fosse uma arma pesada de arremesso (alcance 5/10). Assim como uma arma mágica de arremesso, ele retorna ao portador depois de ser arremessado.

**Propriedade:** O personagem é capaz de compreender o idioma dos anões e ler a escrita Davek.

**Poder (Diário + Cura, Divina):** Ação Padrão. O personagem pode usar *abrigo contra a morte* (paladino 16).

**Poder (Diário):** Ação Livre. O personagem pode usar este poder quando atinge um inimigo com o Machado. O alvo fica derrubado. O espaço do inimigo e todos os quadrados a até 2 quadrados dele explodem, tornando-se terreno acidentado até o final do encontro. O personagem e seus aliados podem se mover nessa área como se ela fosse terreno comum.

## OBJETIVOS DO MACHADO DOS LORDES ANÕES

- ◆ Ajudar os anões a prosperarem, mantendo as tradições ancestrais desse povo.
- ◆ Trazer aos goblins e (especialmente) aos gigantes a morte que eles tanto merecem.
- ◆ Se tornar uma inspiração para pessoas honradas em toda parte.

## INTERPRETANDO O MACHADO DOS LORDES ANÕES

O Machado dos Lordes Anões é taciturno – mesmo para os padrões das armas conscientes nas brumas da história antiga. Ele se comunica por meio de ordens grosseiras que apenas o seu portador é capaz de ouvir. Ele urge seu portador a combater qualquer gigante que encontrar e fica muito mal-humorado quando lhe é negada essa honra.

### CONCORDÂNCIA

Valor inicial	5
O portador sobe de nível	+1d10
O portador é um anão	+2
O portador completa uma missão em nome de líderes anões	+1
O Portador mata um gigante (máximo 1/dia)	+1
O portador ou seu aliado ataca um anão (máx. 1/encontro)	-2
O portador desobedece a uma diretriz de líderes anões	-2

## CONTENTE (16-20)

“Milhares de ancestrais anões guiam o caminho dessa lâmina. Eu sou apenas um numa linhagem contumaz de campeões”.

O Machado está claramente em sintonia com o seu portador nesse ponto e juntos eles fazem tudo o que for desejado pelos anões.

O bônus de melhoria do Machado aumenta para +6.

**Decisivo:** +6d6 de dano, ou +6d10 de dano contra criaturas de tamanho Médio ou maior.

**Propriedade:** Essa arma causa 3d10 de dano adicional contra criaturas de tamanho Médio ou maior.

**Poder (Diário):** Ação Mínima. O portador pode convocar a *aura do trovão* (aura 1) que persiste até o começo do seu próximo turno. Qualquer inimigo que começar seu turno dentro da aura sofre 15 de dano trovejante e fica derrubado.

**Especial:** Um exarca ou anjo a serviço de Moradin pode surgir de dentro do Machado para oferecer orientações proféticas ou enviá-lo numa missão. Ele não lutará pelo portador.

## SATISFEITO (12-15)

“Acovardem-se, gigantes! Esse Machado já derramou o sangue dos seus ancestrais selvagens”.

O portador se provou ser um representante digno dos anões e o Machado estará com ele enquanto seus atos forem dignos de confiança.

**Poder (Diário + Cura):** Ação Mínima. O personagem recupera pontos de vida como se tivesse gastado um pulso de cura.

## NORMAL (5-11)

“O Machado pede a minha fidelidade aos anões”.

O Machado está soturno e cauteloso com seu novo portador até que ele prove seu valor e dedicação.

## INSATISFEITO (1-4)

“Estou desapontando o Machado – e os Anões”.

O portador está combatendo os anões ou desobedecendo a seus líderes legítimos e o Machado não está contente. Se o portador não mudar sua postura, o Machado o abandonará em breve.

**Especial:** O portador sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque e de dano contra qualquer criatura que não seja um goblin ou gigante. Essa penalidade se aplica mesmo que o personagem só esteja segurando o Machado.

## ENFURECIDO (0 OU MENOS)

“Eu fracassei – o Machado não está contente”.

O portador não está atingindo as expectativas do Machado, eles não permanecerão juntos por muito tempo.

O bônus de melhoria do Machado diminui para +4.

**Decisivo:** +4d6 de dano, ou +4d10 de dano contra criaturas de tamanho Médio ou maior.

**Propriedade:** Essa arma causa 2d10 de dano adicional contra criaturas de tamanho Médio ou maior.

**Especial:** O portador sofre -5 de penalidade nas jogadas de ataque e de dano contra qualquer criatura que não seja um goblin ou gigante. Essa penalidade se aplica mesmo que o personagem só esteja segurando o Machado.

## SEGUINDO SEU RUMO

“O Machado me diz que ele é necessário em outro lugar agora.”

O Machado deseja ir para um lugar onde seja útil e num determinado ponto saberá que é mais necessário em outras mãos. Quando o personagem subir de nível, o Machado desaparecerá, sua consciência e todas as outras habilidades viajarão para outras terras, em busca de outro herói. Se o Machado estiver pelo menos satisfeito, ele deixará para trás um machado grande trovejante +6 “comum” para o campeão brandir em seu lugar.