
Ferreiros

Estas são expansões das regras do GURPS Campaigns para a criação de itens (armas e armaduras) pelas mãos de PCs e NPCs. Elas foram criadas com um ambiente de fantasia medieval em mente.

Efeitos canônicos da qualidade:

Armas de Boa qualidade causam +1 no dano e custam 4 vezes mais se forem espadas, 3 vezes mais se causarem apenas dano crushing / impaling (maças, lanças e martelos), e 10 vezes mais para outras armas (machados, alabardas) (Regras pC274).

Armas de longo alcance de Boa qualidade tem 20% a mais em seu alcance 1/2D e máximo, e custam 4 vezes mais.

Uma arma de boa qualidade é feita com “Armeiro” a -4 no NH.

Armas de Muito Boa qualidade causam +2 no dano e custam 20 vezes mais. Elas são feitas com a perícia “Armeiro” a -8.

Armaduras de boa qualidade possuem uma resistência a dano 1 ponto maior e pesam 25% a menos. Elas custam 5 vezes mais e são feitas com “ferreiro” a -4. Armaduras de muito boa qualidade tem uma resistência a dano 2 pontos maior e pesam 25% a menos, OU pesam 50% a menos e tem uma resistência a dano 1 ponto maior. Elas são feitas com a perícia “ferreiro” a -8.

Escudos de boa qualidade tem +1 na RD e +10 no HP. Escudos NÃO aumentam a DB com qualidade. Escudos de qualidade muito boa tem +2 no RD e +20 no HP. Os mesmos redutores em perícias (-4, -8) e multiplicadores de custo (x4, x20) se aplicam na criação de escudos de qualidade boa ou muito boa.

O redutor para criação de um item de qualidade boa ou muito boa não influencia o cálculo dos pontos de qualidade que podem ser gastos no item (veja adiante).

Materiais:

A princípio, a perícia “armeiro” e “ferreiro” permitem a criação de materiais feitos de ferro. Ferro é o material “default” usado em todas as atividades de forja. Porém, outros materiais podem ser usados, de maior ou menor qualidade. Para tanto, o personagem deve possuir uma perícia “ferreiro” específica para cada material, em nível 15+ (ou gastando um ponto, o que custar mais). Assim, para criar uma armadura de Adamantium, por exemplo, o personagem deve possuir a perícia ferreiro (Adamantium) em nível 15+ (ou gastando um ponto, o que custar mais), e a perícia ferreiro (Armaduras) em qualquer nível. O rolamento da criação do item será o de sua perícia ferreiro (Armaduras).

Caso o personagem não possua habilidade com o material em questão, ele estará sujeito a um redutor em seu rolamento igual a 5.

Tempo para Criação:

Uma arma branca leva, para ser criada, um tempo igual a seu peso (em quilos) vezes 16 horas. Uma arma de longo alcance leva um tempo igual a seu peso vezes 24 horas. Assim, por exemplo, uma espada de duas mãos leva em média 40 horas para ser feita (aproximadamente 5 dias de trabalho), e um arco composto leva 96 horas (12 dias).

Armaduras levam, para serem construídas, um tempo igual a seu peso em quilos vezes 2 horas, se forem de metal, ou seu peso vezes 4, se forem de couro ou peles. Assim, por exemplo, uma placa de peito de aço leva 36 horas para ser feita (aproximadamente 4 dias e meio), e uma armadura de couro leva 40 horas (5 dias).

O mesmo tempo para criação de armaduras é usado na criação de escudos.

Um personagem pode alterar estes tempos para obter um rolamento melhor ou pior. Cada 100% a mais no tempo de criação lhe confere um bônus de +1, e cada 8% a menos lhe confere um redutor de -1. Assim, por exemplo, um personagem com “Armeiro” em nível 10 poderia fazer uma espada de duas mãos (que precisa de 5 dias) de boa qualidade rolando contra 10 se passasse 16 dias a mais trabalhando na construção da sua arma.

O máximo bônus ou redutor que se pode obter com tempo é igual a ± 10 , referente a um aumento de 10 vezes no tempo ou uma diminuição de 80%.

Qualidade Lendária:

Assume-se que se um personagem possui NH em ferreiro ou armeiro superior a 15, ele pode melhorar ainda mais uma armadura ou arma que crie, efetivamente conseguindo efeitos que vão além dos permitidos para a qualidade “muito boa”.

Para cada ponto de NH acima de 15, ele pode colocar na arma um “ponto de qualidade” a mais. Esses pontos de qualidade podem ser usados para se comprar modificadores na arma, de modo que ela fique muito mais eficaz até mesmo do que uma arma de qualidade muito boa.

O NH usado para cálculo dos pontos de qualidade é o NH básico do ferreiro, antes de se considerar qualquer bônus ou penalidade pela qualidade ou tempo de criação de um item.

Pontos de qualidade somente podem ser colocados em armas e armaduras de qualidade muito boa. Se o ferreiro / armeiro não for bem sucedido na criação de uma arma de qualidade muito boa, todos os pontos de qualidade são desperdiçados e a arma ou armadura em questão quebra próximo ao final do processo de criação.

Cada ponto de qualidade aumenta o custo final da arma em 25%. Lembre-se que a arma que recebe um ponto de qualidade tem custo básico $\times 20$ (!)

O que os pontos de qualidade podem comprar é:

Armas Brancas:

Efeito:	Custo em PQs:
Dano extra cortante	2
Dano extra perfurante	2
Dano extra de contusão	1
Alcance a mais	2
Aparo (escala de flags: 'No' – 'U' – 'F' – +1)	2
Peso a menos (cada 15% de redução, max = 90%)	1
ST mínima menor	1

Armas de longo alcance:

Efeito:	Custo em PQs:
Dano extra	2
Precisão	1
Alcance (cada 20% a mais)	1
Peso (cada 15% de redução, max = 90%)	1
RoF	2
Shots (tempo para preparar a menos, por turno)	1
ST mínima menor	1
Bulk (cada +1)	1

Armaduras:

Efeito:	Custo em PQs:
RD a mais	2
Peso a menos (cada 8% de redução, max = 80%)	1

Escudos:

Efeito:	Custo em PQs:
DB a mais (máximo de qualquer escudo: +3)	3
RD a mais	1
HP a mais (por cada fator multiplicador de HP)	1
Peso a menos (cada 15% de redução, max = 90%)	1

O HP a mais de um escudo funciona assim: Por 1 PQ, o HP do escudo é multiplicado por 2. Por 2 PQs, ele é multiplicado por 3. Por 3 PQs, ele é multiplicado por 4, e assim por diante. Cada PQ aumenta o fator multiplicador em 1 ponto.

Qualidade Negativa:

Ferreiros também podem colocar qualidade negativa nas armas que produzem, de modo a criarem efeitos melhores em certo aspecto, mas piores em outros. Uma arma, por exemplo, poderia ser mais pesada, mas dar mais dano. Ou ter um bônus no aparo, mas causar menos dano.

Para tanto, um ferreiro deve colocar pontos negativos de qualidade em uma arma, e equilibrá-los com os pontos positivos que ele coloca. A soma dos pontos de qualidade negativos e positivos de uma arma nunca pode ultrapassar a qualidade que um ferreiro normalmente pode colocar na arma. Assim, por exemplo, até NH 15, a soma dos pontos de qualidade de uma arma não pode ultrapassar 0. Em NH 17, a soma não pode ultrapassar 2, e assim por diante.

O número máximo de ponto de qualidade negativos que pode ser colocado em uma arma é igual a NH – 10 até NH 15. De NH 15 em diante, esse número não passa de –5.

Se a soma da qualidade de uma arma for negativa, isso irá influenciar seu preço assim como se ela fosse positiva, mas para menos.

Pontos de qualidade negativos podem ser colocados em qualquer arma, não só as armas de qualidade “muito boa”. E estes podem ser equilibrados com pontos positivos até o total de 0, independente da qualidade da arma.

Armas Lendárias:

Armeiros com NH igual a 20 ou superior podem colocar efeitos a mais em uma arma, infundindo-a com características claramente sobrenaturais. Ao criar uma arma de qualidade lendária, estes personagens podem gastar os pontos de qualidade de uma arma em efeitos que vão além do que pode ser fisicamente explicável, e tornam-se mágicos por essência.

Os poderes das armas lendárias são considerados, para efeito de magia, como encantamentos de poder igual a 20.

Quando um armeiro com NH 20 ou mais pega em mãos uma arma lendária, ele é capaz de, com alguns instantes de observação, dizer quem foi que fez aquela arma.

As características mágicas que podem ser colocadas em uma arma lendária são as seguintes:

Aviso do Perigo – 4 pontos: Sempre que o usuário desta arma estiver em perigo, mesmo que ele não saiba do perigo, mesmo que ele esteja preste a ser completamente pego de surpresa, ele irá, inconscientemente, desembainhar sua arma ou preparar seu arco, de modo que, quando o perigo vier, ele estará sempre preparado. Se ele for impedido de preparar sua arma, irá sentir uma compulsão inexplicável por fazê-lo.

Equilíbrio perfeito – 4 pontos: Esta arma é tão perfeitamente equilibrada que ela nunca fica despreparada após um ataque, mesmo que seja uma arma muito pesada, como uma alabarda ou machado de guerra.

Arma Honrada – 2 pontos: Se o ferreiro for uma pessoa honrada, ele é capaz de colocar pontos de honra em uma arma. Cada ponto de honra requer 2 pontos de qualidade, e o ferreiro não consegue colocar em uma arma mais do que metade dos pontos de honra que possua (arredondado para cima).

Arma Mortal – 5 pontos: Ao usar esta arma, um rolamento de 5 ou menos é considerado um acerto crítico, e deve ser checado na tabela de acertos críticos.

Arma Letal – 7 pontos: Ao usar esta arma, um rolamento de 6 ou menos é considerado um acerto crítico, e deve ser checado na tabela de acertos críticos.

Arma Fatal – 9 pontos: Ao usar esta arma, um rolamento de 7 ou menos é considerado um acerto crítico, e deve ser checado na tabela de acertos críticos.

Aparo Intuitivo – 6 pontos: O usuário desta arma ganha o direito de aparar um ataque mesmo que este seja normalmente impossível de aparar, como uma bala de um revólver ou um dardo de uma besta, ou uma faca arremessada por trás (de surpresa). Ao aparar ataques de projétil com esta arma, o usuário ganha um bônus de +2 para efeito de impedir redutores devido à dificuldade do aparo. Se usado com “Aviso do Perigo”, este efeito cria

uma arma que sempre protege o usuário de qualquer perigo, mesmo perigos de longa distância, como um arqueiro “sniper”.

Arma Matadora – 4 pontos por nível: Cada nível deste efeito confere ao usuário da arma um modificador nos rolamentos na tabela de acertos críticos de –1 se o rolamento original for 10 ou menos, ou de +1 se o rolamento original for 11 ou mais, quando um acerto crítico ocorrer. Em um erro crítico, a arma confere +1 nos rolamentos de erros críticos quando o rolamento original for 9 ou menos, e –1 quando o rolamento original for 11 ou mais.

Arma Traíçoeira – 4 pontos por nível: Cada nível desta vantagem confere ao oponente do usuário um redutor de 1 ponto em seus aparos ou bloqueios (mas não esquivas) quando se defendendo desta arma.

Arma Defensora – 4 pontos por nível: Uma arma somente pode ser investida com este efeito se ela já tem o efeito “Aparo +1” colocado com qualidade lendária. Para cada nível deste efeito, a arma ganha um bônus adicional de +1 em seu aparo.

Dano Localizado – 4 pontos por nível: Esta arma sempre afeta o oponente de jeito a lhe causar mais dano, e ignora 1 ponto de RD do alvo por cada nível deste efeito (mesmo se a RD for inteiriça ou mágica).

Espírito dos Mestres – 4 pontos por nível: Esta Arma foi impregnada com o espírito dos antigos mestres de luta, de modo a conferir ao seu usuário um bônus de +1 em seus rolamentos de ataque com a mesma.

Presença dos Mestres – 6 pontos por nível: A presença do espírito dos antigos mestres é tão forte nesta arma que ela facilita ao lutador realizar atos impossíveis de proeza marcial. Cada nível desta vantagem conferem ao lutador +1 em todas as suas perícias e manobras cinematográficas.

Arma Fiel – 5 pontos: Esta arma é fiel a seu dono, e sempre encontra um jeito de voltar a ele. Se ela for perdida ou roubada, os eventos a seu redor vão transcorrer de modo a levá-la de volta ao seu dono legítimo, ou seu descendente direto, caso ele tenha morrido (se não houver descendentes diretos vivos, a arma passa a pertencer a quem a pegar primeiro). Ela apenas muda de dono caso este a ofereça como presente, e o presenteado a aceite (vendê-la também é um jeito de se livrar dela).

Arma Perdurante – 2 pontos: Esta arma perdura às eras. Ela não perde o fio, jamais. Não enferruja, e não é desgastada com o tempo ou as lutas. Ela não fica nem mesmo riscada, e está sempre com a aparência de nova, jamais precisando de manutenção. Se ela for atacada diretamente, será danificada normalmente, podendo inclusive quebrar, mas neste caso, ao ser reparada, sempre ficará como nova.

Defesa Versátil – 2 pontos: Com esta arma, o lutador é capaz de gastar dois pontos de fadiga e realizar um ataque normal em um turno em que tenha feito uma defesa total. Ele pode gastar esta fadiga mais vezes e realizar ataques múltiplos, com as penalidades usuais.

Arma Sanguinária – 2 pontos: Com esta arma, o lutador é capaz de gastar 1 ponto de fadiga e realizar uma defesa normal em um turno no qual tenha feito um ataque total. Ele pode gastar a fadiga mais vezes e realizar mais defesas com as penalidades usuais.

Defensora dos Deuses – 15 pontos: Ao usar esta arma, um lutador sempre rola suas defesas com um dado a mais (efetivamente rolando 4D), e escolhendo um dado para retirar do rolamento final.

Arma Perfeita – 15 pontos: Com esta arma, um lutador é capaz de atacar rolando um dado a mais (efetivamente rolando 4D), e escolhendo um dado para retirar do rolamento final.

Arma móvel – 5 pontos: Esta arma empurra o lutador para frente, permitindo que ele se mova todo o seu movimento em um turno, e ainda ser capaz de atacar normalmente.

Determinação dos Campeões – 10 pontos: Ao usar esta arma, um lutador sente um forte ânimo pelo combate. Esta arma impede que ele ganhe 1 ponto de fadiga por turno de combate.

Arma Precisa – 3 pontos por nível: Com esta arma, um lutador é capaz de mirar em pontos específicos com maior facilidade. Ela reduz em 1 a penalidade de um “hit-location” por nível de “Arma Precisa”.

Amuleto da Guerra – 5 pontos: Esta arma é sortuda, e protege o seu dono de fatalidades. Enquanto ele a usar, jamais será alvo dos efeitos de um acerto crítico inimigo. Isso contra-ataca a vantagem “Mortal”, “Letal” ou “Fatal” que uma arma opositora tenha.

Flagelo Mágico – 2 pontos por nível: Magias nocivas não tocam nesta arma, ou em quem a empunhar. Cada nível desta vantagem confere ao lutador +1 ponto de resistência mágica seletiva – ela somente afeta magias nocivas. Esta vantagem também confere ao usuário 1 ponto de RD contra qualquer dano mágico por nível.

Arma Clarividente – 4 pontos: Ao usar esta arma, um lutador consegue atacar sem penalidade um oponente que não esteja visível, ou que esteja com redutores devido à baixa visibilidade. Isso não impede os redutores devido a movimento, distância e outros fatores – apenas visibilidade.

Arma leveira – 2 pontos por nível: Cada nível desta vantagem confere à arma um bônus de +1 na iniciativa quando for usada. Se ela for pega no meio de um combate, a iniciativa do lutador deverá ser ajustada para o novo valor.

Arma Familiar – 3 pontos: Esta arma parece familiar a todos que a tocam. Um lutador pode usá-la com qualquer NH de arma similar, mesmo que não tenha o NH exato para a arma. Uma espada de duas mãos, por exemplo, poderia ser empunhada com o NH de espadas curtas sem penalidade. Uma lança poderia ser usada com NH de bastão, e assim por diante.

Itens de Poder:

Se o ferreiro for REALMENTE habilidoso, ele pode ultrapassar o limite do plausível e colocar poderes realmente sobrenaturais em uma determinada arma (e aqui se enquadram também joalherias, armaduras, ou qualquer coisa feita de metal).

A partir do NH 30, e para cada ponto de NH acima dele, o ferreiro ganha 1 ponto de poder, que pode funcionar como um ponto de qualidade, se quiser, ou como pontos que lhe permitem dar ao usuário do objeto uma vantagem sobrenatural que ele determina.

Cada ponto de poder equivale a 5 pontos de personagem em uma vantagem sobrenatural.

Assim, por exemplo, com NH 34 (5 pontos de poder), o ferreiro poderia criar uma arma que confere ao usuário visão 360 graus (uma vantagem de 25 pontos). Com NH 31, ele poderia fazer uma arma que confere Hipoalergia (10 pontos).

Isso não se aplica apenas a armas: Com NH 33 em joalheria, ele poderia fazer um anel que permite que o usuário não respire.

As vantagens conferidas podem ser criadas com limitações e amplificadores. Elas somente funcionam enquanto o usuário estiver efetivamente segurando o objeto (ou ele estiver tocando em sua pele). Essa limitação não deve ser contabilizada no custo da vantagem.

Assume-se que todos os poderes ganhos por um item de Poder são mágicos. Não contabilize esta limitação no custo das vantagens.

Objetos de poder demoram mais para serem feitos. O tempo que um objeto demora para ser feito é multiplicado pelo número de pontos de poder usados, ao quadrado.

Por exemplo: uma espada de duas mãos demora, normalmente, 40 horas para ser feita. Se ela conferir ao usuário o poder “See Invisible” (3 pontos de poder), ela demoraria 40×3^2 horas: 360 horas (45 dias de trabalho).

Para esta contabilidade, nenhum item de poder demora menos do que 8 horas para ser feito.

Uma espada que conferisse ao usuário a vantagem “Unkillable 1” (50 pontos – 10 pontos de poder) demoraria 4000 horas para ser feita: 500 dias.

Poderes diferentes podem ser colocados em um mesmo objeto, desde que o artífice tenha NH suficiente para colocá-los todos de uma vez. O tempo necessário é igual à soma dos tempos individuais.

Por exemplo, uma espada de 2 mãos que confira ao usuário “See Invisible” e “Unkillable 1” precisaria de 13 pontos de poder (NH 42), e demoraria $500 + 45$ dias para ser feita.

Para efeitos de magia, considera-se que um item de poder é um objeto criado com um único encantamento (que possui todos os efeitos mesclados), com poder igual ao NH do artífice que o criou.

O mestre é o árbitro ao determinar quais poderes podem e não podem ser colocados em um item. Um artífice não poderia, por exemplo, criar um objeto que conferisse “status” ao seu usuário, ou “aliados”, mas poderia criar um que lhe conferisse “carisma” ou lhe permitisse dominar mentalmente os outros.

Tolerância:

Itens de poder não gostam uns dos outros – eles interferem com o poder que emanam e acabam por se neutralizar. Quando uma mesma pessoa usa mais de um item de poder ao mesmo tempo, nenhum funciona.

A não ser que eles tolerem um ao outro. O artífice pode usar seus pontos de qualidade para conferir “tolerância” a um item de poder.

Cada 3 pontos de qualidade conferem ao objeto 1 ponto de tolerância.

Um usuário só será alvo dos efeitos dos itens de poder cuja tolerância seja maior ou igual ao número de itens que ele está usando.

Novos Materiais

Todas as estatísticas acima lidam com o ferro. Materiais diferentes fornecem modificadores para estas regras, alguns facilitando, outros dificultando seu uso. Alguns resultando em melhor qualidade, outros em pior qualidade.

Todo o material também tem pontos de qualidade (chamados: Pontos de qualidade do Material, ou, PQM). Estes podem ser positivos e negativos. Não se pode mudar os pontos de qualidade de um material, eles são uma característica intrínseca ao mesmo. Pode-se, sim, desenvolver materiais novos, mas este é um processo dispendioso e demorado, mas que, uma vez concluído, pode resultar na descoberta de um material de melhor qualidade intrínseca (independente da habilidade do ferreiro que o manipule).

Materiais são especificados de acordo com algumas propriedades: Modificador de Peso, Modificador de NH, Modificador de tempo para manipular, Modificador de PQ, e Modificador na penalidade por manipular o material sem conhecê-lo (cujo default é -5), e são construídos de acordo com a seguinte tabela:

Propriedade:	PQs:
Modificador de peso:	3 por cada 25% a mais ou 10% a menos
Modificador de NH:	2 por cada ± 1
Modificador de tempo para manipular:	1 por cada 10% a mais ou 5% a menos
Modificador de PQ:	3 por cada ± 1
Modificador na penalidade por desconhecimento	por 1 por cada ± 1

O mínimo a que o modificador de peso e tempo chegam é 90%.
A máxima penalidade por desconhecimento é igual a -10.

Quando um material tem um modificador na penalidade do uso por desconhecimento, este mesmo modificador é aplicado no NH mínimo em ferreiro para usar o item sem penalidades. Assim, por exemplo, um material cuja penalidade para uso por desconhecimento seja -3 pode ser usado sem penalidade caso o personagem tenha a perícia ferreiro, no material adequado, em nível 13 ou mais (ou um ponto gasto, o que for mais caro). Se a penalidade fosse -7, o NH mínimo seria 17, e assim por diante. Ou seja, o NH mínimo para usar o material é igual a 10 mais o módulo de sua penalidade.

O modificador de peso de um material não afeta o tempo para manipulá-lo (calculado com base no peso do ferro para cada arma). Este tempo é alterado pelo parâmetro “tempo para manipular”.

O modificador de PQ é um modificador nos PQs de qualquer item feito do material indicado. Assim, itens feitos de materiais diferentes saem com qualidades diferentes.

O parâmetro “Modificador de NH” é um modificador no NH de ferreiro para fazer qualquer item a partir daquele material. Este modificador NÃO afeta o PQ dos itens criados. Ele indica apenas uma facilidade de trabalho com o material em questão, e

assim pode também indicar que é mais fácil trabalhar com aquele material, ou em menos tempo.

O parâmetro “Modificador de tempo para manipular” afeta o tempo usado para criar itens a partir do determinado material. Este tempo modificado é o tempo que deve ser usado como base de cálculo para considerar um bônus ou redutor no NH de ferreiro ao usar o material informado. Por exemplo: se uma faca de ferro demora 8 horas para ser feita, uma de cobre (-20%) demoraria 6,4 horas. Para um ferreiro ganhar +5 no NH ao fazer esta faca, ele deveria passar e vezes mais tempo para criá-la. Portanto, o tempo total para ele ganhar este modificador no NH é $6,4 + 6,4 * 5$ (38,4 horas).

O Modificador de PQs de um material pode (e deve) ser usado por qualquer ferreiro, mesmo que ele não tenha NH o bastante para ganhar algum PQ (NH 18+).

Assim, cada material tem um custo final em pontos de qualidade que pode ser positivo ou negativo. Este custo indicará a dificuldade de encontrar, criar e desenvolver o material.

Exemplos de Materiais:

Cobre (-1 PQMs):

<i>Peso:</i>	+50% (-6)
<i>NH:</i>	0 (0)
<i>Tempo manip.:</i>	-20% (4)
<i>PQ:</i>	-1 (-3)
<i>Penalidade:</i>	0 (5)

Latão (0 PQMs):

<i>Peso:</i>	-10% (3)
<i>NH:</i>	0 (0)
<i>Tempo manip.:</i>	-10% (2)
<i>PQ:</i>	-3 (-9)
<i>Penalidade:</i>	-1 (4)

Bronze (0 PQMs):

<i>Peso:</i>	0% (0)
<i>NH:</i>	0 (0)
<i>Tempo manip.:</i>	-10% (2)
<i>PQ:</i>	-1 (-3)
<i>Penalidade:</i>	-4 (1)

Chumbo (0 PQMs):

<i>Peso:</i>	+75% (-9)
<i>NH:</i>	+5 (10)
<i>Tempo manip.:</i>	-30% (6)
<i>PQ:</i>	-4 (-12)
<i>Penalidade:</i>	0 (5)

Aço (0 PQM):

O PQs do Aço apenas pode ser usado para reduzir o peso, aumentar a RD de armaduras criadas, ou o dano de armas.

<i>Peso:</i>	0% (0)
<i>NH:</i>	-1 (-2)
<i>Tempo manip.:</i>	+10% (-1)
<i>PQ:</i>	1 (3)
<i>Penalidade:</i>	-5 (0)

Adamantium (8 PQMs):

Adamantium é um metal criado por magia, especificamente através do uso da magia “Essential Earth” na criação de metal. Ele é bem mais difícil de manipular. Os PQs do Adamantium apenas podem ser usados para reduzir o peso ou aumentar a RD de armaduras criadas, podendo assim chegar a 1/3 do peso normal.

<i>Peso:</i>	-20% (6)
<i>NH:</i>	0 (0)
<i>Tempo manip.:</i>	+100% (-10)
<i>PQ:</i>	4 (12)
<i>Penalidade:</i>	-5 (0)

Desenvolvendo novos Materiais

Um personagem com geologia e metalurgia pode tentar desenvolver novos materiais. Existem dois tipos de desenvolvimento possíveis: novas ligas e novos elementos.

Novas ligas são novos meios de criar um material já conhecido. Elas são formas diferentes de usar os recursos já conhecidos, e podem resultar em materiais ligeiramente alterados a partir de uma base pré-existente.

Novos elementos são materiais inteiramente novos, desenvolvidos seja pela descoberta de novos minerais como novas técnicas de combinação dos minerais já existentes.

O personagem deve determinar o que ele está pesquisando, uma nova liga ou um novo elemento, e as regras de desenvolvimento diferem de acordo com o tipo de pesquisa realizada.

Para a pesquisa, o personagem sempre precisa de uma forja e equipamentos adequados. Ele precisa da perícia Metalurgia, para a pesquisa em si, e geologia, para saber aonde conseguir os materiais.

Novas ligas

Uma liga é uma alteração de uma material já existente, mas não de uma outra liga. Para desenvolver uma liga, sempre é necessário usar como base o material original, e não uma liga derivada deste. Apenas em casos excepcionais, tais como o do Aço com o Ferro, uma liga pode ser considerada um material inteiramente novo.

O personagem deve definir aonde ele quer chegar com a pesquisa, ou seja: qual exatamente a modificação em cima do material original que ele pretende realizar. Esta modificação será dada como a somatória do número de pontos de Qualidade alterados (seja para mais ou menos).

Uma liga sempre deve ter a somatória final dos pontos de qualidade do material (PQMs) inalterados. Assim, por exemplo, se o aço é um material de 1 PQM, todas as suas ligas deverão ter também 1 PQM.

O personagem deve, então, saber de antemão o total de pontos de qualidade alterados no material base. Este número, via de regra, será um número par (porque para cada PQM a mais, ele também deve contar um PQM a menos). Este será o Número de Modificação (NM) da liga, que influenciará todos os rolamentos de pesquisa.

A cada mês de trabalho, o personagem rola sua Metalurgia com um redutor igual a 2,5 vezes o NM da liga. Ele soma a este rolamento um bônus igual a seu nível em Ferreiro com o material base menos o nível mínimo em ferreiro para manipular o material base. Assim, por exemplo, se o personagem tem Ferreiro (Aço) NH 17, ele tem um bônus de +2 no rolamento de pesquisa, porque o NH mínimo de ferreiro para poder manipular o aço é 15.

Em um sucesso neste rolamento, ele acumula 1 ponto de descoberta. Quando ele juntar tantos pontos de descoberta quanto for o NM da liga, ele a terá desenvolvido, e irá ganhar automaticamente 1 ponto de personagem na perícia “ferreiro” da liga específica.

Em uma falha, o personagem desperdiçou aquele mês de pesquisa. Em uma falha crítica, ele desperdiça todos os pontos de descoberta acumulados.

Em um acerto crítico, ele desenvolve a liga imediatamente e rola 3D. Se este segundo rolamento resultar em um 3 ou 4, então ele ganha 1 PQ a mais na contabilidade final da nova liga, e ela passa a ser desenvolvida como um novo material base.

No desenvolvimento de novas ligas, o personagem gasta em material, por mês, um custo igual a \$200 vezes o NM da liga sendo desenvolvida.

Novos elementos

A descoberta de novos elementos para forja é um processo muito mais demorado do que o de novas ligas, mas não depende de nenhum material base anterior.

A pesquisa base de novos materiais pode ser auxiliada por dois elementos: um é a posse física de um bloco mineral do novo material sendo pesquisado. Outro é o uso de magia.

Se o personagem tiver em mãos um pedaço de minério do material sendo pesquisado, ele poderá usar este material em suas pesquisas e direcioná-las com facilidade. Porém, para isso ocorrer, o personagem deve realizar a pesquisa em um local aonde o minério seja facilmente encontrado. Assim, por exemplo, se o personagem está pesquisando “oridecon”, um mineral dourado muito raro, ele deve realizar a pesquisa próximo a uma mina ou veio de oridecon. Se isso não for possível, também a pesquisa não o será.

Além disso, em uma pesquisa baseada em novos minérios, o personagem não tem controle sobre o que ele está pesquisando. O mestre faz a ficha do minério em segredo e a revela ao personagem quando a pesquisa estiver completa.

Se o personagem desejar e puder, pode usar magia na ajuda do processo de pesquisa. Magias da terra e do fogo são as magias que podem ajudar neste caso. Magias auxiliam muito a pesquisa, mas o personagem deve ter um mago disponível para auxiliá-lo em todo o processo de pesquisa (ou pode, ele mesmo, ser mago), e o material final descoberto somente poderá ser produzido com o uso de magia.

O default de uma pesquisa assume que o personagem não é mago e não tem materiais inteiramente novos à disposição, e está pesquisando um novo elemento que será baseado na combinação de elementos pré-existentes.

O personagem faz a ficha do material que ele quer pesquisar (exceto no caso da pesquisa de minérios novos). Dois valores são importantes neste momento: o custo final de PQMs, e o maior custo (negativo ou positivo) individual de PQMs para um único parâmetro. Por exemplo, no caso do Adamantium, o custo final é 8 e o máximo parâmetro é 12.

A cada 3 meses de pesquisa, o personagem rola sua metalurgia com um redutor igual a três vezes o máximo parâmetro do material, mais o custo final (se o custo final for negativo, o redutor será atenuado). Em um sucesso, ele acumula 1 ponto de descoberta. Quando ele atingir, com pontos de descoberta, o custo final do material em PQMs, ele consegue desenvolvê-lo. Se o custo final do material for 0, ele o desenvolve no primeiro rolamento bem sucedido, e se o custo final for negativo, o número de

pontos de descoberta necessários é igual à metade do módulo do custo (arredondado para cima).

Por exemplo, no caso do Adamantium, o personagem rolaria sua Metalurgia com um redutor de $3 \cdot 12 + 8 = 44$.

Em uma descoberta, o personagem automaticamente ganha um ponto na perícia “ferreiro” do novo material.

Se a pesquisa for com base em um novo minério, disponível ao personagem, então o rolamento tem um bônus de 5 pontos, fixo.

Se a pesquisa for através do uso de magia, o rolamento tem um bônus de 10 pontos, e ao final, o mago também ganha 1 ponto em uma nova magia que é a magia usada para gerar o novo material (como em “Essential Earth”). Se o mago não tiver os pré-requisitos necessários para desenvolver esta magia, então a pesquisa não ganha nenhum bônus pelo uso de magias.

Em uma falha no rolamento de pesquisa, o personagem desperdiçou aqueles 3 meses de pesquisa. Em uma falha crítica, ele desperdiça todos os pontos de descoberta acumulados.

Em um acerto crítico, ele desenvolve o material imediatamente.

No desenvolvimento de novos materiais, o personagem gasta em dinheiro, por mês, um custo igual a \$1000 vezes o máximo parâmetro do material sendo desenvolvido.