

Desbravadores

role playing game

GUIA DE EQUIPAMENTOS





RPGBRASIL.ORG

Edson Lemes Júnior "Druida das Pradarias"
Alessandro Eleutério "Fininho"
Miguel David de Souza Lobo "Cobmem"

1ª Edição
2012
Versão 1.0

Este livro pertence ao site www.rpgbrasil.org e está licenciada de acordo as seguintes condições: Atribuição-Compatilhamento pela mesma licença 2.0 Brasil

Você pode:

- Criar obras derivadas.

Este livro deve ser usado em conjunto com o MANUAL BÁSICO DESBRAVADORES RPG

Sob as seguintes condições:



Atribuição: Você deve dar crédito ao autor original.

Compartilhamento pela mesma Licença. Se você alterar, transformar, ou criar outra obra com base nesta, você somente poderá distribuir a obra resultante sob uma licença idêntica a esta. Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra.



Qualquer uma destas condições podem ser renunciadas, desde que você obtenha permissão do autor.

Este licenciamento segue um padrão obra aberta e está registrado pela seguinte licença da **Creative Commons**: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/br/> com validade legal no Brasil e por muitos outros países.

CRIAÇÃO E TEXTOS: Edson "Druida das Pradarias"

DIAGRAMAÇÃO: Edson "Druida das Pradarias"

CAPA: Artista/Ilustrador: Atlantica Online/Ryan Lim - Designer: Alessandro Eleutério "Fininho"

IMAGENS: Winkpédia, Deviantart (emla-d3jkd1v, tsabo6-d3fhe4r, vkucukemre, Akeiron)



@rpgbrasilorg



/rpgbrasilorg

SUMÁRIO:

Introdução	05
Armas da Idade Média	06
Como eram fabricadas as armas da idade média	06
Quem compra arma na idade média.....	08
Manobras.....	09
Armas	12
Espadas	14
Cimitarra Longa.....	15
Cimitarra Curta.....	15
Bastarda	16
Claymore	17
Espada de Lâmina Larga	18
Rapieira	19
Katana.....	20
Düsagge	22
Espadas Borboletas.....	22
Estoques.....	23
Fen Huo Lun.....	24
Gládio (espada curta).....	25
Kastane	26
Shotel.....	27
Machados.....	28
Machado de Guerra	30
Machado de dois gumes	31
Machado de Arremesso	32
Martelos	34
Martelo de Guerra.....	35
Bec de Corbin.....	35
Maça e Manguai.....	38
Manguai.....	39
Maça	40
Arma de Haste	43
Alabarda	44
Pique	45
Lança Curta	47
Lança de Arremesso	47
Tridente	49
Volgue	50
Glaive	51
Gadanha (Foíce de Haste)	52
Adagas e Facas.....	55
Adaga.....	57
Cutelo	58
Armas de Longo alcance.....	60
Arco Curto	62
Arco Longo.....	63
Besta	64
Funda	66
Armaduras	68
Armaduras Leves	71
Armadura de peles sobrepostas	72
Corselete do Couro	73
Armadura Samurai de Laca	74

Armaduras Pesadas.....	77
Cota de Malha.....	78
Lorica Segmentada.....	79
Peitoral de Aço.....	80
Brunea.....	81
Armadura completa de batalha.....	82
Peitoral de Aço.....	80
Elmos.....	87
Capacetes tribais.....	89
Capacetes metálicos.....	89
Capacetes metálicos com viseira.....	91
Coifa.....	91
Elmo.....	92
Escudos.....	95
Escudo redondo de madeira.....	96
Escudo quadrado de madeira.....	97
Escudo redondo de aço.....	97
Escudo quadrado de aço.....	98
Escudo de corpo.....	99
Escudo buckler.....	100
Outras armas (exóticas).....	102
Chicote.....	103
Rede.....	104
Sabre de Luz.....	105
Referência de Pesquisa.....	108



GUIA DE ARMAS E ARMADURAS



Bem vindo ao primeiro suplemento do sistema DESBRAVADORES RPG.

Como todos os aventureiros devem saber, uma boa arma e armadura bem construída são essenciais na hora de se aventurar pelo mundo fantástico-medieval, por isso, este é um guia indispensável aos aventureiros.

Mais que um simples guia de regras, este guia pretende mostrá-lo como funcionavam as armas e a arte de construí-las na idade média e desta forma tornar o jogo em uma fonte de conhecimento para aqueles que pretendem entender um pouco mais sobre a cultura medieval.

Esperamos que goste!

IMPORTANTE: se você adquiriu o livro, automaticamente está adquirindo todas as suas atualizações. Sempre que houver uma nova atualização você poderá fazer Download gratuitamente da nova versão do livro.

ARMAS DA IDADE MÉDIA



Na idade média, a profissão de ferreiro era a peça chave para a fabricação de armas. Muito mais que moldadores de metal, os ferreiros eram verdadeiros artesões. Aqueles que se especializavam na fabricação de armas, tornavam-se conhecidos por suas perícias e muito procurado pela nobreza.

CURIOSIDADES: Acredita-se que a profissão de ferreiro exista desde quando o homem aprendeu a manipular e moldar os metais (em torno de 2000 a.C.), sem grandes distinções até os tempos atuais.

Durante a idade média era comum a imagem do ferreiro da aldeia, responsável por praticamente toda a metalurgia do feudo ou povoado. Sendo que muitas vezes, nestes tempos, o ferreiro se tornara sinônimo de forjador de armas, já que era função dele fabricar as armas (espadas, lanças, machados, etc) utilizados pelos soldados da época.

Com a revolução industrial, a partir do século XVII, o ofício de ferreiro foi gradualmente sendo substituído pelas indústrias metalúrgicas, sendo que a profissão sobrevive até hoje apenas em regiões menos desenvolvidas e/ou para a forja de objetos com finalidade principalmente decorativa. Também é conhecido como o homem dos metais pois ele trabalha principalmente com os metais apesar de trabalhar com outros materiais como o barro e a mirra.

COMO ERAM FABRICADAS AS ARMAS DA IDADE MÉDIA:

Cuteleiro - É o artesão que trabalha com cutelaria

Ferreiro - É o artesão que trabalha com forjaria.

Ferrador - É o artesão que trabalha com ferraria.

Nas oficinas medievais, os cuteleiros desenvolviam desde ferramentas simples como facas, foices, machados e facões até as mais poderosas armas como espadas, adagas e punhais. A arte da cutelaria exigia dos cuteleiros uma habilidade excepcional no forjamento que consiste em transformar uma peça de aço bruto na peça que se desejasse. Esta técnica consiste em aquecer o aço até o rubro e martelar, moldando a peça até o seu formato desejado.

Para execução desses trabalhos o cuteleiro conta com importantíssimas ferramentas:

- Forja
- Bigorna
- Martelos
- Tenaz
- Limas
- Cinzéis

Além dessas ferramentas os couteiros contavam com o uso de outras ferramentas simples.

Os couteiros responsáveis pela confecção de armas contavam também com ferramentas avançadas para época como a roda de pedra, ferramenta usada para desbastar o aço, o torno de madeira para confeccionar os cabos e utensílios com formas arredondadas. Em geral essas ferramentas eram movidas por animais, a pedal, moinho, roda d'água ou manivela.

As ferramentas de um couteiro:

A Forja:

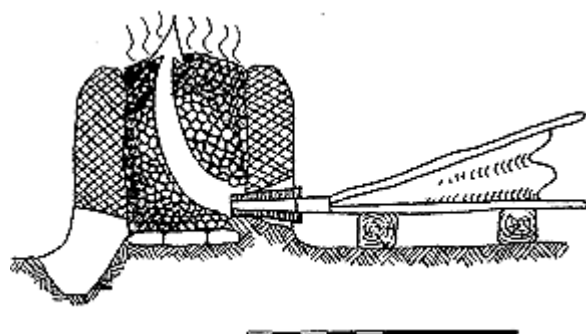
A forja era um instrumento comum a todos os artesãos medievais que trabalhavam com ferro e aço. Consiste em um pequeno forno de tijolo ou pedra alimentado com carvão vegetal. Com o carvão aceso alimenta-se o fogo usando o fole (soprador usado na época) aumentando a chama, e produzindo um enorme aquecimento no interior do forno. Esse aquecimento era usado para aquecer o aço até seu ponto de forjamento.

As forjas medievais eram construídas em diversos tamanhos, de acordo com a finalidade do uso.

As forjas, ferramenta de extrema importância na época, eram usadas para confecção de diversos utensílios como ferramentas, armas, grades, chaves, portões de ferro e também na confecção de ferraduras. A arte de moldar **o ferro e o aço chama-se forjamento**. Os ferreiros e couteiros medievais dominavam bem a arte do forjamento que consiste em aquecer a peça de ferro ou aço até o rubro e assim martelar na bigorna até se produzir o formato desejado.

A profissão de ferreiro ou couteiro era um motivo de orgulho na época, pois os melhores artesãos eram chamados pelos nobres para a execução de diversas tarefas como a construção de armas e outros objetos em ferro, e até eram bem remunerados em alguns casos.

O funcionamento de uma forja: Na idade média as forjas eram construídas com pedras, tijolos ou até mesmo usando o solo como base.



O princípio de funcionamento de uma forja é simples: constrói-se uma câmara para depositar o carvão e um dispositivo para alimentar as chamas. Nessa câmara ou forno é o lugar que vamos colocar o carvão para ser queimado e produzir a chama que desejamos. Esse dispositivo deve ter uma "boca" frontal para o artesão poder ver o interior do

forno. O dispositivo alimentador usado na época era o fole.

Para usar uma forja basta formar uma camada de carvão com uns 10 cm por todo forno, acender o carvão e alimentar as chamas com ar. Com a camada de carvão em brasas coloca-se a peça a ser forjada no interior da câmara, faz-se uma cobertura de carvão por cima da peça e alimenta-se o fogo sem parar até que a

peça atinja o ponto de forjamento para então ser martelada na bigorna. Este processo se repete a cada vez que a peça perde seu ponto de forjamento.

A Bigorna:

Consiste em uma peça com formato apropriado, produzida em aço resistente para se efetuar o martelamento.

Martelo, Tenaz, Roda, Lima e Cinzel:

O martelo é a ferramenta usada para martelar a peça no processo de forjamento, a tenaz é a ferramenta usada para manusear as peças quentes, as limas servem para desbastar o aço e os cinzéis são ferramentas que vão auxiliar no processo de modelagem.

QUEM COMPRA ARMAS NA IDADE MÉDIA

É comum vermos nos cenários de fantasia qualquer camponês utilizando uma espada. Porém isso não é bem verdade. Armas e principalmente armaduras são objetos caros e difíceis de serem desenvolvidos e desta forma são itens caros, onde apenas a nobreza ou comerciantes mais ricos têm condições de adquirirem.

No cenário de ERA (cenário Oficial da RPGBrasil.Org), um cenário de baixa fantasia não é comum vermos uma pessoa que não seja nobre, ou não seja parte de um exército andando armado. Quando uma pessoa portando armas, sem estar sob a ordem de uma bandeira (como um aventureiro/mercenário) entra em um vilarejo, por exemplo, a reação dos camponeses do local será correr, colocar mulheres e filhos para dentro de casa e os homens, armados de porretes e ferramentas de trabalhos irem averiguar o que eles desejam.

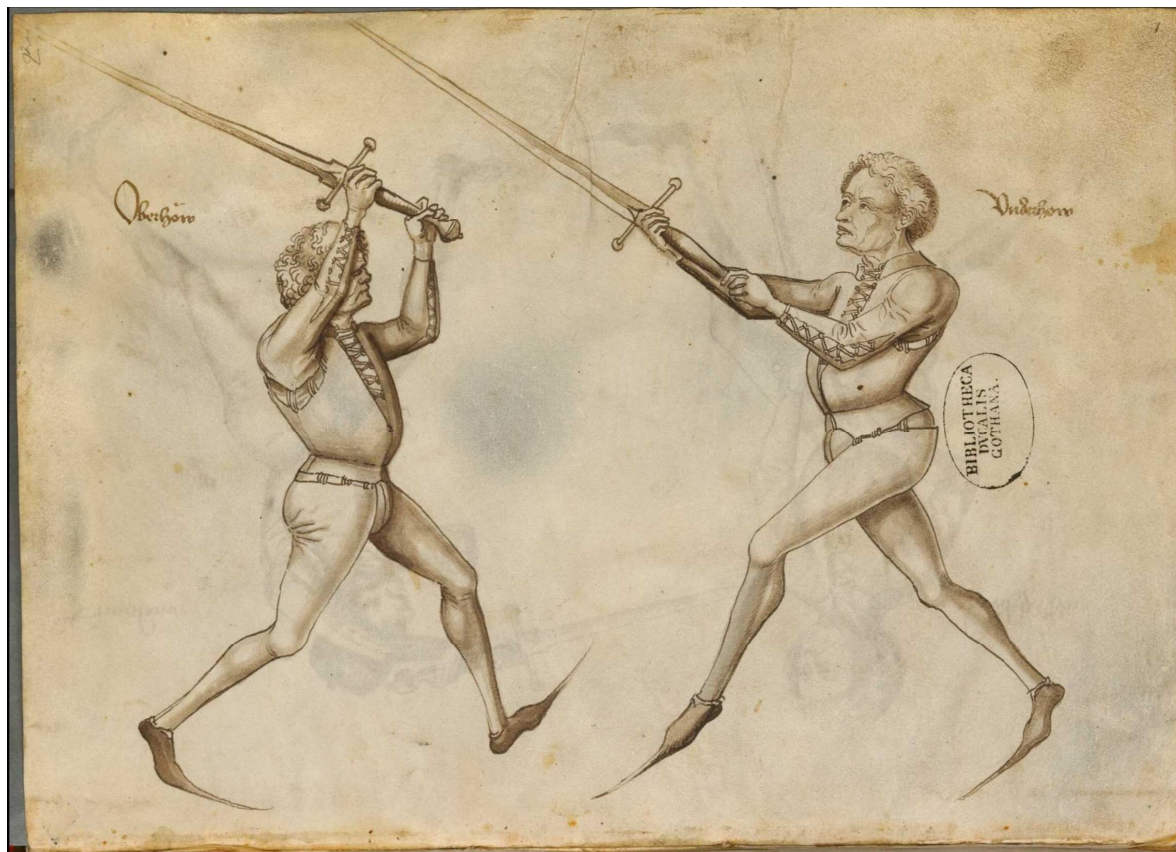
Infelizmente na idade média quem tem armas detém o poder, pois a força bruta é a principal forma de manter-se no poder.

Em média um camponês de ERA recebe cerca de **80 moedas correntes** por mês.

Lembrando que isso é uma média, este valor pode variar de reino para reino e de profissão para profissão. O valor moedas correntes representa a moeda de menor valor no reino. Exemplo: se no reino temos Moedas de Ouro, prata e cobre. A moeda corrente será a de menor valor, neste caso: COBRE.

MANOBRAS:

Em um combate as manobras combinadas ao tipo de arma utilizada podem tornar um guerreiro em um grande guerreiro, temido por suas técnicas de combate.



APARAR: ser você tiver mais que 65% de conhecimento em um tipo de arma você poderá utilizar a manobra aparar no lugar de sua defesa convencional. Para isso jogue contra sua habilidade – qualquer resultado acima de 70% (mesmo que sua habilidade seja maior que isso) é considera falha na defesa. Sempre que você aparar o oponente pode jogar o dano da arma dele (sem o bônus de força) se o dano for maior que a resistência da sua espada ela será quebrada.

Para cada aparar extra feito na mesma rodada, você recebe -10% em seu CONHECIMENTO. Se você tiver 90% em aparar, na próxima vez que aparar na mesma rodada você terá 80% (apesar de que o máximo é 70% e você começará a ser afetado após o 3º aparar naquela rodada). A manobra aparar exige 1 ponto de ação - independente do número de vezes que você aparar naquela rodada.

CARGA: você pode vir correndo contra um oponente e atacá-lo, isso permite que você infliga mais dano em seu ataque, mas o deixará indefeso em seguida. Você deve mover pelo menos 2 quadrantes em linha reta para que a Carga funcione. Mova dois ou mais quadrantes (em linha reta) e ataque um oponentes, você recebe uma penalidade de -3 no ataque, porém causa +1 dano extra para cada 2 quadrantes que moveu em direção ao alvo (até um máximo igual ao seu bônus de força no dano).

Todas as suas defesas nesta mesma rodada ficam prejudicadas e você não poderá usar seu sub-atributo DEFESA nesta rodada.

CORPO A CORPO: mova-se para o mesmo quadrante do seu adversário (apenas 2 podem ficar num mesmo quadrante). Você poderá atacar com armas de até 60 centímetros ou luta sem arma.

Nenhuma arma acima de 60 cm pode ser usada para ataque quando dois adversários estão no mesmo quadrante, pois ambos estão praticamente engalfinhados corpo a corpo um com o outro.

Qualquer ataca desferido contra um dos alvos neste quadrante tem uma chance de 30% de acertar o outro alvo. Jogue o D100, caso tire 30 ou menos seu ataque atingiu o segundo alvo que está no mesmo quadrante.

ENCONTRÃO COM ESCUDO: alguém utilizando um escudo pode tentar derrubar o oponente colocando o escudo contra o corpo e investindo contra o oponente utilizando o peso de seu próprio corpo para derrubá-lo.

Para um encontrão você deve mover no mínimo um quadrante em direção ao alvo. Faça um teste de força vs. a força do alvo – você recebe +1 de Bônus na força para cada quadrante extra após o quarto quadrante em movimento – até um máximo de +4.

O movimento tem de ser em linha reta contra o alvo.

Ex: Jhon posiciona o escudo rente ao corpo e investe contra Marcos. Jhon moveu 6 quadrantes antes de atingir Marcos.

Marcos tem força 12 e Jhon tem força 8, porém recebeu +2 de bônus por ter movido 6.

Marcos joga o dado e tira 8 tendo uma margem de 4 ($12-8=4$). Jhon lança o dado e tira 5 como ele recebeu mais 2 na força sua margem foi de 5 ($8+2-5=5$).

Jhon vence a disputa e derruba Marcos no chão.

Uma pessoa caída precisa de 2 pontos de ação para se levantar.

ATAQUE SOBRE MONTARIA: esta habilidade é usada sempre que alguém realizar o ataque em carga sobre uma montaria.

Para usar esta manobra a movimentação deve ser feita em linha reta e a montaria deve mover no mínimo 3 quadrantes (3 metros).

Quando fizer isso, faça um teste de CONHECIMENTO CAVALGAR (criatura que você está montado) – se falhar, você não poderá realizar o ataque. Se tiver uma falha crítica, você caiu do cavalo.

Se for bem sucedido, faça seu ataque normalmente. Utilize o Bônus de Dano baseado na força da montaria e não na sua própria força.

Jogue os dados, multiplique por 2 o valor tirado e some os demais bônus de dano (força, magia, etc).

Quando fizer um ataque deste, você deve mover no mínimo mais 3 quadrantes a frente depois de atingir a vítima, pois é impossível parar a montaria instantaneamente no alvo - total de quadrantes mínimo para esta manobra: 6.

DEFENSIVA: A cada rodada você gasta 3 pontos de ação e informa estar na defensiva. Quando entra na defensiva você recebe um bônus extra de +3 na sua defesa e pode somar o BÔNUS DE DEFESA DE SEU ESCUDO (se tiver um) em sua defesa (para ataques frontais e laterais frontais).

PAREDE DE ESCUDOS: Quando dois ou mais soldados ficam lado a lado de escudos colados eles formam uma parede de escudos. Esta manobra lhe concede o Bônus de Defesa do escudo em sua defesa + metade do bônus de defesa (arredondado para baixo - mínimo 1) do escudo do seu companheiro a direita ou a esquerda. Ao realizar esta manobra você não pode utilizar o conhecimento escudo para defender-se dos golpes do adversário.

Todos na parede de escudos devem estar efetuando a manobra.

DIFERENÇA DE TAMANHOS:



A diferença de tamanho concede bônus ou penalidade ao adversário. O tamanho humano está relacionado no B.

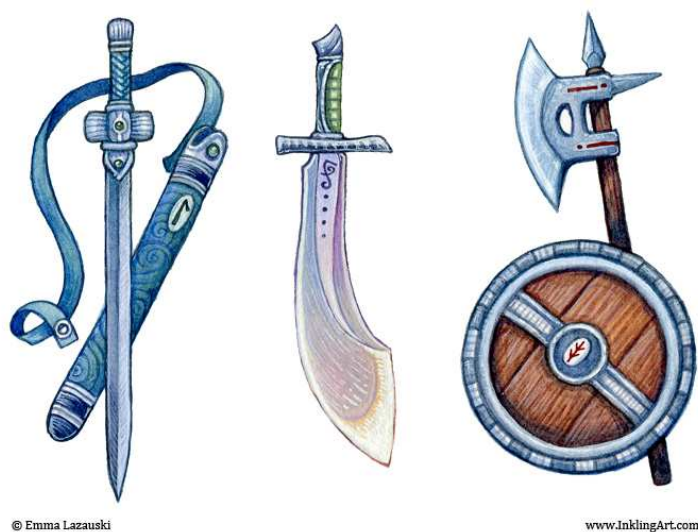
Dê um bônus de +2 para cada nível acima do seu e uma penalidade de -2 para cada nível abaixo do seu.

Isso significa que um humano (B) teria: +12 para atingir o Stay Puff (H).

O Rancor (E) teria +10 para atingir o Godzilla (J) e teria -6 para atingir um humano (B).

Ataques em área específicas deve ter a autorização do mestre.

ARMAS



© Emma Lazauski

www.InkingArt.com

ATRIBUTOS DAS ARMAS:

BÔNUS DE ATAQUE: é o Bônus somado ao seu ataque (3D6 + Bônus do seu Sub-Atributo – Ataque Corpo a Corpo ou Ataque a Distância).

DANO DA ARMA: é o dano que a arma causa quando você atinge seu alvo. Apesar de algumas jogadas de dado poderem ser menor que zero, nenhum dano por ser menor que 1, sendo este o dano mínimo de uma arma.

Além do dano da arma, todos devem acrescentar seu valor de força/4 arredondado para baixo em seu bônus de dano.

FORÇA MÍNIMA: representa a força mínima que você deve ter para utilizar a arma. Se você tiver a força menor do que a sugerida, você tem uma penalidade de -1 para cada ponto de diferença entre a sua força e a força mínima e você não recebe o Bônus da Arma.

EX: se sua força é 10 e você usa um Machado que exige força Mínima 15, você terá uma penalidade de -5 ao utilizá-lo (10 – 15 = -5).

DESTREZA MÍNIMA: algumas armas exigem destreza mínima, que representa a destreza mínima que você deve ter para utilizar a arma. Se você tiver a destreza menor do que a sugerida, você tem uma penalidade de -1 para cada ponto de diferença entre a sua destreza e a destreza mínima e você não recebe o Bônus da Arma.

EX: se sua destreza é 10 e você usa um Arco que exige destreza mínima 15, você terá uma penalidade de -5 ao utilizá-lo (10 – 15 = -5).

ALCANCE: Armas que possam ser arremessadas tem um alcance que é medido em metros. Cada quadrante de jogo tem 1 m², isso significa que o alcance representa

quando quadrantes de distância ela alcança o alvo (ou no caso quanto quadrantes de distância ele alcança no tabuleiro de combate).

HABILIDADE ESPECIAL: Se você tem conhecimento em utilizar aquela arma, ou seja, foi treinado para saber maneja-la e se você atende o requisito mínimo solicitado pela habilidade, você automaticamente poderá utilizar a habilidade da arma, sem realizar nenhum teste extra com a mesma. *Se você não adquiriu nenhum ponto de conhecimento daquela arma, você ainda poderá usá-la. Porém **não recebe o Bônus de Ataque** concedido pela arma e só poderá usar até 3 do sua habilidade Corpo a Corpo ou Combate a Distância.*

ESPECIALISTA: quando você adquire conhecimento, por exemplo espada curta, você sabe utilizar todos os tipos de espadas curtas, porém não sabe utilizar as habilidades corretas de todos os tipos de espadas curtas. Desta forma você pode tornar-se especialista em determinados tipos de espadas. Para isso compre o conhecimento específico para aquela arma, exemplo: espada curta (gládio) – isso quer dizer que você sabe usar espada curta em geral, mas é especialista em gládio. Você pode ser especialista em diversos tipos de armas, basta comprar o conhecimento específico de cada uma.

QUALIDADE DA ESPADA: você pode adquirir armas de melhor qualidade, forjadas por ferreiros especialistas. Porém tais armas são muito difíceis de achar e custam muito mais caro.

Uma espada de ótima qualidade custa 3x mais caro e tem +50% da resistência (arredondado para cima) e pesam 50% menos.

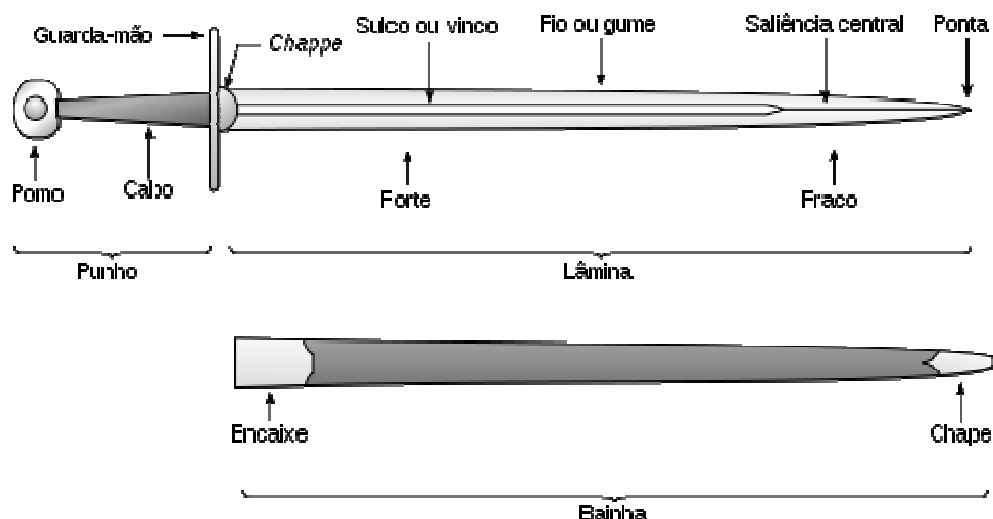
Uma espada de altíssima qualidade custa 10x mais caro (é considerada quase uma arma mágica). Uma espada desta qualidade tem o dobro da resistência, pesa 50% menos e causam +2 dano extra.

RESISTÊNCIA: a resistência de uma arma representa o quanto de dano ela suporta antes de quebrar. Tal resistência é útil no momento de utilizar manobras como aparar ou outras descritas na própria arma.

SACAR A ARMA: se você está com a espada embainhada é necessário gastar 1 ponto de ação para sacá-la.

ESPADAS:

A palavra espada é comumente usada para se referir a uma série de "armas brancas" longas, formadas por uma lâmina e uma empunhadura; abrangendo, por extensão, objetos como o sabre, o florete, o gládio, o espadim, a katana, dentre outros. A espada, na verdade, é formada por uma lâmina comprida, normalmente reta e pontiaguda, de metal, com gume num ou nos dois lados, dependendo do tipo.



UTILIZAÇÃO DE ESPADAS: Para utilizar uma espada não há necessidade de saber utiliza-la, porém alguém que não tenha um mínimo de 20% no conhecimento espada específico não terá o bônus da arma e poderá utilizar um máximo de 3 em combate corpo a corpo (mesmo que o bônus da arma seja maior que isso).

CONHECIMENTO ESPADA: (Valor Mínimo: sua Destreza%) – este é o conhecimento necessário para utilização de espadas. Alguém com tal perícia poderá realizar exibições com espadas.

Você deve comprar este conhecimento para cada tipo de espada diferente que venha a utilizar, sendo os tipo: **Curtas, Longas, de Duas Mãos e Exóticas (necessita ser especialista).**

Mas mesmo que você tenha comprado o conhecimento para um único tipo de espada, você poderá usar as demais com $\frac{1}{2}$ do conhecimento da espada que possui (arredondado para baixo).

EX: se você tem conhecimento 65% em espada curta. Poderá usar qualquer outro tipo de espada: exótica, espada longa, etc, com o valor de 32% ($65 / 2 = 32,5$).

Para cada 30% que você tenha neste conhecimento, você recebe um Bônus de +1 no ataque corpo a corpo utilizando espadas.

CIMITARRA LONGA:**Peso: 1,5 kg****Tamanho: 90 cm****Preço médio 600 moedas**

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance	Resistência
2	1D6+2	10	-	Corporal	10

**Descritivo histórico:**

A cimitarra é uma espada de lâmina curva mais larga na extremidade livre, com gume no lado convexo, utilizada por certos povos orientais, tais como árabes, turcos e persas, especialmente pelos guerreiros muçulmanos. É a espada mais típica do Oriente Médio e da Índia muçulmana. Originária da Pérsia, foi adotada pelos árabes e espalhou-se por todo o mundo islâmico até o século XIV. É originalmente uma espada de cavaleiros e camelheiros: em muitos desses países, espadas retas continuaram a ser preferidas para guerreiros a pé ou para fins cerimoniais. Comparável à katana japonesa, a cimitarra é também uma espada curva de um só gume extremamente cortante e ágil, feita com aço da melhor qualidade. e também usada por piratas. Uma cimitarra típica tem de 90 cm a 1 metro de comprimento total.

Utilização:

Devido a sua lâmina curva, são excelentes espadas utilizadas para cortes. São leves e fáceis de serem manobradas.

Conhecimento usado:

Espada – tipo Espada Longa. Especialista: Cimitarra.

Vantagens e Desvantagens:

- Ao lutar com uma cimitarra você utiliza apenas 2 pontos de ação ao invés de 3.

Habilidades especiais:

- (se você tiver 50% ou mais no conhecimento especialista cimitarra): devido a sua lâmina curva, o ataque em corte causa mais dano que as espadas de lâmina reta. Qualquer dano que ultrapasse a DUREZA da armadura causa 50% a mais de dano.

EX: Jhon faz um ataque com cimitarra e tira um valor igual a 10 no dano (soma do dano + força). A Dureza da armadura do alvo é igual a 6, se fosse um ataque normal Jhon causaria 4 pontos de dano. Porém com a cimitarra ele causa 4 + 50% (que neste caso seria 2), causando um total de 6 de dano no alvo.

CIMITARRA CURTA:**Peso: 0,5 kg****Tamanho: 56 cm**

Preço médio 150 moedas

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance	Resistência
3	1D6-1	4	-	Força x 1	10

Descritivo histórico:

A cimitarra curta é uma variante menor e mais ágil da cimitarra, freqüentemente usada aos pares, uma em cada mão.

Uma típica cimitarra curta tem em torno de 56 cm de comprimento e pesa 500 gramas.

**Utilização:**

Ótima para combate corpo a corpo. Muitas vezes utilizada como arma secundária para defesa.

Conhecimento usado:

Espada – tipo Espada Curta. Especialista: Cimitarra Curta.

Vantagens e Desvantagens:

- Ao lutar com uma cimitarra você utiliza apenas 2 pontos de ação ao invés de 3.

Habilidades especiais:

- (se você tiver 50% ou mais no conhecimento especialista cimitarra): você poderá manejar a cimitarra curta ainda com mais maestria utilizando-a para desviar ataques realizados contra você – você deve ter 1 ponto de ação sobrando para realizar esta manobra – e receba os 3 pontos de Bônus da Arma em sua defesa (some este bônus a sua Defesa e Bônus da armadura).

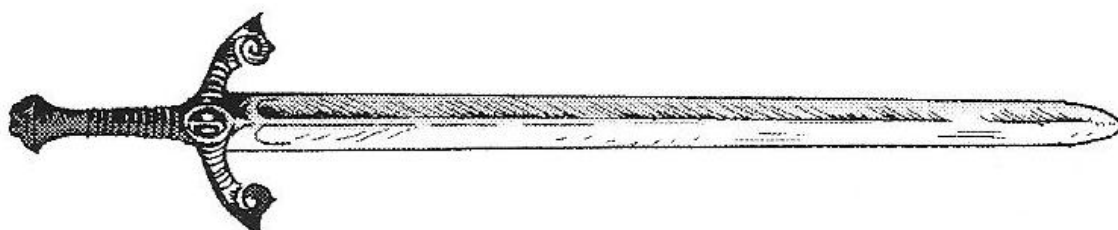
BASTARDA:

Peso: 2 kg

Tamanho: 120 cm

Preço médio 900 moedas

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance	Resistência
2	1D6+2 (1 mão)	13	-	Corporal	9
2	2D6-2 (2 mãos)	13	-	Corporal	9



Descritivo histórico:

"Espada bastarda", também conhecida como "espada de uma mão e meia" é uma espada, que tem esse nome por não se encaixar exatamente nem no grupo de espadas de duas mãos, nem do de espadas de uma mão, tendo tamanho intermediário, e sendo balanceada para poder ser usada com uma ou duas mãos. Tal espada permite infligir graves danos ao oponente e ao mesmo tempo poder ser utilizando juntamente com um escudo.

A expressão "bastarda" deve-se a esse tipo de espada ter sido vista como um híbrido entre a espada longa comum e a espada de duas mãos. É encontrada, em francês (*espée bastarde*) já no *Gargântua* de Rabelais (1532).

Uma espada bastarda costuma ter 1,10 m a 1,20 m de comprimento e pesar 1,5 kg a 2,0 kg.

Utilização:

Este tipo de espada é muito utilizada para romper armaduras de placas poderosas, pois utilizada com as duas mãos permitem infligir grande dano ao oponente.

Conhecimento usado:

Espada – tipo Espada Longa. Especialista: Bastarda.

Vantagens e Desvantagens:

- Mudar de 1 mão para 2 mãos consome 1 ponto de ação (você deve estar com as 2 mãos vazias para utilizá-la com as 2 mãos).

Habilidades especiais:

- nenhuma.

CLAYMORE (espadaão):

Peso: 4 kg

Tamanho: 170 cm

Preço médio 900 moedas

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance	Resistência
2	2D6+2	14	-	1Q \ Corporal	9

**Descritivo histórico:**

Claymore é uma variante escocesa da espada medieval montante utilizada durante os séculos XV e XVI. Possui gume duplo e é manejada com as duas mãos, impedindo o guerreiro de utilizar um escudo. A palavra claymore vem do gaélico escocês *claidheamh mòr* e significa espadaão. A claymore é um tipo de espada montante, porém mais leve.

O tamanho da espada claymore é variável. Geralmente, possui o tamanho aproximado da

altura do guerreiro que a empunha e, por este motivo, deve ser feita sob encomenda – varia de 1,60m a 1,70m. O guarda-mão, em forma de cruz, é ligeiramente voltado para a ponta da espada e tem as extremidades ornadas com três ou quatro pequenas argolas. Seu punho é geralmente feito de madeira e o pomo tem forma arredondada.

Utilização:

Está utilizada por guerreiros de desejam infligir grande dano ao oponente e preferem o ataque direto causando a morte com um único golpe – já que não pode utilizar escudos para auxílio em sua defesa.

Conhecimento usado:

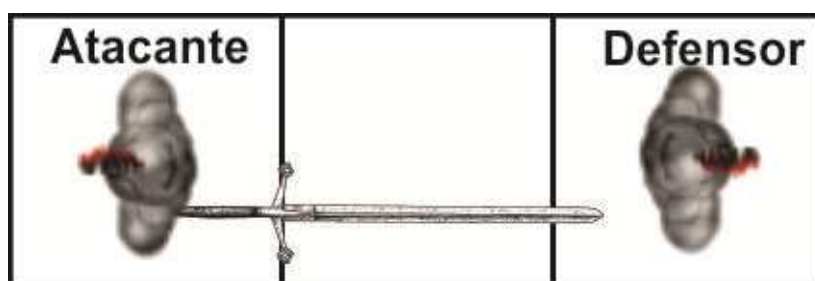
Espada – tipo Espada duas mãos. Especialista: Claymore.

Vantagens e Desvantagens:

- Você precisa de 1 pontos extra de ação para realizar o ataque com tal arma.
- Você elimina a penalidade de -1 no ataque ao realizar ataques pela diagonal.

Habilidades especiais:

- (se você tiver 50% ou mais no conhecimento especialista Claymore): acrescente 1 ponto de ação em seu ataque – ao girar a espada sob a cabeça e desferir um golpe poderoso em seu oponente você dobra o dano extra de sua força. Porém este ataque prejudica a sua defesa e nas próximas defesas que você fizer nesta mesma rodada você não poderá usar sua HABILIDADE DEFESA.
- (se você tiver 50% ou mais no conhecimento espada duas mãos): o tamanho da espada permite que você ataque a um quadrante extra de distância. Porém nesta distância o dano da arma reduz para 2D6-1



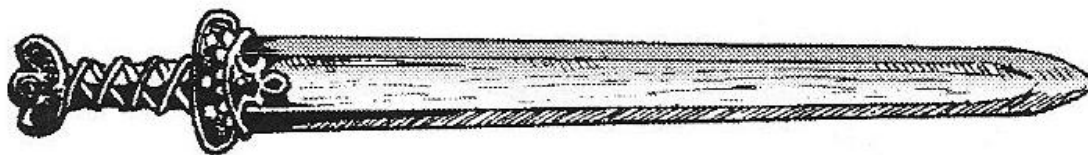
ESPADA LÂMINA LARGA:

Peso: 3,5 kg

Tamanho: 100 cm

Preço médio 500 moedas

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance	Resistência
3	1D6+2	12	-	Corporal	13



Descritivo histórico:

Espada larga era uma das maiores espadas medievais ocidentais, perdendo somente para a montante, era muito pesada e sua lâmina media em torno de noventa centímetros. A espada larga era uma arma muito comum entre os nórdicos, e mais tarde entre os cavaleiros ingleses. A espada deveria ter um certo equilíbrio e peso, a pessoa que a usava teria que saber o próprio equilíbrio para poder usar uma espada do jeito certo.

Utilização:

São espadas grosseiras e pesadas, com suas lâminas largas e com gume duplo. Comumente utilizadas para infligir dano pesado em combate corpo a corpo.

Conhecimento usado:

Espada – tipo Espada Longa. Especialista: Lâmina Larga.

Vantagens e Desvantagens:

- Devido o dano massivo causado por estas espadas, todo o dano causado na resistência da armadura deve ser acrescido em 50% arredondado para baixo.

Habilidades especiais:

- (se você tiver 50% ou mais no conhecimento espada longa): você pode direcionar o ataque na lâmina da espada do inimigo, para isso deve mirar o ataque na arma (o alvo recebe +5 bônus na defesa). Jogue o dano, se a arma e some seu bônus de força se o mesmo for maior que a resistência da arma do oponente você quebrou a espada do seu oponente.

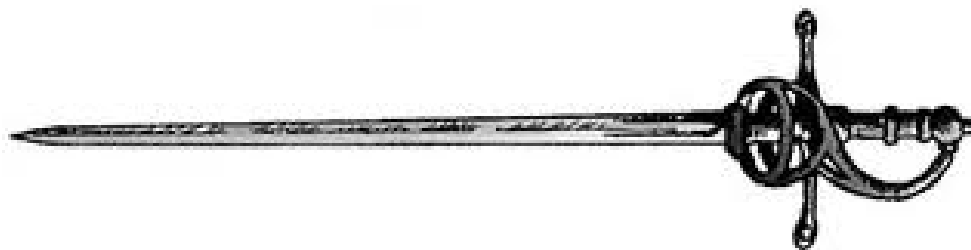
RAPIEIRA:

Peso: 1 kg

Tamanho: 105 cm

Preço médio 1.000 moedas

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance	Resistência
4	1D6-2	7	10	Corporal	8



Descritivo histórico:

A **rapieira** (*rapier*, em inglês e francês) é um tipo de espada que surgiu na Idade Moderna quando as armas de fogo começaram a dominar o campo de batalha, tornando obsoletos os escudos e as armaduras medievais, mas ainda exigiam o complemento de uma espada como arma de defesa, devido à lentidão para carregá-las. Seu uso iniciou-se, porém, como arma de defesa pessoal de nobres em ambiente civil. Essas espadas têm dois gumes e podem ser usadas para acutilar, mas sua agilidade as torna mais adequadas para estocar.

Utilização:

Rapieiras são espadas para combate rápido, mas não muito eficientes contra armaduras pesadas, pois seu dano não é muito grande. São espadas elegantes, com punhos bem desenhados e difíceis de serem feitos, o que as torna caras.

Conhecimento usado:

Espada – tipo Espada Longa. Especialista: Rapieira.

Vantagens e Desvantagens:

- Como são leves você precisa de apenas 2 pontos de ação ao invés de 3.

Habilidades especiais:

- (se você tiver 60% ou mais no conhecimento especialista em rapieira): você pode utilizar a manobra aparar de forma muito mais eficiente. Faça o teste de CONHECIMENTO ESPADA RAPIEIRA no lugar de sua defesa. O aparar qualquer espada com a Rapieira não terá o risco de quebrar a espada, pois você apenas desvia os golpes. Você terá -10% em seu CONHECIMENTO ESPADA RAPIEIRA para cada aparar extra (depois do primeiro) que fizer em uma mesma rodada.

- (se você tiver 50% ou mais no conhecimento espada longa): você pode fazer ataques corpo a corpo extremamente rápidos, gastando apenas 1 ponto de ação para realizar combate corpo a corpo com esta espada.

KATANA:

Peso: 1,2 kg

Tamanho: 90cm

Preço médio 1.500 moedas

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance	Resistência
3	1D6+1	9	-	Corporal	10

DÜSAGGE:**Peso: 1,7 kg****Tamanho: 95 cm****Preço médio 1.500 moedas**

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance	Resistência
2	1D6+3	10	-	Corporal	12

**Descritivo histórico:**

O **Düsagge** é um pesado sabre de abordagem alemão, usado na marinha do século XIV ao XVI, que tinha uma guarda em forma de cesto e uma característica lâmina serrilhada, para melhorar a penetração em armaduras. Tinha um comprimento total de 95 cm e uma massa de 1,7 kg

Utilização:

São armas excelentes para rasgar armadura e principalmente a carne do inimigo. Porém são difíceis de serem fabricadas o que as torna caras de serem produzidas.

Conhecimento usado:

Espada – tipo Espada Longa. Especialista: Düsagge.

Vantagens e Desvantagens:

- qualquer dano que atravessasse a armadura do adversário causa mais 50% do seu valor DANO DE FORÇA (arredondado para cima).

Habilidades especiais:

- (se você tiver 70% ou mais no conhecimento especialista Düsagge): se você aparar o ataque de um adversário, girando a espada rapidamente e sendo bem sucedido num teste de conhecimento ESPADA LONGA (DÜSAGGE) o adversário deve ser bem sucedido em um teste de conhecimento da arma de utiliza, se falhar você terá retirado a espada da mão do alvo.

ESPADAS BORBOLETAS:**Peso: 0,5 kg****Tamanho: 51 cm****Preço médio 400 moedas**

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance	Resistência
3	1D6	5	8	Corporal	15



Descritivo histórico:

As **espadas-borboletas**, chamadas **hudie shuangdao** em mandarim e **bart jarm dao** em cantonês, são espadas curtas, usadas em pares no Wing Chun (arte marcial da família do Kung Fu). Originaram-se do sul da China e difundiram-se depois da II Guerra Mundial. O par de espadas compartilha a mesma bainha e a lâmina deve ser igual ao comprimento do punho e antebraço, para que possam ser giradas por dentro dos braços. Tipicamente, têm 51 cm de comprimento total e pesam 450 gramas cada uma.

Utilização:

São armas utilizadas em combate com maestria em combates que misturam artes marciais e luta com espadas.

Conhecimento usado:

Espada – tipo Espada Curta. Especialista: Espadas Borboletas.

Vantagens e Desvantagens:

- Ao lutar com uma espada borboleta você utiliza apenas 2 pontos de ação ao invés de 3.

Habilidades especiais:

- (se você tiver 65% ou mais no conhecimento especialista espada-borboleta): você pode utilizar a manobra aparar com um das mãos e ao mesmo tempo contra atacar com a outra arma, se o seu aparar for bem sucedido você fará um contra ataque no adversário, para isso você precisa de 2 pontos de ação sobrando. Ao contra atacar você surpreende o adversário e ele poderá se defender mas sem o BÔNUS do seu SUB-ATRIBUTO DEFESA.

ESTOQUES:

Peso: 0,9 kg

Tamanho: 115 cm

Preço médio 600 moedas

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance	Resistência
4	1D6-1	5	10	Corporal	7



Descritivo histórico:

O estoque (*estoc* em francês, *estoc* ou *tuck* em inglês) é uma espada estreita, de ponta, mas sem corte, especializada em atacar guerreiros com armadura e comum

nos séculos XIV e XV. A lâmina é suficientemente fina para encontrar passagem entre as placas de uma armadura ou através de uma cota de malha. O comprimento gira tipicamente em torno de 1,15 m e a massa, por volta de 900 gramas.

Utilização:

Ótimas para espadachins rápidos porém não muito fortes que precisam utilizar sua velocidade para vencer inimigos com poderosas armas e armaduras.

Conhecimento usado:

Espada – tipo Espada longa. Especialista: Estoques.

Vantagens e Desvantagens:

- Ao lutar com uma estoque você utiliza apenas 2 pontos de ação ao invés de 3.
- Bônus máximo de dano pela força é de +3.

Habilidades especiais:

- (se você tiver 50% ou mais no conhecimento especialista estoque): você pode fazer ataques corpo a corpo extremamente rápidos, gastando apenas 1 ponto de ação para realizar combate corpo a corpo com esta espada.
- (se você tiver 40% ou mais no conhecimento especialista estoque): ao ser bem sucedido em um ataque contra um usuário de: armadura de placas, escamas ou anéis, você deve ignorar a DUREZA da armadura e causar todo o dano diretamente no alvo.

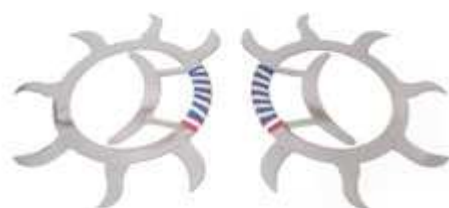
FENG HUO LUN (exótica):

Peso: 0,9 kg

Tamanho: 38 cm

Preço médio 900 moedas

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance	Resistência
2	1D6-2	-	10	Corporal	16



Descritivo histórico:

A feng huo lun (“roda fogo e vento”, em mandarim) é uma arma usada aos pares no baguazhang (estilo de Kung Fu), com lâmina circular. Pode cortar e perfurar ou travar a arma do adversário. Cada roda tem um diâmetro de 38 cm e pesa cerca de 550 gramas.

Utilização:

É uma exótica arma de mão que permite a mistura de luta corporal com espada. Utilizadas para cortar e furar a vítima e sua principal especialidade é desarmar o oponente.

Conhecimento usado:

Espada – tipo Espada Exótica (Feng huo lun). Automaticamente especialista.

Vantagens e Desvantagens:

- Ao lutar com uma Feng huo lun você utiliza apenas 2 pontos de ação ao invés de 3.
- Usada com as duas mãos.

Habilidades especiais:

- (se você tiver 50% ou mais no conhecimento Espada Exótica (Feng huo lun)): você pode usar a habilidade de aparar em um alvo. Se bem sucedido, faça um teste do CONHECIMENTO ESPADA EXÓTICA FENG HUO LUN contra O CONHECIMENTO DA ARMA DO ALVO se bem sucedido você retira a arma da mão do alvo.
- (se você tiver 40% ou mais no conhecimento Espada Exótica (Feng huo lun)): diminua em um ponto de ação ao realizar um ataque corpo a corpo com esta arma.

GLÁDIO OU ESPADA CURTA:

Peso: 0,9 kg

Tamanho: 60 cm

Preço médio 400 moedas

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance	Resistência
2	1D6+1	9	-	Corporal / Força x2	10



Descritivo histórico:

O gládio era a espada utilizada pelas legiões romanas. Era uma espada curta, de dois gumes, de mais ou menos 60 cm, mais larga na extremidade. Era muito mais uma arma de perfuração do que de corte, ou seja, devia ser utilizada como um punhal, ou uma adaga, no combate corpo-a-corpo. Diz-se que era capaz de perfurar a maior parte das armaduras. Também chamado Gladius hispaniensis, por ter sido inspirado em armas utilizadas pelos celtiiberos na época. A Península Ibérica, no seu conjunto, era chamada de Hispania pelos romanos, daí o nome Gladius Hispaniensis. Não confundir com Espanha, que só existiu 16 séculos mais tarde.

Por parte dos Romanos, não somente os legionários eram treinados pelos Doctores armorum na técnica do gládio, mas também os gladiadores.

Segundo alguns historiadores, podia ser arremessada graças à peça esférica em seu cabo, que balancearia a arma, o que a torna a única espada arremessável de que se tem notícia.

Utilização:

Excelente arma para ataque corpo a corpo. Leve, permite movimentos rápidos.

Conhecimento usado:

Espada – tipo Espada curta. Especialista: Gládio.

Vantagens e Desvantagens:

- Ao lutar com um gládio você utiliza apenas 2 pontos de ação ao invés de 3.

Habilidades especiais:

- (se você tiver 50% ou mais no conhecimento especialista em gládio): você pode arremessar o gládio como uma arma de arremesso. Para isso use o Bônus de ataque a distância ao invés de corpo a corpo. Arremessar consome 2 pontos de ação. Alcance igual a 2x seu atributo força em quadrante. Lembrando que a linha de tiro deve estar desobstruída, caso não esteja utilize a regra de ataque a distância com a linha de tiro obstruída.

KASTANE:

Peso: 1 kg

Tamanho: 75 cm

Preço médio 800 moedas

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance	Resistência
4	1D6+1	10	-	Corporal	10

**Descritivo histórico:**

A kastane é uma espada típica do Ceilão (Sri Lanka), possivelmente inspirada em espadas portuguesas do século XVI. Por seu equilíbrio e pela beleza da decoração, é muito usada por bailarinas em demonstrações de dança do ventre, nas quais costumam equilibrá-la sobre a cabeça.

Utilização:

Excelente arma de velocidade, permitindo a luta rápida utilizando-se 2 espadas como essa.

Conhecimento usado:

Espada – tipo Espada longa. Especialista: Kastane.

Vantagens e Desvantagens:

- nenhuma.

Habilidades especiais:

- (se você tiver 60% ou mais no conhecimento especialista em Kastane): se você lutar com duas espadas desta nas mãos, pode realizar o primeiro ataque utilizando 3

pontos de ação e o segundo utilizando apenas 1 ponto de ação. Esta habilidade só pode ser usada quando você realiza dois ataques em uma mesma rodada.

Se você tem 8 pontos de ação pode realizar 4 ataques: 1º gastando 3 pontos de ação – o 2º sequência do primeiro, gastando 1 pontos de ação – o 3º gastando novamente 3 pontos de ação – e o 4º sequência do terceiro gastando apenas 1 ponto de ação.

SHOTEL:

Peso: 1,35 kg

Tamanho: 80 cm

Preço médio 900 moedas

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance	Resistência
2	1D6+1	10	-	Corporal	9



Descritivo histórico:

A shotel é uma espada típica da Etiópia. Seu formato permite contornar o escudo do adversário e golpear com a ponta, ou então cortar normalmente com a lâmina.

Utilização:

Arma excelente para enfrentar inimigos com escudo.

Conhecimento usado:

Espada – tipo Espada longa. Especialista: Shotel.

Vantagens e Desvantagens:

- Ao utilizar a manobra APARAR, qualquer resultado acima de 50% é considerado uma falha.

Habilidades especiais:

- (se você tiver 50% ou mais no conhecimento especialista em Shotel): se alguém tentar aparar seu ataque com um escudo, jogue seu conhecimento em Shotel contra o conhecimento escudo do alvo, se você vencer conseguiu atingir o adversário, desviando seu ataque do escudo do mesmo.

MACHADOS:



O machado possui técnicas diferenciadas da luta, primeiro era necessária uma boa força, pois o uso do machado requer uma energia considerável. Após começar a movimentá-lo, ele era geralmente mantido em movimento, pois a energia necessária para para-lo bruscamente era grande. Em compensação, em movimento, o machado criava uma zona de perigo em torno do usuário. Se atingisse um escudo leve, como os escudos usados pelos vikings, poderia o quebrar, mais um motivo para sua força, se atingisse um braço ou perna sem armadura, o arrancaria. Em formação, ataques de cima para baixo eram mais comuns por usarem menos espaço, e em combate de perto, ele poderia ser segurado pela extensão da haste para ataques mais rápidos e curtos (mas não tão potentes). Na maioria das vezes, soldados que usavam essa arma eram bem equipados, como por exemplo os Huscarl, soldados profissionais da

escandinávia, regularmente equipados com cotas de malha para proteção, e espadas caso fossem desarmados.

Ao contrário do que se imagina, o machado de guerra era uma arma longa, com uma haste de que poderia chegar a um metro e meio.

Machados de Guerra.

Machados de uma mão eram mais usados, para assim poder se usar um escudo na outra mão, essa combinação sacrificava ataque por defesa, o escudo oferece uma boa proteção, e era excelente para a maioria dos soldados de infantaria que não tinham condições de comprar uma boa armadura, e também para camponeses que fossem chamados para guerra, uma vez que um machado e um escudo eram baratos e fáceis de conseguir.

Muitas tribos nórdicas e bárbaros do início da Idade Média, como os francos, usavam o arremesso do machado como arma de ataque. Alguns chegavam a dividir a terra conquistada baseado na força de arremesso, ou seja, o homem que lançava o machado mais longe, ficava com mais terras.

Com o tempo, o machado foi substituído por armas de haste como alabardas que não só tinham a parte cortante como o machado, como também ponta de lança, martelos, espigões, ganchos etc..

UTILIZAÇÃO DE MACHADOS: Para utilizar um machado não há necessidade de saber utiliza-la, porém alguém que não tenha um mínimo de 20% no conhecimento machado não terá o bônus da arma e poderá utilizar um máximo de 3 em combate corpo a corpo (mesmo que o bônus da arma seja maior que isso).

CONHECIMENTO MACHADO: (Valor Mínimo: sua Destreza%) – este é o conhecimento necessário para utilização de machados de combate. Alguém com tal perícia poderá realizar exibições com tais armas.

Para cada 30% que você tenha neste conhecimento, você recebe um Bônus de +1 no ataque corpo a corpo utilizando machados.

MACHADO DE GUERRA:

Peso: 5 kg

Tamanho: 120 cm

Preço médio 300 moedas

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance	Resistência
2	2D6+2	14	12	Corporal	8



Descritivo histórico:

Machado é, como se sabe, a arma de eleição do povo, do salteador de estrada e do marinheiro.

Herdeiro da tradição Viking, é uma arma de ataque demolidora contra a qual defesas como o escudo de madeira ou a armadura ligeira não valem nada. Tentar combatê-lo com outras armas é inútil.

É de curto alcance. Manejá-lo mais do que 15 minutos é extenuante.

É inútil como arma de defesa.

Utilização:

Utilizado para combates rápidos e por guerreiros que preferem um alto

poder de destruição a defesa.

Conhecimento usado:

Machado – Especialista: Machado de Guerra

Vantagens e Desvantagens:

- Usada com as duas mãos.
- Ao atacar uma armadura de metal e causar um dano igual ou maior que 10, existe a chance de que o machado fique preso na armadura da vítima. Lance 1D6 se o resultado for 1 o machado ficou preso. Para soltá-lo você precisa de 2 pontos de ação e ser bem sucedido num teste de força.
- machados são armas desbalanceadas, isso significa que exigem 1 ponto extra de ação ao utilizá-lo. Desta forma todos os machados exigem 4 pontos de ação ao invés de 3.

Habilidades especiais:

- (se você tiver 50% ou mais no conhecimento Machado): se alguém utilizar um escudo para defender de seu golpe, você poderá lançar o dano da arma. Se o dano total da arma for maior que a soma da **DUREZA do escudo + Dureza da armadura do braço (se houver) + 50% dos pontos de Vida do alvo**, você quebrou o braço do alvo.

EX: se o alvo tem um escudo com dureza 4, ele ainda usa uma braçadeira com DUREZA 6 e um total de pontos de VIDA igual a 12. Se você causar um Dano maior ou igual a 16 você fraturou o braço do alvo ($4 + 6 + (12/2)$).

Um braço fraturado representa uma Desvantagem MANETA e a perda de 1/3 do pontos de vida (arredondado para baixo).

- (se você tiver 70% ou mais no conhecimento especialista em Machado de Combate) – você gira o machado em torno de seu corpo, podendo jogar seu ataque contra todos os adversários que estiverem a sua volta iniciando-se do adversário frontal, seguindo o sentido horário.

Você deve jogar seu ataque e o adversário defender normalmente. Se você não atingir o adversário, repita o ataque para o próximo, até realizar a volta completa ou atingir um alvo, após atingir o primeiro alvo o ataque giratório termina.

Você só pode usar neste ataque 3D6 + seu Bônus de Ataque Corpo a Corpo, nenhum bônus extra poderá ser utilizado nesta forma de ataque.

MACHADO DE DOIS GUMES:

Peso: 6,5 kg

Tamanho: 100 cm

Preço médio 700 moedas

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance	Resistência
2	3D6	15	12	Corporal	8



Descritivo histórico:

Desconhecido.

Utilização:

Utilizado por guerreiros que desejem um grande poder de destruição.

Conhecimento usado:

Machado – Especialista: Machado de dois gumes

Vantagens e Desvantagens:

- Usada com as duas mãos.
- Ao atacar uma armadura de metal e causar um dano igual ou maior que 15, existe a chance de que o machado fique preso na armadura da vítima. Lance 1D6 se o resultado for 1 o machado ficou

preso. Para soltá-lo você precisa de 2 pontos de ação e ser bem sucedido num teste de força.

- O cabo desta arma conta com uma pequena adaga que permite que você estoque suas vítimas como uma arma perfurante. Ela causa 1D6 de dano.

- machados são armas desbalanceadas, isso significa que exigem 1 ponto extra de ação ao utilizá-lo. Desta forma todos os machados exigem 4 pontos de ação ao invés de 3.

Habilidades especiais:

- (se você tiver 50% ou mais no conhecimento Machado): se alguém utilizar um escudo para defender de seu golpe, você poderá lançar o dano da arma. Se o dano total da arma for maior que a soma da **DUREZA do escudo + Dureza da armadura do braço (se houver) + 50% dos pontos de Vida do alvo**, você quebrou o braço do alvo.

EX: se o alvo tem um escudo com dureza 4, ele ainda usa uma braçadeira com DUREZA 6 e um total de pontos de VIDA igual a 12. Se você causar um Dano maior ou igual a 16 você fraturou o braço do alvo ($4 + 6 + (12/2)$).

Um braço fraturado representa uma Desvantagem MANETA e a perda de 1/3 do pontos de vida (arredondado para baixo).

- (se você tiver 70% ou mais no conhecimento especialista em Machado de dois gumes) – você gira o machado em torno de seu corpo, podendo atingir todos a sua volta. Consome 1 ponto de ação extra para esta manobra.

Você pode realizar um ataque contra todos os alvos ao seu redor. Porém o dano neste ataque é de 2D6 – Você também não deve usar nenhum bônus na arma neste ataque apenas o seu **ATAQUE CORPO A CORPO + 3D6**.

MACHADO DE ARREMESSO (Machadinha):

Peso: 0,5 kg

Tamanho: 40 cm

Preço médio 100 moedas

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance	Resistência
2	1D6-1	8	-	Força x1,5 metros	5



Descritivo histórico:

Desconhecido.

Utilização:

Armas leves e fáceis de serem carregadas. Com peso balanceado, permite o arremesso a longas distância, causando um dano razoavelmente grande.

Conhecimento usado:

Machado – Especialista: Machado de arremesso

Vantagens e Desvantagens:

- pode ser utilizado em combate corpo a corpo se necessário.
- consome 3 pontos de ação para ser utilizado como arma de arremesso ou 2 como arma corpo a corpo.

Habilidades especiais:

- (se você tiver 50% ou mais no conhecimento especialista Machado de arremesso): Você pode realizar a Manobra aparar – mesmo tendo 50% do conhecimento.

- (se você tiver 70% ou mais no conhecimento especialista Machado de arremesso): permite que você atire a machadinha contra alvos, mesmo que tenham aliados ou inimigos em sua linha de tiro. Para cada aliado ou inimigo além do primeiro você recebe uma penalidade de -10% no disparo.

Você então deve fazer seu teste de conhecimento, se for bem sucedido, não precisa lançar o **dado de %** (veja capítulo 4 do livro de regras) para ver se atingiu quem estava no caminho. Se falhar no teste, deverá proceder normalmente quando existe um aliado ou inimigo em sua linha de tiro (**veja CAPÍTULO 4 livro de regras na parte sobre ATAQUE A DISTÂNCIA**).

MARTELOS:

O martelo foi adotado como arma na Alta Idade Média, para fazer frente ao aperfeiçoamento das armaduras, mais populares e fortes com o desenvolvimento da produção de aço durante o século XIV e XV.

O martelo poderia desferir golpes mais potentes que as espadas, cujo poder diminuía face o uso das armaduras. A grande força perpetrada com seus golpes podiam fazer penetrar a defesas do adversário, sobretudo quando usadas por um cavaleiro montado. Mesmo sem penetrar a armadura, seu impacto provocava sérios danos.

O lado rombudo da cabeça poderia ser usado para arrebentar a armadura do alvo, ou até mesmo seu escudo, ou poderia, quando usado o lado contrário, perfurar até mesmo as pesadas armaduras. Seu uso poderia ainda ser dirigido, contra adversários montados, às patas do cavalo, derrubando-se o inimigo ao solo, onde era mais facilmente combatido.

UTILIZAÇÃO DE MARTELOS: Para utilizar um martelo não há necessidade de saber utiliza-la, porém alguém que não tenha um mínimo de 20% no conhecimento martelo não terá o bônus da arma e poderá utilizar um máximo de 3 em combate corpo a corpo (mesmo que o bônus da arma seja maior que isso).

CONHECIMENTO MARTELO: (Valor Mínimo: sua Destreza%) – este é o conhecimento necessário para utilização de martelos de guerra. Alguém com tal perícia poderá realizar exibições com tais armas.

Para cada 30% que você tenha neste conhecimento, você recebe um Bônus de +1 no ataque corpo a corpo utilizando martelos.

MARTELO DE GUERRA:**Peso: 3,5 kg****Tamanho: 100 cm****Preço médio 250 moedas**

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance	Resistência
1	2D6+2 (lado robusto) 3D6-2 (lado de ponta)	12	11	Corporal	8

**Descritivo histórico:**

Os martelos foram feitos para causar impactos violentos que quebrem os membros da vítima ou com sua ponta perfurem as pesadas armaduras de batalha.

Utilização:

Utilizados pela infantaria para causar danos graves a guerreiros com armadura de batalha.

Conhecimento usado:

Martelo – Especialista: Martelo de Guerra

Vantagens e Desvantagens:

- Usada com as duas mãos.
- martelos são armas desbalanceadas, isso significa que exigem 1 ponto extra de ação ao utilizá-lo. Desta forma os martelos exigem 4 pontos de ação ao invés de 3.
- Qualquer dano na cabeça causa atordoamento. Isso quer dizer que na próxima rodada a vítima terá: -20% em qualquer ação de conhecimento, -3 em qualquer teste específico (força, destreza, visão) e ataque ou na defesa (veja atordoamento 75 do manual de regras DESBRAVADORES RPG).
- Gasta-se 1 ponto de ação para mudar do lado robusto para o de ponta (ou vice-versa).

Habilidades especiais:

- (se você tiver 50% ou mais no conhecimento especialista Martelo de Guerra): ao atacar alguém com o lado robusto, qualquer armadura oferece no máximo 5 pontos de Dureza (exceto se for mágica).
- (se você tiver 50% ou mais no conhecimento especialista Martelo de Guerra): você pode mirar pernas e braços. Ao atacar com o lado robusto se você causar mais que 50% de perda de pontos de vida nestas áreas, você fratura os ossos de seu adversário.

BEC DE CORBIN:**Peso: 4,5 kg****Tamanho: 180 cm**

Preço médio 650 moedas

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance	Resistência
2	2D6+4 (lado robusto) 3D6 (lado de ponta) 1D6+2 (como lança)	14	13	3 metros ou corporal	9



Descritivo histórico:

Apesar de ser considerada um arma de haste, decidimos classificarla entre os martelos.

Bec de Corbin era um tipo de arma de haste do final da Idade Média. Seu nome vem do francês "bico de corvo". Consiste em uma haste com um martelo e uma ponta afiada. Enquanto a ponta conseguia perfurar armaduras, o martelo passava a força do golpe através da armadura mesmo não o quebrando. Apesar de originalmente ser o nome de uma arma específica, Bec de Corbin pode ser usado para identificar qualquer arma medieval com um martelo e uma ponta.

Utilização:

Utilizados principalmente pela infantaria que podia ter um longo alcance, dificultando que os oponentes aproximassem da tropa. Servia também para derrubar cavaleiros ou quebrar as pernas dos cavalos.

Conhecimento usado:

Martelo – Especialista: Bec de Corbin

Vantagens e Desvantagens:

- Usada com as duas mãos.
- martelos são armas desbalanceadas, isso significa que exigem 1 ponto extra de ação ao utilizá-lo. Desta forma os martelos exigem 4 pontos de ação ao invés de 3.
- Qualquer dano na cabeça causa atordoamento. Isso quer dizer que na próxima rodada a vítima terá: -20% em qualquer ação de conhecimento, -3 em qualquer teste específico (força, destreza, visão) e ataque ou na defesa (veja atordoamento 75 do manual de regras DESBRAVADORES RPG).
- Gasta-se 1 ponto de ação para mudar do lado robusto para o de ponta (ou vice-versa) ou para mudar de arma de longo alcance como uma lança de corpo a corpo.
- Lado robusto ou de ponta só podem ser usado ao máximo de 2 metros de distância. Corpo a corpo a arma deve ser mudada para o modo lança.

Habilidades especiais:

- (se você tiver 50% ou mais no conhecimento especialista Bec de Corbin): o atacante poderá derrubar um cavaleiro que passa a até 2 metros dele. Com o lado da ponta ele pode enganchar a armadura do cavaleiro e puxá-lo ao chão. Para isso

primeiro realize um ataque, se bem sucedido ao invés de lançar o dano faça um disputa entre seu conhecimento de Bec de Corbin vs. Cavalgar do alvo, se você vencer terá derrubado o cavaleiro.

- (se você tiver 50% ou mais no conhecimento especialista Bec de Corbin): ao atacar alguém com o lado robusto, qualquer armadura oferece no máximo 5 pontos de Dureza (exceto se for mágica).

MAÇA E MANGUAL:

A clava ou Maça era uma arma feita de madeira ou aço que apresentava uma pesada ponta cheia de espinhos produzidos em ferro ou aço. Pancadas desferidas com as clavas medievais podiam matar ou quebrar ossos mesmo quando o cavaleiro oponente estivesse utilizando armadura. Eram armas utilizadas por religiosos que não podiam portar qualquer tipo de recurso bélico que usasse lâminas.

O mangual é uma das armas medievais mais assustadoras. Aqueles que tremiam diante de uma delas sempre foram considerados os mais sensatos. É uma arma de concepção única. Possui um cabo de tamanho médio, mais longo do que o de uma espada e mais curto do que o de um martelo. Outra parte é a ponta, em geral, uma esfera metálica com espinhos pontiagudos. O que diferencia o mangual das demais armas é a corrente. A ponta e o cabo ficam ligados por uma parte móvel. Isto eleva consideravelmente o alcance da arma.

UTILIZAÇÃO DE MAÇAS E MANGUAL: Para utilizar maçãs ou manguais não há necessidade de saber utiliza-los, porém alguém que não tenha um mínimo de 20% no conhecimento destas armas não terá o bônus da arma e poderá utilizar um máximo de 3 em combate corpo a corpo (mesmo que o bônus da arma seja maior que isso).

MAÇA: (Valor Mínimo: sua Destreza%) – este é o conhecimento relativo as armas de esmagamento tipo maça. Alguém com tal perícia poderá realizar exhibições com tais armas.

Para cada 30% que você tenha neste conhecimento, você recebe um Bônus de +1 no ataque corpo a corpo utilizando maçãs.

MANGUAL: (Valor Mínimo: sua Destreza%) – este é o conhecimento relativo as armas de esmagamento presos por uma corrente do tipo mangual. Alguém com tal perícia poderá realizar exhibições com tais armas.

Para cada 30% que você tenha neste conhecimento, você recebe um Bônus de +1 no ataque corpo a corpo utilizando mangual.

MANGUAL:**Peso: 7 kg****Tamanho: 110 cm****Preço médio 750 moedas**

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance	Resistência
2	3D6	15	13	corporal	12

**Descritivo histórico:**

O mangual é uma das armas medievais mais assustadoras. Aqueles que tremiam diante de uma delas sempre foram considerados os mais sensatos. É uma arma de concepção única. Possui um cabo de tamanho médio, mais longo do que o de uma espada e mais curto do que o de um martelo. Outra parte é a ponta, em geral, uma esfera metálica com espinhos pontiagudos. O que diferencia o mangual das demais armas é a corrente. A ponta e o cabo ficam ligados por uma parte móvel. Isto eleva consideravelmente o alcance da arma.

A construção de um mangual é simples. O cabo deve ter uma boa pegada. Não necessita da resistência de machados e martelos pois o cabo não absorvera a energia do golpe. A corrente não precisa ser das mais resistentes, mas deve ser bem fixada tanto ao cabo quanto à ponta. A ponta apresenta diversas variantes. Pode ser a tradicional bola com pontas, pode ser um cubo, existem modelos em madeira e até alguns com mais de uma ponta (que naturalmente serão mais leves). Apesar de ser de construção simples, o mangual não é uma arma facilmente encontrada. A maioria dos exemplares encontrados estavam nas Ilhas Britânicas e na Europa Central.

Existem também relatos de usos no Oriente Próximo, Índia e China.

O golpe de mangual consiste em girar a corrente para ganhar velocidade e só então direcionar o ataque com o cabo sobre o inimigo. É este movimento de girar a ponta que tanto amedronta os oponentes. O golpe é lento, porém seguro. Como a corrente é sempre menor que o cabo, não existe a possibilidade de um golpe errado acertar a mão do próprio atacante. Isto dá ao dono uma enorme confiança na arma.

O mangual mostra-se eficiente tanto contra armaduras leves quanto contra pesadas. Ele leva alguma desvantagem contra combatentes experientes que utilizam uma arma secundária. A segunda arma pode ser sacrificada ao se enrolar na corrente do

mangual, o que não danifica o mangual, mas o inutiliza até que a corrente seja desenrolada.

Utilização:

É uma arma pesada, temida e de grande impacto. Além do peso da esfera de ferro, os espinhos colocados nas mesmas causam dano perfurando junto com o forte impacto. Usado por poucos guerreiros.

Conhecimento usado:

Magual – já é especialista.

Vantagens e Desvantagens:

- é uma arma desbalanceada, isso significa que exigem 2 ponto extra de ação ao utilizá-lo. Desta forma a maça exigem 5 pontos de ação ao invés de 3.
- Qualquer dano na cabeça causa atordoamento. Isso quer dizer que na próxima rodada a vítima terá: -20% em qualquer ação de conhecimento, -3 em qualquer teste específico (força, destreza, visão) e ataque ou na defesa (veja atordoamento 75 do manual de regras DESBRAVADORES RPG).

Habilidades especiais:

- (se você tiver 50% ou mais no conhecimento especialista em maça): você pode utilizar o peso da arma para fraturar ossos do oponente.
- (se você tiver 70% ou mais no conhecimento especialista em Mangual) – você gira o Mangual em torno de seu corpo, podendo atingir todos a sua volta. Consome 1 ponto de ação extra para esta manobra.

Você pode realizar um ataque contra todos os alvos ao seu redor. Porém o dano neste ataque é de 2D6+2 – Você também não deve usar nenhum bônus na arma neste ataque apenas o seu **ATAQUE CORPO A CORPO + 3D6**.

MAÇA:

Peso: 7 kg

Tamanho: 90 cm

Preço médio 850 moedas

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance	Resistência
3	3D6-1	15	10	corporal	13



Descritivo histórico:

É uma forma mais aprimorada do porrete, sendo uma arma de mão forte e pesada. Consiste em um cabo de madeira, às vezes reforçado com metal ou placas de metal, com uma cabeça de pedra, cobre, bronze, ferro ou aço. Esta cabeça é geralmente bem saliente e as vezes contém tachões e pontas para ajudar a penetração da armadura e infligir maior dano.

A maça foi inventada por volta de 12 000 a.C. e, rapidamente, tornou-se uma arma importante. Essas primeiras maças de madeira, com pedra sílex ou obsidiana encravadas, tornaram-se menos populares devido ao aprimoramento das armaduras de couro curtido que podiam absorver grande parte do impacto. Algumas maças tinham a cabeça inteira de pedra, mas eram muito mais pesadas e de difícil manuseio.

A descoberta do cobre e do bronze tornou possível as primeiras maças de metal.



Uma das primeiras imagens de maça que se conhece está na paleta de Narmer. Maças eram muito utilizadas na idade do Bronze no Oriente Próximo. Muitos povos eram incapazes de produzir as maças com lâminas e reforços de metal, o que as tornou ainda mais populares.

A maça tornou-se mais comum a partir da Idade do Ferro, quando espadas, e machados de ferro eram facilmente fabricados. O Império Romano não usava maças, provavelmente porque eles não precisavam de armas pesadas e de impacto, ou pelo aspecto do estilo de luta romana envolvendo lanças e armas rápidas. Uma maça era mais útil a um guerreiro sozinho do que a unidades de infantaria romana.

Utilização:

É utilizada como arma de impacto, utilizada para quebrar armas inimigas quando aparadas e para causar danos internos em inimigos.

Conhecimento usado:

Maça – já é especialista.

Vantagens e Desvantagens:

- é uma arma desbalanceada, isso significa que exigem 2 ponto extra de ação ao utilizá-lo. Desta forma os martelos exigem 5 pontos de ação ao invés

de 3.

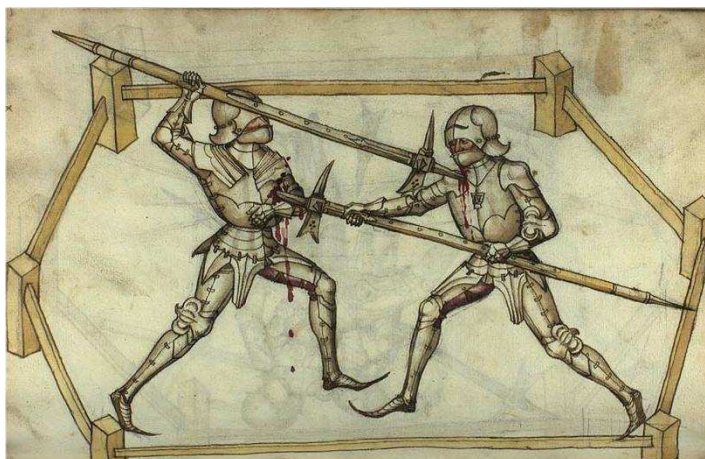
- Qualquer dano na cabeça causa atordoamento. Isso quer dizer que na próxima rodada a vítima terá: -20% em qualquer ação de conhecimento, -3 em qualquer teste específico (força, destreza, visão) e ataque ou na defesa (veja atordoamento 75 do manual de regras DESBRAVADORES RPG).

Habilidades especiais:

- (se você tiver 50% ou mais no conhecimento especialista em maça): você consegue atingir um oponente de forma a causar sério danos de impacto. Gaste um ponto de ação extra e ao realizar um ataque divida a dureza da armadura do oponente por 2 (arredondado para cima).

- (se você tiver 70% ou mais no conhecimento especialista em Maça) – Se alguém utilizar a manobra APARAR, você quebra a arma do oponente se tirar mais que 50% do valor da resistência da arma do mesmo.

ARMAS DE HASTE:



Armas de haste evoluíram ao longo de período medieval e, eventualmente, chegaram a um ponto em que formações de tropas desmontadas treinadas no seu uso eram extremamente eficazes. Armas de haste avançadas consistiam em uma ponta de lança com uma ou mais laterais de armas abaixo desse ponto. Essa arma adicional poderia ser uma longa e larga lâmina, um machado, um podão, um martelo, ou uma ponta.

Longas armas de haste evoluíram em resposta aos Cavaleiros montados e resultaram em uma volta a formações parecidas com a antiga falange grega. Cavalos não atacariam uma disciplinada formação de homens apontando armas de haste estendidas. Uma densa formação de armas de haste mantidas altas também serviam como alguma proteção contra flechas.

Soldados a pé primeiro aprenderam a permanecer atrás de estacas de madeira para evitar cavalaria. Depois, aprenderam a manejar lanças, piques, e outras armas de haste a fim de se precaver da cavalaria. Isso permitiu à formação se movimentar e carregar as estacas anticavalaria. Em uma escaramuça, as variadas peças na extremidade da haste eram usadas para arrancar os cavaleiros de suas montarias, ou causar ferimentos ao cavaleiro ou ao cavalo. Apesar de homens com armaduras não se encontrarem indefesos quando derrubados ao chão, como se poderia imaginar, eles estavam em desvantagem, ao menos temporariamente, em relação aos soldados usando pouca ou nenhuma armadura antes que pudessem se levantar.

UTILIZAÇÃO DE ARMAS DE HASTE: Para utilizar uma arma de haste não há necessidade de saber utiliza-la, porém alguém que não tenha um mínimo de 20% no conhecimento arma de haste não terá o bônus da arma e poderá utilizar um máximo de 3 em combate corpo a corpo (mesmo que o bônus da arma seja maior que isso).

CONHECIMENTO ARMA DE HASTE: (Valor Mínimo: $\frac{1}{2}$ Destreza%) – este é o conhecimento necessário para utilização de armas de Haste (Alabarda, lança, bastão entre outras). Alguém com tal perícia poderá realizar exhibições com tais armas.

Para cada 30% que você tenha neste conhecimento, você recebe um Bônus de +1 no ataque corpo a corpo utilizando tais armas.

ALABARDA:**Peso:** 7,5 kg**Tamanho:** 280 cm**Preço médio** 550 moedas

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance	Resistência
2	1D6+1 (lança) 2D6-2 (machado)	12	10	3 metros ou Corporal	9

			
Atacante			Defensor

**Descritivo histórico:**

A alabarda é uma antiga arma composta por uma longa haste. A haste é rematada por uma peça pontiaguda, de ferro, que por sua vez é atravessada por uma lâmina em forma de meia-lua (similar à de um machado). É considerada a arma de infantaria mais eficaz contra invasores em fortificações e muralhas. Era por excelência a arma usada pelos guardas de castelos e palácios. É uma arma comumente utilizada por infantaria que formam falanges militares que impedem a aproximação da cavalaria.

Utilização:

Utilizados pela infantaria principalmente em proteção de castelos (muralhas) ou contra cavalaria (em falanges).

Conhecimento usado:

Arma de Haste – Especialista: Alabarda.

Vantagens e Desvantagens:

- Usada com as duas mãos.
- A parte do machado só pode ser usada a longa distância, a parte da lança pode ser usada a longa distância ou a corpo a corpo.
- Gasta-se 1 ponto para mudar a arma de longa distância para corpo a corpo.
- Usada em muralhas para empurrar escadas ou atingir escaladores antes que atinjam o topo da muralha (na defesa de fortalezas).

Habilidades especiais:

- (se você tiver 40% ou mais no conhecimento Arma de Haste): você pode apoiar a base da Alabarda no chão e aguardar a investida de um cavaleiro contra você. Se um cavaleiro investe contra você a cavalo, você realiza o ataque contra o cavalo do mesmo, se bem sucedido – jogue seu dado e multiplique por 3. Se tirar mais que 50% dos pontos de vida do cavalo – cavalo e cavaleiro cairão no chão antes de te atacarem.

- (se você tiver 50% ou mais no conhecimento específico Alabarda) – Você pode usar a arma para derrubar um cavaleiro que passe a até 2 quadrado (metro) de distância de você. Para isso faça um teste com o Conhecimento Arma de HASTE contra o teste de Conhecimento CAVALGAR do cavaleiro.

Se você vencer, o cavaleiro foi derrubado do cavalo.

- (se você tiver 60% ou mais no conhecimento específico Alabarda) – Você atingir com a ponta traseira da Alabarda. Ao realizar um ataque em um oponente em sua costas você não pode usar o Bônus da arma. O dano causado pela ponta é de 1D6-1.

PIQUE:

Peso: 7 kg

Tamanho: 400 cm

Preço médio 250 moedas

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance	Resistência
1	1D6	10	8	3 ou 4 metros	5



Descritivo histórico:

O pique (pike, em inglês) é uma arma de guerra composta de uma haste comprida de madeira, guarnecida de um ferro chato e pontiagudo, com três a seis metros de comprimento.

Do início da Alta Idade Média ao início da Idade Moderna, os piques eram usados tanto para ataque a peões inimigos quanto como para defesa contra ataques de cavalaria. Sua eficácia dependia do treinamento eficiente de uma tropa numerosa para manobrar em formação, visto que os servos eram normalmente proibidos de usar armas, os piques eram usados por camponeses e burgueses, principalmente de cidades livres.

Inúteis como armas individuais, era vital para os piqueiros usar uma arma secundária, mais curta, para o caso de a formação se quebrar e a luta degenerar em batalha corpo-a-corpo. No início, quando as espadas eram dispendiosas e pouco acessíveis aos peões, essa arma era mais frequentemente uma maça ou adaga. Tropas mercenárias do final da Idade Média usaram armas superiores, como alabardas e espadas.

No enfrentamento entre tropas armadas de piques, aquelas com as armas mais longas tinham uma vantagem evidente. Por isso, procurou-se fazer piques tão longos quanto fosse possível, dentro das limitações da força do peão e da qualidade da madeira. Para que o pique não entortasse, era geralmente feito de madeira de freixo da melhor qualidade e a haste se estreitava a caminho da ponta, para poupar peso.

No final da Idade Média, o surgimento de exércitos mercenários armados de piques e alabardas determinou a decadência da cavalaria medieval. Os piques decaíram e desapareceram no início do século XVIII, quando a generalização do uso de mosquetes de pederneira fez dos piqueiros um alvo fácil e indefeso.

Mesmo após o surgimento das armas de fogo, o pique continuou a ser usado. Os canhões primitivos e os arcabuzes tinham disparo muito lento e impreciso, por isto os piqueiros, em ordem cerrada, formaram o núcleo da infantaria européia até meados do século XVII. Sua máxima expressão foi o Terço espanhol. A invenção da baioneta, em meados do século XVII, acabaria por tornar o pique obsoleto, ao fim do mesmo século, pois permitia ao mosqueteiro se defender durante o processo de recarregamento. No exército francês foi totalmente abolido em 1704, embora tenha reaparecido (para compensar a falta de armas de fogo), quando dos primeiros conflitos gerados pela Revolução Francesa. Em Portugal, na época das invasões francesas, foi um recurso bastante usado pelo povo, pois os invasores tinham desarmado completamente o país.

Utilização:

Utilizados pela infantaria em marcha na formação contra soldados com armas corpo a corpo ou contra a cavalaria.

Conhecimento usado:

Arma de Haste – Especialista: Pique.

Vantagens e Desvantagens:

- Usada com as duas mãos.
- Não pode ser usado em combate corporal, seu alcance mínimo é de 3 quadrantes e o máximo de 4 quadrantes.

Habilidades especiais:

- (se você tiver 30% ou mais no conhecimento Arma de Haste): você pode apoiar a base do Pique no chão e aguardar a investida de um cavaleiro contra você. Se um cavaleiro investe contra você a cavalo, você realiza o ataque contra o cavalo do mesmo, se bem sucedido – jogue seu dado e multiplique por 3. Se tirar mais que 50% dos pontos de vida do cavalo – cavalo e cavaleiro cairão no chão antes de te atacarem.

Sempre que isso ocorrer jogue 1D6+2 se o valor tirado for maior que a resistência da arma a mesma quebrou.

LANÇA CURTA:**Peso: 1 kg****Tamanho: 50 cm****Preço médio 50 moedas**

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance	Resistência
0	1D6-2	6	-	Corporal	5

**Descritivo histórico:**

Lança curta, é uma arma de no máximo com 50 cm de comprimento e que pode ser confundida com uma flecha.

Ela pode ser feita com madeira de diversos tipos. Primitivamente, a ponta era feita com ossos de animais de pequeno porte como capivaras, aves de rapina, veado, tatu entre outros.

São arma bastante primitivas usadas principalmente em locais com baixa tecnologia ou recursos.

Utilização:

Utilizados como arma corpo a corpo.

Conhecimento usado:

Arma de Haste – Especialista: Lança Curta.

Vantagens e Desvantagens:

- nenhuma.

Habilidades especiais:

- (se você tiver 60% ou mais no conhecimento específico Lança Curta): permite que você utilize-a como arma de arremesso. Apesar da dificuldade em lança-la corretamente. Use seu bônus de ataque a distância.

A lança pode ser arremessada a uma distância igual a sua FORÇA X 1,5.

LANÇA DE ARREMESSO:**Peso: 1,5 kg**

Tamanho: 110 cm
Preço médio 50 moedas

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance	Resistência
2	1D6-2	5	5	Força x 2	5



Descritivo histórico:

Também conhecida como Azagaia ou Javelin, é uma lança curta e delgada cujo design foi especialmente desenvolvido para que possa ser usada como arma de arremesso. Geralmente utilizadas por caçadores ou exércitos tribais.

Utilização:

Utilizados como arma de arremesso. O guerreiro que as utiliza geralmente tem uma arma secundária que utiliza após arremessar as lanças.

São usadas para ferir inimigos antes que eles se aproximem para o embate corpo a corpo.

Conhecimento usado:

Arma de Haste – Especialista: Lança de Arremesso.

Vantagens e Desvantagens:

- apesar de ser uma arma de arremesso, consome apenas 3 pontos de ação ao invés de 4.

Habilidades especiais:

- (se você tiver 60% ou mais no conhecimento específico Lança de Arremesso): permite que você arremesse a lança a uma distância de FORÇA x 2,5 ao invés de força x 2.

- (se você tiver 70% ou mais no conhecimento especialista Lança de Arremesso): permite que você atire a lança contra alvos, mesmo que tenham aliados ou inimigos em sua linha de tiro. Para cada aliado ou inimigo além do primeiro você recebe uma penalidade de -10% no disparo.

Você então deve fazer seu teste de conhecimento, se for bem sucedido, não precisa lançar o **dado de %** (veja capítulo 4 do livro de regras) para ver se atingiu quem estava no caminho. Se falhar no teste, deverá proceder normalmente quando existe um aliado ou inimigo em sua linha de tiro (**veja CAPÍTULO 4 livro de regras na parte sobre ATAQUE A DISTÂNCIA**).

TRIDENTE:**Peso: 3,5 kg****Tamanho: 160 cm****Preço médio 250 moedas**

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance	Resistência
2	1D6-1	8	-	Corporal	10

**Descritivo histórico:**

Tridente, garfo ou forcado é uma arma branca antiga que se assemelha a uma lança, mas com duas, três ou mais lâminas ou ponteiros que acabam por enfraquecer o poder penetrante da lança, sendo aperfeiçoado para uso nas legiões romanas (durante o domínio romano da Grécia).

Essa antiga arma branca era também muito usada na guerra, pela infantaria (a cavalaria não costumava usá-la) tanto na versão grega como na versão legionária romana, como também nos circos ou arenas romanas pelos gladiadores; juntamente com a sua lança (de arremesso) e o gládio; eram usadas também conjuntamente com as redes, escudos, maças de arremesso entre outras armas. O tridente não é uma boa arma para matar a vítima, mas sim paralisa-la; para então, com o uso de uma arma secundária, mate-lo.

Utilização:

Utilizado como arma decorativa por guerreiros em arena. Servem também para travar a vítima, já tem três pontos de fixação.

Conhecimento usado:

Arma de Haste – Especialista: Tridente.

Vantagens e Desvantagens:

- Ao atacar alguém com armadura de metal e causar um dano igual ou maior que 10, existe a chance de que do tridente ficar preso na armadura da vítima. Lance 1D6 se o resultado for 1 o tridente ficou preso. Para soltá-lo você (ou o alvo) precisa de 2 pontos de ação e ser bem sucedido num teste de força.

Habilidades especiais:

- (se você tiver 50% ou mais no conhecimento específico Tridente): Você ataca com o tridente de forma que as 3 pontas espetem em pontos específicos da vítima travando seus movimentos. Usando esta habilidade você precisa causar apenas 5 pontos de dano na armadura do alvo (ou no alvo). Um tridente preso em uma vítima

reduz 2 pontos de ação da vítima e para remove-lo ele precisa: 2 pontos de ação e ser bem sucedido num teste de força.

VOLGUE:

Peso: 7,5 kg

Tamanho: 280 cm

Preço médio 390 moedas

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance	Resistência
1	2D6	13	18	2 ou 3 metros	9



Descritivo histórico:

A voulge (ocasionalmente chamada de cutelo de haste) é um tipo de arma de haste. Superficialmente, um voulge pode assemelhar-se fortemente a uma glaive, mas existem algumas diferenças notáveis na construção. Em primeiro lugar, a fixação da lâmina voulge ao eixo geralmente era feita através da ligação a dois terços inferiores da lâmina para o lado do pólo, a glaive, muitas vezes têm um soquete incorporado na lâmina própria que era montada em cima do cabo. Além disso, quando ambos tinham as lâminas curvadas, mas a do voulge foi ampla e destinado dilaceração, enquanto que a da glaive era estreita e significou mais para o corte/perfuração. De fato, um voulge se parece com um bardiche de lâmina mais estreita, ou apenas um cutelo anexado a uma vara comprida.

Nos primeiros desenhos ele consistia apenas em uma ponta, mas com o passar do tempo foram incorporados, uma lâmina para cortar os oponentes e um gancho para perfurá-los.

Utilização:

É uma arma usada para causar grandes danos a distância, mas ineficiente no combate corpo a corpo.

Conhecimento usado:

Arma de Haste – Especialista: Volgue.

Vantagens e Desvantagens:

- Usada com as duas mãos.
- Não pode ser usado em combate corporal, seu alcance mínimo é de 2 quadrantes e o máximo de 3 quadrantes.
- Exige 1 ponto extra de ação, por ser desbalanceada.

Habilidades especiais:

- (se você tiver 40% ou mais no conhecimento Arma de Haste): você pode apoiar a base do Volgue no chão e aguardar a investida de um cavaleiro contra você. Se um cavaleiro investe contra você a cavalo, você realiza o ataque contra o cavalo do mesmo, se bem sucedido – jogue seu dado e multiplique por 3. Se tirar mais que 50% dos pontos de vida do cavalo – cavalo e cavaleiro cairão no chão antes de te atacarem.
- (se você tiver 50% ou mais no conhecimento específico Volgue) – Você pode usar a arma para derrubar um cavaleiro que passe a até 2 quadrado (metro) de distância de você. Para isso faça um teste com o Conhecimento Arma de HASTE contra o teste de Conhecimento CAVALGAR do cavaleiro. Se você vencer, o cavaleiro foi derrubado do cavalo.

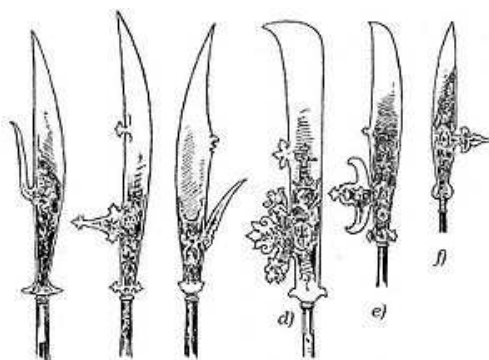
GLAIVE:

Peso: 7 kg

Tamanho: 225 cm

Preço médio 350 moedas

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance	Resistência
2 (a 2 quadrantes de distância)	2D6+1 (a 2 quadrantes de distância)	11	10	2 metros ou corporal	10
1 (corporal)	1D6-1 (corporal)				



Descritivo histórico:

Uma Glaive é uma arma de haste européia, que consiste em uma lâmina de um gume presa na ponta de um bastão. É semelhante à naginata japonesa e à Guan Dao chinesa.

Normalmente, a lâmina era de cerca de 45 cm (18 polegadas) de comprimento, presa a uma das pontas de um bastão de aproximadamente 1,80 m de comprimento sendo, que, algumas vezes a lâmina era feita com uma aparência semelhante à de um machado, ao invés de ter uma espiga como uma espada ou naginata . Ocasionalmente as Lâminas das glaives são feitas com um gancho na ponta para permitir que se acerte combatentes montados com mais facilidade.

Utilização:

É uma espécie de lança para dano massivo, porém bem menos ágil que uma lança normal e mais difícil de utilizar quando em combate corporal.

Conhecimento usado:

Arma de Haste – Especialista: Glaive.

Vantagens e Desvantagens:

- Usada com as duas mãos.
- Exige 1 ponto extra de ação, por ser desbalanceada.
- Gasta-se 1 ponto para mudar a arma de longa distância para corpo a corpo.

Habilidades especiais:

- (se você tiver 40% ou mais no conhecimento Arma de Haste): você pode apoiar a base do Glaive no chão e aguardar a investida de um cavaleiro contra você. Se um cavaleiro investe contra você a cavalo, você realiza o ataque contra o cavalo do mesmo, se bem sucedido – jogue seu dado e multiplique por 3. Se tirar mais que 50% dos pontos de vida do cavalo – cavalo e cavaleiro cairão no chão antes de te atacarem.

- (se você tiver 50% ou mais no conhecimento específico Volgue) – Você pode usar a arma para derrubar um cavaleiro que passe a até 2 quadrado (metro) de distância de você. Para isso faça um teste com o Conhecimento Arma de HASTE contra o teste de Conhecimento CAVALGAR do cavaleiro.

Se você vencer, o cavaleiro foi derrubado do cavalo.

GADANHA (FOICE DE HASTE) [exótica]:

Peso: 9,5 kg

Tamanho: 170 cm

Preço médio 850 moedas

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance	Resistência
3	1D6+3	12	11	2 metros ou corporal	12



Descritivo histórico:

A gadanha, gadanho ou alfanje é uma ferramenta utilizada na agricultura para ceifar cereais ou para o corte de erva. Consiste de uma lâmina na extremidade de um cabo de madeira ou metálico de aproximadamente 170 cm, com uma pega perpendicular no extremo oposto e outra pega no meio para fornecer controle sobre a posição da lâmina. A lâmina tem aproximadamente 70 cm, com formato curvilíneo e fica perpendicular ao cabo principal, no outro extremo deste. O manuseio da gadanha consiste de segurar os dois cabos menores de forma a deixar a lâmina paralela ao chão. Assim, o agricultor desloca-se oscilando a gadanha de um lado para o outro, ceifando cereais ou erva com facilidade. Entretanto, a gadanha requer muita experiência e cuidado para ser manuseada.

A gadanha surgiu na Europa entre os séculos XII e XIII, sendo utilizada inicialmente para o corte de erva.

Utilização:

É uma arma exótica, difícil de ser manipulada. Mas é considerada uma excelente arma se bem manipulada, permitido grandes manobras.

Conhecimento usado:

Arma de Haste Exótica – Necessita ser especialista em Gadanha. Automaticamente especialista.

Vantagens e Desvantagens:

- Usada com as duas mãos.
- Exige 1 ponto extra de ação, por ser desbalanceada.

Habilidades especiais:

- (se você tiver 50% ou mais no conhecimento Gadanha): realize um ataque mirando a perna do alvo (alvo recebe +4 de bônus na defesa), se bem sucedido, jogue o dano normalmente – mesmo que não cause dano você pode enganchar a foice na perna, puxando-a e derrubando o seu alvo. Para saber se derrubou o alvo você deve fazer um teste de conhecimento Gadanha, se bem sucedido, você derrubou o alvo.
- (se você tiver 50% ou mais no conhecimento Gadanha): devido a seu formato curvo, você pode desviar do escudo de uma vítima. Se alguém tentar aparar seu

ataque com um escudo, jogue seu conhecimento em Gadanha contra o conhecimento escudo do alvo, se você vencer conseguiu atingir o adversário, desviando seu ataque do escudo do mesmo.

- (se você tiver 70% ou mais no conhecimento Gadanha): Você pode realizar um ataque giratório – só pode ser usado em oponente no quadrante adjacente ao seu (corporal). Você gira a Gadanha em torno de seu corpo, podendo jogar seu ataque contra todos os adversários que estiverem a sua volta iniciando-se do adversário frontal, seguindo o sentido horário.

Você deve jogar seu ataque e o adversário defender normalmente. Se você não atingir o adversário, repita o ataque para o próximo, até realizar a volta completa ou atingir um alvo, após atingir o primeiro alvo o ataque giratório termina.

Você só pode usar neste ataque 3D6 + seu Bônus de Ataque Corpo a Corpo, nenhum bônus extra poderá ser utilizado nesta forma de ataque.

ADAGAS E FACAS:



Adaga é o nome genérico de um tipo de espada curta, de perfuração, com duplo corte de têmpera forte, serrada ou compacta. Crê-se que tivesse origem na Península Ibérica, Mediterrâneo e Oriente Próximo (região dos sete mares). De formas diversas, evoluiu de outras formas de armas brancas medievais, como os punhais, misericórdias, facas e cotós. Nem sempre teve o mesmo comprimento. Se no início era bastante larga e curta, no século XVI media cerca de um quarto a um terço de uma espada. No século XVII media, em média, 12 cm.

Era usada principalmente para aparar os golpes de espada dos adversários, por exemplo, em duelos. Enquanto que a espada era usada na mão direita, a adaga era usada pela esquerda e tinha também, por vezes, a função de destruir a ponta da espada do adversário, já que a sua têmpera era mais forte - além de que, por vezes, o seu gume era serrado.

Muitas vezes usadas como arma de arremesso (adagas menores) tendo o mesmo objetivo que as shurikens se usada com sabedoria pelo ninja e acertasse uma grande artéria, poderia ser mortal.

UTILIZAÇÃO DE ADAGAS E FACAS: Para utilizar uma arma de haste não há necessidade de saber utiliza-la, porém alguém que não tenha um mínimo de 20% no conhecimento facas e punhais não terá o bônus da arma e poderá utilizar um máximo de 3 em combate corpo a corpo (mesmo que o bônus da arma seja maior que isso).

CONHECIMENTO FACAS E PUNHAIS: (Valor Mínimo: sua Destreza%) – este é o conhecimento necessário para utilização de facas e punhais. Alguém com tal perícia poderá realizar exibições com tais armas.

Para cada 30% que você tenha neste conhecimento, você recebe um Bônus de +1 no ataque corpo a corpo utilizando facas ou punhais.

ADAGA:**Peso: 0,5 kg****Tamanho: 30 cm****Preço médio 70 moedas**

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance	Resistência
4	1D6-4	3	-	Corporal ou Força x 1	15

**Descritivo histórico:**

Adaga é o nome genérico de um tipo de espada curta, de perfuração, com duplo corte de têmpera forte, serrada ou compacta. Crê-se que tivesse origem na Península Ibérica, Mediterrâneo e Oriente Próximo (região dos sete mares). De formas diversas, evoluiu de outras formas de armas brancas medievais, como os punhais, misericórdias, facas e cotós. Nem sempre teve o mesmo comprimento. Se no início era bastante larga e curta, no século XVI media cerca de um quarto a um terço de uma espada. No século XVII media, em média, 12 cm.

Era usada principalmente para aparar os golpes de espada dos adversários, por exemplo, em duelos. Enquanto que a espada era usada na mão direita, a adaga era usada pela esquerda e tinha também, por vezes, a função de destruir a ponta da espada do adversário, já que a sua têmpera era mais forte - além de que, por vezes, o seu gume era serrado.

Muitas vezes usadas como arma de arremesso (adagas menores) tendo o mesmo objetivo que as shurikens se usada com sabedoria pelo ninja e acertasse uma grande artéria, poderia ser mortal.

Utilização:

É a arma mais comum da idade média. Rápida, pode ser utiliza próximo ao inimigo e ainda pode ser utilizada para aparar uma outra arma.

Conhecimento usado:

Arma de Facas e Punhais – Especialista: Adaga

Vantagens e Desvantagens:

- Ao lutar com uma adaga você utiliza apenas 2 pontos de ação ao invés de 3.
- Pode ser arremessada. Para isso consome apenas 3 pontos de ação ao invés de 4.

Habilidades especiais:

- (se você tiver 50% ou mais no conhecimento Facas e Punhais): quando um adversário lhe ataca **com espada**, você pode **fazer um teste de conhecimento no lugar da defesa**. Esta ação consome 1 ponto de Ação (você deve ter pelo menos 1 ponto de ação sobrando na rodada para realizar essa habilidade, ou mais pontos se deseje usa-la mais vezes).

Se for bem sucedido, você consegue aparar o ataque adversário. Se falhar, o atacante terá acertado-o e você deve jogar para a defesa apenas 3D6 + Bônus de sua armadura (sem a sua Defesa).

- (se você tiver 50% ou mais no conhecimento específico Adaga): permite que você atire a adaga contra alvos, mesmo que tenham aliados ou inimigos em sua linha de tiro. Para cada aliado ou inimigo além do primeiro você recebe uma penalidade de -10% no disparo.

Você então deve fazer seu teste de conhecimento, se for bem sucedido, não precisa lançar o **dado de %** (veja capítulo 4 do livro de regras) para ver se atingiu quem estava no caminho. Se falhar no teste, deverá proceder normalmente quando existe um aliado ou inimigo em sua linha de tiro (**veja CAPÍTULO 4 livro de regras na parte sobre ATAQUE A DISTÂNCIA**).

CUTELO [exótica]:

Peso: 0,6 kg

Tamanho: 35 cm

Preço médio 50 moedas

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance	Resistência
2	1D6-2	3	-	Corporal	14



Descritivo histórico:

Apesar de não encontrarmos nenhum descritivo histórico do cutelo sendo utilizado como arma, decidimos incluí-lo aqui na lista de facas.

Utilização:

Por ser uma arma curta, porém capaz de infligir um dano maior, era utilizada com usuário de armaduras leves. É também uma arma barata que pode ser adquirida pela população mais simples.

Conhecimento usado:

Arma de Facas e Punhais – Especialista: Cutelo

Vantagens e Desvantagens:

- nenhuma

Habilidades especiais:

- (se você tiver 50% ou mais no conhecimento Facas e Punhais): quando um adversário lhe ataca **com espada**, você pode **fazer um teste de conhecimento no lugar da defesa**. Esta ação consome 1 ponto de Ação (você deve ter pelo menos 1 ponto de ação sobrando na rodada para realizar essa habilidade, ou mais pontos se deseje usa-la mais vezes).

Se for bem sucedido, você consegue aparar o ataque adversário. Se falhar, o atacante terá acertado-o e você deve jogar para a defesa apenas 3D6 + Bônus de sua armadura (sem a sua Defesa).

- (se você tiver 50% ou mais no conhecimento específico Adaga): permite que você atire a adaga contra alvos, mesmo que tenham aliados ou inimigos em sua linha de tiro. Para cada aliado ou inimigo além do primeiro você recebe uma penalidade de -10% no disparo.

Você então deve fazer seu teste de conhecimento, se for bem sucedido, não precisa lançar o **dado de %** (veja capítulo 4 do livro de regras) para ver se atingiu quem estava no caminho. Se falhar no teste, deverá proceder normalmente quando existe um aliado ou inimigo em sua linha de tiro (**veja CAPITULO 4 livro de regras na parte sobre ATAQUE A DISTÂNCIA**).

ARMAS DE LONGO ALCANCE ARCO, BESTAS E FUNDAS:

O arco é uma arma impulsora que se usa para disparar flechas sobre qualquer alvo distante. O arco pode ser formado por uma única peça de madeira, que pode ser tão alta quanto a estatura do atirador, como o longbow (arco longo), ou várias peças recurvadas que aumentam a potência do arco, como o arco composto moderno, ou arcos tradicionais de osso ou madeira, como o turco e o japonês.

O arco funciona alongando uma corda nos membros, que pode ser de fibra vegetal ou animal nos arcos tradicionais, ou sintéticas no moderno. A potência do tiro de um arco se pode ser regulada dentro de certos limites, ajustando a tensão da corda. A arqueria é um esporte olímpico, embora também se pratiquem modalidades esportivas não olímpicas que utilizam réplicas dos arcos tradicionais. Os arcos podem ter um alcance mortal de 40 a 100 metros. No caso do arco longo, até 400 metros de alcance. Uma variante do arco é a besta, que foi muito usada por mercenários genoveses na idade média e parte da idade moderna.



UTILIZAÇÃO DE ARCOS, BESTAS E FUNDAS: Para utilizar um machado não há necessidade de saber utiliza-la, porém alguém que não tenha um mínimo de 20% no conhecimento destas armas não terá o bônus da arma e poderá utilizar um máximo de 3 em combate a distância (mesmo que o bônus da arma seja maior que isso).

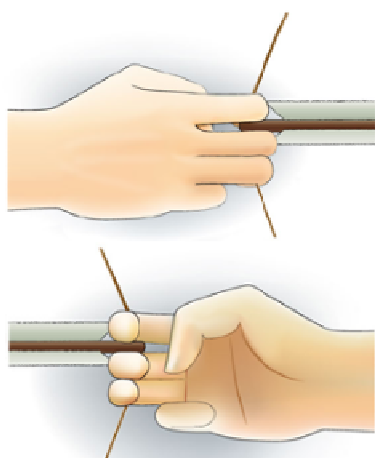


Fig. 1

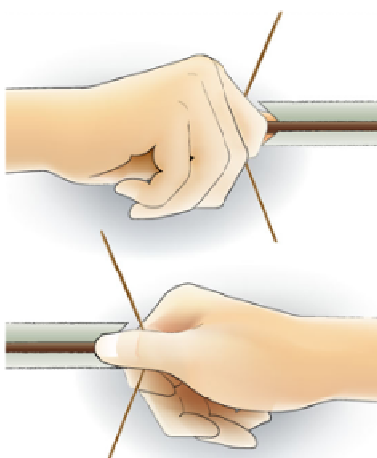


Fig. 2

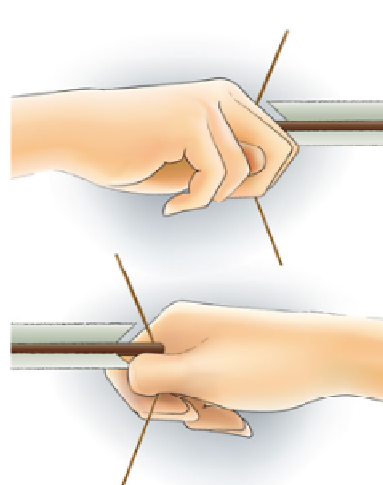


Fig. 3

CONHECIMENTO ARCO E FLECHA: (Valor Mínimo: $\frac{1}{2}$ Destreza%) – este é o conhecimento necessário para utilização de arco e flecha. Alguém com tal perícia poderá realizar exibições com tais armas.

Para cada 30% que você tenha neste conhecimento, você recebe um Bônus de +1 no ataque corpo a corpo utilizando tais armas.

CONHECIMENTO BESTAS: (Valor Mínimo: $\frac{1}{2}$ Destreza%) – este é o conhecimento necessário para utilização de bestas. Alguém com tal perícia poderá realizar exibições com tais armas.

Para cada 30% que você tenha neste conhecimento, você recebe um Bônus de +1 no ataque corpo a corpo utilizando tais armas.

CONHECIMENTO FUNDA: (Valor Mínimo: sua Destreza%) – este é o conhecimento necessário para utilização de fundas. Alguém com tal perícia poderá realizar exibições com tais armas.

Para cada 30% que você tenha neste conhecimento, você recebe um Bônus de +1 no ataque corpo a corpo utilizando tais armas.

ARCO CURTO:**Peso:** 0,8 kg**Tamanho:** 150 cm**Preço médio** 600 moedas

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance	Resistência
3	1D6-1	10	10	Força x 5	3

Descritivo histórico:

Os arco feito completamente por madeira vem sido usado por milhares de anos para a caça e para a guerra por núbios (tribos nativas africanas), os Bari(tribos africanas como os Bassa), os europeus, entre outros, desde o mesolítico. Como arma de caça, é simples, confiável e capaz de abater um animal tão grande como o elefante africano. Como uma arma de guerra, o arco contribuiu enormemente em diversas culturas. Os núbios eram famosos pela sua destreza com seus arcos, sendo conhecidos por sua habilidade de acertar no olho do seu inimigo durante suas batalhas. No Japão antigo, os arcos característicos seriam os fabricados de bambu e de madeira, conhecidos como youmi, sendo decisivos para a guerra a cavalo entre samurais.



Na idade média européia, os arqueiros ingleses eram célebres por sua destreza no uso do arco longo para a guerra, utilizando-os com grande eficácia na guerra dos cem anos (especialmente em batalhas como Crecy, Azincourt e Poitiers).

As armas de fogo deixaram o arco obsoleto perante a guerra, proporcionando a seus usuários um maior alcance, potência e a inestimável qualidade de atravessar armaduras dos cavaleiros medievais.

Apesar disso, os arcos feitos de madeira ou compostos de fibra de vidro seguem sendo usados por arqueiros tradicionais e em algumas associações para o esporte e a caça.

Vários povos tinham seus próprios arco, aqui iremos definir apenas como arco curto.

Utilização:

Arma para ataques a distância, ferindo o inimigo antes que ele se aproxime.

Conhecimento usado:

Arco e Flecha – Especialista: Arco curto.

Vantagens e Desvantagens:

- Usada com as duas mãos.

Habilidades especiais:

- (se você tiver 50% ou mais no conhecimento Arco e Flecha): permite que você dispare contra alvos, mesmo que tenham aliados ou inimigos em sua linha de tiro.

Você então deve fazer seu teste de conhecimento, se for bem sucedido, não precisa lançar o **dado de %** (veja capítulo 4) para ver se atingiu quem estava no caminho. Se falhar no teste, deverá proceder normalmente quando existe um aliado ou inimigo em sua linha de tiro (**veja CAPÍTULO 4 na parte sobre ATAQUE A DISTÂNCIA**). Para cada aliado ou inimigo além do primeiro você recebe uma penalidade da -10% no disparo.

- (Se você tiver 70% ou mais no conhecimento específico Arco Curto): reduz 1 ponto de ação na utilização do arco.

ARCO LONGO:

Peso: 1,2 kg

Tamanho: 220 cm

Preço médio 900 moedas

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance	Resistência
1	1D6+4 (até 20 metros) 1D6+2 (acima de 20 metros)	12	8	Força x 20	3



Descritivo histórico:

O arco longo é um arco grande, e em geral feito de carvalho, que dispara a uma grande distância: um arco que era construído para ser tão alto quanto o arqueiro que o levava. O exemplo mais famoso é o arco inglês (ou galês), e utilizado pelos exércitos ingleses com uma grande eficácia na guerra dos cem anos. À curta distância, o arco podia ser apontado diretamente a um alvo concreto, e era capaz de penetrar uma cota de malha ou uma armadura de placas leve. Para maiores distâncias os arqueiros soltavam para o alto os projéteis que faziam uma trajetória curva até as formações inimigas, fazendo do arco longo, em alguns aspectos, algo

semelhante à artilharia da era moderna. As flechas do arco longo perdiam força de penetração sendo usadas dessa maneira, efetivas apenas contra soldados sem armadura, mas existem relatos de cavaleiros montados cujas coxas foram atravessadas por flechas.

Esse tipo de arco foi usado até a época da guerra civil inglesa, mas foi substituído em muitos casos pelo mosquete, sobretudo devido ao longo e complicado treinamento necessário para se atirar com o arco longo, mesmo que o arco tivesse uma capacidade de obter altas taxas de disparo, de 5 a 10 flechas para apenas 1 tiro de mosquete durante um mesmo período. O arco, nas mãos de um arqueiro experiente, era também sem dúvida muito mais preciso que o mosquete, e tinha um alcance maior. O mosquete, como a besta, podia ser utilizado relativamente com pouco treinamento e tinha a vantagem psicológica de produzir fogo, fumaça e estrondos em abundância quando disparado, além de sua força ser muito mais alta, sendo capaz de penetrar armaduras pesadas.

Utilização:

Utilizado em exércitos para ferir a infantaria inimiga antes que chegue a distância de combate corpo a corpo.

Conhecimento usado:

Arco e Flecha – Especialista: Arco longo.

Vantagens e Desvantagens:

- Usada com as duas mãos.

Habilidades especiais:

- (se você tiver 50% ou mais no conhecimento Arco e Flecha): permite que você dispare contra alvos, mesmo que tenham aliados ou inimigos em sua linha de tiro. Você então deve fazer seu teste de conhecimento, se for bem sucedido, não precisa lançar o **dado de %** (veja capítulo 4) para ver se atingiu quem estava no caminho. Se falhar no teste, deverá proceder normalmente quando existe um aliado ou inimigo em sua linha de tiro (**veja CAPÍTULO 4 na parte sobre ATAQUE A DISTÂNCIA**). Para cada aliado ou inimigo além do primeiro você recebe uma penalidade de -10% no disparo.

- (Se você tiver 70% ou mais no conhecimento específico Arco Curto): reduz 1 ponto de ação na utilização do arco.

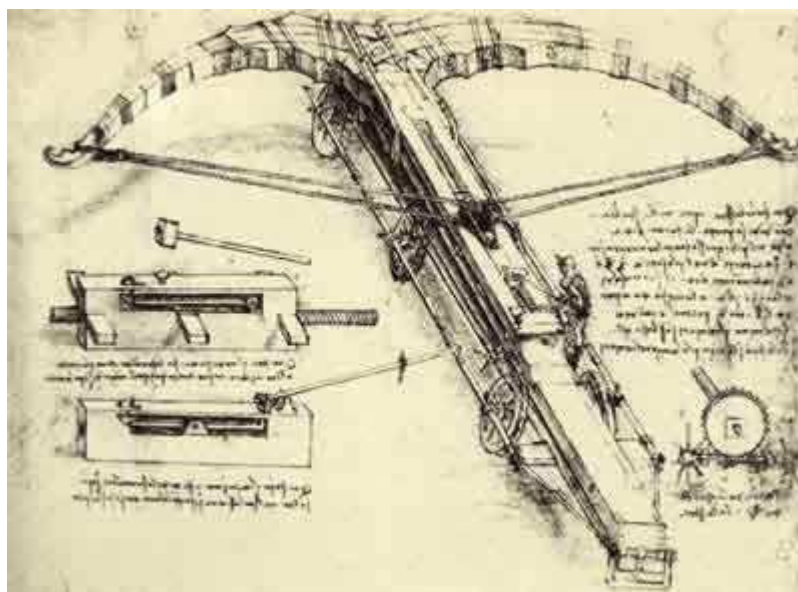
BESTA:

Peso: 5 kg

Tamanho: 120 cm

Preço médio 1200 moedas

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance	Resistência
4	2D6 (até 100 metros) 1D6+3 (acima de 100 metros)	13	10	320 metros	5



Descritivo histórico:

Já havia registos desta arma na Roma Antiga antes e depois da era cristã, como arma de caça ou de guerra. Na Europa, também há vários registos, inclusive na Guerra dos Cem Anos onde os besteiros genoveses deram apoio à França contra a invasão da Inglaterra, porém foi mal sucedida pela fraca estratégia usada pelos franceses e pelo baixo número de guerreiros que utilizavam a arma. Nesta época, entre os séculos XIV e século XVI, as bestas tinham um alcance considerável, entre 230 e 250 metros de distância, e pesavam cerca de cinco a sete quilogramas enquanto o arco longo inglês tinha um alcance entre 180 e 200 metros, o que apresentava vantagem da besta, porém a mesma tinha um intervalo muito grande entre os disparos: o besteiro tinha de colocar um novo quadrado na haste, enrolar, então, a corda com uma alavanca, que se encontrava na parte anterior da arma, até ao ponto certo para o novo tiro, o que, além de requerer muita força física, ainda demorava cerca de dois a cinco minutos, tempo de que não se tinha na guerra contra os arqueiros ingleses que eram apelidados de Arlequim, que significa demônio, e os mesmos conseguiam atirar facilmente cerca de cinco flechas no curto espaço de vinte segundos; além disto, o besteiro sempre estava acompanhado de um segundo homem que carregava um pavês que é um escudo comprido feito de carvalho e salgueiro que era usado para defender o besteiro dos ataques de flechas inimigas nos momentos em que ele estava carregando sua besta que era sempre feito atrás deste escudo. A besta tinha uma força suficiente para atravessar a maioria das armaduras da época como cotas de malha e algumas armaduras leves de placas a uma boa distância, porém havia outras bestas chamadas leves que não tinham o mesmo alcance e potência, sendo usadas principalmente na caça.

Utilização:

Devido a sua demora em ser armada, a besta é geralmente utilizada em castelos contra cercos, devido a seu poder de ataque, ou usado por cavaleiros que disparam com a mesma, depois sacam uma arma de combate corpo a corpo.

Conhecimento usado:

Besta – Especialista: Besta

Vantagens e Desvantagens:

- Usada com as duas mãos.
- Exige 4 ponto extra de ação para ser armada. Pode dividir em mais de uma rodada.

Habilidades especiais:

- (se você tiver 50% ou mais no conhecimento Besta): permite que você dispare contra alvos, mesmo que tenham aliados ou inimigos em sua linha de tiro. Você então deve fazer seu teste de conhecimento, se for bem sucedido, não precisa lançar o **dado de %** (veja capítulo 4) para ver se atingiu quem estava no caminho. Se falhar no teste, deverá proceder normalmente quando existe um aliado ou inimigo em sua linha de tiro (**veja CAPÍTULO 4 na parte sobre ATAQUE A DISTÂNCIA**). Para cada aliado ou inimigo além do primeiro você recebe uma penalidade da -10% no disparo.

FUNDA:**Peso:** desprezível**Tamanho:** 80 cm**Preço médio** 20 moedas

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance	Resistência
1	1D6-3	-	8	Força x 3	1

**Descritivo histórico:**

Uma funda ou fundíbulo é uma arma de arremesso constituída por uma correia ou corda dobrada, em cujo centro é colocado o objeto que se deseja lançar. Também chamada de atiradeira, catapulta ou estilingue, embora alguns desses nomes possam remeter a tipos de armas de arremesso específicos.

Uma das mais antigas e primitivas armas feitas pelo homem, seu uso é registrado entre os primitivos australianos, e diversos povos da Antigüidade, tais como gregos e hebreus.

Nos antigos exércitos os fundeiros (nome que também designa o fabricante de fundas) formavam uma importante linha de ataque nas batalhas, geralmente por detrás dos lanceiros e antes dos besteiros e seteiros.

Eram soldados que treinavam a pontaria para o arremesso de pedras a longa

distância, provocando com elas tantas baixas quanto as flechas. Importante papel desempenharam nas batalhas do cartaginês Aníbal Barca.

Utilização:

Uma arma barata e simples de ser feita, utilizada por exército de camponeses que atiram pedras mortais contra seus inimigos.

Conhecimento usado:

Funda – Especialista: Funda

Vantagens e Desvantagens:

- Exige apenas 2 ponto de ação ao invés de 4 pontos do ataque a distância.

Habilidades especiais:

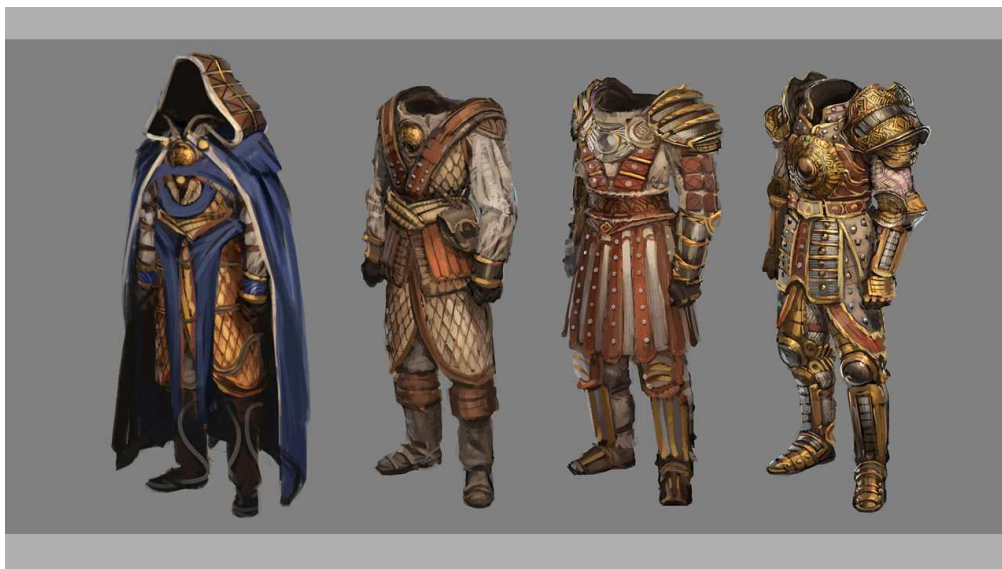
- (se você tiver 50% ou mais no conhecimento funda): permite que você dispare contra alvos, mesmo que tenham aliados ou inimigos em sua linha de tiro.

Você então deve fazer seu teste de conhecimento, se for bem sucedido, não precisa lançar o **dado de %** (veja capítulo 4) para ver se atingiu quem estava no caminho. Se falhar no teste, deverá proceder normalmente quando existe um aliado ou inimigo em sua linha de tiro (**veja CAPÍTULO 4 na parte sobre ATAQUE A DISTÂNCIA**).

Para cada aliado ou inimigo além do primeiro você recebe uma penalidade da -10% no disparo.

- (se você tiver 70% ou mais no conhecimento funda): aumente o alcance de seu disparo para força x3,5 ao invés de força x3.

ARMADURAS



ATRIBUTOS DAS ARMADURAS:

DESTREZA MÁXIMA: representa o máximo de destreza que alguém pode ter utilizando esta armadura. Se por exemplo, alguém com destreza 16 utiliza uma armadura que tenha destreza máxima igual a 10. Supõe-se que a sua destreza passa a ser 10 quando está com esta armadura.

Porém isso não interfere na questão Destreza mínima para a utilização das armas, mas afeta conhecimentos e seu próprio sub-atributo DEFESA.

PENALIDADE DE DESTREZA: é a penalidade que todos sofrem em sua destreza ao utilizar a armadura. Isso pode impactar *em alguns conhecimentos*. Lembre-se: se mesmo com a penalidade sua destreza ainda for maior que a Destreza máxima, você deve utilizar o valor da destreza máxima.

EX: um ladino com destreza 18 usa uma armadura com: Destreza máxima igual a 9 e penalidade de destreza igual a -4.

Sua destreza é 18 com a penalidade cai para 14. Ainda assim é maior que a destreza máxima, isso quer dizer que o ladino ficará com o valor da destreza máxima que é 9.

PENALIDADE MÁGICA: armaduras dificultam aos magos canalizar a mana e gesticular na hora de lançar magias. Desta forma deve-se aplicar os modificados no Conhecimento de Magia dos magos na hora de lançar magias.

BÔNUS DE DEFESA: é o Bônus que você ganha ao tentar se defender. Este Bônus é aplicado apenas na área que a armadura protege e que está sofrendo o ataque.

EX: se um elmo lhe dá um Bônus de defesa igual a 3, você só poderá somá-lo a sua defesa se o atacante estiver mirando como alvo a sua cabeça.

DUREZA: Toda armadura provê proteção. Antes de computar o dano sofrido por um ataque, remova do total do Dano o valor de Dureza da armadura.

EX: se seu personagem foi atacado e sofreu um total de 12 pontos de dano, porém ele usa uma armadura com dureza 7. Você deve remover apenas 5 pontos de vida de seu personagem, já que 7 pontos foram absorvidos pela armadura.

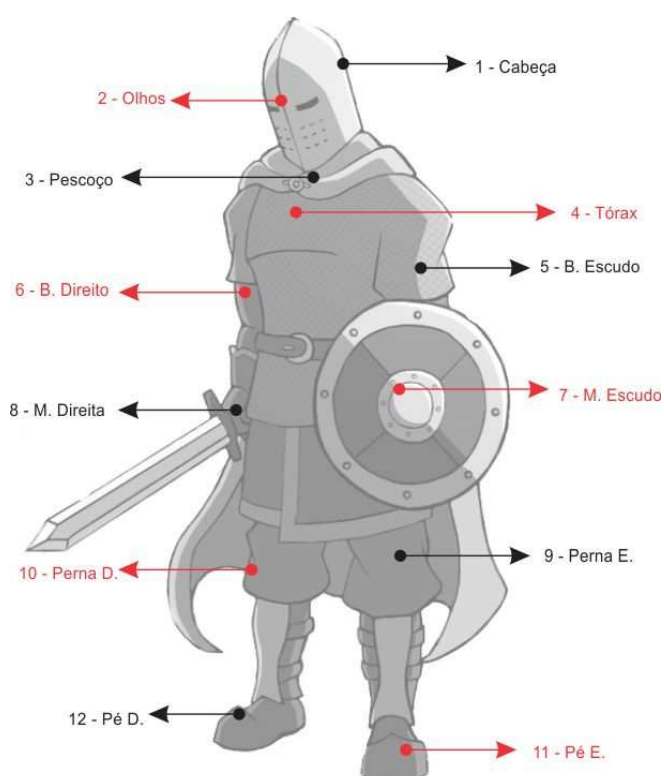
RESISTÊNCIA: Toda armadura tem uma durabilidade. A medida que ela sofre dano sua eficiência diminui. Trate a resistência como os pontos de vida da armadura. Todo o dano sofrido antes mesmo de tirar a Dureza deve ser marcado na armadura pois ele sofre o dano total da arma, impedindo que o mesmo chegue diretamente a você. Isto representa o estado da armadura e a sua durabilidade **(esta regra é opcional mas dá mais realismo ao jogo)**.

- A cada 100 pontos de dano sofrido uma armadura perde **1 ponto de Bônus de Defesa** – sendo o valor mínimo zero.
- A cada 200 pontos de dano sofrido, uma armadura perde **1 ponto de Dureza** – sendo o valor mínimo zero.

Os escudos não sofrem da perda de Dureza e Bônus de Defesa.

RESTAURAÇÃO MÁXIMA: Quando a resistência da armadura chegar neste valor, ela ainda poderá ser restaurada por um ferreiro, porém ao ser restaurada ela perderá permanentemente 1 ponto de Dureza e 1 ponto de Bônus Defesa e 100 pontos de resistência. O valor mínimo de Dureza e de Bônus de Defesa será zero. Se a armadura chegar a um valor igual a metade da Restauração Máxima, ele estará tão danificada que não poderá mais ser restaurada por um ferreiro.

ÁREA DE PROTEÇÃO: representa as áreas que a armadura em questão protege seu usuário. As áreas são representadas no diagrama abaixo:



COMBINANDO ARMADURAS: É possível combinar algumas armaduras, quando isso é feito soma-se a Dureza das duas armaduras, utiliza-se o Bônus de Defesa da armadura com maior bônus, soma-se a penalidade de destreza e da penalidade mágica, usa-se o menor valor de destreza máxima. Para a retirada da Resistência, remova 50% de cada uma das armaduras após o dano sofrido. Soma-se as penalidades de mover em silêncio. Para saber quais armaduras podem ser combinadas, leia a descrição da mesma.

ARMADURAS LEVES:

As armaduras leves geralmente não têm partes metálicas, e normalmente são compostas de varias camadas de couro e/ou acolchoamentos. Estas armaduras frequentemente eram infestadas de pulgas por acumular muito suor.

As armaduras leves têm sua principal vantagem no que diz respeito ao preço, enquanto uma armadura de metal era cara, a maioria dos soldados poderiam se equipar com armaduras desse tipo, ao contrário do senso comum, elas não eram necessariamente leves, uma vez que couro e acolchoamentos não protegiam tão bem quanto aço, então, para protegerem bem, eram postas várias camadas, que as deixavam pesadas. São exemplos de armaduras leves: corsolete de couro, corselete de couro batido e gibão de peles.

Também se incluem nesta categoria as armaduras japonesas, feitas de tiras de couro, bambu e laca.



ARMADURA DE PELES SOBREPOSTAS:

Peso: 9 kg

Preço médio 100 moedas

Destreza Máx.	Penalidade Destreza	Penalidade Mágica	Bônus de Defesa
20	0	0%	1
Dureza	Resistência	Restauração Máxima	Área de proteção
1 – 0*	100	20	4

* Contra armas de esmagamento (martelo, maça, porrete, etc)



Descritivo histórico:

Sem descritivo histórico.



Utilização:

Armaduras de peles eram utilizadas por tribos bárbaras. São feitas de pele de animais sobrepostas, o que cria uma certa resistência contra golpes dos inimigos..

Vantagens e Desvantagens:

- São necessários 6 pontos de ação para vestir. Uma pessoa ajudando pode reduzir essa quantidade na medida de 1 ponto de ação para cada 2 pontos de ação que o ajudante gastar.
- Pode-se dormir com esta armadura.
- Podem ser utilizadas sobre outras armaduras.
- É mais fácil comprar nova armadura do que repará-la. Custo médio da restauração: até 30 pontos de resistência = 20 moedas | de 31 a 50 pontos de resistência = 50 moedas | acima de

50 pontos de resistência = 80 moedas.

CORSELETE DE COURO:

Peso: 16 kg

Preço médio 600 moedas

Destreza Máx.	Penalidade Destreza	Penalidade Mágica	Bônus de Defesa
18	-1	-10%	2
Dureza	Resistência	Restauração Máxima	Área de proteção
3 – 1*	300	10	3-4

* Contra armas de esmagamento (martelo, maça, porrete, etc)



Descritivo histórico:

O corselete era uma peça de armadura medieval. Sua função era proteger o tronco, na parte frontal e traseira, porém, de comprimento curto, não oferecia defesa para as coxas e a região pélvica.

O corselete era confeccionado em couro, e apresentava uma coleira anexável que ampliava sua área de proteção também para o pescoço; o corselete foi a peça que mais tarde evoluiu para a couraça, estando portanto, ligado a ela historicamente, e sendo bastante semelhante, embora sem qualquer metal.

A princípio os corseletes foram armaduras de classes menos nobres como peões e foram feitos em pele de búfalo, todavia, apresentam-se variedades com aspectos distintos, posto que houve corseletes utilizados por povos europeus dotados de botões que giravam para um uso mais prático, além de outros corseletes de povos persas e indígenas.

Utilização:

São geralmente utilizadas por mercenários, ladinos. Por serem leve e rápidas de serem vestidas e pelo fato de fazerem menos barulho ao mover-se.

Vantagens e Desvantagens:

- Dá uma penalidade de -10% no conhecimento Mover em Silêncio (o couro range ao movimentar-se).
- Pode-se dormir com esta armadura.
- São necessários 20 pontos de ação para vestir. Uma pessoa ajudando pode reduzir essa quantidade na medida de 1 ponto de ação para cada 2 pontos de ação que o ajudante gastar.
- Fácil de ser restaurada. Custo médio da restauração: até 100 pontos de resistência = 100 moedas | acima de 100 pontos de resistência = 300 moedas.

ARMADURAS SAMURAI DE LACA:

Peso: 22 kg

Preço médio 1.000 moedas

Destreza Máx.	Penalidade Destreza	Penalidade Mágica	Bônus de Defesa
15	-2	-20%	3
Dureza	Resistência	Restauração Máxima	Área de proteção
4	300	50	3-4-5-6-9-10



Descritivo histórico:

A maioria destas proteções era feita de lâminas longitudinais dobráveis com as lâminas centrais cobrindo o joelho.

Todas geralmente incluíam uma proteção de couro “abumi zure” na parte de dentro para proteger contra o atrito. O joelho geralmente era protegido por uma espécie de cuia de metal abaulada que se chama “hiza yoroi kakuzuri”, que era parte integral da armadura ou uma peça separada.

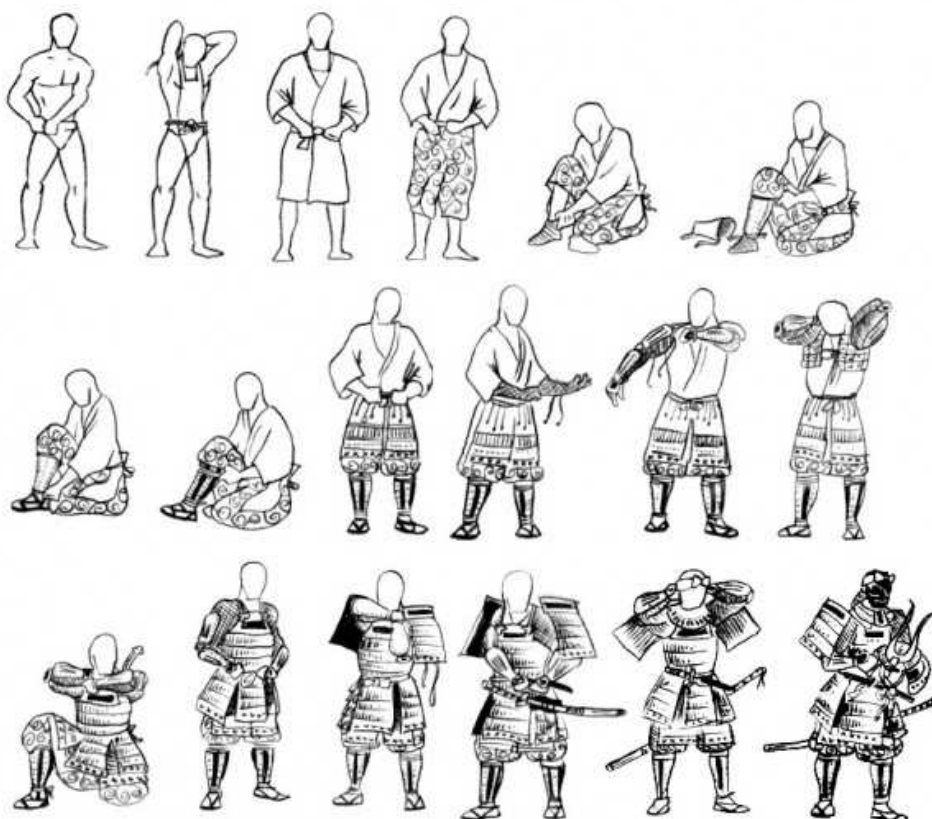
A parte superior das pernas era protegida pelo haidate, peça semelhante a um avental, sendo que a parte de cima era geralmente coberta com lâminas pequenas – Kozane – feitas de ferro, couro ou osso de baleia.

Esse avental partido no meio era esticado com cordas chamadas tsubo-no-o, que eram enroladas na cintura e amarradas na parte da frente.

A parte superior do braço era protegida por outra grande lâmina de metal – a “gaku no ita” – enquanto o cotovelo era coberto por uma lâmina circular e côncava – “hijigane”.

O braço também era protegido desde a altura do cotovelo ao pulso por uma longa lâmina “ikada” ou por uma série de tiras de metal longitudinais. Às vezes, ela se apresentava encaixada em uma só peça de metal, furada e moldada, à qual era atada ao pulso uma outra peça que tinha por função proteger as costas da mão.

O elemento central de uma armadura em qualquer país (junto com o capacete, claro) é o protetor de peito (do). No Japão, o estilo desses dois elementos representou e identificou a armadura de vários períodos da história do país – o pré-histórico (tanko, kachu, kisenaga), o antigo (yoroi) e o moderno (gusoku). A maior parte do corpo do bushi era vestida com um corselete feito de largas placas de metal, como os antigos corseletes (kaki yoroi, keiko) do século IV. Havia também corseletes de couro brilhante, forrados e cobertos com faixas de escamas bem atadas com seda ou cordas de couro.



Utilização:

São geralmente utilizadas por mercenários, ladinos. Por serem leve e rápidas de serem vestidas e pelo fato de fazerem menos barulho ao mover-se.

Vantagens e Desvantagens:

- Dá uma penalidade de -20% no conhecimento Mover em Silêncio (o couro range ao movimentar-se).
- São necessários 30 pontos de ação para vestir. Uma pessoa ajudando pode reduzir essa quantidade na medida de 1 ponto de ação para cada 2 pontos de ação que o ajudante gastar.
- Fácil de ser restaurada. Custo médio da restauração: até 100 pontos de resistência = 200 moedas | de 101 a 200 pontos de resistência = 400 moedas | acima de 200 pontos de resistência = 600 moedas.



ARMADURAS PESADAS:

As armaduras pesadas eram cotas de malha, peitorais de aço, brúncias; por baixo dessas armaduras se usava uma camisa comum de algum tecido macio como algodão para reduzir a fricção da malha, mas principalmente para reduzir a força de impacto dos golpes.

Apesar de se acreditar que armaduras imobilizavam o usuário, na verdade, armaduras medievais permitiam movimento fácil, o que as limitava era o peso, que diminuía a velocidade, o custo, que fazia armaduras de qualidade disponíveis apenas a nobres, e o desconforto causado por usar uma constantemente, pelo barulho, dificuldades em dormir, entre outros.

Ao contrário do mito, armaduras não pararam de ser usadas com a invenção da pólvora, uma vez que armaduras de placas a longa distância paravam um tiro, e a curta distância poderiam diminuir o ferimento, cavalaria e infantaria pesada era usada em conjunto com armas de fogo, e o motivo que elas pararam de ser usadas, foi o custo de se equipar um exército com elas. Por volta de 1600 a 1610, ainda era utilizada pelos couraceiros, que gradualmente diminuíram a quantidade de peças da armadura até se chegar apenas a couraça da armadura, já por volta de 1750, sendo que esses militares da cavalaria somente deixaram a de usar durante a 1ª Guerra Mundial.



COTA DE MALHA:**Peso: 15 kg****Preço médio 1.200 moedas**

Destreza Máx.	Penalidade Destreza	Penalidade Mágica	Bônus de Defesa
16	-1	-15%	3
Dureza	Resistência	Restauração Máxima	Área de proteção
4 – 1*	300	100	4-5-6-9-10

* Contra armas de esmagamento (martelo, maça, porrete, etc) ou armas perfurantes (lança, flechas, etc).

**Descritivo histórico:**

A cota de malha é um aparato utilizado como protecção para o corpo, que consiste em uma série de entrelaçamentos de pequenas argolas de metal (muitas vezes ferro polido ou até ligas de ouro). Juntas, elas fornecem resistência contra objetos cortantes com relativa eficiência. Quando unida às partes de metal de uma armadura, forma uma vestimenta característica dos exércitos medievais. O padrão formado pelas argolas varia de acordo com a cultura, sendo a mais famosa a malha inglesa, organizada em linhas alternando o lado dos anéis.

Utilização:

Geralmente utilizado pela infantaria e ou cavalaria. Permite melhores movimentos e pode ser combinada com armaduras mais leves.

Vantagens e Desvantagens:

- Sob sol com temperaturas acima de 30°C o usuário tem uma penalidade de -1 combate corpo a corpo / -1 combate a distância / -1 na ação. Impossível utilizar sob sol a uma temperatura acima de 35°C.

- Pode ser utilizada junto com armaduras de couro – como o Corselete – com a Lourica Seguimentada e sob a armadura completa de batalha.
- Dá uma penalidade de -30% no conhecimento Mover em Silêncio.
- São necessários 15 pontos de ação para vestir. Uma pessoa ajudando pode reduzir essa quantidade na medida de 1 ponto de ação para cada 2 pontos de ação que o ajudante gastar.
- São caras para serem restauradas. Custo médio da restauração: até 100 pontos de resistência = 300 moedas | acima de 100 pontos de resistência = 500 moedas.

LORICA SEGMENTADA:

Peso: 19 kg

Preço médio 1.500 moedas

Destreza Máx.	Penalidade Destreza	Penalidade Mágica	Bônus de Defesa
16	-1	-15%	3
Dureza	Resistência	Restauração Máxima	Área de proteção
5	500	100	4



Descritivo histórico:

A lorica segmentata é uma espécie de armadura utilizada pelos legionários "rasos" e centuriões da legião romana.

O nome "lorica segmentata" só aparece mencionado pela primeira vez no século XVI, desconhecendo-se o nome realmente atribuído a este tipo de armadura na época romana.

O nome "segmentata" faz referência aos 26 segmentos de metal que constituem a armadura, que protegem o abdômen, o tórax, as costas e os ombros.

É constituída por bandas, normalmente de ferro, encaixadas umas nas outras, ligadas, por trás, por bandas de couro, chamadas antigamente de loros, ou correias de couro crú. Por não ser uma peça inteira, é mais flexível, e proporciona a mesma protecção.

Ao longo do tempo, as loricas evoluíram tornando-se bastante morosas e caras de fabricar. As sucessivas crises económicas pelas quais passou o Império Romano, entre os séculos II e III, levaram a que este tipo de protecção deixasse de ser produzida, deixando as tropas romanas desprotegidas, só com a cota de malha, mais barata e permeável aos golpes, facto que deixou a legião parcialmente indefesa frente os sucessivos ataques levados a cabo pelos povos bárbaros.

Utilização:

Usada por infatarias.

Vantagens e Desvantagens:

- Dá uma penalidade de -40% no conhecimento Mover em Silêncio.
- São necessários 20 pontos de ação para vestir. Uma pessoa ajudando pode reduzir essa quantidade na medida de 1 ponto de ação para cada 2 pontos de ação que o ajudante gastar.
- Custo médio da restauração: até 100 pontos de resistência = 250 moedas | de 101 a 200 pontos de resistência = 400 moedas | acima de 200 pontos de resistência = 600 moedas.

PEITORAL DE AÇO:

Peso: 20 kg

Preço médio 2.500 moedas

Destreza Máx.	Penalidade Destreza	Penalidade Mágica	Bônus de Defesa
13	-3	-15%	3
Dureza	Resistência	Restauração Máxima	Área de proteção
6	1.000	100	4



Descritivo histórico:

Sem descritivo histórico.

Utilização:

Utilizado pela nobreza por sua beleza e ao mesmo tempo por não impedir totalmente os movimentos. Porém restringe que o usuário curve o corpo.

Vantagens e Desvantagens:

- Impossível utilizar sob sol a uma temperatura acima de 35°C.
- Dá uma penalidade de -10% no conhecimento Mover em Silêncio.
- Não permite que o usuário curve sua coluna para se abaixar. Isso quer dizer que ele precisará de um escudeiro para executar algumas ações. Isso por outro lado protege sua coluna contra alguns tipos de impactos.
- São necessários 10 pontos de ação para vestir. Uma pessoa ajudando pode reduzir essa quantidade na medida de 1 ponto de ação para cada 2 pontos de ação que o ajudante gastar.
- Custo médio da restauração: até 200 pontos de resistência = 500 moedas | de 201 a 500 pontos de resistência = 1.000 moedas | acima de 500 pontos de resistência = 1.500 moedas.

BRUNEA:

Peso: 25 kg

Preço médio 1.800 moedas

Destreza Máx.	Penalidade Destreza	Penalidade Mágica	Bônus de Defesa
15	-2	-15%	3
Dureza	Resistência	Restauração Máxima	Área de proteção
5	800	100	4



Descritivo histórico:

A brúnia era utilizada na proteção do corpo, cobrindo o tronco frontal e a parte traseira. Aparentemente, foi uma variedade da lórica; a brúnia consistia em uma espécie de grande túnica, cerzida em algodão cru ou lã rústica com mangas longas que atingiam a sangria dos braços. Em sua parte externa, eram anexadas escamas ou malhas de aço que proporcionavam a proteção do cavaleiro.

Utilização:

É também uma armadura escolhida por mercenários de maiores posses.

Vantagens e Desvantagens:

- Sob sol com temperaturas acima de 30°C o usuário tem uma penalidade de -1 combate corpo a corpo / -1 combate a distância / -1 na ação. Impossível utilizar sob sol a uma temperatura acima de 35°C.
- Dá uma penalidade de -30% no conhecimento Mover em Silêncio.
- São necessários 15 pontos de ação para vestir. Uma pessoa ajudando pode reduzir essa quantidade na medida de 1 ponto de ação para cada 2 pontos de ação que o ajudante gastar.
- Custo médio da restauração: até 100 pontos de resistência = 200 moedas | de 101 a 300 pontos de resistência = 600 moedas | acima de 300 pontos de resistência = 800 moedas.

ARMADURA COMPLETA DE BATALHA:

Peso: 52 kg

Preço médio 4.500 moedas

Destreza Máx.	Penalidade Destreza	Penalidade Mágica	Bônus de Defesa
10	-4	-50%	6
Dureza	Resistência	Restauração Máxima	Área de proteção
10	5.000	300	1*-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12

* Já vem com o Elmo - veja mais detalhes sobre o Elmo abaixo.



Descritivo histórico:

As armaduras de placas são, na verdade, um termo geral para uma enorme família de armaduras. Qualquer peça que possa ser descrita principalmente como uma ou mais placas de metal sem qualquer tipo de cobertura ou forro para uni-las pode entrar nesta família. Pelo fato do metal estar exposto e reluzir a luz do sol, o termo armaduras brancas é igualmente usado para denominá-las.

À exceção dos elmos, que são usados desde muito antes, as armaduras de placas começaram a aparecer, embora muito raramente, no séc. XIII na forma de cotoveleiras, joelheiras e talvez semi-grevas. No séc. XIV se desenvolvem as proteções de placas para os membros, cobrindo braços, pernas e pés completamente. Mas somente o séc. XV pôde contemplar a definitiva figura do cavaleiro em armadura reluzente.

Abordar todas as formas e variações, bem como o desenvolvimento e histórico das armaduras brancas é um trabalho muito extenso e não cabe, por hora, neste breve texto. Apresentamos, assim, uma lista das principais peças que compõem uma armadura de placas do final da Idade Média, que está longe de ser completa.

ELMO



A proteção da cabeça se dava por meio de um elmo, que podia ser tanto aberto quanto fechado. Durante toda a Idade Média uma enorme variedade de elmos surgiu e um bom número destes caiu em desuso. Um dos que mais obteve sucesso neste processo foi o bacinete — mostrado na imagem — que começou no séc. XII como um elmo de topo arredondado, passando pelo cervelière no séc. XIII e ganhando sua forma mais conhecida no séc. XIV, antes de receber melhorias no XV. Geralmente era acompanhado de um camal e uma viseira, que podia ser móvel ou fixa. (Veja mais detalhes sobre o Elmo abaixo).

COURAÇA



A couraça é a armadura de placas que protege o torso do homem-de-armas. Embora desde a segunda metade do séc. XIV já podemos encontrar um peitoral sob uma cobertura de pano ou couro, é somente no início do séc. XV que esta proteção toma o seus moldes característicos.

Geralmente é composta de um peitoral e um dorsal (placas sobre o peito e costas) e uma escarcela (lamelas que cobrem o abdome). Outras placas (chamadas tasset) poderiam ser presas na extremidade da escarcela para uma maior proteção das coxas. São a armadura que protege a parte inferior da perna — do joelho ao tornozelo. No início, possivelmente séc. XIII, as semi-grevas eram apenas uma placa que cobria a canela, presa atrás por tiras de couro e fivelas. No fim do séc. XIV uma outra placa é adicionada protegendo a panturrilha, e temos então as grevas totalmente desenvolvidas.

GREVAS



MANOPLAS

Até o séc. XIV as manoplas eram luvas de malha, geralmente com duas divisões: uma para o polegar e outra para os dedos restantes, mas durante a primeira parte do séc. XIV ocorrem



melhorias, quando pequenas placas de metal são afixadas sobre uma luva de couro, e os povos medievais dedicam este século para testar todas as diversas maneiras de se fazer isso. A partir de 1350 surgem as manoplas ampulhetas (mostrada na imagem) que parecem ser bem recebidas e se estabelecem como tipo padrão. Entretanto, o séc. XV ainda veria outros avanços, como as placas dos dedos totalmente articuladas sem mais a necessidade de um fundo de couro para segurá-las.

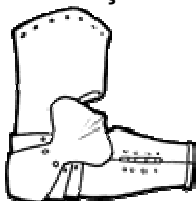
ESPALDAR



O espalदार é a armadura que cobre os ombros. Sua origem está ainda nos gibões de placas do séc. XIV, quando pequenas placas de metal eram presas na parte superior do gibão. Evoluiu para um grupo de lamelas articuladas encimadas por uma placa semi-esférica (ilustração), e no séc. XV receberia mais placas para a proteção da escápula (foto). Para diferenciar as duas versões, a primeira — menor — recebe o nome de espaldarete enquanto que a segunda, completa, se chama propriamente espalदार.

A armadura para os braços é, na verdade, um conjunto de peças que evoluíram separadamente e já no início do séc. XV estavam acopladas por meio de lamelas articuladas com rebites.

BRAÇOS



A primeira peça a aparecer, em meados do séc. XIII, é a cotovaleira, que no início tratava-se de uma única placa cônica presa por tiras diretamente sobre a manga do hauberk. Por volta do começo do séc. XIV aparecem os canhões (placas tubulares) do braço e do antebraço que, neste período, são no formato de calha e protegem apenas a parte externa do membro. Durante este século, tanto o canhão do braço — ou braçal — quanto o canhão do antebraço — ou antebraçal — ganham uma placa adicional de modo a envolver completamente o membro.

Em cerca de 1350, as cotovaleiras ganham a asa: uma placa no formato de leque que servia para deflectir golpes que acertariam a parte interna do cotovelo. Conforme o séc. XIV vai terminando, todas essas peças vão se unindo para uma proteção completa do braço.

PERNAS



A armadura das pernas é muito parecida com a dos braços. Temos uma joelheira, que se desenvolveu desde o séc. XIII e adquire asa por volta da metade do séc. XIV, e temos um coxote (placa que protege a coxa) que surge após 1350, primeiro como uma única placa, depois com uma adicional para proteger a parte posterior da coxa. Mais a diante, uma semi-greva curta seria suspensa da joelheira, por lamelas articuladas, e poderia ser presa na greva mais abaixo, para uma completa proteção das pernas.

ESCARPE



Escarpe é o nome que se dá ao sapato encouraçado. Desde o séc. XIII algumas peças de ferro foram colocadas sobre a malha para cobrir a parte superior do pé. Ao fim do séc. XIV, o progresso na armoria permitiu a fabricação de escarpes envolvendo totalmente os pés, e logo no início do século seguinte já era comum ver os cavaleiros adicionando uma ponta longa e curva na frente do escarpe (imagem) para este não escapar do estribo no ato de cavalgar.

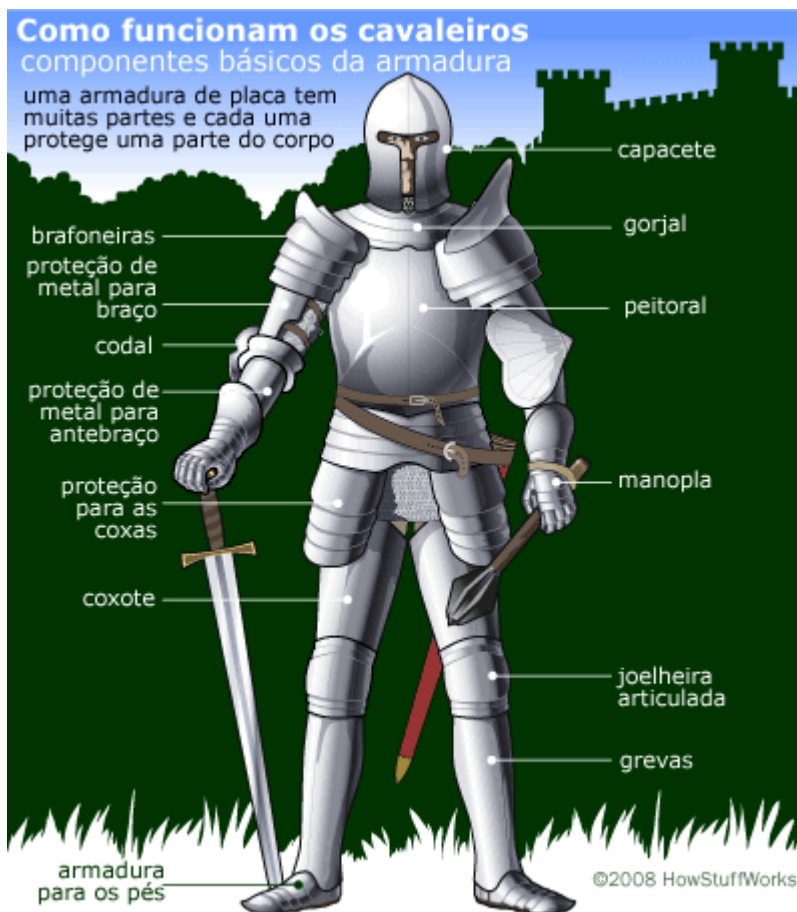
Utilização:

Uma armadura desta era muito caro para ser utilizada por um simples soldado. Geralmente é utilizada pela cavalaria e pela própria nobreza, uma vez que é muito difícil penetrá-la.



Vantagens e Desvantagens:

- Sob sol com temperaturas acima de 25°C o usuário tem uma penalidade de -1 combate corpo a corpo / -1 combate a distância / -1 na ação. Impossível utilizar sob sol a uma temperatura acima de 30°C.
- Dá uma penalidade de -70% no conhecimento Mover em Silêncio.
- São necessários 25 pontos de ação para vestir o peitoral (couraça) - 20 pontos de ação para estir as pernas perna - 20 pontos de ação para vestir os braço - 10 pontos para vestir os Escarpes - 5 pontos para as duas manoplas. Uma pessoa ajudando pode reduzir essa quantidade na medida de 1 ponto de ação para cada 2 pontos de ação que o ajudante gastar.
- Custo médio da restauração: até 500 pontos de resistência = 600 moedas | de 501 a 1.000 pontos de resistência = 1.000 moedas | de 1.001 a 3.000 pontos de resistência = 1.500 moedas | acima de 3.000 pontos de resistência = 2.500 moedas.



ATRIBUTOS ESPECÍFICOS DO ELMO:

PENALIDADE DE VISÃO E DE AUDIÇÃO: Esta é a penalidade que deve ser somada a qualquer teste de visão ou audição. Este valor deve ser somado a dificuldade imposta pelo mestre.

PENALIDADE DE COMBATE CORPO A CORPO E A DISTÂNCIA: Alguns elmos protegem a cabeça, porém dificultam o seu usuário de realizar manobras de combate, devido a redução do seu campo de visão. Aplique estes modificadores na hora de lançar os dados de combate.

BÔNUS DE DEFESA: O bônus de defesa é somado apenas quando o alvo do ataque é a cabeça do usuário do elmo.

CAPACETES TRIBAIS:**Peso: 1,5 kg****Preço médio 20 moedas**

Penalidade Visão	Penalidade Audição	Penalidade Combate Corpo a Corpo	Penalidade Combate a Distância	Bônus de Defesa
-	-	-	-	-
Dureza	Resistência	Restauração Máxima	Área de proteção	
1	50	50	1	

**Descritivo histórico:**

Sem descritivo histórico.

Utilização:

Utilizado por guerreiros tribais. Geralmente feitos com ossos de animais e gorras tiras de couro.

Vantagens e Desvantagens:

- São necessários 2 pontos de ação para vestir.
- Um golpe na cabeça que cause mais de 15 ponto de dano (dano total e não o dano que passou da dureza) tem a chance de 40% de arrancar o elmo da cabeça do alvo.
- Não é possível ser restaurado.

CAPACETES METÁLICOS:**Peso: 2,5 kg****Preço médio 400 moedas**

Penalidade Visão	Penalidade Audição	Penalidade Combate Corpo a Corpo	Penalidade Combate a Distância	Bônus de Defesa
-	+1 dif.	-	-	3
Dureza	Resistência	Restauração Máxima	Área de proteção	
5	600	100	1	



Descritivo histórico:

Os capacetes apresentavam um formato cônico e eram semelhantes aos que haviam sido utilizados pelos Romanos. Elaborados a partir de uma base de bronze ou ferro coberta por folhas de cobre ou bronze. Uma guarda nasal era também parte essencial desse instrumento de defesa. Além de proteger o guerreiro, essa guarda nasal também servia para dar maior firmeza ao capacete na cabeça de seu portador. Eram muito importantes na defesa contra ataques desferidos com espadas, pedras, flechas ou paus. Não resistiam muito quando os ataques eram feitos com os machados de batalha.



Utilização:

Utilizado pela grande massa de soldados do exército.

Vantagens e Desvantagens:

- São necessários 2 pontos de ação para vestir.
- Um golpe na cabeça que cause mais de 15 ponto de dano (dano total e não o dano que passou da dureza) tem a chance de 40% de arrancar o elmo da cabeça do alvo.
- Custo médio da restauração: até 100 pontos de resistência = 200 moedas | de 101 a 300 pontos de resistência = 600 moedas | acima de 300 pontos de resistência = 800 moedas.

CAPACETES METÁLICOS COM VISEIRA:

Peso: 2,5 kg

Preço médio 600 moedas

Penalidade Visão	Penalidade Audição	Penalidade Combate Corpo a Corpo	Penalidade Combate a Distância	Bônus de Defesa
+1 dif.	+1 dif.	-1	-1	3
Dureza	Resistência	Restauração Máxima	Área de proteção	
5	600	100	1-2	



Descritivo histórico:

Sem descritivo histórico.

Utilização:

Utilizado pela grande massa de soldados do exército.

Vantagens e Desvantagens:

- São necessários 2 pontos de ação para vestir.
- Um golpe na cabeça que cause mais de 20 ponto de dano (dano total e não o dano que passou da dureza) tem a chance de 40% de arrancar o elmo da cabeça do alvo.
- Se o ataque for desferido contra os olhos do usuário, ele recebe um bônus de +13 na defesa ao invés de +10.
- Custo médio da restauração: até 100 pontos de resistência = 200 moedas | de 101 a 300 pontos de resistência = 600 moedas | acima de 300 pontos de resistência = 800 moedas.

Coifa:

Peso: 3 kg

Preço médio 200 moedas

Penalidade Visão	Penalidade Audição	Penalidade Combate Corpo a Corpo	Penalidade Combate a Distância	Bônus de Defesa
-	-	-	-	3
Dureza	Resistência	Restauração Máxima	Área de proteção	
4 - 1*	300	100	2	

* Contra armas de esmagamento (martelo, maça, porrete, etc) ou armas perfurantes (lança, flechas, etc).



Descritivo histórico:

A coifa é o capuz feito de malha com o intuito de proteger a cabeça e o pescoço. Durante os séc. XI–XIII costumava ser integrada ao hauberk, depois disso começou a ser vista separadamente, com um manto que descia até os ombros.

Coifa com venteira; Ilustração: Sergio Roma

Por volta do séc. XII as coifas receberam uma melhoria: a venteira. Tratava-se de uma tira de malha anexada à lateral da abertura da face que, quando presa à outra extremidade, cobria o queixo (por vezes a boca também) deixando somente a parte superior do rosto exposta.

A venteira possivelmente continha um forro que ajudava a malha a ficar moldada corretamente enquanto servia de acolchoamento para diminuir o impacto no maxilar.

Utilização:

Geralmente utilizado junto com a Cota de Malha.

Vantagens e Desvantagens:

- São necessários 3 pontos de ação para vestir.
- Custo médio da restauração: até 100 pontos de resistência = 50 moedas | acima de 100 pontos de resistência = 100 moedas.

ELMO:

Peso: 4 kg

Preço médio 600 moedas

Penalidade Visão	Penalidade Audição	Penalidade Combate Corpo a Corpo	Penalidade Combate a Distância	Bônus de Defesa
+3 dif.	+3 dif.	-3	-4	6
Dureza	Resistência	Restauração Máxima	Área de proteção	
10	5.000	300	1-2	



Descritivo histórico:

O grande elmo é um dos mais conhecidos pelo público leigo, constantemente retratado em filmes e revistas sobre Idade Média, sobretudo no contexto das cruzadas. Trata-se de um elmo fechado, de formato aproximadamente cilíndrico e composto normalmente de 4 placas: 2 inferiores, 2 superiores e o topo. Por vezes aparece decorado com uma cruz de latão na viseira.

O Grande Elmo iniciava seu desenvolvimento a partir do final do séc. XII com o elmo cilíndrico de topo chato e durante o séc. XIII receberia diversas modificações até adquirir a sua forma mais desenvolvida no XIV.

Até cerca de 1180 existiam 3 principais tipos de elmo em uso, o de topo cônico, o de topo redondo e o cilíndrico de topo chato. Destes, o último é de nosso particular interesse no momento pois seria o precursor do elmo deste projeto.

A primeira melhoria que o elmo cilíndrico recebe é o protetor nasal, uma pequena placa de metal adicionada verticalmente à frente para proteger o nariz. Logo esta placa seria substituída pela viseira, uma placa maior que protegia o rosto e continha furos para permitir a visão e respiração.

Por volta de 1200 uma pequena placa guarda-nuca começou a ser vista incorporada à parte de trás do elmo cilíndrico. Com o tempo, esta placa passa a se expandir cada vez mais na direção da viseira, até que em 1220 o espaço entre elas desaparece completamente. O resultado é um elmo fechado, cilíndrico e de topo chato, o primeiro Grande Elmo da história.

Pela época em que surgiu, foi logo incorporado à armadura dos cruzados e começa a se tornar extremamente comum encontrarmos cavaleiros de cristo em selos de ordens e iluminuras de época portanto este tipo de elmo. Por ser o primeiro, este Grande Elmo é pequeno se comparado aos tipos posteriores e recobre apenas a cabeça, deixando o pescoço a mostra, protegido apenas pela coifa de malha.

Em pouco tempo perceberam que o grande topo chato era convidativo e pouco resistente aos golpes que vinham de cima. Sempre é preferível defletir o golpe no lugar de absorvê-lo e a última coisa que este elmo fazia era defletir os golpes lançados de cima para baixo. Para superar este problema, a partir de 1260 os grandes elmos recebem placas superiores chanfradas, reduzindo a área chata do topo e aumentando o ângulo de deflexão de colisão.

Por volta de 1280, a viseira, além de aumentar em tamanho para proteger o pescoço, passa a receber um vinco vertical com o intuito de melhorar ainda mais seu poder de deflexão. A placa da nuca se expande da mesma forma e o resultado é o tipo mais popular do Grande Elmo, bastante usado nas justas. Posteriormente, o topo

chato seria trocado por um topo abaulado, como visto no Elmo de Richard Pembrige (circa 1375).

Esta linha histórica lida apenas com os aspectos mais gerais e mesmo neste caso deixa de lado alguns formatos até populares do Grande Elmo, como o Pão de Açúcar, e outros menos conhecidos como os de viseira móvel. Uma compilação mais aprimorada pode vir a ser assunto para um artigo e não cabe neste texto introdutório.

Utilização:

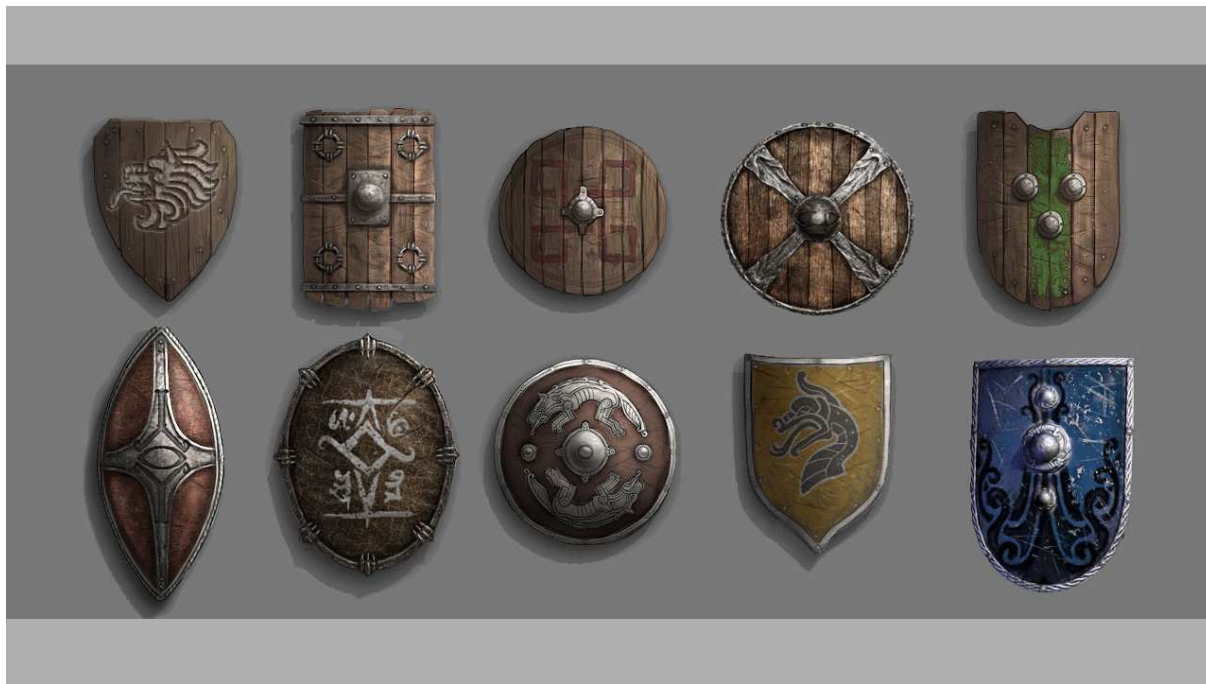
Geralmente é utilizado em conjunto a Armadura Completa de Batalha ou a Brunea. Pode ser usando em conjunto com a Cota de Malha.

Vantagens e Desvantagens:

- São necessários 4 pontos de ação para vestir.
- Se o ataque for desferido contra os olhos do usuário, ele recebe um bônus de +13 na defesa ao invés de +10.
- Custo médio da restauração: até 500 pontos de resistência = 200 moedas | de 501 a 1.000 pontos de resistência = 300 moedas | de 1.001 a 3.000 pontos de resistência = 350 moedas | acima de 3.000 pontos de resistência = 400 moedas.

ESCUDOS:

O escudo é uma arma defensiva que consiste, essencialmente, numa chapa de metal, madeira ou couro, usado para se proteger de golpes inimigos. A sua origem é difícil de datar. Presume-se que o homem primitivo começou a usar esta arma quando iniciou as lutas de posse de território, logo após o sedentarismo.



COMO USAR UM ESCUDO: quando um adversário lhe ataca, você pode fazer um teste de conhecimento ESCUDO no lugar da defesa. Esta ação consome 1 ponto de Ação (você deve ter pelo menos 1 ponto de ação sobrando na rodada para realizar essa habilidade, ou mais pontos se deseja usa-la mais vezes).

Se for bem sucedido, você consegue aparar o ataque adversário. Lembre-se que o escudo sofrerá o dano que a arma causaria (você não desvia o golpe, faz com que ele ao invés de acertá-lo, atinja seu escudo que sofrerá todo o impacto).

EX: se você usa o escudo para defender de um golpe de machado de guerra, você não sofrerá nada, mas o escudo sofrerá um dano em sua resistência igual ao dano do Machado.

Se você falhar em seu conhecimento ESCUDO, o atacante terá acertado-o e você deve jogar para a defesa apenas 3D6 + Bônus de sua armadura (sem a sua Defesa).

Se você for atingido no escudo e o dano causado for maior que a resistência do mesmo, ele irá se quebrar e o restante do dano será transferido para o braço do escudo.

DANO: o atributo dano é jogado quando você realiza um encontrão com escudo. Alguns escudos tem cravos ou esferas de aço feitas exatamente para causar dano no adversário. Você deve somar seu atributo DANO FORÇA neste caso.

BÔNUS DE DEFESA: o bônus de defesa só é somado a sua defesa se você utilizar as manobras: DEFENSIVA ou PAREDE DE ESCUDOS.

ESCUDO REDONDO DE MADEIRA:**Peso:** 3,5 kg**Tamanho médio:** 80 cm diâmetro / 0,7 cm de espessura**Preço médio** 80 moedas

Destreza Máx.	Penalidade Destreza	Penalidade Mágica	Bônus de Defesa
-	-1	-10%	1
Dureza	Resistência	Restauração Máxima	Dano
-	80	20	1D6-4

**Descritivo histórico:**

Os escudos achados eram feitos de madeira em uma única placa de aproximadamente 80 a 90 cm de diâmetro (alguns menores de 70 cm e outros maiores de 94 cm já foram encontrados). A madeira encontrada nos escudos eram de pinheiro ou abeto e a literatura sugere que eram feitos de tília. O tamanho e o material do escudo deveriam ser suficientes para proteger o guerreiro mas não mais que isso para não exaurir suas forças por causa do peso.

Tinham aproximadamente 7 mm (alguns de 30 mm já foram encontrados) de diâmetro no centro,

tornando-se mais fino nas pontas chegando a 6 mm.

O meio do escudo era feito de metal e chamava bossa sua função era de proteger a mão do guerreiro e guardar a empunhadura do escudo, eram côncavas e feitas de ferro, mediam aproximadamente 15 cm e tinham em média 3 a 5 mm de espessura.

Podiam ser revestidos com couro na superfície externa, que poderia ser pregado e colado, o que aumentaria em muito o seu peso e alguns poderiam ser revestidos de linho, o que os tornaria mais resistentes mas não aumentaria o peso em nada. Sobre a borda metálica segurando a madeira a arqueologia é inconclusa.

Utilização:

Utilizado pela grande maioria dos guerreiros, por ser barato e fácil de ser carregado.

Vantagens e Desvantagens:

- Custo médio da restauração: até 60 pontos de resistência = 30 moedas.

ESCUDO QUADRADO DE MADEIRA:

Peso: 4,5 kg

Tamanho médio: 100 cm Altura / 80 cm de largura

Preço médio 100 moedas

Destreza Máx.	Penalidade Destreza	Penalidade Mágica	Bônus de Defesa
-	-1	-10%	2
Dureza	Resistência	Restauração Máxima	Dano
-	100	20	1D6-4

**Descritivo histórico:**

Sem descritivo histórico.

Utilização:

São muito parecidos com os escudos redondos de madeira, porém com formato retangular.

Vantagens e Desvantagens:

- Custo médio da restauração: até 80 pontos de resistência = 40 moedas

ESCUDO REDONDO DE AÇO:

Peso: 5 kg

Tamanho médio: 80 cm diâmetro / 0,6 cm de espessura

Preço médio 120 moedas

Destreza Máx.	Penalidade Destreza	Penalidade Mágica	Bônus de Defesa
-	-1	-10%	2

Dureza	Resistência	Restauração Máxima	Dano
-	200	40	1D6-4

**Descritivo histórico:**

Sem descritivo histórico.

Utilização:

São escudos mais pesados e resistentes. Geralmente suportam melhor o impacto de armas mais pesadas como machado, maça e martelos.

Vantagens e Desvantagens:

- Custo médio da restauração: até 160 pontos de resistência = 60 moedas.

ESCUDO QUADRADO DE AÇO:

Peso: 6 kg

Tamanho médio: 100 cm Altura / 80 cm de largura

Preço médio 160 moedas

Destreza Máx.	Penalidade Destreza	Penalidade Mágica	Bônus de Defesa
-	-1	-10%	3
Dureza	Resistência	Restauração Máxima	Dano
-	300	40	1D6-4



Descritivo histórico:

Sem descritivo histórico.

Utilização:

São escudos mais pesados e resistentes. Geralmente suportam melhor o impacto de armas mais pesadas como machado, maça e martelos.

Vantagens e Desvantagens:

- Custo médio da restauração: até 260 pontos de resistência = 80 moedas

ESCUDO DE CORPO:

Peso: 9 kg

Tamanho médio: 170 cm Altura / 100 cm de largura

Preço médio 180 moedas

Destreza Máx.	Penalidade Destreza	Penalidade Mágica	Bônus de Defesa
-	-3	-30%	5
Dureza	Resistência	Restauração Máxima	Dano
-	500	40	1D6-4

**Descritivo histórico:**

Sem descritivo histórico.

Utilização:

São fabricados em madeira, devido ao enorme peso se fossem feitos com metal. São utilizados principalmente para formar paredes de escudo.

Vantagens e Desvantagens:

- O escudo de corpo dá uma penalidade de -30% no conhecimento Escudo na hora de defender utilizando-o.
- Custo médio da restauração: até 250 pontos de resistência = 80 moedas | acima de 250 de resistência = 100 moedas.

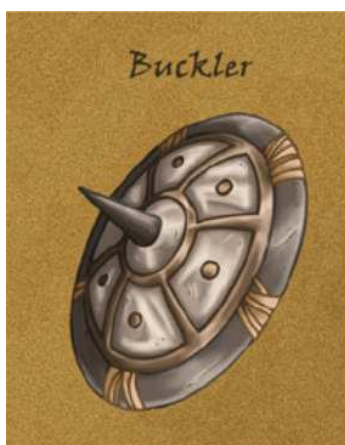
ESCUDO BUCKLER (OU BROQUEL):

Peso: 0,6 kg

Tamanho médio: 40 cm de diâmetro

Preço médio 90 moedas

Destreza Máx.	Penalidade Destreza	Penalidade Mágica	Bônus de Defesa
-	-	-10%	-
Dureza	Resistência	Restauração Máxima	Dano
-	200	20	1D6-2



Descritivo histórico:

Menos comum que as adagas ele era a peça escolhida principalmente por espadachins profissionais, tais como soldados, milicianos e mercenários, por necessitar de um grande grau de treinamento. A população comum pouco usava este equipamento, embora não fosse completamente ignorado.

O Broquel é muito antigo, tendo surgido por volta do século XIII e sendo usado até o advento das armas de fogo, por quase cinco séculos. Naquela época, nos modelos mais remotos, ele era preso no mesmo braço que empunhava uma espada curta e quase sempre com a função defensiva. Mas mesmo nessa época alguns modelos já eram usados como elemento de ataque sendo mais uma opção para o espadachim, embora ainda de forma rara, sem especialidade e pouco efetiva. Ele maximizava a defesa do espadachim dando tranquilidade quanto à ataques ao braço que empunhava a espada – sua principal função na época.

Com as rapiers houve a separação dos dois em dois braços. Com o advento das rapiers e sua velocidade, o broquel saiu do braço que empunhava a espada e foi ser utilizado pelo outro. Além disso, ele deixou de ser apenas fixada no antebraço e passou a ser seguro pela mão, de forma perpendicular em relação ao disco metálico. Isso conferia rapidez e precisão muito além que dos modelos anteriores.

Eles eram feitos de aço na grande maioria das vezes. Possuíam um formato circular – embora outras formas não fossem incomuns – tendo um apoio para ser seguro

pela mão em seu centro, por dentro. A sua face externa era curva e sem nenhuma espécie de ranhura ou bloqueio, para deslizar a lâmina adversária. Sua beirada podia ser levemente afiada ou com uma série de cravos e pontas acompanhando a



lateral do aço. Seu centro poderia ser simplesmente convexo – para caber a mão por dentro – ou, além disso, possuir uma ponta nas feições de um punhal.

Com tudo isso o broquel passou a ser um elemento ativo nos combate entre espadachins que empunhavam rapiers dando um ótimo equilíbrio para a segunda mão, numa mescla perfeita entre ataque e defesa.

Existiam duas táticas para seu uso, segundo DiGrassi. A primeira seria de tomar a posição de guarda segurando o broquel à altura do peito mantendo o pé esquerdo para a frente. Com isso o espadachim mantinha protegido seu peito e abdômen – alvos preferenciais

num combate – ao mesmo tempo que rapidamente ele poderia move-lo defletindo o golpe da rapier adversária para a esquerda.

Na segunda o espadachim deixaria o braço que segurava o broquel dobrado à linha do peito cintura, mas em seu flanco. Essa posição funcionava mais contra golpes de corte do adversário.

Como elemento ofensivo ele tinha as mesmas limitações das adagas – a necessidade de uma aproximação perigosa. De qualquer forma o grande grau de treinamento que aqueles que empunhavam um broquel juntamente com uma rapier tinham de ter lhes conferia certa vantagem. As táticas de uso do broquel ofensivamente passavam por duas formas. Na primeira ele poderia ser usado para conferir um impacto contra o adversário – normalmente no rosto – na sua superfície plana. Nessa situação, se houvesse um grampo nas feições de um punhal em seu centro o dano poderia ser melhor, e o abdômen do adversário também seria um alvo.

Na segunda o espadachim poderia realizar um movimento circular, como de corte, para atingir a lateral do escudo contra o adversário. Isso funcionava muito bem contra o braço do adversário, principalmente naquele que empunhava a espada. Da mesma forma que no exemplo anterior, se houvessem grampos laterais ou protuberâncias, o dano poderia ser muito maior.

Utilização:

Utilizado não apenas para defesa, mas como ataque.

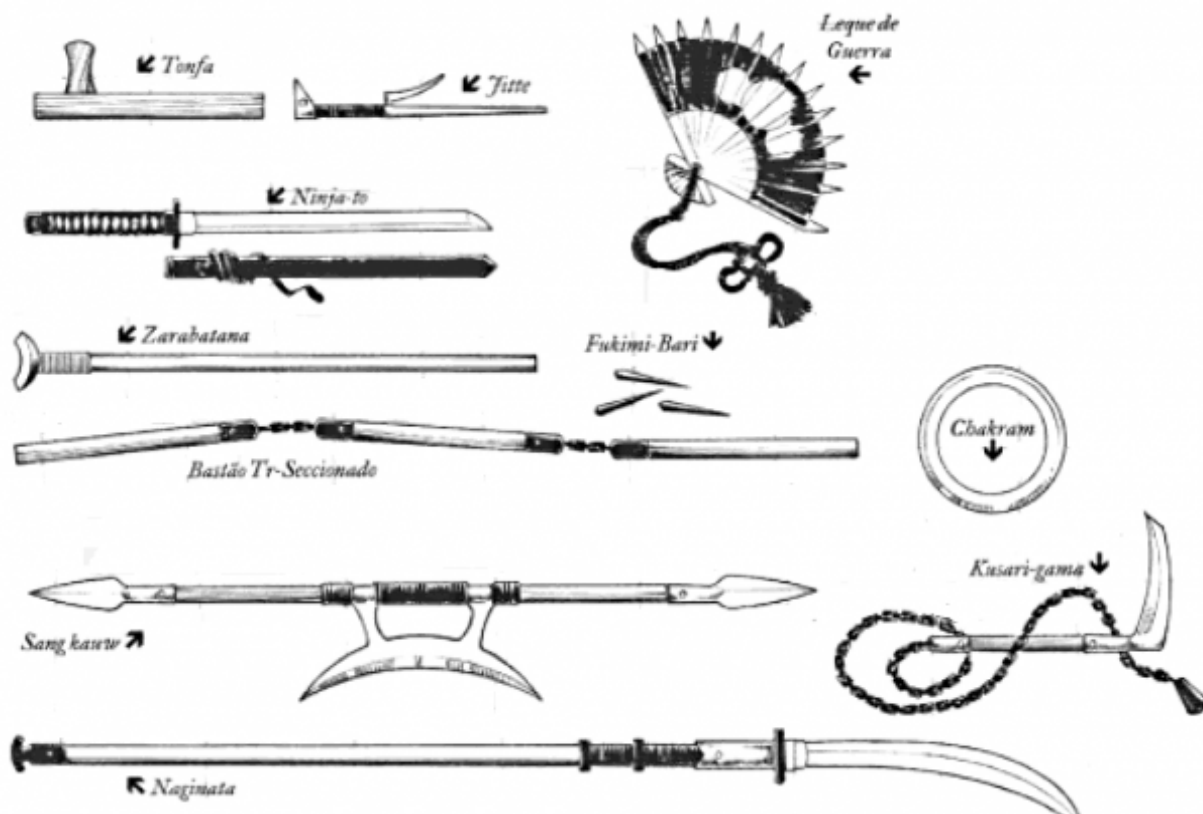
Vantagens e Desvantagens:

- O escudo pode ser utilizado como ataque, causando murros e utilizando a ponta do mesmo para perfurar o adversário. Pode ser usado como Ataque Corpo a Corpo, dá +1 de bônus no ataque e consome apenas 1 ponto de ação.
- Custo médio da restauração: até 180 pontos de resistência = 40 moedas.

OUTRAS ARMAS (EXÓTICAS):

Neste último capítulo vamos incluir algumas armas não mencionadas nos estilos acima. São armas bem específica e única, tais como: rede e chicote.

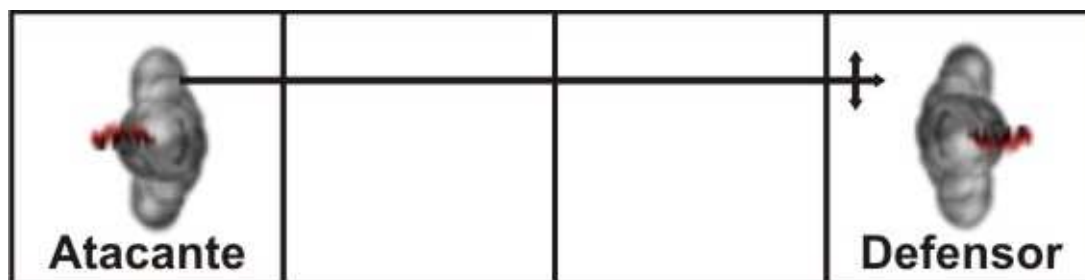
UTILIZAÇÃO DE ARMAS EXÓTICAS: Para utilizar armas exóticas você é automaticamente um especialista neste tipo de arma. Você não pode utilizar uma arma exótica sem ter no mínimo 20% de conhecimento na arma.



CHICOTE:**Peso:** 1,5 kg**Tamanho:** 200 cm**Preço médio** 50 moedas

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance	Resistência
0 ou 2*	1D6-3	7	13	3 metros ou Corporal	2

* veja vantagens e desvantagens da arma.

**Descritivo histórico:**

O chicote também pode ser utilizado como instrumento de defesa pessoal, sendo que esta função já era realizada a pelo menos 2 mil anos atrás, pela guarda real do Tibete (onde os guardiões utilizavam uma lança e um chicote). Hoje em dia, empregam-se algumas técnicas de uso para estalar o chicote, com precisão de local e força, fazendo uso do mesmo, tanto para atingir partes do corpo do oponente, como para mantê-lo (os) afastados.

Utilização:

Utilizado principalmente para desarmar o oponente e então efetuar o ataque com uma arma secundária.

Conhecimento usado:

Arma de Chicote – Necessita ser especialista em Chicote. Automaticamente especialista

Vantagens e Desvantagens:

- O chicote pode e deve ser usado a longa distância de 2 a 3 quadrante. Quando o chicote é usado com quadrantes adjacentes, você não recebe nenhum bônus de ataque da arma.
- Utilizar o chicote consome 1 ponto extra de ação no corpo a corpo. Sendo necessário 4 pontos de ação ao invés de 3.

Habilidades especiais:

- (se você tiver 40% ou mais no conhecimento Chicote): você pode fazer um ataque contra as pernas do oponente. Você não causa nenhum dano. A intenção é enrolar o chicote na perna do oponente naquela rodada derrubando-o. O oponente deve ser bem sucedido em um teste de destreza para não cair. Tendo uma penalidade de -1 para cada 20% que você tem na perícia (máximo de -4).

- (se você tiver 70% ou mais no conhecimento específico chicote) – Faça um ataque contra a arma do oponente (utilize as mesmas penalidade de realizar um ataque contra a mão direita do oponente). Se for bem sucedido, gaste mais 1 ponto de ação e faça um teste de sua força somando +1 para cada 20% que tenha no conhecimento chicote (até máximo de +4) contra a força do oponente. Se bem sucedido você retira a arma da mão do mesmo. Se falhar, deverá fazer uma nova tentativa de ataque contra a arma. Este tipo de ataque não causa dano do chicote.

- (se você tiver 70% ou mais no conhecimento específico chicote) – Faça um ataque direcionado ao pescoço da vítima. Se bem sucedido e a mesma não tiver proteção de armadura no pescoço, você pode gastar um ponto de ação extra para estrangular a vítima. O estrangulamento causa 1d6-2 de dano e atordoamento por uma rodada – o oponente terá -2 em todos os seus testes e -20% em seus conhecimento até a sua próxima rodada.

REDE:

Peso: 2,5 kg

Tamanho: 160 cm diâmetro

Preço médio 80 moedas

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance	Resistência
1	-	8	13	Força / 3 (arredondado para baixo)	-

Descritivo histórico:

Desconhecido.

Utilização:

Uma arma utilizada para prender o adversário ou atrasá-lo, permitindo a sua aproximação ou a de um aliado para derrotar o inimigo preso.

Conhecimento usado:

Arma Rede – Necessita ser especialista em Rede. Automaticamente especialista

Vantagens e Desvantagens:

- Arma utilizada para prender o adversário. Necessita das duas mãos para ser arremessada.
- Utilizar a rede consome 1 ponto extra de ação no corpo a corpo. Sendo necessário 4 pontos de ação ao invés de 3.

Habilidades especiais:

- Ao arremessar a rede contra um usuário, ele deve realizar a sua defesa, mas não poderá contar com as bonificações de armadura, nem utilizar a habilidade aparar. Se você for bem sucedido em prendê-lo, ele deverá gastar 6 pontos de ação para retirar a rede. Enquanto estiver com a rede sobre ele, sua defesa estará reduzida para 2D6 ao invés do convencional 3D6. Ele só poderá somar o seu Bônus de defesa da armadura, não podendo utilizar seu atributo DEFESA enquanto estiver preso na rede.

SABRE DE LUZ:**Peso:** 0,2 kg**Tamanho:** 120 cm**Preço médio – não pode ser comprado.**

Bônus Ataque	Dano da Arma	Força Mínima	Destreza Min.	Alcance	Resistência
4	3D6+3	5	15	Corporal	Não pode ser quebrado.

Como prometido no Facebook. Está aí, um sabre de Luz como arma para aqueles que desejam usar.

Cuidado, o ministério do mestre adverte: utilizar sabre de luz poderá prejudicar os combates de sua sessão.

Descritivo histórico:

Os Sabres de Luz foram as armas utilizadas pelos Jedi, Sith e outras organizações. Eles seguiam uma estrutura básica similar, apesar de muitos terem sido personalizados por seus fabricantes. Com um funcionamento que se regia pelo complexo princípio de energia controlada, um Sabre de Luz requer elementos de focagem produzidos por Cristais. Um Sabre de Luz devia ser montado à mão, pois não existia uma fórmula exata para o alinhamento crucial dos Cristais irregulares. O mais ligeiro desalinhamento faria com que a arma detonasse ao ser ativada (e isso não seria nada bom para seu usuário). Muitos pensam que o Sabre de Luz libera um laser, mas na realidade é uma lâmina de energia concentrada em um feixe de curto alcance. O choque entre duas lâminas de energia produz uma luz resultante do bloqueio, impedindo que a lâmina atravessasse a outra.

Pela complexidade na montagem de um Sabre de Luz, essa era uma etapa no treinamento de um aprendiz Padawan. Uma fase importante para que ele se tornasse um Cavaleiro Jedi.

Construído por cada Jedi como um teste de suas habilidades, o Sabre de Luz é o produto de uma tecnologia antiga; o esgrimir hábil da arma é a marca de um Cavaleiro Jedi completamente treinado. O Sabre pode cortar quase qualquer coisa, com a exceção de outro Sabre de Luz, campos de força e o raro minério chamado Cortosis (Entre outros minérios). A construção de um Sabre ocupa muitos dias; os componentes, o Jedi e a Força devem se tornar um. Em geral (admitindo uma harmonização cuidadosa dos cristais) o processo leva um mês para se completar, porém, alguns mestres habilidosos são capazes de construir um sabre em algumas horas.

Os Sabres seguem uma estrutura básica similar, apesar de muitos serem personalizados pelos seus fabricantes Jedi. Uma vez que a energia pura da lâmina não tem massa, a onda do arco gerado electromagneticamente cria um forte efeito giroscópico que torna difícil lidar com o sabre de luz. Com um funcionamento que se rege pelo complexo princípio de energia controlada, requer elementos de focagem produzidos por cristais naturais que não podem ser facilmente sintetizados (exceto por técnicas obscuras do uso da Força ou da alquimia Sith).

Ao iniciar o treinamento, o Padawan recebe um sabre de cor aleatória. Na época ao redor de 4.000 anos antes da Batalha de Yavin, a cor do sabre de início de

treinamento não era aleatória: ela já refletia a inclinação do estudante como sentinela, Guardião ou Consular. Ao atingir o nível de Cavaleiro, o Jedi finalmente está pronto para criar seu próprio sabre e modificar a cor da lâmina se julgar adequado (na verdade, o principal teste aplicado para que um Padawan torne-se um Cavaleiro é que este construa sozinho seu sabre-de-luz). Antes, contudo, ele precisa encontrar o cristal da cor correspondente por mérito próprio. As cores são de escolha pessoal.

Utilização:

As cores dos Sabres de Luz são originadas nas respectivas cores dos cristais neles contidos. Esses cristais são comumente encontrados na Caverna de Cristal no planeta Ilum. Como os Sith não tinham acesso ou permissão para entrar na Caverna de Cristal, seus Sabres de Luz eram da cor vermelha, pois o Cristal nele contido era sintético, vermelho.

Sabre azul

Cor geralmente usada para caracterizar os Jedi Guardiões (Jedi Guardian). Este Jedi luta contra as forças do mal e o lado sombrio. Ele se concentra no treinamento de combate e no domínio do uso do sabre de luz.

Sabre verde

Cor geralmente usada para caracterizar os Jedi Consular (Jedi Cônsul). Este Jedi procura trazer equilíbrio ao universo. Ele se concentra menos no combate físico e mais nas disciplinas mentais para ampliar seu domínio na Força.

Sabres roxos e amarelos

Cores geralmente usadas para caracterizar os Jedi Sentinela (Jedi Sentinel). Este Jedi desmascara trapaças e injustiças, trazendo-as para a luz. Ele encontra um equilíbrio entre as disciplinas mentais e físicas da Ordem Jedi.

Sabres vermelhos e pretos

Usados geralmente para caracterizar usuários do Lado Negro. Essa cor, porém, é também usada por alguns (raros) Jedi. Na era antiga (4.000 anos antes do Império de Sidious), os Sith também usavam a cor púrpura, embora não com a mesma frequência dos sabres vermelhos.

TIPOS DE SABRES:



1) Sabre de Luz - Conhecido apenas por este nome, é a variação mais comum de sabres de luz, um cabo de duas mãos, com 20-30 centímetros, que pode abrigar um ou dois cristais. É uma das variações mais antigas dos sabres de luz a ser desenvolvida como arma pessoal. É a "marca registrada" dos cavaleiros Jedi. Cada usuário da força criava seu próprio sabre de luz por uma combinação entre cristal, base e célula de poder, que acionava o sabre de luz.

2) Sabre Electrum - Um sabre de luz com um cabo/punhal forjado de um material dourado (electrum) era chamado de "Sabre Electrum". O acabamento que o Electrum



dado ao sabre era majestoso, realmente o deixava com uma aparência elegante. Nos últimos dias da Antiga Ordem dos Jedi (Old Jedi Order), os sabres Electrum ou dourados eram reservados aos membros mais antigos do Conselho Jedi. Os sabres de Mace Windu e de Darth Sidious eram um bom exemplo.

3) Sabre de Punho Curvado - Um design padrão durante os primórdios do estilo Form II de combate, cabos/punhos curvados permitiam movimentos mais precisos bem como uma flexibilidade razoável em um combate sabre-a-sabre. Era também



mais complexo e apresentava ao seu criador um grande desafio para alinhar os cristais. Este sabre é conhecido por ser usado por Conde Dookan (Count Dooku) e sua aprendiz Komari Vosa, e depois seu Adepto do Lado Negro, Asajj Ventress. Os sabres deste último podiam ser combinados para formar um sabre duplo-curvado. Eram também conhecidos como Sabres Emparelhados. Antes da Batalha de Ruusan, o mestre Sith Kas'im possuía um

sabre de punho curvado. Aprendiz de Na'daz, Kas'im adquiriu tal arma após matar seu mestre, e depois apresentou-a a Darth Bane.

4) Sabre Estilo Tonfa - Um raro tipo de sabre com manuseio perpendicular. Maris Brood, uma Zabrak que era usuário da Força usava tal cabo/punho. Snya, um Twi'lek, guarda costas Black Sun usava um par de Espadas de Energia estilo Tonfa.



5) Sabre Duplo Maul - O sith Darth Maul é famoso entre os fãs da série Star Wars por utilizar um Sabre duplo que tem as bases de seus cabos conectado, e uma lamina para cada lado dando ao guerreiro uma maior agilidade para combater dois ou mais inimigos ao mesmo tempo, Darth Maul construiu seu próprio sabre e é o único visto a manejá-lo pois o sabre que mais parece um bastão exige um treinamento rigoroso para seu uso, porém Maul mostra que além de ser ágil com seu sabre de luz, ainda consegue ter concentração suficiente para usar a força em conjunto com a arma.

Conhecimento usado:

Sabre de Luz – Necessita ser especialista em Sabre de Luz. Automaticamente especialista.

Vantagens e Desvantagens:

- Se utilizada para aparar outra arma, cause o dano na resistência da arma do atacante.

Habilidades especiais:

- Pode ser utilizada para cortar qualquer material. Case o dano a cada 3 rodadas que a arma ficar fixada a um material, tal como parede, escudo, etc.

Referência de Pesquisa:

- Oficina Medieval >>** <http://www.forjamedieval.com.br/armas.htm>
- Wikipédia >>** <http://pt.wikipedia.org/wiki/Ferreiro>
<http://pt.wikipedia.org/wiki/Espada>
http://pt.wikipedia.org/wiki/Armamento_medieval
<http://pt.wikipedia.org/wiki/Alabarda>
<http://pt.wikipedia.org/wiki/Adaga>
<http://pt.wikipedia.org/wiki/Funda>
<http://pt.wikipedia.org/wiki/Armadura>
<http://pt.wikipedia.org/wiki/Corsolete>
http://pt.wikipedia.org/wiki/Lorica_segmentata
<http://pt.wikipedia.org/wiki/Escudo>
http://pt.wikipedia.org/wiki/Cotas_de_malha
<http://pt.wikipedia.org/wiki/Porrete>
<http://pt.wikipedia.org/wiki/Chicote>
http://pt.starwars.wikia.com/wiki/Sabre_de_Luz
- Mundo das Espadas >>** <http://www.mundoespadas.com/pt/tipos/tipos-espadas>
- Fantastipedia >>** <http://pt.fantasia.wikia.com>
- Estudiosmokka >>** <http://estudiosmokka.no-ip.org/estudiosmokka/machado.htm>
- Complicação Medieval >>** <http://compilacaomedieval.webnode.com.br/tutorial-de-armas/armas-de-haste/>
- Artes Marciais Paulo Netto >>** <http://artesmarciaispaulonetto.wordpress.com/tag/armadura-samurai/>
- Mol-TaGGe arte e cultura >>** <http://mol-tagge.blogspot.com.br/2009/11/arte-armadura-capacete-samurais.html>
- Ganseki dojo >>** <http://gansekidojotext.wordpress.com/2008/11/23/o-yoroi-a-armadura-samurai/>

Armaduras >>

<http://www.armaduras.com.br/armaduras/placas.php>

<http://www.armaduras.com.br/projetos/proj004.php>

<http://www.armaduras.com.br/armaduras/malhas.php>

Planeta Educação >>

<http://www.planetaeducacao.com.br/portal/artigo.asp?artigo=345>

RPG anos 90 >>

<http://rpganos90.blogspot.com.br>

Confraria de Arton >>

http://confrariadearton.blogspot.com.br/2010_02_05_archive.html