



# GUIA EXPANDIDO DE ARMAS

DUNGEONS & DRAGONS

Guia Expandido de Armas  
para D&D 5<sup>a</sup> Edição

# NOVAS ARMAS

## NOVAS PROPRIEDADES DAS ARMAS

Essa seção acrescenta novas propriedades para armas, ampliando o descrito no Livro do Jogador pag 146.

### GOLPE DUPLO

Ao realizar sua Ação para Atacar, você pode usar sua Ação Bônus para realizar outro ataque com essa arma.

Você não deve adicionar seu modificador de Força para a jogada de dano do ataque bônus, a menos que esse modificador seja negativo.

*Se você possuir o Estilo de Luta (Combate com Duas Armas) você pode adicionar seu modificador de Força ao dano do segundo ataque.*

## ARMAS ESPECIAIS

Esta seção descreve armas que possuem regras especiais.

### ADAGA COM MOLA

Esta adaga é mantida em uma tira de couro presa ao antebraço. Quando o usuário gira seu pulso de um jeito específico, a adaga salta para sua mão. Se você estender a adaga e, na mesma rodada, atacar um oponente com ela, o oponente fica desprevenido contra esse ataque, e você recebe Vantagem na rolagem de ataque. Este truque só funciona uma vez por combate.

### ARCO COMPOSTO

O arco composto é feito de chifres, madeira ou ossos laminados, e recurvado para continuar estirado mesmo quando está desarmado.

Ao contrário de outras armas de disparo, você adiciona seu modificador de Força ao invés do modificar de Destreza à jogada de Ataque e Dano.

### BALESTRA

Basicamente um tipo de besta gigante, fica instalada sobre uma torre giratória no convés de navios, e dispara um grande arpão. Disparar uma balestra exige uma ação de rodada completa; recarregá-la exige duas pessoas e uma rodada completa.

### CANHÃO

Um canhão é uma arma Enorme geralmente fixado em fortões ou navios. Disparar um canhão exige uma ação de rodada completa; recarregá-lo exige duas pessoas e uma rodada completa.

### CORRENTE COM CRAVOS

Esta arma pode se enroscar nas mãos, pernas ou armas do adversário; quando você usar uma manobra para derrubar ou desarmar um oponente, você faz a rolagem de ataque com vantagem.

### GRANADA

Muito popular entre goblins, mas também empregada por outros usuários de pólvora, esta bomba rudimentar tem um pavio que precisa ser aceso antes do uso. Qualquer criatura a até 3m do alvo sofre 4d6 pontos de dano (ou metade, com uma salvaguarda de Destreza, CD igual a rolagem de jogada de ataque).

### MANOPLA COM CRAVOS

Um oponente não é capaz de desarmar um personagem que utilize uma manopla com cravos. Um Monge usando essa Manopla, recebe +2 no dano usando a característica Artes Marciais.

### MOSQUETE

É uma arma de uso complicado, rejeitada pela maioria dos guerreiros, mas devastadora quando atinge o alvo. Diferente das outras armas de Recarrega, você precisa gastar uma Ação Bônus para recarregar um mosquete.

### PISTOLA

A mais popular arma de fogo, tem capacidade para apenas um tiro. Requer apenas uma mão, mas, quando empunhada com as duas mãos, tem uma estabilidade extra.

Tem o tempo de recarga mais demorado (uma Ação Bônus), alguns pistoleiros trazem consigo várias pistolas carregadas em vários coldres.

Até seis pistolas podem ser transportadas desta forma. Assim o pistoleiro faz um disparo, descarta a arma (não gasta ação) e saca outra (como parte de seu Movimento), sendo capaz de disparar mais de um tiro por ação (com Ataque Extra por exemplo) até que suas armas se esgotem.

## NOVAS ARMAS

Nome	Custo	Pontos de Dano	Peso	Propriedades
<i>Desarmado, Combate Corpo a Corpo</i>				
- Manopla	2 PO	1d3 contundente	0,5 kg	Acuidade, Leve
<i>Simples, Combate Corpo a Corpo</i>				
- Adaga com Mola	25 PO	1d4 perfurante	0,5 kg	Acuidade, Leve
- Escudo	10 PO	1d6 contundente	3 kg	Leve
- Manopla com Cravos	2 PO	1d4 perfurante	0,5 kg	Acuidade, Leve
- Tacape	4 PP	1d10 contundente	4 kg	Pesada, Duas Mãos
<i>Simples, Combate à Distância</i>				
- Arco Curto Composto	50 PO	1d6 perfurante	1,5 kg	Munição (Alc. 30/120), Duas Mãos
- Besta Leve de Repetição	250 PO	1d8 perfurante	4 kg	Munição (Alc. 24/96), Pesada, Duas Mãos
<i>Marciais, Combate Corpo a Corpo</i>				
- Bastão Longo	1 PO	1d8 cortante	3,5 kg	Duas Mãos, Extensão, Golpe Duplo, Pesada
- Corrente com Cravos	10 PO	2d4 perfurante	4 kg	Acuidade, Duas Mãos, Extensão, Golpe Duplo
- Escudo com Espinhos	60 PO	1d8 perfurante	4 kg	Leve
- Espada Bastarda	35 PO	1d10 cortante	2 kg	Pesada, Versátil (1d12)
- Espada de Duas Lâminas	100 PO	1d10 cortante	5 kg	Duas Mãos, Extensão, Golpe Duplo, Pesada
- Machado Orc Duplo	60 PO	1d10 cortante	6,5 kg	Duas Mãos, Golpe Duplo, Pesada
- Marreta Estilhaçadora	50 PO	1d12 contundente	7 Kg	Duas Mãos, Pesada
- Montante	50 PO	2d8 cortante	7,5 kg	Duas Mãos, Pesada, Extensão
- Sabre Serrilhado	500 PO	1d8 cortante	1,5 kg	Acuidade, Leve
- Segadeira ( <i>Foice Grande</i> )	5 PO	2d4 cortante	5 kg	Duas Mãos, Extensão, Pesada
<i>Marciais, Combate à Distância</i>				
- Arco Longo Composto	150 PO	1d8 perfurante	1,5 kg	Munição (Alc. 48/192), Pesada, Duas Mãos
- Besta Pesada de Repetição	400 PO	1d10 perfurante	10 kg	Munição (Alc. 30/120), Pesada, Duas Mãos
<i>Armas de Fogo, Combate à Distância</i>				
- Balestra	500 PO	5d6 perfurante	150 kg	Munição (Alc. 45/180), Recarga, Duas Mãos
- Canhão	2.000 PO	5d8 contundente	250 kg	Munição (Alc. 60/240), Recarga, Duas Mãos
- Canhão Portátil	600 PO	3d8 contundente	50 kg	Munição (Alc. 21/84), Recarga, Duas Mãos
- Granada	50 PO	4d6 contundente	0,5 kg	Acuidade, Leve, Arremesso (Alc. 3/12)
- Mosquete	500 PO	2d10 perfurante	5 kg	Munição (Alc. 24/96), Recarga, Duas Mãos
- Pistola	350 PO	2d6 perfurante	1,5 kg	Munição (Alc. 18/72), Recarga, Versátil (2d8)

# ITENS ADICIONAIS

## Novos Equipamentos

Item	Custo	Peso
<b>Flechas Especiais</b>		
- Flecha assobiadora (20)	10 PO	1,5 kg
- Flecha de caça (20)	10 PO	1,5 kg
- Flecha farpada (20)	200 PO	1,5 kg
- Flecha incendiária (20)	500 PO	1,5 kg
- Flecha metálica (20)	100 PO	2 kg
- Flecha perfurante (20)	200 PO	1,5 kg
- Flecha voadora (20)	10 PO	1 kg
<b>Novas Munições</b>		
- Arpão de Balestra (1)	2 PO	1 kg
- Bala de Canhão (1)	20 PO	5 kg
- Esferas de Chumbo (10)	1 PO	1 kg
Pólvora (10 tiros)	50 PO	0,5 kg
Pólvora para Canhão (10 tiros)	500 PO	5 kg

## APRIMORAMENTOS

Item	Custo	Peso
<b>Armas</b>		
- Brutal	+600 PO	+0,5 kg
- Maciça	+3.000 PO	x2
- Magistral	+900 PO	+0,5 kg
- Precisa	+1.500 PO	—
<b>Armaduras</b>		
- Espinhos	+300 PO	+1 Kg
- Reforçada	+600 PO	+2 Kg
- Sob medida	+900 PO	—
- Delicada	+1.500 PO	—
- Polida	+1.500 PO	—
- Selada	+3.000 PO	+1 Kg

## FLECHAS ESPECIAIS

**Flecha Assobiadora:** estas flechas simulam o pio de um pássaro quando disparadas. Artesãos élficos criavam flechas que faziam chamados específicos, reconhecidos pelos seus guardiões. Por exemplo, o crocitar de um falcão indicava um ataque, enquanto que o chiado de uma coruja significava um avanço furtivo. Um teste de Natureza ou Sobrevivência (CD 10) permite indicar se o som vem de um animal ou de outra fonte. Os entalhes intrincados da haste da flecha prejudicam seu voo, impondo desvantagem na rolagem de ataque.

**Flecha de Caça:** estas flechas têm cabeças chatas e pesadas, criadas para atordoar presas pequenas em vez de destruí-las completamente, como outros tipos de flechas fariam. Uma flecha de caça causa dano contundente não letal.

**Flecha Farpada:** estas flechas possuem ganchos crueis (similares a anzóis) ao longo de suas cabeças. Por isso, possuem uma chance maior de causar ferimentos severos ao acertar. O acerto crítico diminui em 1 (resultado 19 e 20 no dado).

**Flecha Incendiária:** cada uma destas flechas carrega uma carga de fogo alquímico em sua haste oca. Quando a flecha atinge seu alvo, a haste se parte, liberando o fogo alquímico. Além do dano normal, esta flecha causa 1d4 pontos de dano de fogo.

**Flecha Metálica:** com uma grande parte de sua haste feita de metal, estas flechas são mais perigosas — mas também mais pesadas — que o normal. O dano de um arco usando flechas metálicas aumenta em uma categoria de tamanho; entretanto, seu alcance máximo é reduzido à metade. Por exemplo, um arco longo (dano 1d8 e alcance 45/180) com flechas metálicas fica com dano 1d10 e alcance 45/90.

**Flecha Perfurante:** estas flechas têm pontas longas e finas. A área de impacto menor permite que ela atravesse armaduras com facilidade. Quando usa estas flechas, você recebe um bônus de +2 nas jogadas de dano.

**Flecha Voadora:** uma flecha construída com madeira leve e penas selecionadas, de modo a atingir maiores distâncias. O alcance de um arco usando flechas voadoras aumenta em 15m, mas seu dano é reduzido em uma categoria. Por exemplo, um arco longo (dano 1d8 e alcance 45/180) com flechas voadoras fica com dano 1d6 e alcance 60/180.

## APRIMORAMENTOS

**Banhado a ouro:** uma modificação favorita dos nobres pomposos ou aventureiros que acabaram de enriquecer. Um item banhado a ouro concede um bônus de +2 em testes de Carisma (Persuasão). Contudo, o mestre pode mudar este bônus para uma penalidade de -2, caso o personagem esteja interagindo com pessoas que desprezam tal ostentação. Além disso, pode atrair a cobiça de ladrões.

**Brutal:** rebarbas, espinhos e até mesmo lâminas adicionais podem compor uma arma brutal. Ela concede um bônus de +2 nas rolagens de dano.

**Cravejado de joias:** é fácil ser persuadido por alguém opulento e orgulhoso o bastante para ostentar um item cravejado de joias. Concede um bônus de +2 em testes de Carisma (Enganação). Ainda mais que um item banhado a ouro, um item cravejado de joias pode atrair a cobiça de ladrões.

**Delicada:** apenas os materiais mais leves foram usados nesta armadura. As peças têm a espessura mínima necessária para oferecer a proteção que devem. Armaduras Médias somam o Modificador de Destreza (máx. 3).

**Espinhas na armadura:** uma armadura coberta de espinhos é uma visão impressionante, principalmente se cada espinho estiver banhado com o sangue dos inimigos! Se o usuário agarrar ou for agarrado por uma criatura, causa 1d6 pontos de dano perfurante. O dano é causado quando a manobra é feita e no início de cada turno do personagem, enquanto ela for mantida.

**Magistral:** confeccionada por um mestre, esta peça provavelmente é sua maior criação, o trabalho de uma vida.

Uma arma magistral concede um bônus de +2 nas rolagens de ataque.

**Polida:** uma armadura ou escudo com este aprimoramento foi feita com metais reluzentes. Além de ser muito bonita, a luz refletida ofusca inimigos. Em ambientes iluminados, fornece um bônus de +2 na CA, mas apenas na primeira rodada de combate — após isso, os inimigos se acostumam ao reflexo.

**Precisa:** cuidado especial foi tomado ao temperar o aço desta arma, para que seu fio se mantenha sempre como uma navalha. O acerto crítico diminui em 1 (resultado 19 e 20 no dado). Uma arma não pode ser precisa e maciça.

**Macabro:** um item macabro é pintado com sangue seco, esculpido na forma de uma caveira ou decorado com pedaços de orelhas, dedos e olhos. Essa aparência assustadora fornece um bônus de +2 em testes de Carisma (Intimidação), mas impõe uma penalidade de -2 em testes de Carisma (Persuasão).

**Maciça:** a arma foi feita com material denso, fazendo com que seus golpes tenham impacto terrível. Para usar essa arma, o jogador precisa ter no mínimo 13 em Força. Ao obter um acerto crítico, você rola o triplo de dados ao invés de o dobro. Uma arma não pode ser maciça e precisa.

**Reforçada:** placas adicionais, uma camada extra de cota de malha ou acolchoamento, proteção dobrada nas juntas e áreas vulneráveis. Uma armadura com este aprimoramento concede um bônus de +2 em CA, mas seu modificador de Destreza passa a ser (máx. 2) para Armaduras Leves e Armaduras Médias não somam seu modificador de Destreza. Não pode ser aplicado em armaduras pesadas.

**Selada:** a armadura foi forjada de forma a proteger todo o corpo do usuário, sem deixar espaço para nem mesmo um alfinete! Este aprimoramento fornece um bônus de +2 nas rolagens de salvaguarda de Força, Destreza e Constituição para evitar dano, com por exemplo da magia Bola de Fogo. Só pode ser aplicado em armaduras pesadas.

**Sob medida:** embora muitas armaduras sejam feitas especificamente para um usuário, esta passou por um período extenso de ajustes e refinamento, adequando-se com perfeição ao seu corpo. O usuário não recebe desvantagem nas rolagens de Furtividade, mas apenas para o usuário específico (para outros, comporta-se como um item comum).



# GUIA EXPANDIDO DE ARMAS



GERAÇÃO  
**ALPHA**



**Vivien's Arkbow MtG**  
Ilustração: Zack Stella

