

TABELA DE ARMAS CORTANTES/PERFURANTES

Tipo de arma	Resultado no dado							Observações
<i>Machados</i>	1	2	3	4	5	6	7 ou mais	
Machado de Batalha	2	2	2	2	2	3	3	
Machado de duas mãos	2	2	3	3	4	4	4	-2 na Habilidade Especial
Machado comum	1	2	2	2	2	2	3	
Machadinha	1	1	2	2	2	2	2	
Machado de arremesso	2	2	2	2	2	2	2	
<i>Espadas</i>								
Bastarda – uma mão	2	2	2	3	3	3	3	
Bastarda – duas mãos	2	2	3	3	3	4	4	-2 na Habilidade Especial
Montante	2	2	2	2	3	3	3	-1 na Habilidade Especial (2 mãos)
Espadão	3	3	3	3	4	4	4	-2 na Habilidade Especial (2 mãos)
Cimitarra	2	2	2	2	2	2	3	
Gládio	2	2	2	2	3	3	3	
Rapieira	1	2	2	3	3	3	3	
Sabre	1	2	2	2	2	2	3	-1 na Habilidade Especial
Espada longa	2	2	2	2	2	3	3	
Espada curta	1	2	2	2	2	2	3	-1 na Habilidade Especial
<i>Armas de Haste</i>								
Fauchard	1	2	2	2	3	3	3	
Glaive	1	2	2	2	3	3	3	
Alabarda	2	2	2	3	3	3	4	-2 na Habilidade Especial
Foice	2	2	2	2	3	3	3	
Tridente	2	2	2	2	3	3	4	-2 na Habilidade Especial
Lança de Justa	2	2	2	2	3	3	3	+1 na Habilidade para cavaleiros
Picareta	1	2	2	2	2	2	2	
Lança	1	1	2	2	2	3	3	
Pique	2	2	2	2	2	2	3	+2 na Habilidade para cavaleiros
Forquilha militar	1	2	2	2	3	3	3	
<i>Projéteis</i>								
Flecha	1	1	2	2	2	3	3	
Virote de besta	1	2	2	2	2	3	3	
Dardo	1	1	1	2	2	3	3	
Shuriken	1	1	1	2	2	3	3	
Pedra de funda	1	1	1	1	2	2	2	
<i>Facas</i>								
Punhal	1	1	2	2	2	2	2	-1 na Habilidade Especial
Faca	1	1	2	2	2	2	3	-1 na Habilidade Especial
Facão	1	2	2	2	2	2	3	-1 na Habilidade Especial

TABELA DE ARMAS CONTUSIVAS

Tipo de arma Resultado no dado

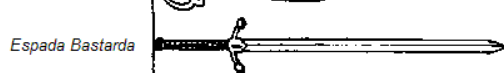
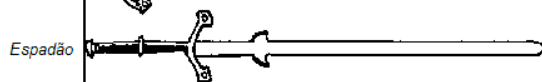
Arma contusiva	1	2	3	4	5	6	7 ou mais	Observações
Blackjack	1	1	1	2	2	2	2	
Porrete	1	2	2	2	2	2	3	
Morning Star	1	1	2	2	2	2	3	-2 na Habilidade Especial
Mangual pequena	1	2	2	2	2	2	2	
Mangual	1	2	3	3	3	3	3	-1 na Habilidade Especial
Malho	2	2	2	2	3	3	3	Martelo de duas mãos
Martelo de guerra	1	2	2	2	2	3	3	
Maça leve	1	1	2	3	3	3	3	
Maça pesada	2	2	3	3	3	3	3	
Cajado	1	1	2	2	2	2	3	
Bastão	1	2	2	2	2	3	3	
Chicote	1	1	2	2	2	2	3	-1 na Habilidade Especial



Gládio



Rapieira



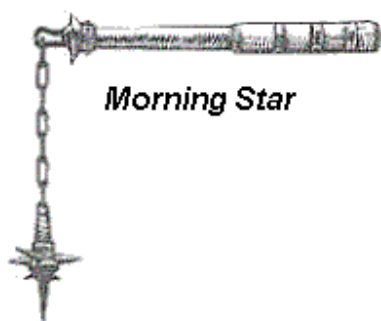
Montante



Porrete



Blackjack



Morning Star



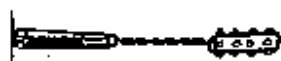
Mangual



Maça leve



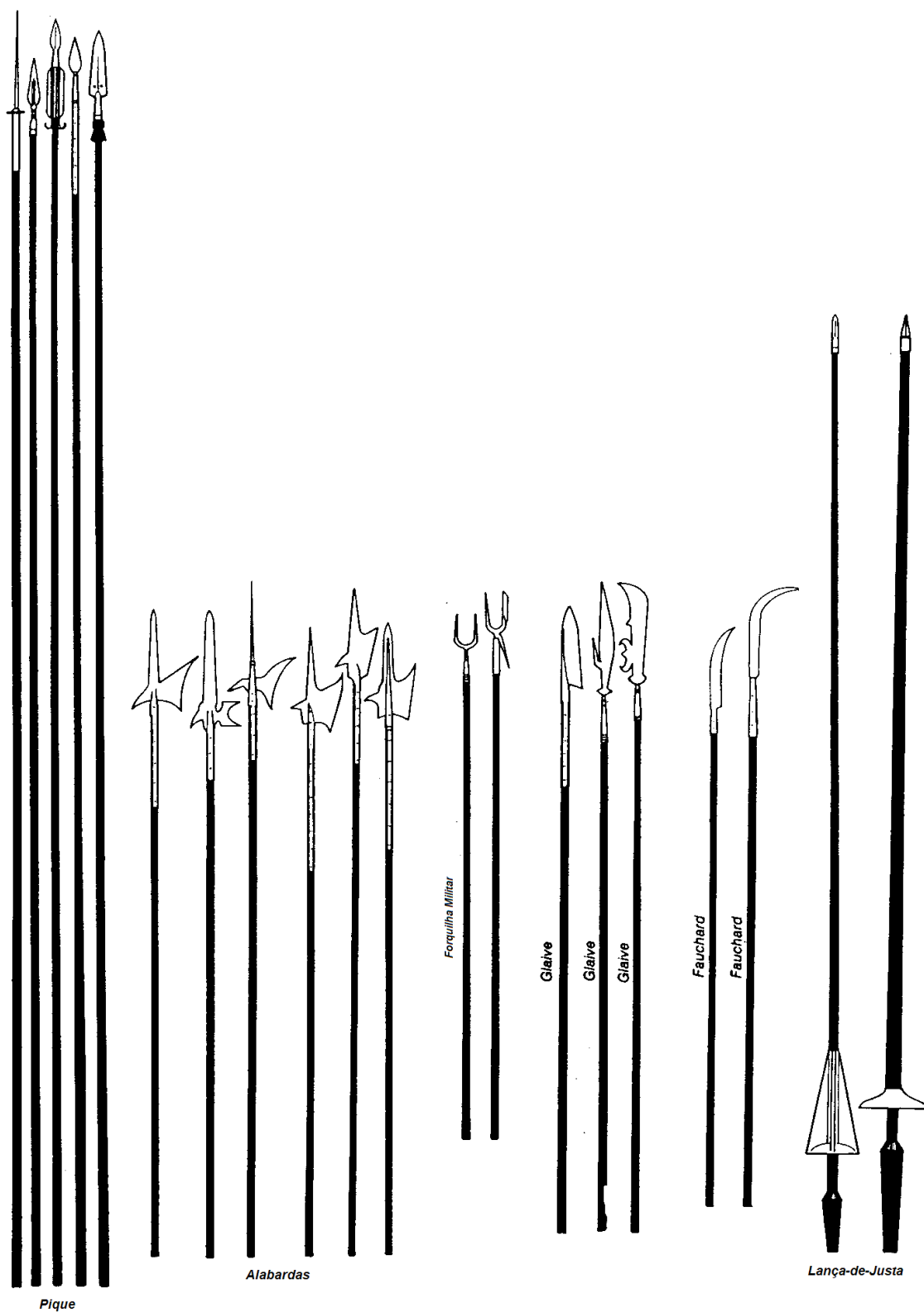
Maça pesada



Mangual pequena



Martelo de Guerra



Para efeitos de comparação, uma Alabarda mede por volta de 2,5 metros.

TABELA DE PREÇOS

<i>Arma</i>	<i>Cidades grandes</i>	<i>Cidades/ Vilas</i>	<i>Campos/ regiões isoladas</i>	<i>Peso</i>
Machado de Batalha	35MO	50MO	75MO	3kg
Machado de duas mãos	40MO	60MO	80MO	4kg
Machado comum	20MO	25MO	50MO	2kg
Machadinha	10MO	13MO	16MO	1kg
Machado de arremesso	15MO	20MO	25MO	2kg
Bastarda	45MO	90MO	135MO	3kg
Montante	22MO	35MO	60MO	1,5kg
Espadão	75MO	100MO	150MO	3,5kg
Cimitarra	25MO	35MO	62MO	2,5kg
Gládio	26MO	36MO	63MO	1kg
Rapieira	28MO	38MO	64MO	750g
Sabre	20MO	25MO	50MO	1kg
Espada longa	30MO	40MO	65MO	2kg
Espada curta	15MO	20MO	35MO	1kg
Fauchard	30MO	40MO	65MO	4kg
Glaive	30MO	40MO	65MO	4,5kg
Alabarda	35MO	55MO	85MO	6kg
Foice	30MO	40MO	65MO	4kg
Tridente	35MO	55MO	85MO	5kg
Lança de Justa	25MO	35MO	60MO	3kg
Picareta	18MO	25MO	40MO	1,5kg
Lança	6MO	8MO	12MO	2kg
Pique	25MO	35MO	60MO	3kg
Forquilha militar	28MO	40MO	60MO	3kg
Flecha (dúzia)	3MO	3MO	5MO	300g
Virote de besta (dúzia)	6MO	9MO	15MO	250g
Dardo	8MP	8MP	1MO	1kg
Shuriken	8MP	8MP	1MO	-
Punhal	1MO	1MO	2MO	100g
Faca	2MO	2MO	3MO	250g
Facão	3MO	3MO	4MO	500g
Blackjack	1MO	1MO	1MO	500g
Porrete	2MO	2MO	2MO	1,5kg
Morning Star	12MO	20MO	30MO	3kg
Mangual pequena	15MO	20MO	32MO	3,5kg
Mangual	20MO	28MO	35MO	4kg
Malho	25MO	35MO	50MO	6kg
Martelo de guerra	35MO	40MO	75MO	3,5kg
Maça leve	18MO	28MO	38MO	1,5kg
Maça pesada	22MO	35MO	55MO	2,5kg
Cajado	6MP	6MP	6MP	1kg
Bastão	8MP	8MP	8MP	2kg
Chicote	6MP	6MP	6MP	1kg/m

TABELA DE ARMADURAS E ESCUDOS

Armaduras	Cidades grandes	Cidades/Vilas	Campos/regiões isoladas	Peso	Mod. Rol.	Mod. Ag..	Mod. Mov.	Observações
Cota de malha	40MO	60MO	130MO	9kg				Um tanto barulhenta.
Loriga de Escamas	55MO	80MO	175MO	15kg	-1		-1	Escamas de aço ligadas.
Couraça	65MO	70MO	150MO	18kg	-2	-1	-1	Cobre as costas e o peito.
Armadura de placas	90MO	150MO	250MO	22kg	-3	-2	-2	Dificulta alguns movimentos.
Placa de peito	35MO	55MO	80MO	9kg	-1	-1		Não protege as costas.
Loriga de couro	25MO	30MO	65MO	4,5kg				Armadura de couro duro.
Laudel	20MO	25MO	55MO	3kg				Jaqueta de couro.
Capacete de couro*	5MO	5MO	8MO	-				
Capuz de Cota de Malha*	10MO	18MO	25MO	2kg	-1			-1 em Conscientização
Celada*	15MO	25MO	35MO	2,5kg	-2			Protege apenas o alto da cabeça.
Elmo*	35MO	50MO	70MO	4,5kg	-3			-3 em Conscientização
Luvas de couro*	3MO	4MO	7MO	-				
Manoplas*	12MO	20MO	30MO	1kg	-2	-1		-4 em <i>Abrir Fechaduras</i> , +1 ao dano dos socos.
Sapatos de couro*	2MO	1MO	2MO	-				
Coturnos*	6MO	5MO	10MO	1,5kg				
Escarpins*	15MO	25MO	40MO	3,5kg	-2	-1	-3	Impossível não fazer barulho com elas... +1 ao dano dos chutes.
<i>Escudos</i>					<i>Chance</i>			
Escudo Pequeno	5MO	6MO	10MO	4kg	4/12			-1 na Habilidade. 60 cm
Escudo Médio	8MO	10MO	15MO	7kg	5/12			-2 na Habilidade. 85 cm
Escudo Grande	12MO	15MO	25MO	12kg	2/6			-3 na Habilidade. 1,10 m

Notas:

Os itens acima são, em geral, feitos de aço, ferro ou bronze. Criaturas com armadura natural podem ter qualquer valor de modificador de rolagem (por exemplo, dragões dourados e elementais podem ter cerca de -5) e alguns podem combiná-lo com uma armadura normal (exemplo: Orcs têm uma pele rija, oferecendo -1, e se usassem uma loriga de couro, teriam um modificador de -2). Em todo caso, é preciso verificar a descrição da criatura em questão.

Modificador de Rolagem.: É o redutor que o atacante aplicará à *rolagem de dano* de sua arma de acordo com a armadura que o oponente estiver usando.

Mod. Ag.: É o redutor para Habilidades baseadas em agilidade, tais como *Escalar*, *Saltar* ou *Nadar*.

Mod. Mov.: é o redutor para Habilidades que envolvam movimento ou ações sorrateiras como *Esconder-se*, *Esgueirar-se*; a Habilidade *Cavalgar* e qualquer uma que esteja na lista de armas e combate corpo-a-corpo.

***Elmos, luvas, sapatos, etc.:** Este tipo de material protege apenas contra ataques voltados *especificamente* aos membros. Portanto, o *Modificador de Rolagem* só funciona para esses casos. Proteções para a cabeça (capuzes, elmos, etc.) podem oferecer um redutor de -1 em *Conscientização*.

***Escudos:** este tipo de defesa evita o dano de acordo com uma probabilidade relacionada proporcionalmente ao tamanho. Um Escudo pequeno, por exemplo, tem 3 chances em dois dados de bloquear um ataque. Para ter o direito de usufruir a defesa do escudo, o jogador deve declarar ANTES de cada Série de Ataque que pretende bloquear. Se o adversário *vencer* na jogada para verificar a Força de Ataque, então o defensor pode fazer a jogada de defesa do escudo.

Notas: um escudo toma o uso de um braço. Criaturas com vários membros podem carregar tantos escudos quanto puderem, ganhando o benefício de cada um deles, mas em compensação perdem um ataque a cada escudo utilizado.

Modificadores para Ataques Específicos

Cabeça: -3 (pode incapacitar/ matar a vítima se o dano for grande)

Braços e pernas: -1 (pode aleijar/ decapitar se o dano for grande)

Mãos e pés: -4 (idem aos braços e pernas)

NOVA REGRA DE CARGA EM DUNGEONEER

De acordo com as páginas 180- 181, um aventureiro pode carregar até 10 itens, cujo peso classifica-se dentro de 4 categorias: LEVE, MÉDIO, PESADO e MUITO PESADO. Esta nova regra aumenta a abrangência da capacidade de carga de um personagem, oferecendo mais detalhismo sem ser técnico demais. A idéia é apenas evitar o excesso de subjetivismo na interpretação do peso carregado pelos aventureiros.

Todos os personagens terão uma taxa máxima de carga, que pode afetar suas Habilidades Especiais (já que não há um valor de velocidade de deslocamento para ser alterado). Se esse limite de peso for excedido, o personagem deve então fazer um teste de FORÇA: em caso de sucesso, ele pode carregar o excedente. Em caso de falha, ou se o aventureiro não dispõe da habilidade FORÇA, ele simplesmente não pode adquirir mais peso, devendo deixar o excesso para trás. Assim está dito no livro **DUNGEONEER**.

Para saber a quantidade aprimorada de peso que um personagem pode carregar, use a fórmula:

PESO MÁXIMO EM KG = [3 x ENERGIA] + Habilidade Especial FORÇA.

Multiplique a Energia ANTES de adicionar o nível de Força.

Portanto, um personagem com Energia 17 já seria capaz de carregar até 51 kg, o que é um peso razoável, mesmo considerando-se que ele não é nada formidável. Digamos, então, que ele tivesse nível 9 na Habilidade Força. Seriam 9 kg a mais. Então, seu peso máximo seria 60kg.

TABELA DE DANO DE CRIATURAS

Resultado no dado

Tamanho	Altura em metros	1	2	3	4	5	6	7 ou mais	Mod. com arma*
Minúsculo	Menos de 50 cm	1	1	1	1	1	1	1	-2
Diminuto	Menos de 1 metro	1	1	1	1	1	1	2	-1
Pequeno	1 metro	1	1	1	1	1	2	2	
Médio	2 metros	1	1	1	2	2	2	3	
Grande	3 metros	2	2	2	2	3	3	4	+1
Imenso	4 metros	3	3	3	4	4	5	5	+2
Gigante	5 metros	3	4	4	4	5	5	6	+3
Gargantua	6 metros	4	5	5	5	6	6	6	+4
Colossal	7 metros	5	5	5	6	6	6	7	+5
Vasto	Mais de 8 metros	5	6	6	6	7	7	8	+6

***Modificador de Dano com arma:** esta coluna serve para definir quanto dano a mais ou a menos a criatura causará, se usar armas (além de mordidas, socos, chutes). O modificador reflete a força da criatura baseada em seu tamanho, já que não está claro no livro básico DUNGEONEER este detalhe. Exemplo: um Troll causaria mais dano com uma espada do que um Goblin, e uma Fada (tamanho Minúsculo), se conseguir erguer uma espada curta, causará no máximo 1 ponto de dano com ela!

NOTA: perceba que o tamanho da arma pode ser muito inconveniente em relação ao tamanho da criatura. Um Vasto Dragão adulto não conseguiria sequer *manipular* uma espada longa, enquanto que uma criança humana de 6 anos (Diminuto) dificilmente se manteria de pé com uma espada Bastarda...