

EQUIPAMENTO: ARMAS E ESCUDOS

USAR ESSE DOCUMENTO AO INVÉS DO LIVRO

Escudos

Nome	Bônus na CA	HP	Propriedades	Requerimento
Buckler	+1	5	—	—
Escudo de Madeira	+2	10	—	—
Escudo de Aço	+2	20	—	—
Escudo de Torre	+2/+4	25	Cover	Força 13 ou maior

Absorver Dano

Quando estiver usando qualquer escudo, no momento que é atingido por um ataque, você pode usar sua reação para o escudo. Se o escudo chegar a 0 pontos de vida, ela é considerado quebrado e não fornece nenhum dos benefícios da tabela, qualquer dano excedente é transferido a você.

Você pode consertar o escudo com ferramentas de ferreiro, ou levando ele à um, ou mesmo conjurando o truque *Consertar* nele. O escudo volta ao pontos de vida máximo quando é consertado.

Propriedades

Cover

Pode usar ação bônus para colocar o escudo na frente recebendo +2 no AC e cobertura total de ataques ranged. O quadrado da sua frente vira virtualmente essa cobertura total até o começo do próximo turno.

Requerimento

Se você não satisfazer o requerimento para usar o escudo, você sofre a mesma penalidade da armadura pesada. A penaliade do escudo e da armadura acumulam entre si.

ARMAS SIMPLES CORPO-A-CORPO

Nome	Preço	Dano	Peso	Propriedades
Adaga	2po	1d4 P	0,5 kg	ágil, leve, arremesso 6/18, opção S
Azagaia	5pp	1d6 P	1 kg	arremesso 9/36
Bordão	2pp	1d6 B	2 kg	versátil d8
Clava	2pp	1d6 B	1,5 kg	arremesso 6/18
Foice Curta	1po	1d4 S	1 kg	leve, derrubar
Foice Longa	2po	1d6 S	1,5 kg	alcance, derrubar
Lança	1po	1d6 P	1,5 kg	arremesso 6/18, versátil d8
Maça	5po	1d6 B	2 kg	empurrar
Machadinha	5po	1d6 S	1 kg	leve, arremesso 6/18, varrer
Martelo Leve	2po	1d6 B	1 kg	leve, arremesso 6/18
Picareta	1po	1d6 P	1 kg	leve, fatal d8
Porrete	1po	1d4 B	1 kg	leve, não-letal
Manopla	2pp	1d4 B	0,3 kg	leve, mão-livre, não-letal

ARMAS SIMPLES À DISTÂNCIA

Nome	Preço	Dano	Peso	Propriedades
Arco curto	25po	1d6 P	1 kg	munição 24/96, duas-mãos, propulsiva
Besta Leve	25po	1d8 P	2,5 kg	munição 24/96, recarregar, duas-mãos, mortal
Dardo	5pc	1d4 P	0,1 kg	ágil, arremesso 6/18
Funda	1pp	1d4 B	—	munição 9/36, propulsiva

ARMAS MARCIAIS CORPO-A-CORPO

Nome	Preço	Dano	Peso	Propriedades
Alabarda	20po	1d10 S	3 kg	pesada, alcance, duas-mãos, opção P, derrubar
Bordão Longo	1po	1d8 B	2 kg	desviar, derrubar, alcance
Cimitarra	25po	1d6 S	1,5 kg	leve, ágil, varrer, combo
Chicote	2po	1d4 S	1,5 kg	desarmar, ágil, não-letal, alcance, derrubar, agarrar
Clava Grande	10po	1d10 B	2,5 kg	pesada, momentum, empurrar
Escudo	-	1d4 B	-	não-letal
Escudo espinho	5po	1d6 P	-	Acoplado, opção S
Espada Bastarda	10po	1d8 S	2,5 kg	pesada, versátil d12
Espada Curta	10po	1d6 S	1 kg	leve, ágil, opção P
Espada Grande	50po	2d6 S	3 kg	pesada, duas-mãos, opção P, varrer
Espada Longa	15po	1d8 S	1,5 kg	versátil d10, opção P
Falchion	15 po	1d10 S	1,5 kg	combo, varrer
Glaive	20po	1d8 S	3 kg	pesada, duas-mãos, mortal, combo, alcance
Katana	15 po	1d6 S	1,5 kg	versátil d8, mortal, opção P
Lança de Montaria	10po	1d10 P	3 kg	pesada, alcance, duas-mãos, montado d12, mortal
Lança Longa	5po	1d10 P	4 kg	pesada, alcance, duas-mãos, montado d8, mortal
Main-gauche	10po	1d4 P	0,5 kg	leve, desarmar, ágil, desviar, opção S
Maça Estrela	15po	1d8 B	2 kg	versátil d10, empurrar, opção P
Machado Grande	30po	1d12 S	3,5 kg	pesada, duas-mãos, varrer, momentum
Machado de Batalha	10po	1d8 S	2 kg	versátil d10, momentum
Malho	10po	2d6 B	5 kg	pesada, duas-mãos, empurrar, momentum
Mangual	10po	1d8 B	1 kg	desarmar, momentum, derrubar
Martelo de Guerra	15po	1d8 B	1 kg	versátil d10, empurrar
Poleaxe	20po	1d10 S	3 kg	pesada, duas-mãos, alcance, opção P B

Nome	Preço	Dano	Peso	Propriedades
Picareta de Guerra	5po	1d8 P	1 kg	fatal d10
Pomo	-	1d4 B	-	não-letal
Pomo espinho	5po	1d6 P	-	Acoplado, opção S
Ranseur	15po	1d10 P	2 kg	duas-mãos, desarmar, alcance
Rapieira	25po	1d8 P	1 kg	mortal, desarmar, ágil
Tridente	5po	1d8 P	2 kg	arremesso 6/18, versátil d10, mortal

ARMAS MARCIAIS À DISTÂNCIA

Nome	Preço	Dano	Peso	Propriedades
Arco Longo	50po	1d8 P	1 kg	pesada, duas-mãos, munição 45/180, mortal, propulsiva
Bordão com Funda	25po	1d8 B	2 kg	munição 9/36, propulsiva
Besta de Mão	75po	1d6 P	1,5 kg	leve, recarregar, munição 9/36
Besta Pesada	50po	1d10 P	4,5 kg	pesada, duas-mãos, munição 30/120, recarregar, fatal d12
Rede	1po	-	1,5 kg	arremesso 1,5/4,5
Zarabatana	10po	1 P	0,5 kg	munição 7,5/30, recarregar

PROPRIEDADES

ACOPLADO

Essa arma é sempre acoplada com outra.

AGARRAR

Você pode agarrar o inimigo com a arma usando sua ação bônus, faça um teste de Atletismo (Força) contra Atletismo (Força) ou Acrobacia (Destreza) do inimigo, se conseguir você agarra o alvo com a arma.

AGIL

Quando realizar um ataque, você pode escolher usar seu modificador de Força ou de Destreza para realizar a jogada de ataque e de dano. Você precisa usar o mesmo modificador para ambas as jogadas, ataque e dano.

Também pode escolher usar o teste de Acrobacia (Destreza) para as propriedades que pedem um teste de Atletismo (Força).

ALCANCE

Essa arma adiciona 1,5 metro ao seu alcance para atacar. Essa propriedade também determina seu alcance ao realizar ataques de oportunidade.

ARREMESSO

Você pode arremessar a arma para realizar um ataque à distância sem que este seja improvisado. Se essa arma for uma arma de ataque corpo-a-corpo, você usa o mesmo modificador de habilidade para as jogadas de ataque e dano que usaria para realizar um ataque corpo-a-corpo com a arma. Por exemplo, se você arremessar uma machadinha, ele usa seu modificador de Força, mas se arremessar uma adaga, você pode usar tanto seu modificador de Força quanto o de Destreza, pois a adaga possui a propriedade acuidade.

COMBO

A arma se torna mais perigosa a medida que você faz mais ataques, a cada ataque depois do primeiro você adiciona metade da sua proficiência como bônus no dano da arma.

DERRUBAR

Você pode tentar derrubar o inimigo com a arma usando sua ação bônus, faça um teste de Atletismo (Força) contra Atletismo (Força) ou Acrobacia (Destreza) do inimigo, se conseguir você derruba o alvo. Seu tamanho deve ser no máximo uma categoria maior que a sua.

DESARMAR

Essa arma permite você desarmar o inimigo usando sua ação bônus, faça um teste de Atletismo (Força) contra Atletismo (Força) ou Acrobacia (Destreza) do inimigo, se conseguir você o desarma, a arma dele cai à um metro e meio dele.

DESVIAR

A arma garante uma proteção a mais para desviar ataques, você pode usar sua reação para ganhar +1 na CA.

DUAS MÃOS

Essa arma requer as duas mãos para ser usada. Essa propriedade só é relevante quando você ataca com a arma, não enquanto apenas a segura.

EMPURRAR

Você pode empurrar o inimigo com a arma usando sua ação bônus, faça um teste de Atletismo (Força) contra Atletismo (Força) ou Acrobacia (Destreza) do inimigo, se conseguir você empurra o alvo até 1,5 metro.

FATAL

Quando você faz um acerto crítico com a arma, mude o dado da arma para o dado especificado e depois aplique a propriedade Mortal na arma.

LEVE

Uma arma leve é pequena e de fácil manuseio, tornando-a ideal para usar quando você está combatendo com duas armas.

MÃO LIVRE

Essa arma não precisa ocupar a sua mão, ela pode ser acoplada na sua armadura ou em uma parte do corpo, como a manopla.

MOMENTUM

Você pode usar o momentum de um ataque que você errou para ajudar em outro ataque, quando o fizer adicione metade da sua proficiência como bônus para acertar.

MONTADO

Essa arma pode ser usada com uma mão quando estiver em uma montaria, o seu dado de dano se torna o dado especificado.

MORTAL

Quando você faz um acerto crítico com a arma, adicione um dado da arma extra no dano causado. Esse dano não é duplicado pelo crítico.

MUNIÇÃO

Você pode usar uma arma que tenha a propriedade munição para realizar um ataque à distância, apenas se possuir munição para disparar a arma. Cada vez que você atacar com a arma, você gasta uma peça de munição. Sacar a munição de uma aljava, bolsa, ou outro recipiente faz parte do ataque. No fim da batalha, você pode recuperar metade de sua munição gasta, se tiver um minuto para procurar pelo campo de batalha. Recarregar uma arma requer uma mão livre.

NÃO LETAL

Você não sofre desvantagem no ataque se causar dano não letal com a arma

OPÇÃO

Essa arma pode ser usada para aplicar outros tipos de dano devido a sua construção. Os possíveis tipos são especificados junto com a propriedade

PESADA

Criaturas pequenas ou menores têm desvantagem nas jogadas de ataque com estas armas. O tamanho e o peso de uma arma pesada tornam-na muito grande para ser empunhada eficientemente por essas criaturas.

PROPULSIVA

Adicione metade do seu modificador de força, arredondado para cima, como bônus no dano da arma feita com ataque à distância.

RECARREGAR

Devido o tempo necessário para recarregar essa arma, você pode disparar apenas uma peça de munição da arma quando usa uma ação, ação bônus, ou reação para disparar, não importando quantos ataques você possua.

VARRER

A arma consegue fazer ataques amplos, sendo mais fácil de acertar múltiplos alvos. A cada ataque que você faz em alvos diferentes, você adiciona metade da sua proficiência como bônus para acertar os alvos. Isso não vale para o primeiro ataque, e se um dos ataques for em um alvo já você já atacou você não ganha esse bônus.

VERSÁTIL

Essa arma pode ser usada com uma ou duas mãos. O dado de dano da arma usada com as duas mãos para efetuar ataques corpo-a-corpo muda para o dado especificado.

REDE

Uma criatura Grande ou menor atingida por uma rede fica impedida até se libertar. Uma rede não afeta criaturas que não possuam uma forma definida, ou criaturas Enormes ou maiores. A criatura pode usar sua ação para realizar um teste de Força CD 10 para se libertar, ou outra criatura dentro do alcance que obtiver sucesso no teste pode fazer isso por ela. Causar 5 de dano cortante à rede (CA 10) também liberta a criatura sem feri-la, encerrando o efeito e destruindo a rede. Quando você usa uma ação, ação bônus, ou reação para atacar com a rede, você pode realizar apenas um ataque, independentemente do número de ataques que você possa realizar normalmente.

LANÇA DE MONTARIA

Você tem desvantagem quando usar a lança longa para atacar um alvo a até 1,5 metro de você. Além disso, uma lança longa requer as duas mãos para ser empunhada quando você não está em uma montaria.