

# GUIA DE *Armas Medievais*



MINISTÉRIO DA JUSTIÇA  
INADEQUADO  
PARA MENORES DE  
**14**

**Marcelo Del Debbio**  
**Norson Botrel**

SISTEMA  
CULTURAL  
OPERA

20  
system

Sistema  
Daemon



# **GUIA DE** **Armas Medievais**

**Norson Botrel & Marcelo Del Debbio**

1ª Edição - Abril de 1.998

2ª Edição - 1ª Impressão - Março de 1.999

2ª Edição - 1ª Impressão - Março de 2.000

3ª Edição - 1ª Impressão - Agosto de 2.001

3ª Edição - 2ª Impressão - Julho de 2.002

Edição 3.5 - Novembro de 2.004

**Daemon Editora**

**R. Bartolomeu de Gusmão, 337**

**Fone/FAX: (11) 5539-1122**

**[www.daemon.com.br](http://www.daemon.com.br)**

**e-mail: [daemon@daemon.com.br](mailto:daemon@daemon.com.br)**





# Daemon Editora

Autores edição 3.5: Marcelo Del Debbio e Norson Botrel

Capa: Vitor Ishimura e Diogo Nascimento

Arte: Rod Reis, Alex Sunder, Anton la Vey, Kopesh & Lídia.

Revisão: Luciana S. Bacci

Impressão: Gráfica Scortecci

## Agradecimentos

A André, Igor, Leonardo e Rogério.

A Cristiano Rodrigo, Claus Rieger, Fabrício "Deathbotelho", Ricardo Augusto, Luciana "Luka-Chan" Bacci, Leishmaniose, Shaftiel, Mágico, Japonês, Azrael, Albano, Quaxinim, Thiago Augusto, Tccrown pela ajuda inestimável durante a confecção deste livro.

A todos os heróis da Megaliga da Editoras Paladinas: Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, J.M Trevisan, Rafael e Guilherme Svaldi, Gabriela Viu, Rosana Luna, George Bonfim, Fábio Fugikawa, Gisele Roth, Marcelo e Ricardo Wendel.

Ao Klink, Silvana e o pessoal da Gibiteca Henfil.

Ao pessoal das listas de discussão Arkanun, Daemon, RedeRpg e SpellBrasil.

A todos os amigos que nos escrevem diariamente dezenas de e-mails para discutir, opinar, perguntar, criticar e sugerir; sem os quais, não estaríamos onde estamos.

Daemon Editora

FAX (011) 3675-1860

Email: [daemon@daemon.com.br](mailto:daemon@daemon.com.br)

<http://www.daemon.com.br>

O Sistema Daemon@Daemon Editora e compreende todos os livros lançados pela editora até publicação desta obra bem como as publicações futuras. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste livro poderá ser apropriada e estocada em sistema de banco de dados ou processo similar em qualquer formato ou meios, seja eletrônico, mecânico, fotocópia, gravação etc. sem a permissão por escrito dos detentores do Copyright.

GURPS@Steve Jackson Games, D20@Wizard's of The Coast, OPERA@Comic Store. O uso dos sistemas de jogo neste Guia não constitui de maneira nenhuma desafio às marcas e nem aos Copyrights referentes a cada companhia.



# Introdução

Este foi o segundo de uma série de Guias de auxílio a Mestres e Jogadores, lançado em Abril de 1998, e também um dos livros de RPG mais vendidos no Brasil.

Esgotado em pouco mais de seis meses de vendas, sentimos a necessidade de acrescentar novas armas, armas orientais, árabes e armaduras (um pedido que muitos Mestres fizeram, pois achavam que faltava na segunda edição) e fazer uma revisão e ampliação do que já tínhamos.

Passados mais um par de meses (e duas reimpressões), é hora de renovar. Acrescentamos algumas armas novas, corrigimos pequenos deslizes da edição anterior e incluímos os preços de todos os itens e (finalmente) lembramos dos escudos.

Este livro é compatível com os seguintes RPGs: Daemon (Tormenta, Arkanun, Trevas, Invasão, Anjos, Demônios, Vampiros Mitológicos, Inquisição, Templários, Spiritum, Arcádia), White Wolf (Vampiro, Mago, Lobisomem), GURPS e D20 (D&D 3a Edição)

O objetivo deste Guia de Armas é trazer novas opções de detalhamento e descrição em uma campanha e não apenas que os jogadores tenham "armas mais poderosas". O Mestre deve estar sempre atento para permitir ou não o uso de determinada arma em sua Campanha.

## AVISO !

Este livro pode ser considerado inapropriado para leitores jovens.

O Guia de Armas Medievais é apenas um livro de referências para uso em jogos de RPG. Ele NÃO ensina a construir, manufaturar, modificar, comprar ou usar armas medievais. Este livro NÃO é uma apologia ao uso de armas, nem incentiva as pessoas a se armarem.

Nós, da Daemon Editora condenamos todo e qualquer tipo de violência.

A maioria de nossos leitores e dos jogadores de RPG são pessoas instruídas e inteligentes, que sabem muito bem a diferença entre o jogo e a realidade e nem precisariam estar lendo isto. Este aviso NÃO foi escrito para eles.



# Blá Blá Blá...

Apesar do nome estranho, este é o capítulo mais importante deste livro. Aqui estão contidas informações fundamentais para sua correta utilização. Leia cuidadosamente antes de começar a comprar equipamentos ou gastar seus preciosos pontos de perícia.

É importante avisar que, na verdade, este livro trata de armas brancas. Algumas das armas aqui citadas foram usadas fora da Idade Média. O Gládio, por exemplo, era a arma padrão das centúrias romanas enquanto o Punhal Mexicano denuncia sua modernidade já em seu nome.

Este livro classificou as armas em tipos. No início de cada capítulo, há uma definição de que tipo de arma se encaixa em cada capítulo. Isto certamente vai gerar controvérsia (de novo). Sinta-se à vontade para discordar (de novo).

Essa divisão não deve necessariamente coincidir com a divisão de perícias e habilidades de todos os sistemas de jogo. Para falar a verdade, não coincide com nenhum deles. É por isso, que no início de cada capítulo, encontram-se as dicas necessárias para que você possa utilizar corretamente cada arma em cada sistema.

Há perícias novas, grupos novos, habilidades (skills) novas, cada termo dentro de seu sistema. Procuramos também utilizar os termos em inglês para que os jogadores que preferem os exemplares importados se sentissem à vontade.

As armas fazem três tipos de dano: Perfuração, Corte e Esmagamento, conforme aparece na edição nacional de D&D (respectivamente: piercing, slashing e bludgeoning na edição importada). Isto é importante em alguns sistemas. Esmagamento corresponde à Contusão do GURPS. Os sistemas Daemon e White Wolf não fazem uso desse tipo de definição.

Para as armas mais pesadas, acima de 5,0 ou 6,0 quilos, considera-se que elas fazem dano também por Esmagamento. Isto porque mesmo que a lâmina de uma Montante não o acerte, o próprio peso dela já pode causar estragos razoáveis. Esta idéia surgiu durante a produção da primeira edição deste livro, quando um monitor de computador caiu sobre o pé de um dos autores causando duas semanas de transtornos. A gente não esqueceu disso até hoje.

## Edição 3.5

Esta atualização da terceira edição foi criada pelas seguintes razões

Em primeiro lugar, porque a 3ª edição esgotou-se após 2 tiragens. Sim, o livro foi um sucesso, vendeu pacas e acabou. Tava na hora de fazer mais.

Em segundo lugar, as fichas para d20 estavam com alguns enganos. Quando fizemos a 3ª Edição, o Livro do Jogador ainda não havia sido lançado em português e não tínhamos certeza de como seriam traduzidos alguns dos termos. Também houveram solicitações acerca dos valores dos "decisivos" das armas. Agora tem tudo.

Em terceiro lugar, temos os preços das armas, agora em "gp" (*gold pieces*). Os valores estão compatíveis com jogos como D&D e os jogos medievais da linha Daemon, notadamente a linha Arcádia usará esse sistema monetário. Gostaríamos de deixar claro que não gostamos do termo "po" (peças de ouro) por razões puramente estéticas: "po" fica parecendo "pó". Assim deixamos "gp" na certeza de que nossos leitores são inteligentes o suficiente para entender o que fizemos.

Em terceiro lugar, incluímos 24 novas armas, de origem chinesa, na parte Oriente. Algumas pessoas enviaram e-mails reclamando que o livro só tinha armas japonesas (o que não era verdade) e nada de armas chinesas. Aí estão as novas armas chinesas. Estamos esperando os e-mails dos coreanos agora.



Em quarto lugar, incluímos o sistema OPERA no livro.

Por último, e o mais importante, estamos sempre evoluindo e, simplesmente reimprimir outra vez a terceira edição não seria satisfatório em nosso objetivo de criar produtos sempre melhores.

## Diferenças entre Sistemas

Outro ponto a ser esclarecido é que cada sistema de jogo possui suas próprias características e peculiaridades. Uma arma que causa grande dano em um sistema não precisa, necessariamente, ser tão mortal em outro. Isso acontece porque os autores dos RPGs tiveram visões diferentes do que cada arma é capaz de fazer.

Duas armas que fazem 1d8 de dano em D20 podem fazer 1d6+1 e 1d10 em Daemon, por exemplo. Isso acontece porque armas que foram citadas em livros de cada sistema tiveram suas características respeitadas. Demos preferência a evitar conflitos com outras publicações.

Portanto, não compare os danos em sistemas diferentes. Não funciona assim.

## D20

No início de cada capítulo há uma classificação de quais armas se encaixam em cada categoria. Assim, será possível saber se um determinado personagem tem ou não habilidade de usar cada arma contida nesse livro. As categorias são: Arma Simples – Corpo a Corpo (Simple Weapon – Melee), Arma Simples – Longa Distância (Simple Weapon – Ranged), Armas Comuns – Corpo a Corpo (Martial Weapon – Melee) Armas Comuns – Longa Distância (Martial Weapon – Ranged), Armas Exóticas – Corpo a Corpo (Exotic Weapon – Melee), Arma Exótica – Longa Distância (Exotic Weapon – Ranged).

Também incluímos o Decisivo em cada ficha de arma, incluindo nas novas. Esperamos ter feito esse trabalho de modo satisfatório.

## Daemon

Um dos grandes méritos deste sistema é sua praticidade. O sistema Daemon não aborrece Jogadores e Mestres com intermináveis listas de armas. Para que os Jogadores não se sintam prejudicados, sugerimos que sejam utilizados as características e os desenhos das armas para que permita usar armas parecidas como se fossem iguais. Acima de tudo, o bom senso de Mestres e Jogadores deve prevalecer.

Muitos Jogadores questionaram a regra de iniciativa do sistema Daemon que permitia que um combatente tivesse a mesma chance de vencer a Iniciativa com uma montante e com uma faca. Este livro apresenta também uma regra opcional, já apresentada na 2a Edição. As armas trazem característica Velocidade.

A Velocidade é um modificador negativo a ser subtraído da Iniciativa. Assim, a Iniciativa passa a ser a (AGI+1d10-velocidade). Se o valor final foi negativo, considera-se que o personagem não fez nenhuma ação na rodada por ter demorado muito para se aprontar. Nenhum personagem pode ficar duas rodadas seguidas sem realizar ações devido a esta regra. Por exemplo, se um personagem teve Iniciativa -3, ele fica sem ação nesta rodada, mas na seguinte será capaz de realizar uma ação, mesmo se sua Iniciativa for -5.



As armas de distância apresentam um alcance médio e um alcance máximo, para casos em que se exceder o alcance médio, divida a porcentagem de acerto por 2, bem como o valor do crítico. A máxima distância que uma arma alcança é seu alcance máximo.

## White Wolf

Praticamente todas estas armas encaixam-se na Perícia (Skill) Armas Brancas (Melee), para efeito de sistema de jogo. As exceções ficam por conta dos arcos que são Arqueirismo (Archery) e algumas armas diferentes no capítulo final que são utilizadas como Briga (Brawl).

Como regra opcional, há ainda a possibilidade de se criar uma Perícia (Skill) denominada Besta (Crossbow), para as armas do capítulo Bestas. O mesmo pode ser feito para Espadas, Machados e assim por diante.

Sugerimos a utilização de uma perícia para cada capítulo deste livro como forma de limitação. Caso contrário, um Personagem com valores elevados em Armas Brancas (Melee) seria conhecedor de mais de 300 armas diferentes de uma vez. Um tanto estranho, não?

## GURPS

Existe uma divisão das armas, em GURPS, em Perícias de Combate. Esta divisão não coincide com a divisão de capítulos. Assim, você vai encontrar no início de cada capítulo uma anotação parecida com esta. Nela está a divisão das armas do capítulo em suas devidas Perícias de Combate.

As armas de longa distância apresentam ambos os atributos necessários. Eles estão sob a forma: Alcance:  $\frac{1}{2}$  dano / máximo. O primeiro valor refere-se à distância a partir da qual o dano é reduzido à metade e o segundo refere-se ao alcance máximo.

Algumas armas permitem tanto Golpes de Ponta como Golpes em Balanço. Em geral tais armas podem fazer dano por esmagamento ou por perfuração, de acordo com o ataque escolhido. Em todos os casos contidos neste livro, armas que permitem ambos os tipos de golpe farão dano de perfuração em seus Golpes de Ponta.

## OPERA

Esta é uma das maiores novidades na edição 3.5 de Guia de Armas Medievais: a introdução do sistema OPERA. Embora não pretendamos explicar as regras de OPERA (para tanto, consulte OPERA RPG), foram necessárias algumas abreviações nas fichas das armas.

Nas fichas de armas de curta distância, serão encontrados sempre dois conjuntos de informações. A primeira é chamada "g/a". Isso significa "golpe / aparo". O número antes da barra "/" é o valor referente ao golpe e o número depois da barra refere-se ao aparo. Foi feito um arranjo semelhante nas armas de distância: "R/m" significam, respectivamente, "tiro rápido" e "tiro mirado".

As armaduras exigiram um pouco mais de imaginação da nossa parte. Embora esteja indicado em cada ficha, é melhor explicar. As informações das armaduras aparecem como: Áreas: Normal/Alta (Penalidade). Assim, uma armadura que tiver os dados B/C/D: 3/0 (-2), G/H: 1/0, E/F: 2/0 terá as seguintes proteções: para as áreas B, C e D, a proteção normal será 3 e a alta será 0, com penalidade -2. Para as áreas G e H a proteções normal e alta serão respectivamente 1 e 0, e para as áreas E e F serão 2 e 0. Basta ler com calma e prestar atenção às vírgulas e parêntesis que tudo se ajustará.



# Sumário

## Introdução 3

## Blá Blá Blá... 4

## Sistemas 5

|            |   |
|------------|---|
| d20        | 6 |
| Daemon     | 6 |
| White Wolf | 7 |
| GURPS      | 7 |
| OPERA      | 7 |

## Europa 10

|                    |    |
|--------------------|----|
| A Idade Média      | 10 |
| As Cruzadas        | 10 |
| O Feudalismo       | 10 |
| A Idade das Trevas | 11 |

## Facas, Punhais e Adagas 12

|                           |    |
|---------------------------|----|
| Faca                      | 13 |
| Faca de Pedra             | 13 |
| Faca de Caça              | 13 |
| Navaja                    | 13 |
| Punhal                    | 14 |
| Punhal Mexicano           | 14 |
| Punhal Longo              | 14 |
| Punhal Escocês            | 14 |
| Punhal-espada ou Estilete | 15 |
| Picador                   | 15 |
| Stiletto                  | 15 |
| Foice Druídica            | 15 |
| Baselard                  | 16 |
| Drachenzahn               | 16 |
| Holbein                   | 16 |
| Eberfänger                | 16 |
| Rondel                    | 17 |
| Ear Rondel                | 17 |
| Cinquedea                 | 17 |
| Garra de Basilisco        | 17 |
| Adaga Suíça               | 18 |

|                    |    |
|--------------------|----|
| Adaga Germânica    | 18 |
| Hauswehren         | 18 |
| Adaga de Arremesso | 18 |
| Main-gaunche       | 19 |
| Canhestro          | 19 |
| Machete            | 19 |
| Cutelo             | 19 |

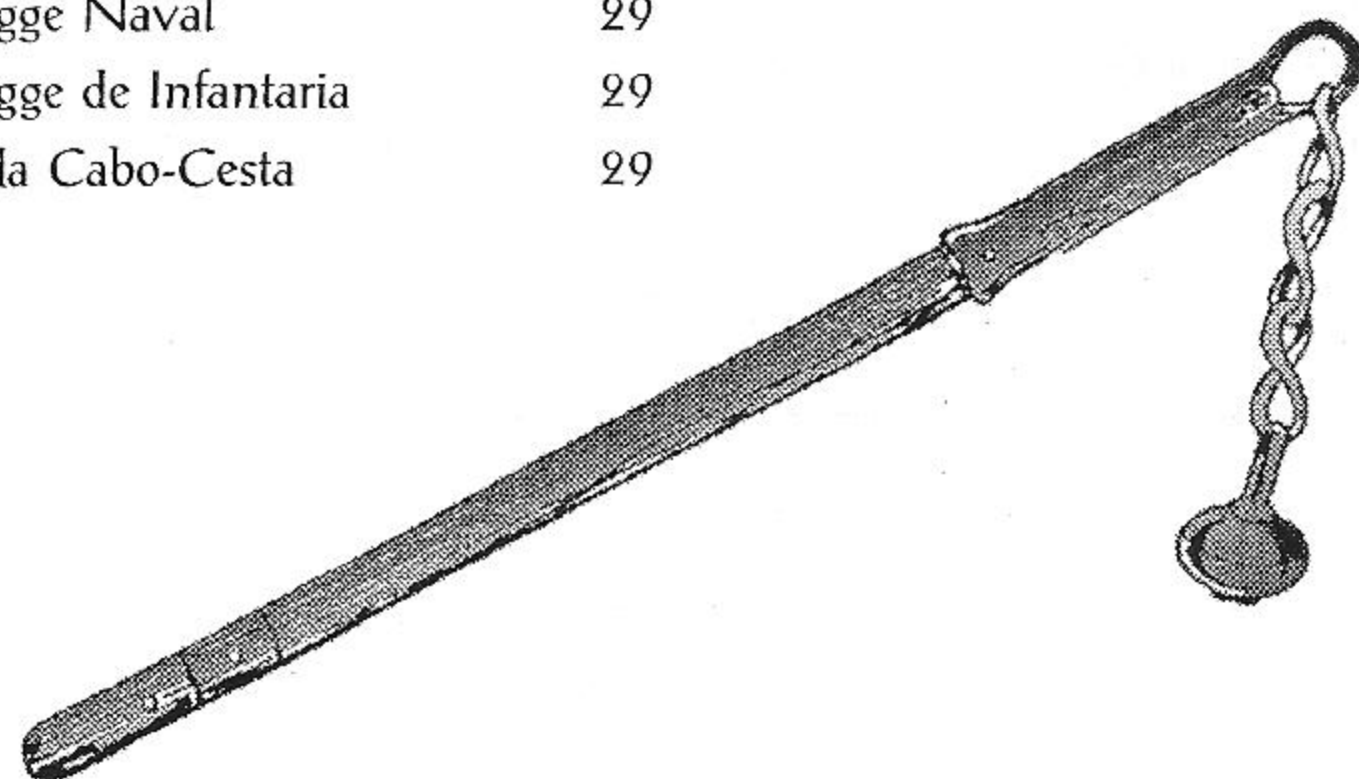
## Espadas 20

|                       |    |
|-----------------------|----|
| Espada de Treinamento | 21 |
| Espada Curta          | 21 |
| Gládio                | 21 |
| Espada de Assassinos  | 22 |
| Espada Curta Italiana | 22 |
| Espada Francesa       | 22 |
| Espada Holandesa      | 23 |
| Arbach                | 23 |
| Rapier                | 23 |
| Rapier de Duelos      | 24 |
| Rapier de Piratas     | 24 |
| Florete               | 24 |
| Florete de Magos      | 25 |
| Espada Maçônica       | 25 |
| Sabre                 | 26 |
| Sabre Escocês         | 26 |
| Sabre de Piratas      | 27 |
| Sabre das Amazonas    | 27 |
| Hunger                | 27 |
| Falchion Austríaco    | 28 |
| Falchion Italiano     | 28 |
| Cutlass               | 28 |
| Dusägge Naval         | 29 |
| Dusägge de Infantaria | 29 |
| Espada Cabo-Cesta     | 29 |

|                  |    |
|------------------|----|
| Espada Longa     | 30 |
| Espada Africana  | 30 |
| Broadsword       | 31 |
| Espada Bárbara   | 31 |
| Espada Bastarda  | 31 |
| Two-hand Sword   | 32 |
| Sword of Justice | 32 |
| Rondrakamm       | 32 |
| Claymore         | 33 |
| Flamberge        | 33 |
| Montante         | 33 |

## Machados 34

|                          |    |
|--------------------------|----|
| Machado de Mão           | 35 |
| Machado de Lenhador      | 35 |
| Orknase                  | 35 |
| Machadinha               | 36 |
| Machado de Arremesso     | 36 |
| Machado de Ponta         | 36 |
| Machado-Navalha          | 37 |
| Machado Sinuoso          | 37 |
| Machado Militar          | 37 |
| Machado de Batalha Curvo | 38 |
| Machado de Batalha Reto  | 38 |
| Machado Bárbaro          | 38 |
| Thorwaler                | 39 |
| Machado Molok            | 39 |
| Stonecutter              | 39 |





|                         |           |                            |           |                              |           |
|-------------------------|-----------|----------------------------|-----------|------------------------------|-----------|
| <b>Chicotes</b>         | <b>40</b> | <b>Bestas</b>              | <b>58</b> | <b>Venenos</b>               | <b>79</b> |
| Chicote                 | 41        | Besta Leve                 | 59        | Os Tipos de Venenos          | 79        |
| Gato de Nove Caudas     | 41        | Besta Pesada               | 59        | Veneno de Naja               | 80        |
| Maquarri                | 41        | Besta de Repetição         | 60        | Curare                       | 80        |
|                         |           | Balestra                   | 60        | Sangue de Cockatrice         | 80        |
| <b>Manguais</b>         | <b>42</b> |                            |           | Veneno de Escorpião Negro    | 80        |
| Mangual                 | 43        | <b>Lanças</b>              | <b>61</b> | Ossos de Ghoul               | 80        |
| Mangual de Guerra       | 43        | Lança de Golpe             | 62        | Veneno de Korah              | 80        |
| Mangual Metálico        | 43        | Lança de Mão               | 62        | Fezes Humanas                | 81        |
| Mangual Duplo           | 44        | Pike                       | 62        | Hera Venenosa                | 81        |
| Mangual Triplo          | 44        | Lança Molok                | 63        | Extrato de Ervas Indianas    | 81        |
| Mangual Militar         | 44        | Partisan                   | 63        | Clepsidra                    | 81        |
| Mangual de Corrente     | 45        | Lança de Mão sem Ponta     | 63        | Areias de Morpheus           | 81        |
| Corrente com Bola       | 45        | Tridente                   | 65        |                              |           |
| Mangual de Gancho       | 45        | Tridente Ritual            | 65        | <b>Armaduras e Escudos</b>   | <b>82</b> |
|                         |           | Dreizak                    | 65        | Corselete de Tecido          | 83        |
| <b>Maças</b>            | <b>46</b> | Arpão de Pesca             | 66        | Corselete de Couro           | 83        |
| Clava                   | 47        | Lança de Arremesso         | 66        | Corselete de Couro Reforçado | 84        |
| Clava de Pedra          | 47        | Lança de Duas Pontas       | 66        | Armadura de Couro Reforçado  | 84        |
| Clava-Espinho           | 47        | Sturmsense                 | 68        | Armadura de Anéis            | 85        |
| Maça de Exército        | 48        | Lança de Guerra            | 68        | Armadura de Escamas          | 85        |
| Maça de Guerra          | 48        | Halberd Longo              | 68        | Colete de Malha              | 86        |
| Morningstar             | 48        | Clefe                      | 69        | Camisa de Malha              | 86        |
| Maça Germânica          | 50        | Schnitter                  | 69        | Cota de Malha                | 87        |
| Porrete                 | 50        | Lança-machado              | 69        | Corselete de Placas          | 87        |
| Bastão                  | 50        | Mata-dragão                | 71        | Colete de Ferro              | 88        |
|                         |           | Lança de Caça              | 71        | Manto de Ferro               | 88        |
|                         |           | Lança de Haken             | 71        | Armadura de Placas de Bronze | 89        |
| <b>Martelos</b>         | <b>51</b> | Lança de Justa             | 72        | Armadura de Placas           | 89        |
| Martelo de Guerra       | 52        | Pailos                     | 72        | Armadura de Batalha          | 90        |
| Martelo Ritual          | 52        | Dragonlance                | 72        | Armadura de Batalha Completa | 90        |
| Martelo de Duas Cabeças | 52        |                            |           | Armadura Nobre de Batalha    | 91        |
| Awl Pike                | 53        | <b>Outras</b>              | <b>74</b> | Complementos                 | 91        |
| Martelo Cabeça-de-Corvo | 53        | Bumerangue                 | 75        | Elmo Parcial                 | 92        |
| Gruufhai                | 53        | Soco Inglês                | 76        | Elmo Completo                | 92        |
|                         |           | Gauntlet (Luva de Combate) | 76        | Escudo Pequeno               | 93        |
|                         |           | Orchid / Mão de Veterano   | 76        | Escudo de Madeira            | 93        |
| <b>Arcos</b>            | <b>54</b> | Funda                      | 77        | Escudo Misto                 | 93        |
| Arco Curto              | 55        | Cajado-funda               | 77        | Escudo Metálico              | 94        |
| Arco Longo              | 55        | Dardo                      | 77        | Escudo de Ataque             | 94        |
| Arco Composto           | 56        | Zarabatana                 | 78        | Escudo de Ombro              | 94        |
| Arco de Guerra          | 56        | Boleadeira                 | 78        | Escudo Médio                 | 95        |
|                         |           | Foice                      | 78        | Escudo Grande                | 95        |





|                          |           |                            |     |                         |            |
|--------------------------|-----------|----------------------------|-----|-------------------------|------------|
| <b>Oriente</b>           | <b>96</b> | Nunchaku / Lien-Tien-Kwan  | 109 | <b>Reinos Árabes</b>    | <b>128</b> |
| O Bushido                | 96        | San-Tien-Kwan              | 109 | A Sociedade de Hassan   | 128        |
| Ninjas                   | 97        | Bastão de Rato             | 110 | Faca Turca              | 129        |
| Umabari                  | 98        | Kawanaga                   | 110 | Keris                   | 129        |
| Sai (Punhal)             | 98        | Ku sarigama                | 110 | Waqqif                  | 129        |
| Kogai                    | 98        | Tetsubo                    | 111 | Jambiya                 | 129        |
| Tanto                    | 98        | Kanabo                     | 111 | Punhal Sudanês          | 130        |
| Masamune                 | 99        | Bastão Chinês              | 111 | Faca Árabe              | 130        |
| Hamidashi                | 99        | Shuriken                   | 112 | Adaga Foice             | 130        |
| Jitte                    | 99        | Machado Chinês             | 112 | Khanjar                 | 130        |
| Kama (Foice)             | 99        | Foice Dupla                | 112 | Bichaq                  | 131        |
| Bichwa                   | 100       | Martelo Chinês             | 113 | Rashaq                  | 131        |
| Moghul                   | 100       | Petjat                     | 113 | Espada Turca            | 131        |
| Katar                    | 100       | Chemti                     | 113 | Slavekiller Curta       | 132        |
| Katar de Duas Pontas     | 100       | Corrente Chinesa           | 114 | Slavekiller Longa       | 132        |
| Çolok                    | 101       | Meteoro                    | 114 | Espada Persa            | 132        |
| Khurki                   | 101       | Kau-sin-Ke                 | 114 | Cimitarra Curta         | 133        |
| Leque                    | 101       | Han kyu                    | 115 | Cimitarra Longa         | 133        |
| Espinho de Emei          | 101       | Dai kyu                    | 115 | Kopesh                  | 133        |
| Espinho de Pássaro       | 102       | Kago hankyu                | 115 | Garfo Persa de Exército | 134        |
| Faca Borboleta           | 102       | Naginata                   | 116 | Tridente Persa          | 134        |
| Lua Dupla                | 102       | Nagamaki                   | 116 | Tuzak                   | 134        |
| Çarras de Tigre          | 102       | Kumade                     | 116 | Espada Falciforme       | 135        |
| Círculo de Qian Kun      | 103       | Yari                       | 117 | Yataghan                | 135        |
| Tonfa                    | 103       | Jumonji Yari               | 117 | Balta Turco             | 135        |
| Katana                   | 103       | Sickle Yari                | 117 |                         |            |
| Wakizashi                | 104       | Lança Chinesa              | 119 | <b>Bibliografia</b>     | <b>144</b> |
| Fora Tachi               | 104       | Meia Lua                   | 119 |                         |            |
| Espada Longa (Yamato)    | 104       | Meia Lua Dupla             | 119 |                         |            |
| Espada Longa (Koto)      | 105       | Tridente Chinês            | 120 |                         |            |
| Espada Longa (Muromashi) | 105       | Pu Dao                     | 120 |                         |            |
| No Dachi                 | 105       | Kwan Tao                   | 120 |                         |            |
| Ninja-to                 | 106       | Kami Shimo                 | 122 |                         |            |
| Nightwind                | 106       | Tanko Do                   | 122 |                         |            |
| Zafar Takia              | 106       | Okashi                     | 122 |                         |            |
| Cimitarra Indiana        | 107       | O Yoroï                    | 123 |                         |            |
| Facão                    | 107       | Haramaki                   | 124 |                         |            |
| Facão 9 Argolas          | 107       | Haramaki (Nambochuko)      | 124 |                         |            |
| Tien (Espada Reta)       | 108       | Haramaki (Edo)             | 124 |                         |            |
| Naga                     | 108       | Do Maru                    | 125 |                         |            |
| Buhj                     | 108       | Do Maru Yoroï              | 126 |                         |            |
| Tabar                    | 109       | Tosei Do                   | 126 |                         |            |
|                          |           | Kusari Katabira            | 127 |                         |            |
|                          |           | Tatehage Okegawa Ço Mai Do | 127 |                         |            |





# Europa

## A Idade Média

Chama-se de Idade Média o período histórico que compreende do século V ao século XV, desde as invasões bárbaras e o declínio do Império romano até o Renascimento e as mudanças que culminaram com as grandes navegações.

Até então, o Cristianismo esteve restrito somente ao Império Romano.

O Império Muçulmano também colaborou muito para o enfraquecimento e desintegração do antigo Império, destruindo três dos cinco patriarcados (Alexandria, Jerusalém e Antióquia) e ameaçando um quarto (Constantinopla). África do Norte e mais tarde a Espanha também foram perdidas para os mouros.

Enquanto isto, a disputa entre Roma e Constantinopla afetava a autoridade da Igreja, e a Oeste, as igrejas corruptas da Gália e Espanha eram praticamente independentes.

Com os invasores bárbaros, novas armas foram trazidas dos distantes reinos do Norte (principalmente machados e martelos de guerra) e dos Otomanos (sabres e armas curvas), e novas armaduras e armas foram desenvolvidas para contra-atacar os invasores.

## As Cruzadas

A partir do século XII, foram organizadas as Cruzadas, com o objetivo primário de eliminar a ameaça muçulmana de uma vez por todas, e com objetivo secundário de eliminar da Terra qualquer criatura sobrenatural encontrada durante as peregrinações.

Os Cruzados eram auxiliados pelos Hospitaleiros de Jerusalém, um exército encarregado primeiramente de proteger os peregrinos no Axis Mundi (o caminho sagrado que ia de Santiago de Compostela, passava por Roma e terminava em Jerusalém, e que se tornou o eixo do mundo durante a Idade Média). Mais tarde, outras ordens militares uniram-se aos Templários na luta contra os otomanos e na reconquista da Europa pelos cristãos (mais detalhes no RPG CAVALEIROS TEMPLÁRIOS).

## O Feudalismo

De 1154 a 1314 predominava a monarquia feudal na Europa. Os primeiros soberanos feudais foram grandes proprietários de terras e castelos com exércitos organizados, que reivindicaram o poder absoluto, apoiado por relações pessoais de vassalagem e suserania com nobres mais poderosos. Montou-se uma sociedade baseada na troca de favores entre os nobres de diferentes vilas e feudos, bem como a servidão dos camponeses (em troca de proteção pelos exércitos reais).

Nesta época foram criados inúmeros decretos regulamentando o tamanho da lâmina de espadas e adagas que poderiam ser carregadas pelos civis e mercenários estrangeiros, de modo a privilegiar os soldados de cada feudo, que possuíam armas maiores. Nesta época surgiram também as armaduras mais pesadas, usadas pelos nobres em campo.

Os reis tinham poderes de tributação e legislação (consultando parlamentos e conselhos do reino) e controlavam a justiça. Usavam a autoridade para garantir a suserania sobre territórios vizinhos, onde o feudalismo resultaria em uma intrincada rede de direitos e jurisdições.





## A Idade das Trevas

No século XIV, o centro gravitacional da Europa deslocou-se para o Oriente, principalmente para o leste da Alemanha, região Prussiana, Hungria e Polónia. Os Cavaleiros Teutônicos organizam uma grande marcha de conquista e desenvolvimento no norte da Europa.

No Ocidente, as guerras prolongadas e devastadoras entre a França e a Inglaterra, a Peste, que destruiu quase um terço da população europeia e os distúrbios políticos na Alemanha após a morte de Frederico II resultaram em governos fracos e instáveis.

Em 1229 é formado o Tribunal da Santa Inquisição, responsável pela procura e destruição dos magos, bruxas e seres sobrenaturais na Europa. Corrupta e promíscua, a Igreja foi responsável pela morte de mais de 200 mil pessoas em quase cinco séculos.

Após 1378, após a morte de Gregório XI, a Igreja divide-se novamente em duas: Uma centrada em Roma (papa Urbano VI), a outra centrada em Avignon (papa Clemente VII).



# Facas, Punhais e Adagas

Faca é um instrumento cortante formado por uma lâmina com gume engastada em um cabo. As primeiras versões usadas por homens das cavernas eram em pedra lascada. Os modelos mais comuns, mesmo na Idade Média, possuíam lâmina em ferro ou aço e o cabo em madeira. Exemplares em outros metais são eventualmente encontrados em escavações arqueológicas, mas nunca em grandes quantidades.

Punhal é uma arma de lâmina curta e perfurante. Sua principal característica é o tamanho, reduzido. O peso acompanha o tamanho, sendo portanto uma arma de fácil transporte e principalmente grande ocultabilidade. Também são feitas em ferro ou aço, mas versões em madeira também eram consideradas eficientes.

Adaga é uma arma branca, curta, de dois gumes ou pelo menos de ponta afiada; difere do punhal por ser, em geral, mais larga. Costuma ser confundida com facão, mas o conceito é diferente. É uma arma, diferentemente do facão (que é um utensílio). Isto significa que possui uma lâmina mais resistente e trabalhada, seu peso é mais balanceado e a ponta mais afiada.

As lâminas são feitas em aço de qualidade mediana. Não sofrem nenhum tratamento especial como forja ou têmpera, de modo a baratear sua produção. O engaste é um ponto crítico, na medida em que se for mal feito pode permitir que a lâmina se solte, inutilizando-a. Alguns modelos mais trabalhados possuem uma guarda (haste que fica entre o cabo e a lâmina e tem a função de proteger a mão do contato com a lâmina).

Os golpes são os mais rápidos, devido ao peso e tamanho da arma. Usa-se a característica da arma. Se a arma possui ponta afiada, o atacante tenta estocar seu inimigo. Em geral, uma estocada não irá matá-lo, mas poderá feri-lo o suficiente para definir a luta. As versões com lâmina permitem golpes rápidos lateralmente de um lado a outro em sucessão, sempre procurando atingir o tórax do inimigo.

Estas armas são, de longe, as mais usadas na Idade Média. A grande maioria das cidades (tanto da Europa Medieval, quanto dos mundos de fantasia) tinha sérias restrições quanto ao tamanho das lâminas de modo a que os exércitos e guardas tivessem as maiores armas. Apenas facas, adagas e punhais eram permitidos.

## D20

Todas as armas deste capítulo são consideradas Armas Simples - Corpo a Corpo (*Simple Weapon - Melee*), à exceção da Adaga de Arremesso que é Armas Simples - Longa Distância (*Simple Weapon - Ranged*).

## Daemon

A Adaga de Arremesso deve ser tratada como arma de distância, não proporcionando qualquer possibilidade de defesa.

## White Wolf

Tratam-se de armas que se encaixam na perícia (*skill*) Armas Brancas (*Melee*).

## GURPS

Considere todas estas armas como Faca, para efeito de perícia de combate, à exceção da Adaga de Arremesso que deve ser considerada Arremesso de Faca.



## Faca

Tradicional utensílio de cozinha. Qualquer faca comum se encaixa nesta definição. Possui apenas uma lâmina, geralmente com ponta. Pode ser encontrada em qualquer civilização que domine a fundição.

|            |                   |                   |
|------------|-------------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d4         | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d3         | Iniciativa: -3    |
| White Wolf | dano: For+1       |                   |
| ÇURPS      | dano: BAL-3/ÇDP-1 | máx: 1D+1         |
| Ópera      | g/a: +1/0         | dano: 1           |



Peso: 250 g      Preço: 5 a 10 sp      Comprimento: 20 a 35 cm      Dano: Perfuração / Corte

## Faca de Pedra

Muito comum entre os índios da América do Norte e do Sul. Sua lâmina é pouco afiada, mas muito resistente. Precisa ser feita com algum cuidado, ou o cabo se solta da lâmina.

|            |                   |                   |
|------------|-------------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d3         | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d3         | Iniciativa: -3    |
| White Wolf | dano: For         |                   |
| ÇURPS      | dano: BAL-1/ÇDP-2 | máx: 1D           |
| Ópera      | g/a: +1/+1        | dano: D2          |



Peso: 300 g      Preço: 4 a 6 sp      Comprimento: 20 a 35 cm      Dano: Perfuração / Corte

## Faca de Caça

Diferentemente da faca comum, esta possui uma lâmina curva que provoca maior estrago ao penetrar o inimigo. Costuma possuir uma guarda separando a lâmina do cabo.

|            |                 |                   |
|------------|-----------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d4       | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d3+1     | Iniciativa: -3    |
| White Wolf | dano: For+3     |                   |
| ÇURPS      | dano: BAL/ÇDP-1 | máx: 1D+3         |
| Ópera      | g/a: +1/+1      | dano: D2          |

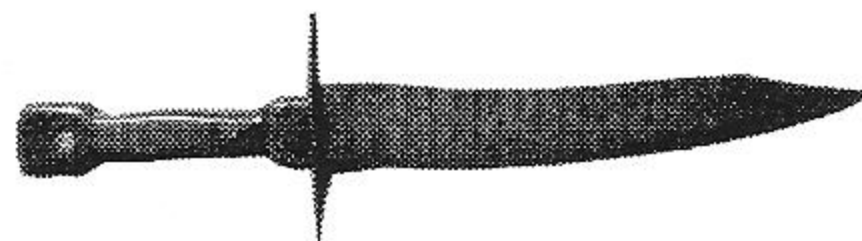


Peso: 250 g      Preço: 8 a 15 sp      Comprimento: 20 a 50 cm      Dano: Perfuração / Corte

## Navaja

Faca de origem espanhola. A tradição espanhola de produção de armas está muito bem representada por esta faca. Custo baixo, acabamento de primeira e produção em quantidade.

|            |               |                   |
|------------|---------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d4     | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d3+1   | Iniciativa: -3    |
| White Wolf | dano: For+3   |                   |
| ÇURPS      | dano: BAL/ÇDP | máx: 1D+3         |
| Ópera      | g/a: +1/+1    | dano: D2          |



Peso: 250 g      Preço: 12 a 15 sp      Comprimento: 35 a 40 cm      Dano: Perfuração / Corte



## Punhal

Possui lâmina dupla e ponta para permitir uma melhor perfuração. Perfeita para assassinos e ladrões devido à facilidade de ser ocultada.

|            |                 |                   |
|------------|-----------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d3       | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d3       | Iniciativa: -2    |
| White Wolf | dano: For+1     |                   |
| GURPS      | dano: BAL-2/GDP | máx: 1D+1         |
| Ópera      | g/a: +1/0       | dano: D2          |



Peso: 150 g      Preço: 8 a 12 sp      Comprimento: 12 a 25 cm      Dano: Perfuração / Corte

## Punhal Mexicano

Esta arma recebeu este nome por ter sido largamente utilizada no México, já na Idade Moderna. De origem francesa, era utilizado em combate após a perda de outra arma maior.

|            |                 |                   |
|------------|-----------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d3       | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d3       | Iniciativa: -3    |
| White Wolf | dano: For+1     |                   |
| GURPS      | dano: BAL-2/GDP | máx: 1D+2         |
| Ópera      | g/a: +1/0       | dano: D2          |

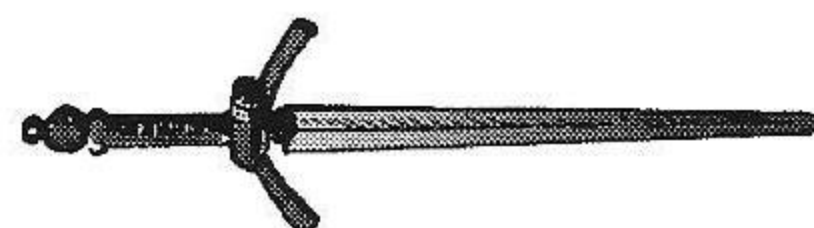


Peso: 250 g      Preço: 10 a 18 sp      Comprimento: 20 a 27 cm      Dano: Perfuração / Corte

## Punhal Longo

O maior dos punhais; aos olhos de um leigo pode até ser confundido com uma espada curta. Porém, mantém a lâmina esbelta e o peso relativamente baixo dos punhais.

|            |                 |                   |
|------------|-----------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d4       | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d6       | Iniciativa: -4    |
| White Wolf | dano: For+1     |                   |
| GURPS      | dano: BAL/GDP-1 | máx: 1D+3         |
| Ópera      | g/a: +2/+1      | dano: D2          |

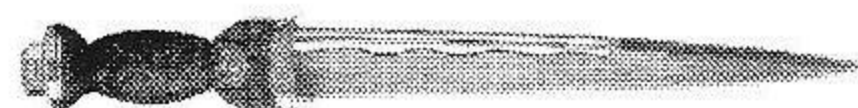


Peso: 300 g      Preço: 12 a 16 sp      Comprimento: 30 a 50 cm      Dano: Perfuração / Corte

## Punhal Escocês

O punhal escocês contraria as definições sobre gumes. Possui "um gume e meio", tendo todo um lado afiado e apenas metade da parte anterior cortante. É um exemplo raro.

|            |                   |                   |
|------------|-------------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d4         | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d3+1       | Iniciativa: -3    |
| White Wolf | dano: For+1       |                   |
| GURPS      | dano: BAL-2/GDP+1 | máx: 1D+2         |
| Ópera      | g/a: +1/+1        | dano: D2          |



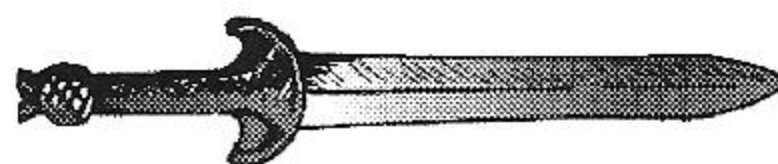
Peso: 230 g      Preço: 12 a 18 sp      Comprimento: 18 a 24 cm      Dano: Perfuração / Corte



## Punhal-espada ou Estilete

Versão mais longa e pesada do punhal comum. Mais difícil de ser encontrada, é utilizada também por ladrões e assassinos.

|            |                 |                   |
|------------|-----------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d4       | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d3+2     | Iniciativa: -3    |
| White Wolf | dano: For+2     |                   |
| GURPS      | dano: BAL/GDP-1 | máx: 1D+2         |
| Ópera      | g/a: +1/0       | dano: D2          |



Peso: 250 g      Preço: 12 a 15 sp      Comprimento: 20 a 40 cm      Dano: Perfuração / Corte

## Picador

Outro utensílio de cozinha, pode ser encontrado em qualquer casa. Não possui lâmina, mas sua ponta afiada garante um machucado profundo e, às vezes, mortal.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d3   | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d3   | Iniciativa: -3    |
| White Wolf | dano: For+1 |                   |
| GURPS      | dano: GDP-1 | máx: 1D           |
| Ópera      | g/a: +1/0   | dano: 1           |



Peso: 100 g      Preço: 5 a 8 sp      Comprimento: 15 a 35 cm      Dano: Perfuração

## Stiletto

Tem o formato de um espinho, mas bem maior. Foi criada para uso rápido e seguro por exércitos que combatiam em corpo a corpo.

|            |                   |                   |
|------------|-------------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d3         | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d3         | Iniciativa: -2    |
| White Wolf | dano: For+1       |                   |
| GURPS      | dano: BAL+1/GDP-1 | máx: 1D+3         |
| Ópera      | g/a: +1/0         | dano: 1           |



Peso: 200 g      Preço: 12 a 15 sp      Comprimento: 30 a 35 cm      Dano: Perfuração

## Foice Druídica

Trata-se, apenas e tão somente, de um gancho. É uma arma curta e pouco versátil, mas pode machucar bastante um inimigo com uma perfuração no abdômen.

|            |                 |                                 |
|------------|-----------------|---------------------------------|
| D20        | dano: 1d4       | Decisivo: 20 / x2               |
| Daemon     | dano: 1d3+1     | Iniciativa: -4                  |
| White Wolf | dano: For+1     | Perícia: Briga ( <i>Brawl</i> ) |
| GURPS      | dano: BAL-1/GDP | máx: 1D+3                       |
| Ópera      | g/a: +1/+1      | dano: D2                        |



Peso: 650g      Preço: 10 a 15 sp      Comprimento: 20 a 35cm      Dano: Perfuração / Corte



## Baselard

Adaga de origem suíça, era muito popular entre todas as camadas sociais. Surgiu no século XIII e é quase tão longa quanto uma espada curta.

|            |                |                   |
|------------|----------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d6      | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6      | Iniciativa: -4    |
| White Wolf | dano: For+2    |                   |
| GURPS      | dano: BAL-/GDP | máx: 1D+3         |
| Ópera      | g/a: +2/+1     | dano: D2          |



Peso: 500 g      Preço: 22 a 30 sp      Comprimento: 35 a 40 cm      Dano: Perfuração / Corte

## Drachenzahn (Dente de Dragão)

Adaga de lâmina relativamente larga para o tipo de uso em que é aplicada. Costuma ter lâmina bem afiada e inscrições nas laterais.

|            |                 |                   |
|------------|-----------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d4+1     | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6       | Iniciativa: -4    |
| White Wolf | dano: For+3     |                   |
| GURPS      | dano: BAL/GDP-1 | máx: 1D+3         |
| Ópera      | g/a: +1/+1      | dano: D2          |

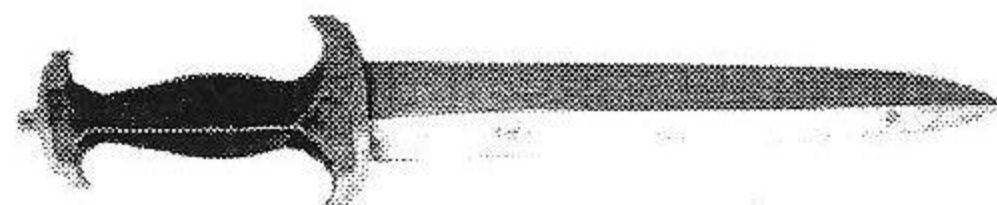


Peso: 350 g      Preço: 25 a 32 sp      Comprimento: 30 a 50 cm      Dano: Corte

## Holbein

Desenvolvida a partir da Baselard, esta arma é tão avançada que serviu de base para as adagas utilizadas pela SS na Segunda Guerra Mundial. Possui lâmina larga e muito afiada.

|            |                   |                   |
|------------|-------------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d4         | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6         | Iniciativa: -3    |
| White Wolf | dano: For+2       |                   |
| GURPS      | dano: BAL-1/GDP+1 | máx: 1D+3         |
| Ópera      | g/a: +1/+1        | dano: D2          |



Peso: 330 g      Preço: 22 a 28 sp      Comprimento: 22 a 25 cm      Dano: Perfuração / Corte

## Eberfänger (Presas de Javali)

A lâmina é sinuosa, com uma espécie de "pescoço". Ao atingir o alvo, ela deve ser afundada ao máximo, para que a carne se feche no pescoço, provocando mais dano ao ser retirada.

|            |                   |                   |
|------------|-------------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d4+1       | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6         | Iniciativa: -3    |
| White Wolf | dano: For+3       |                   |
| GURPS      | dano: BAL+1/GDP-1 | máx: 1D+3         |
| Ópera      | g/a: +1/+1        | dano: D2          |



Peso: 300 g      Preço: 25 a 30 sp      Comprimento: 25 a 35 cm      Dano: Perfuração / Corte



## Rondel

O rondel possui a base em disco para permitir que seja afundada com as duas mãos no corpo da vítima. Muito utilizada na Grã-Bretanha e França.

|            |                 |                   |
|------------|-----------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d3       | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d3       | Iniciativa: -5    |
| White Wolf | dano: For+1     |                   |
| GURPS      | dano: BAL-3/GDP | máx: 1D+2         |
| Ópera      | g/a: +1/+1      | dano: D2          |



Peso: 280 g      Preço: 18 a 20 sp      Comprimento: 30 a 35 cm      Dano: Perfuração / Corte

## Ear Rondel

Variante do rondel utilizada na Itália e Espanha. A lâmina é mais curta e o cabo mais longo possui dois discos na base (orelhas) ao invés de uma.

|            |                 |                   |
|------------|-----------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d4       | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6       | Iniciativa: -4    |
| White Wolf | dano: For+1     |                   |
| GURPS      | dano: BAL-3/GDP | máx: 1D+2         |
| Ópera      | g/a: +1/+1      | dano: D2          |

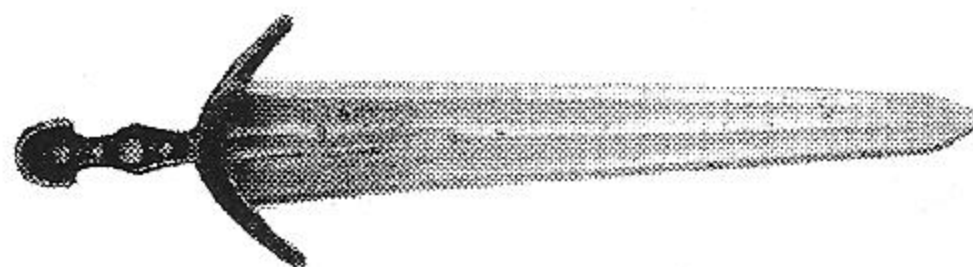


Peso: 280 g      Preço: 22 a 25 sp      Comprimento: 30 a 35 cm      Dano: Perfuração / Corte

## Cinquedea

O nome cinquedea vem da largura da lâmina em sua base: cinco dedos. Arma típica da escola italiana, com lâmina muito decorada e cabo anatômico.

|            |               |                   |
|------------|---------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d4     | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6     | Iniciativa: -3    |
| White Wolf | dano: For+3   |                   |
| GURPS      | dano: BAL/GDP | STmin: 7          |
| Ópera      | g/a: +1/+1    | dano: D2          |



Peso: 800 g      Preço: 22 a 27 sp      Comprimento: 40 a 50 cm      Dano: Perfuração / Corte

## Garra de Basilisco

Seu nome é originado das lendas sobre seu uso. A lâmina sinuosa provoca dor extrema no oponente, o que a torna prática nos casos em que não se deseja a fuga do inimigo.

|            |                   |                   |
|------------|-------------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d4         | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d3+2       | Iniciativa: -3    |
| White Wolf | dano: For+3       |                   |
| GURPS      | dano: BAL+1/GDP-2 | máx: 1D+3         |
| Ópera      | g/a: +1/+1        | dano: D2          |



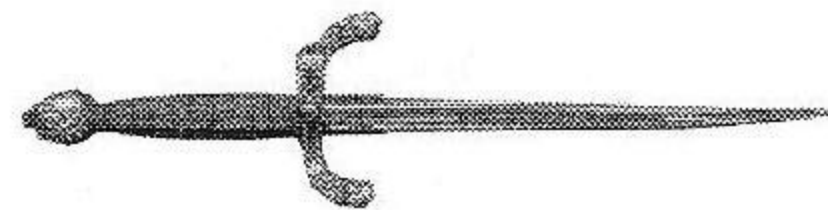
Peso: 300 g      Preço: 25 a 30 sp      Comprimento: 20 a 35 cm      Dano: Perfuração / Corte



## Adaga Suíça

Uma adaga discreta e elegante. Era feita em metais raros (em geral prata) e utilizada por nobres, mais como peça de decoração do que como arma.

|            |                   |                   |
|------------|-------------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d3         | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d3         | Iniciativa: -2    |
| White Wolf | dano: For+1       |                   |
| GURPS      | dano: BAL+1/GDP-1 | máx: 1D+3         |
| Ópera      | g/a: +1/+1        | dano: D2          |

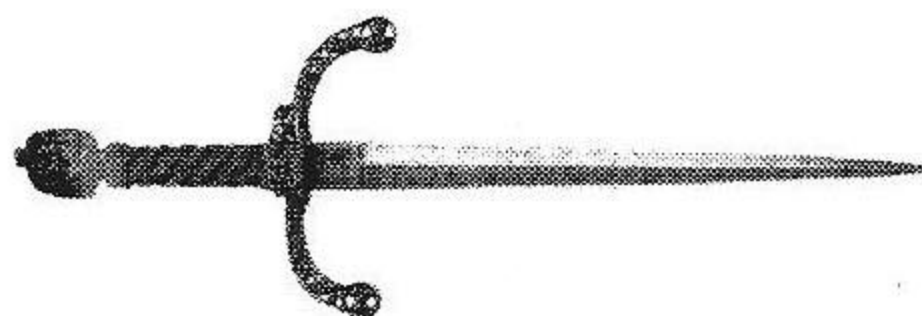


Peso: 240 g      Preço: 18 a 30 gp      Comprimento: 18 a 22 cm      Dano: Perfuração / Corte

## Adaga Germânica

A adaga alemã era uma arma secundária, utilizada para desarme do oponente. Sua aplicação era muito semelhante ao canhestro, mas o estilo do cabo era autenticamente original.

|            |                   |                   |
|------------|-------------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d3         | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d3         | Iniciativa: -3    |
| White Wolf | dano: For+1       |                   |
| GURPS      | dano: BAL-1/GDP-1 | máx: 1D+1         |
| Ópera      | g/a: +1/+1        | dano: D2          |



Peso: 180 g      Preço: 20 a 30 sp      Comprimento: 24 a 30 cm      Dano: Perfuração / Corte

## Hauswehren

Arma popular e simples. Sua construção era simplificada de modo a ser uma arma barata e fácil de ser feita. A falta de tratamento do metal facilita a corrosão da lâmina.

|            |                   |                   |
|------------|-------------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d3         | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d3         | Iniciativa: -4    |
| White Wolf | dano: For+1       |                   |
| GURPS      | dano: BAL-2/GDP-1 | máx: 1D+1         |
| Ópera      | g/a: +1/0         | dano: D2          |



Peso: 220 g      Preço: 20 a 25 sp      Comprimento: 15 a 22 cm      Dano: Perfuração / Corte

## Adaga de Arremesso

Não é um item comum. Seu peso é balanceado para arremesso. Usada para combate a curta distância, leva desvantagem contra equivalentes de mesmo peso.

|            |             |                   |                                         |
|------------|-------------|-------------------|-----------------------------------------|
| D20        | dano: 1d3   | Decisivo: 20 / x2 | Alcance: 3                              |
| Daemon     | dano: 1d3   | Alcance: 15/30    | Iniciativa: -5                          |
| White Wolf | dano: For+1 |                   |                                         |
| GURPS      | dano: GDP   | máx: 1D           | TR: 12    Prec: 0    Alcance: ST-5 / ST |
| Ópera      | r/m: +1/+2  | dano: 1           | Alcance: 20m    Ações: -                |



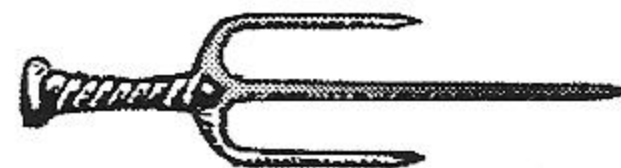
Peso: 200 g      Preço: 12 a 18 sp      Comprimento: 15 a 35 cm      Dano: Perfuração



## Main-gaunche

Arma de apoio usada por espadachins europeus na Alta Idade Média. Sua aplicação é barrar os golpes do oponente. Seu desenho permite enganchar a espada inimiga, originando seu nome.

|            |                   |                   |
|------------|-------------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d4         | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d3         | Iniciativa: -2    |
| White Wolf | dano: For+1       |                   |
| GURPS      | dano: BAL-1/GDP+1 | máx: 1D+1         |
| Ópera      | g/a: +1/+2        | dano: D2          |

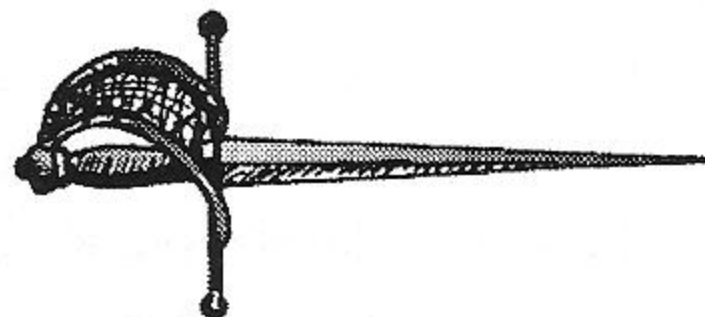


Peso: 150 g      Preço: 18 a 25 sp      Comprimento: 20 a 30 cm      Dano: Perfuração / Corte

## Canhestro

Outra arma de apoio. Seu nome se origina do fato de ser usada na mão esquerda. Tem a mesma função do main-gaunche, mas com um desenho menos refinado.

|            |                 |                   |
|------------|-----------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d3       | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d3       | Iniciativa: -2    |
| White Wolf | dano: For+1     |                   |
| GURPS      | dano: BAL-1/GDP | máx: 1D+1         |
| Ópera      | g/a: +1/+2      | dano: D2          |



Peso: 150 g      Preço: 18 a 22 sp      Comprimento: 20 a 30 cm      Dano: Perfuração / Corte

## Machete

É uma espada muito curta, de lâmina larga e resistente. É sempre utilizada com apenas uma das mãos. Alguns a utilizam para abrir picadas no mato.

|            |               |                   |
|------------|---------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d6     | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6     | Iniciativa: -5    |
| White Wolf | dano: For+3   |                   |
| GURPS      | dano: BAL/GDP | STmin: 7          |
| Ópera      | g/a: +1/+1    | dano: D3          |

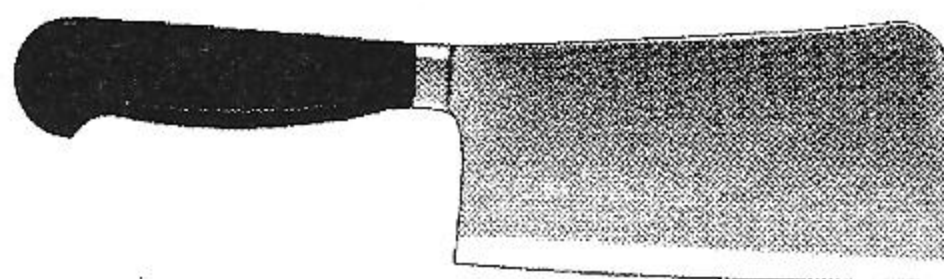


Peso: 0,8 a 1,4 Kg      Preço: 20 a 25 sp      Comprimento: 45 a 60 cm      Dano: Corte / Perfuração

## Cutelo

Cutelo é uma faca de lâmina muito larga utilizada por açougueiros. Sempre se mostrou uma arma extremamente leve e ágil, e, em alguns casos, mortal.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d4+1 | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6   | Iniciativa: -4    |
| White Wolf | dano: For+1 |                   |
| GURPS      | dano: BAL   | máx: 1D+2         |
| Ópera      | g/a: +1/0   | dano: D2          |



Peso: 0,3 a 0,5 Kg      Preço: 15 a 20 sp      Comprimento: 30 a 45 cm      Dano: Corte



# Espadas

Definir uma espada é algo praticamente impossível. As mais curtas se confundem facilmente com as adagas ou facas mais longas. As lâminas podem ser de um ou dois fios, perfurantes ou não, leves ou pesadas, retas ou recurvadas. E muitas dessas combinações são válidas.

Pode-se dizer com certeza que é uma arma de cabo curto e lâmina longa. A quase totalidade delas é feita em metal, em geral aço forjado. Os movimentos com uma espada são largos se comparados com os de uma faca. Os golpes mais comuns são perfurações na barriga e cortes nos braços com o objetivo de desarmar o oponente.

Evidentemente, golpes como cortar o pescoço ou perfurar o coração também acontecem, sendo geralmente mortais. Algumas espadas, porém, com os rapiers e floretes, quase não permitem cortes. As montantes chegam a esmagar ossos com seu tremendo peso.

A ligação entre cabo e lâmina é vital, tanto quanto nas facas, mas as técnicas são diferentes, pois a proporção de peso entre cabo e lâmina é diferente. O método europeu de fixar cabo e lâmina é rebitá-los, simplesmente. No Japão se usava um encaixe em madeira. Na Índia, a parte anterior da lâmina tinha projeções perpendiculares nas quais era rebitado o cabo. A técnica de colagem/cimentação era usada no Extremo Oriente. Todos estes métodos, feitos corretamente, provaram-se úteis ao longo da história.

Pode dizer também que, de modo geral, espadas de corte têm lâminas mais largas, mais pesadas e de fio duplo. As espadas cujo golpe principal é perfurar costumam ser mais leves, finas e podem até não ter fio, mas apenas a ponta. Existem exceções em ambos os casos.

## D20

Todas as espadas são Armas Comuns - Corpo a Corpo (*Martial Weapon - Melee*), à exceção das seguintes que são Armas Exóticas - Corpo a Corpo (*Exotic Weapons - Melee*): Arbach, Espada Bárbara, Espada Bastarda e Rondrakamm.

## Daemon

São as armas mais usadas em Daemon. Tome cuidado ao usar uma arma com perícia de combate diferente.

## White Wolf

Tratam-se de armas que se encaixam na perícia (*skill*) Armas Brancas (*Melee*). Recomenda-se a separação das espadas em três ou quatro grupos diferentes para que um especialista em espadas de pequeno porte não seja automaticamente um especialista em grandes lâminas.

## GURPS

As espadas subdividem-se em 4 grupos.

Dusägges, Espada Cabo-Cesta, Espada Maçônica, Floretes, Hunger, Rapiers e Sabres são encontrados na perícia de combate Esgrima. O grupo Espada de Lâmina Larga engloba Arbach, Broadsword, Cimitarra Longa, Espada Bastarda, Espada Longa, Espada Holandesa, Espada Persa, Espada Turca, Katana, Kopesh, Nightwind, Slavekiller Longa, Sword of Justice e Tuzak. As grandes armas precisam ser usadas com ambas as mãos sendo assim Espadas de Duas Mãos: Claymore, Espada Falciforme, Flamberge, Montante, Rodrakamm e Two-hand Sword. As demais se encaixam no grupo Espada Curta.

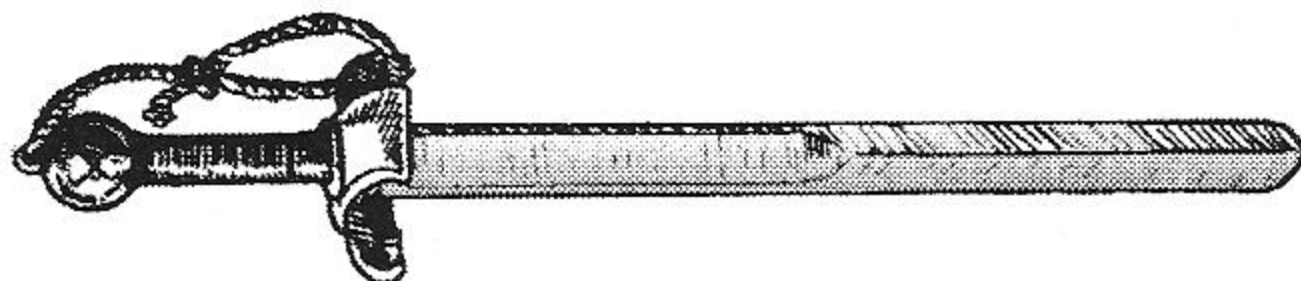


## Espada de Treinamento

Versão em madeira para treinamento de tropas. Não é tão eficiente quanto os modelos em metal, mas permite a alguém surpreendido só com ela pelo menos se defender.

|            |                   |                   |
|------------|-------------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d6         | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6         | Iniciativa: -4    |
| White Wolf | dano: For+2       |                   |
| GURPS      | dano: BAL-1/GDP-1 | STmin: 7          |
| Ópera      | g/a: +2/+2        | dano: D2          |

Peso: 800 g a 1,2 Kg  
Preço: 2 a 3 gp  
Comprimento: 70 a 80 cm  
Dano: Perfuração

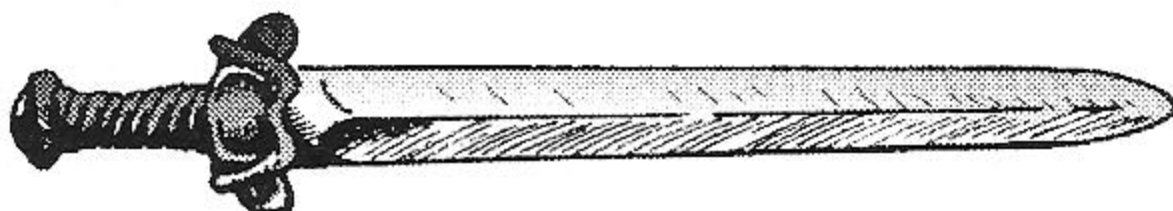


## Espada Curta

Este é o mais básico dos modelos. Praticamente qualquer um com um mínimo de conhecimento sobre armas sabe lidar com uma destas. É a primeira espada que se aprende a usar.

|            |               |                      |
|------------|---------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d6     | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6     | Iniciativa: -4       |
| White Wolf | dano: For+3   |                      |
| GURPS      | dano: BAL/GDP | STmin: 7             |
| Ópera      | g/a: +2/+2    | dano: 2              |

Peso: 1,5 a 2,0 Kg  
Preço: 10 a 12 gp  
Comprimento: 70 a 80 cm  
Dano: Corte / Perfuração

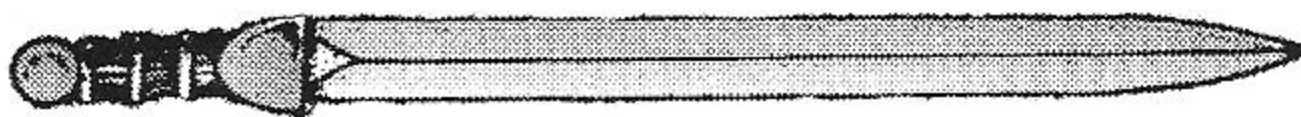


## Gládio

Trata-se de uma espada curta com lâmina um tanto mais larga. Frequentemente empunhada por gladiadores, esta arma ainda tem muitos adeptos durante a Idade Média.

|            |               |                      |
|------------|---------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d8     | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6+1   | Iniciativa: -5       |
| White Wolf | dano: For+3   |                      |
| GURPS      | dano: BAL/GDP | STmin: 5             |
| Ópera      | g/a: +2/+1    | dano: D3             |

Peso: 1,8 a 2,3 Kg  
Preço: 12 a 15 gp  
Comprimento: 70 a 80 cm  
Dano: Corte / Perfuração



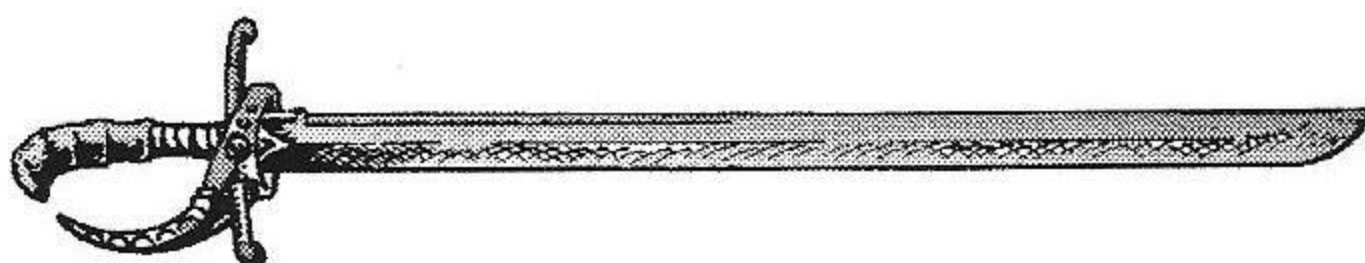


## Espada de Assassinos

Variante da espada curta, um pouco mais longa e de lâmina mais estreita. Alguns assassinos mais altos usavam esta versão para se aproveitarem da estatura sem comprometer a discrição.

|            |               |                      |
|------------|---------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d6     | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6     | Iniciativa: -4       |
| White Wolf | dano: For+3   |                      |
| GURPS      | dano: BAL/GDP | STmin: 7             |
| Ópera      | g/a: +2/+2    | dano: 2              |

Peso: 1,2 a 1,6 Kg  
Preço: 10 a 14 gp  
Comprimento: 80 a 90 cm  
Dano: Corte / Perfuração

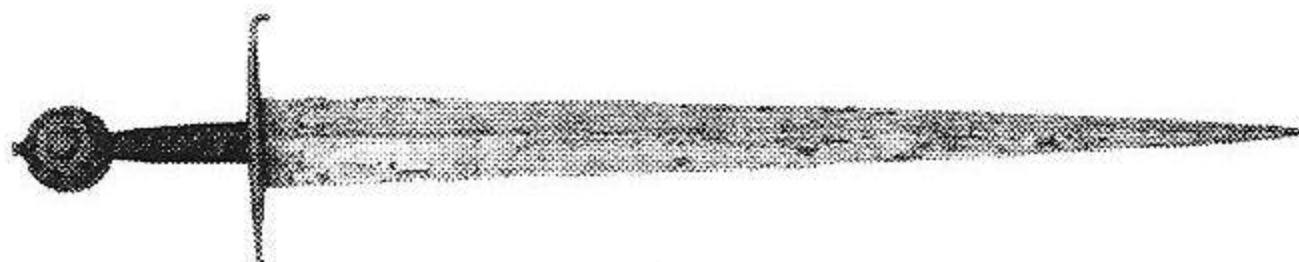


## Espada Curta Italiana

Este modelo apresenta uma lâmina larga, semelhante à adaga cinquedea. Não é um modelo comum, pois a escola italiana de fabricação de armas preferia as adagas às espadas.

|            |                   |                      |
|------------|-------------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d6         | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6         | Iniciativa: -5       |
| White Wolf | dano: For+3       |                      |
| GURPS      | dano: BAL-1/GDP-1 | STmin: 7             |
| Ópera      | g/a: +2/+2        | dano: 2              |

Peso: 1,8 a 2,0 Kg  
Preço: 12 a 13 gp  
Comprimento: 60 a 75 cm  
Dano: Corte / Perfuração

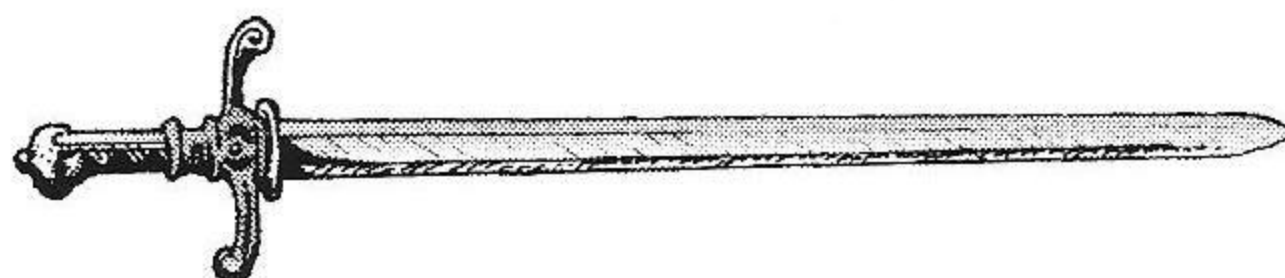


## Espada Francesa

Seu desenho é encontrado exclusivamente na França, com belas inscrições no cabo e até mesmo na lâmina. A guarda em estilo também é típica destas armas.

|            |               |                      |
|------------|---------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d6     | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6     | Iniciativa: -4       |
| White Wolf | dano: For+3   |                      |
| GURPS      | dano: BAL/GDP | STmin: 8             |
| Ópera      | g/a: +2/+2    | dano: D3             |

Peso: 1,2 a 1,8 Kg  
Preço: 13 a 16 gp  
Comprimento: 80 a 90 cm  
Dano: Corte / Perfuração





## Espada Holandesa

Seu cabo parece com o de uma faca. Na verdade, leva o apelido de "facão holandês" pela semelhança com uma grande faca, mas os estragos são maiores que os de uma espada curta.

|            |             |                      |
|------------|-------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d8   | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6+1 | Iniciativa: -4       |
| White Wolf | dano: For+4 |                      |
| GURPS      | dano: BAL   | STmin: 7             |
| Ópera      | g/a: +2/+1  | dano: D3             |

Peso: 1,5 a 3,0 Kg  
Preço: 10 a 13 gp  
Comprimento: 70 a 90 cm  
Dano: Corte

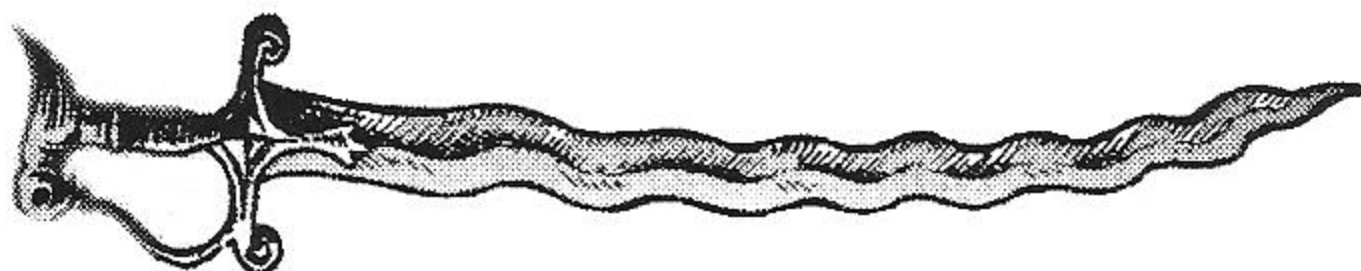


## Arbach

Espada usada por orcs da pior espécie. É equivalente ao sabre dos humanos. A falta de cuidados faz com que sua lâmina fique, quase sempre, enferrujada.

|            |                 |                      |
|------------|-----------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d8       | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6+1     | Iniciativa: -6       |
| White Wolf | dano: For+4     |                      |
| GURPS      | dano: BAL/GDP+1 | STmin: 7             |
| Ópera      | g/a: +2/+2      | dano: D3             |

Peso: 1,0 a 1,5 Kg  
Preço: 7 a 10 gp  
Comprimento: 90 a 110 cm  
Dano: Corte / Perfuração / Veneno

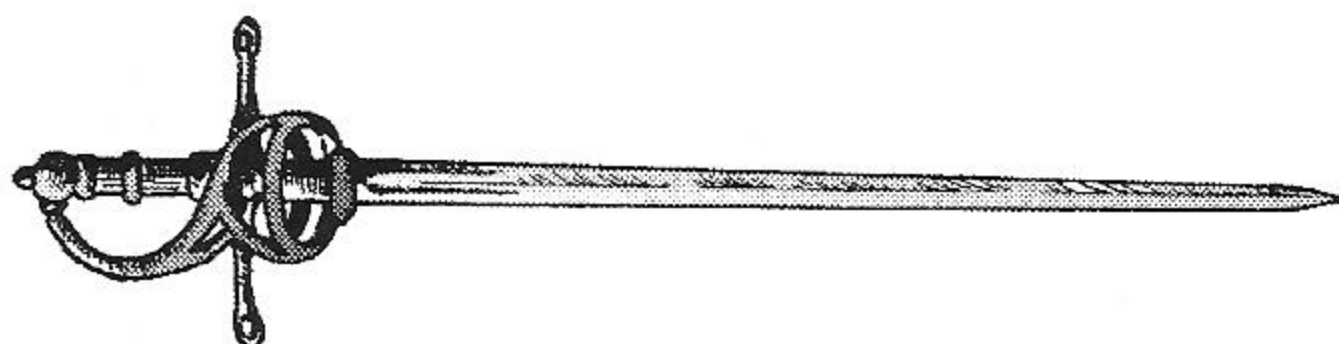


## Rapier

Mais leve que o Sabre, o Rapier é uma arma quase sem lâmina, ferindo apenas com a ponta. Estocadas rápidas são seguidas de leves movimentos laterais que visam confundir o inimigo.

|            |                 |                      |
|------------|-----------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d6       | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6+1     | Iniciativa: -3       |
| White Wolf | dano: For+3     |                      |
| GURPS      | dano: BAL/GDP+1 | máx: 1D+2            |
| Ópera      | g/a: +3/+2      | dano: 2              |

Peso: 750 g a 1,2 Kg  
Preço: 7 a 10 gp  
Comprimento: 80 a 100 cm  
Dano: Perfuração



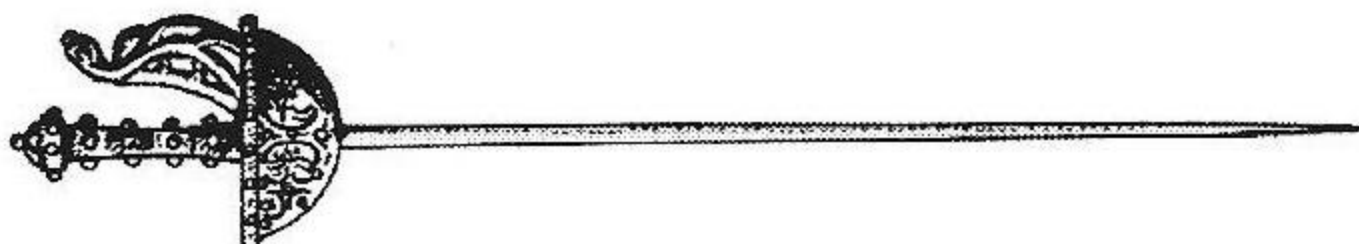


## Rapier de Duelos

Rapier preparado apenas para duelos, de pouca utilidade em outras circunstâncias. Há uma guarda adicional para a mão de seu dono. Além disso, ela resiste melhor a golpes laterais.

|            |             |                      |
|------------|-------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d6+1 | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6+1 | Iniciativa: -4       |
| White Wolf | dano: For+3 |                      |
| GURPS      | dano: GDP+1 | máx: 1D+2            |
| Ópera      | g/a: +3/+2  | dano: 2              |

Peso: 750 g a 1,25 Kg  
Preço: 12 a 15 gp  
Comprimento: 80 a 100 cm  
Dano: Perfuração

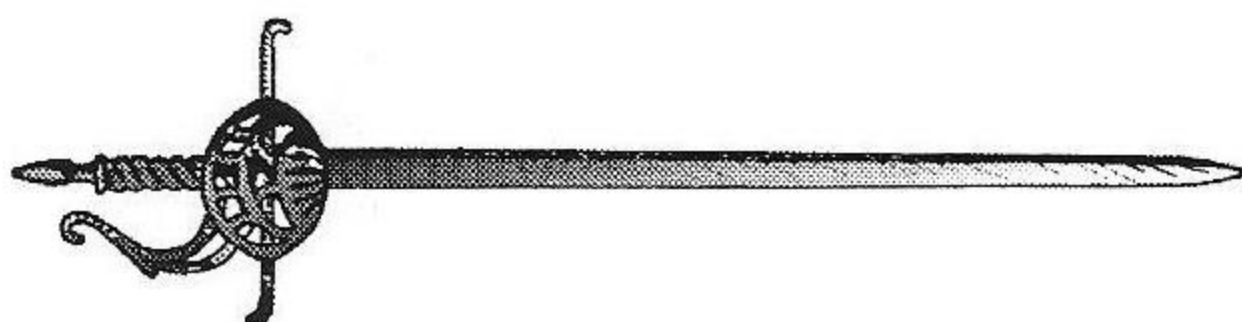


## Rapier de Piratas

Arma balanceada para golpes sucessivos e movimentos rápidos. É mais pesada que a versão comum, e seu cabo tem algumas modificações.

|            |             |                      |
|------------|-------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d6   | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6+1 | Iniciativa: -4       |
| White Wolf | dano: For+2 |                      |
| GURPS      | dano: GDP   | máx: 1D+2            |
| Ópera      | g/a: +2/+2  | dano: D3             |

Peso: 750 g a 1,2 Kg  
Preço: 8 a 10 gp  
Comprimento: 80 a 100 cm  
Dano: Perfuração / Corte



## Florete

Ainda mais leve que o Rapier, o Florete é uma arma extremamente elegante. Muito utilizada em duelos, sempre se mostrou útil no momento de golpear o inimigo.

|            |             |                      |
|------------|-------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d6   | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6   | Iniciativa: -4       |
| White Wolf | dano: For+3 |                      |
| GURPS      | dano: GDP   | máx: 1D+1            |
| Ópera      | g/a: +3/+2  | dano: 2              |

Peso: 500 g a 1,0 Kg  
Preço: 8 a 12 gp  
Comprimento: 80 a 100 cm  
Dano: Perfuração





## Florete de Magos

Florete rápido e ágil construído para os que têm pouca força e alguma agilidade. Daí vem a origem de seu nome. Não faz grande dano, mas propicia alguma defesa.

|            |             |                      |
|------------|-------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d6   | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6   | Iniciativa: -5       |
| White Wolf | dano: For+2 |                      |
| GURPS      | dano: GDP   | máx: 1D              |
| Ópera      | g/a: +2/+1  | dano: 2              |

Peso: 500 a 800 g  
Preço: 10 a 12 gp  
Comprimento: 75 a 90 cm  
Dano: Perfuração



## Espada Maçônica

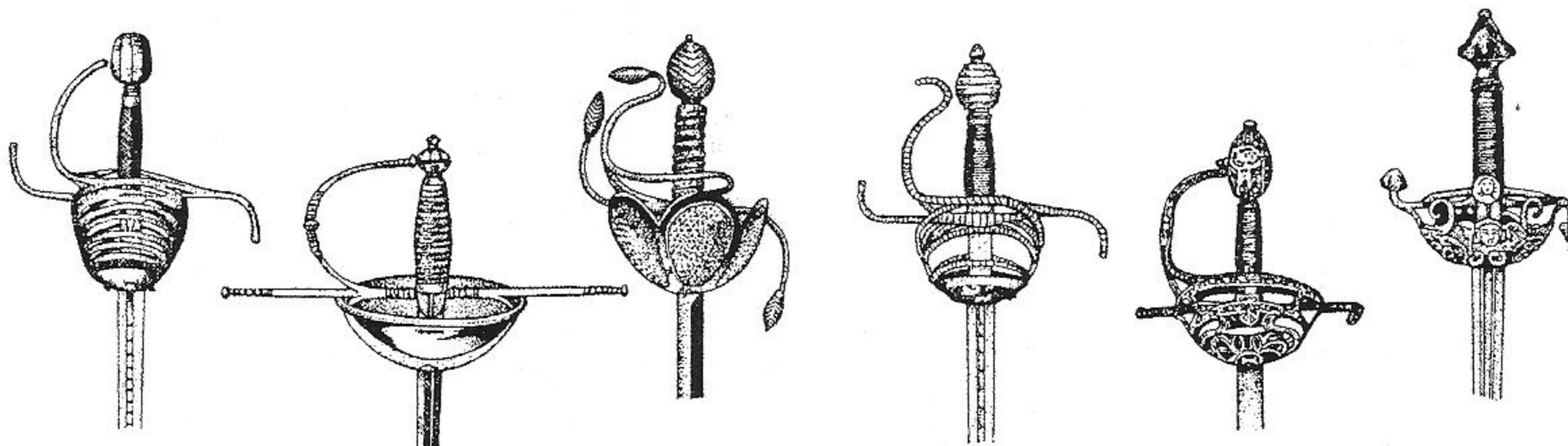
A espada maçônica não costumava ter uso em combate, sendo apenas parte das vestimentas cerimoniais dos maçons a partir do século XVIII.

|            |             |                      |
|------------|-------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d6+1 | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6+2 | Iniciativa: -5       |
| White Wolf | dano: For+3 |                      |
| GURPS      | dano: GDP+1 | máx: 1D+3            |
| Ópera      | g/a: +2/+2  | dano: D3             |

Peso: 850 g  
Preço: 10 a 12 gp  
Comprimento: 75 a 90 cm  
Dano: Perfuração



## Cabos para Rapier





## Sabre

Arma extremamente leve e ágil. Seu principal golpe é a estocada, mas a lâmina não está descartada. Não é uma arma muito utilizada, mas seus fãs não a trocam por nada.

|            |                 |                      |
|------------|-----------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d6+1     | Decisivo: 18-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6+2     | Iniciativa: -6       |
| White Wolf | dano: For+4     |                      |
| QURPS      | dano: BAL/QDP+1 | STmin: 7             |
| Ópera      | g/a: +2/+2      | dano: D3             |



Peso: 1,0 a 1,5 Kg  
Preço: 16 a 20 gp  
Comprimento: 90 a 110 cm  
Dano: Corte / Perfuração

## Sabre Escocês

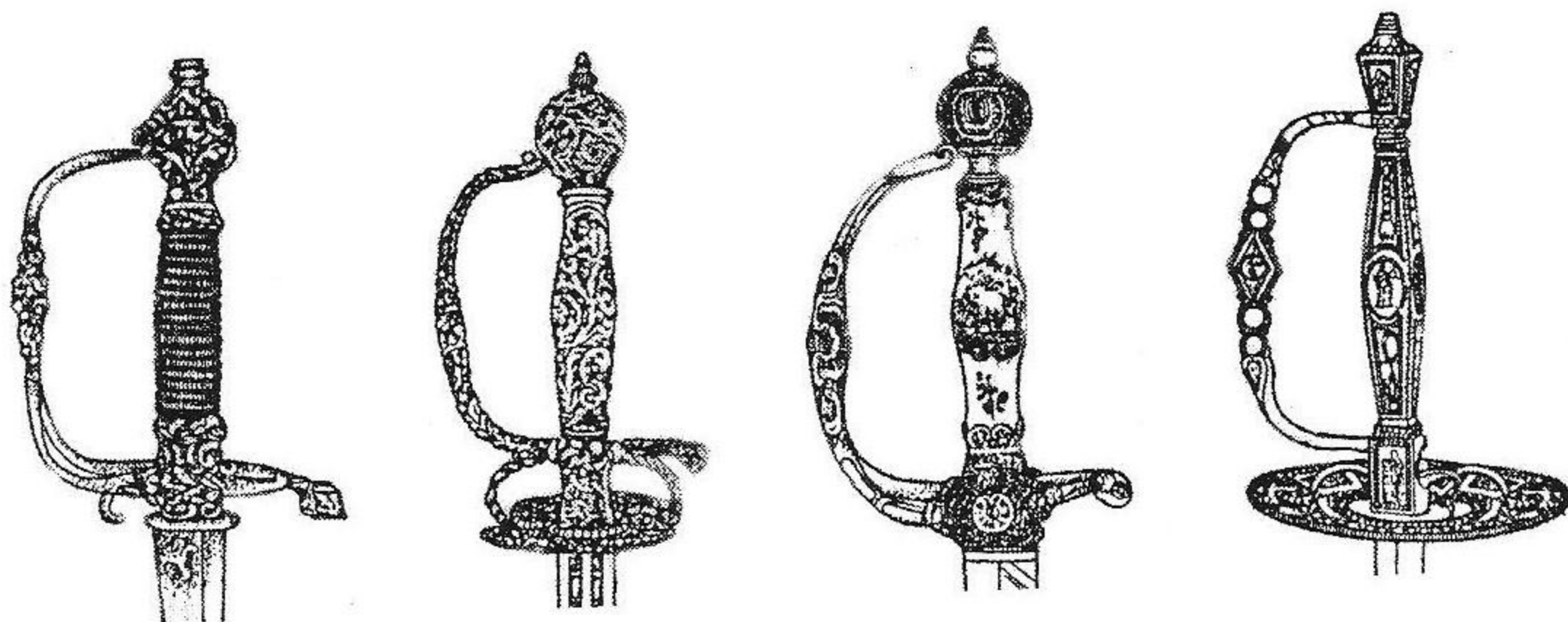
São sabres fabricados pelos habilidosos ferreiros das Highlands. Sempre adornados e de excelente qualidade, estas armas eram proibidas de serem usadas por civis.

|            |                 |                      |
|------------|-----------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d8       | Decisivo: 18-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6+2     | Iniciativa: -6       |
| White Wolf | dano: For+4     |                      |
| QURPS      | dano: BAL/QDP+2 | STmin: 7             |
| Ópera      | g/a: +2/+2      | dano: D2+1           |



Peso: 1,2 a 1,6 Kg  
Preço: 14 a 18 gp  
Comprimento: 90 a 115 cm  
Dano: Corte / Perfuração

## Cabos para Sabre



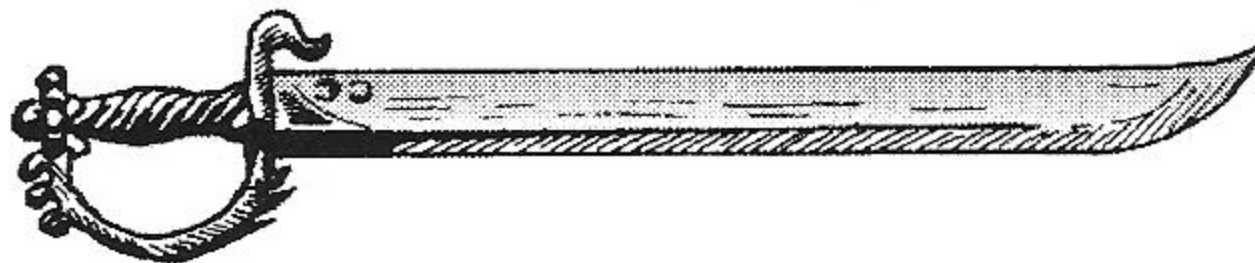


## Sabre de Piratas

Este era o sabre preferido por piratas e corsários por ser, ao mesmo tempo, preciso, leve e confiável nos combates corpo-a-corpo em alto-mar.

|            |                   |                      |
|------------|-------------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d8         | Decisivo: 18-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6+2       | Iniciativa: -5       |
| White Wolf | dano: For+3       |                      |
| GURPS      | dano: BAL+1/GDP+1 | STmin: 8             |
| Ópera      | g/a: +2/+2        | dano: D3             |

Peso: 1,2 a 1,8 Kg  
Preço: 14 a 17 gp  
Comprimento: 90 a 110cm  
Dano: Corte / Perfuração

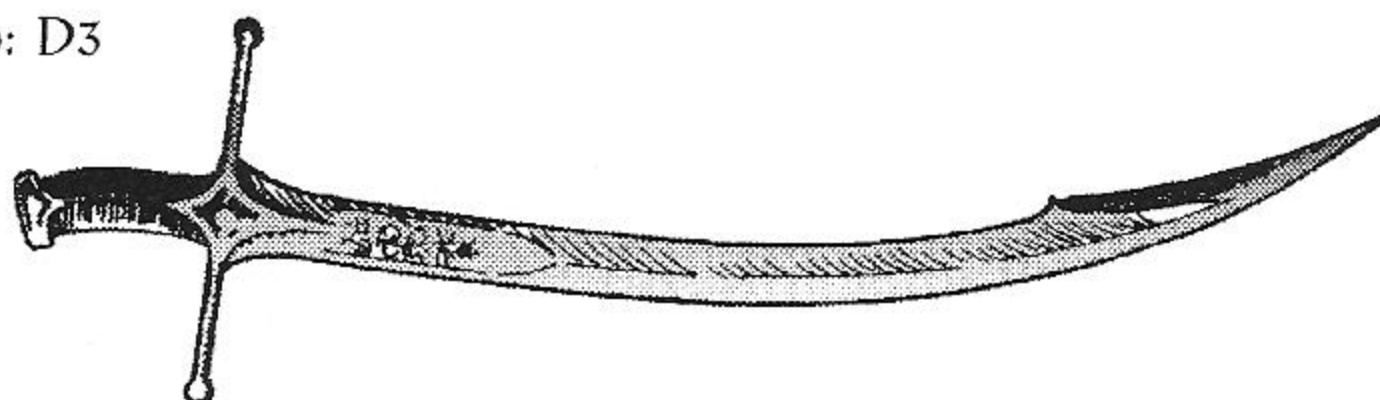


## Sabre das Amazonas

Versão atribuída às guerreiras amazonas. Possui um desenho mais leve e compacto. Um observador mal informado perguntaria a elas se o peso mais leve se deve à menor força das mulheres. O tal observador não viveria para saber a resposta.

|            |                 |                      |
|------------|-----------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d6+1     | Decisivo: 18-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6+2     | Iniciativa: -5       |
| White Wolf | dano: For+4     |                      |
| GURPS      | dano: BAL/GDP+1 | STmin: 7             |
| Ópera      | g/a: +2/+2      | dano: D3             |

Peso: 1,0 a 1,2 Kg  
Preço: 15 a 18 gp  
Comprimento: 90 a 110 cm  
Dano: Corte / Perfuração



## Hunger

Esta espada era usada na Grã-Bretanha, mas a lâmina era feita na Alemanha ou em Valência (Espanha). Seu nome origina-se de um rangido que ela provoca ao sair da bainha.

|            |                 |                      |
|------------|-----------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d8       | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6+2     | Iniciativa: -5       |
| White Wolf | dano: For+4     |                      |
| GURPS      | dano: BAL/GDP+1 | STmin: 7             |
| Ópera      | g/a: +2/+2      | dano: D3             |

Peso: 1,0 a 1,4 Kg  
Preço: 12 a 18 gp  
Comprimento: 75 a 85 cm  
Dano: Corte / Perfuração



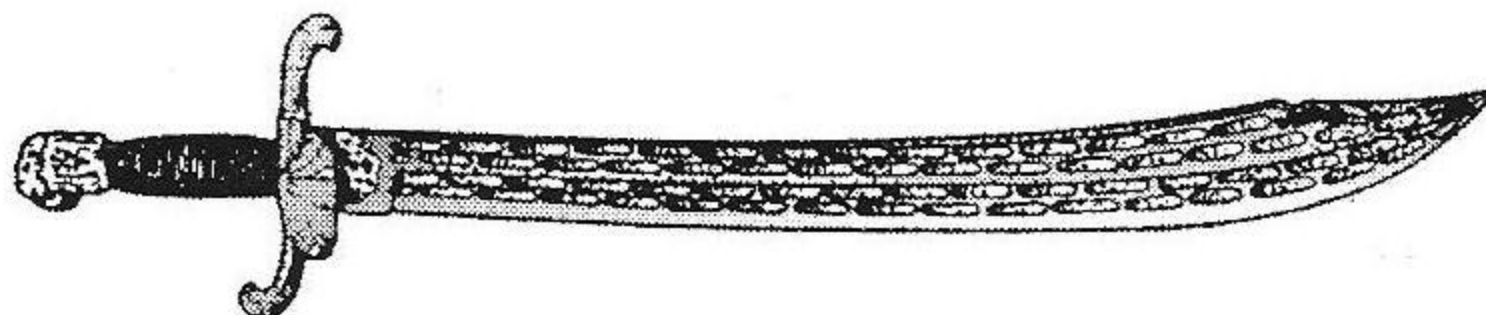


## Falchion Austríaco

Sua lâmina tem apenas um fio, o externo. A parte dianteira tem uma leve curvatura para cima e seu cabo é muito firme. A lâmina é decorada com desenhos.

|            |               |                      |
|------------|---------------|----------------------|
| D20        | dano: 2d4     | Decisivo: 18-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6     | Iniciativa: -5       |
| White Wolf | dano: For+2   |                      |
| GURPS      | dano: BAL/GDP | STmin: 9             |
| Ópera      | g/a: +2/+2    | dano: D3             |

Peso: 2,0 a 3,0 Kg  
Preço: 75 a 80 gp  
Comprimento: 70 a 85 cm  
Dano: Corte / Perfuração

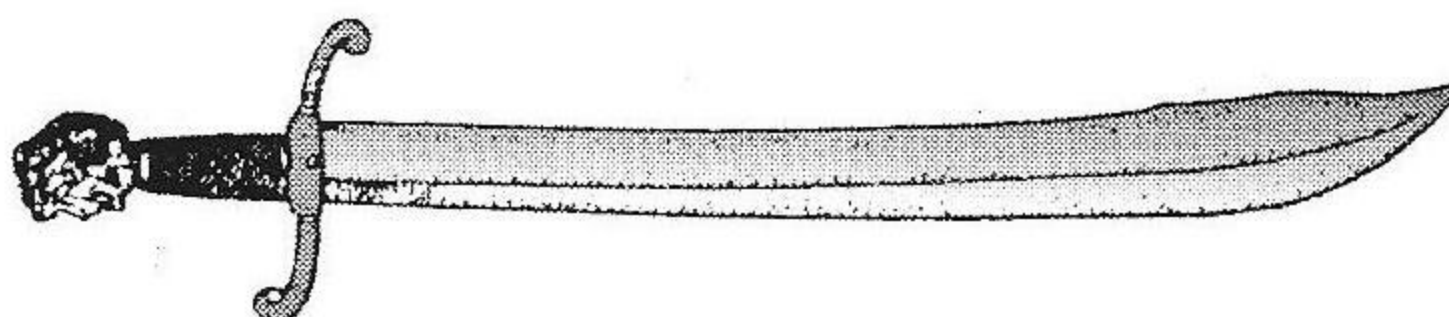


## Falchion Italiano

Este falchion é um pouco mais pesado, mas a utilização é praticamente a mesma. É uma arma mais sóbria, sem os desenhos da versão austríaca.

|            |                 |                      |
|------------|-----------------|----------------------|
| D20        | dano: 2d4       | Decisivo: 18-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6       | Iniciativa: -5       |
| White Wolf | dano: For+2     |                      |
| GURPS      | dano: BAL+1/GDP | STmin: 10            |
| Ópera      | g/a: +2/+2      | dano: D3             |

Peso: 2,5 a 3,5 Kg  
Preço: 70 a 80 gp  
Comprimento: 75 a 90 cm  
Dano: Corte / Perfuração

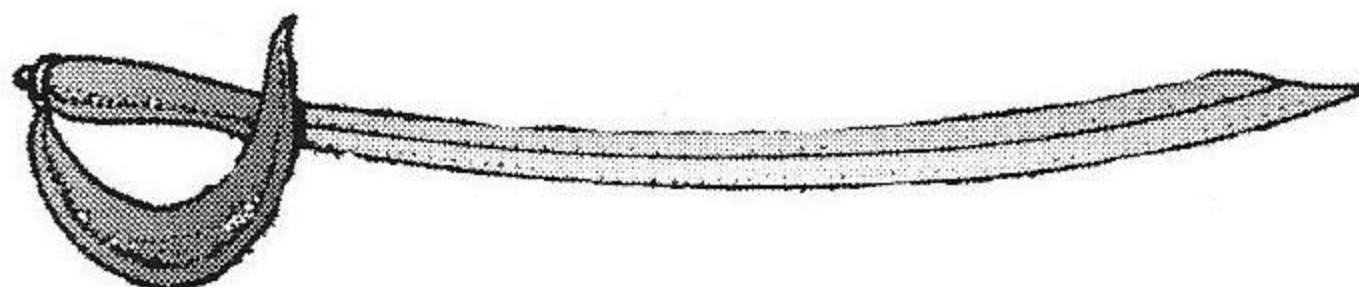


## Cutlass

Espada usada por piratas e corsários. Seu desenho diferente não trás nenhuma grande vantagem ou desvantagem, sendo apenas uma expressão de estilo.

|            |                 |                      |
|------------|-----------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d6       | Decisivo: 18-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6+1     | Iniciativa: -5       |
| White Wolf | dano: For+4     |                      |
| GURPS      | dano: BAL+1/GDP | STmin: 8             |
| Ópera      | g/a: +2/+2      | dano: D3             |

Peso: 1,2 a 2,0 Kg  
Preço: 10 a 15 gp  
Comprimento: 65 a 90 cm  
Dano: Corte / Perfuração

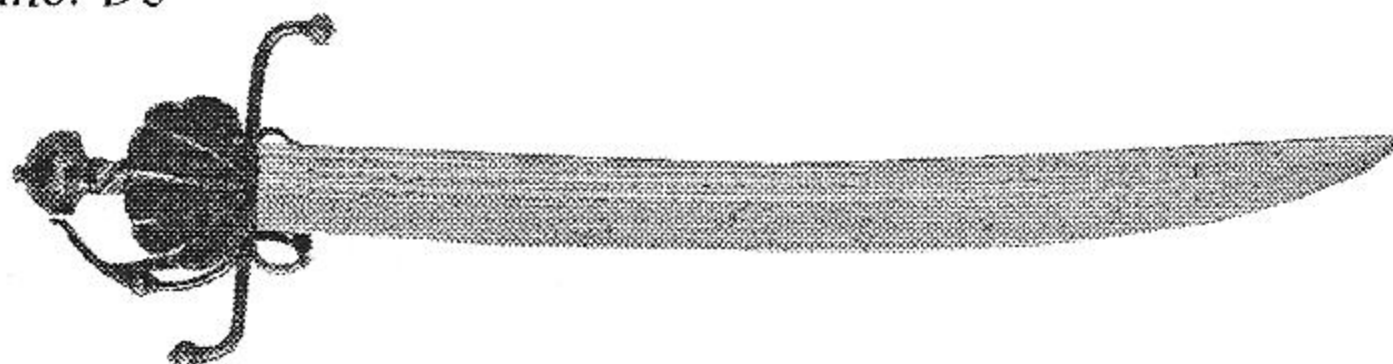




## Dusägge Naval

O dusägge é a cutlass utilizada pelos alemães. Tem o formato típico das armas desta categoria, mas a lâmina é mais larga.

|            |                 |                      |
|------------|-----------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d6+1     | Decisivo: 18-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6+1     | Iniciativa: -5       |
| White Wolf | dano: For+4     |                      |
| GURPS      | dano: BAL+2/GDP | STmin: 8             |
| Ópera      | g/a: +2/+2      | dano: D3             |

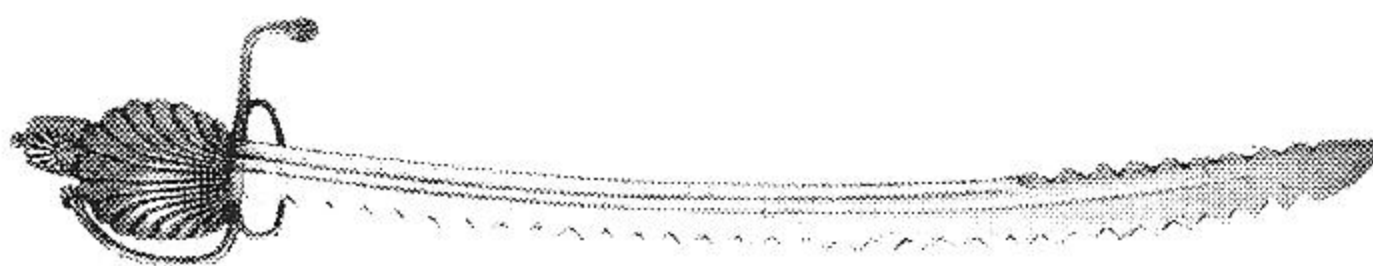


Peso: 1,7 a 2,0 Kg  
Preço: 12 a 15 gp  
Comprimento: 65 a 90 cm  
Dano: Perfuração / Corte

## Dusägge de Infantaria

O dusägge também teve uma versão adaptada para uso em solo. As serrilhas foram acrescentadas de modo a melhorar o corte em armaduras.

|            |                 |                      |
|------------|-----------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d6+1     | Decisivo: 18-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6+1     | Iniciativa: -5       |
| White Wolf | dano: For+4     |                      |
| GURPS      | dano: BAL+2/GDP | STmin: 8             |
| Ópera      | g/a: +2/+2      | dano: D2+1           |

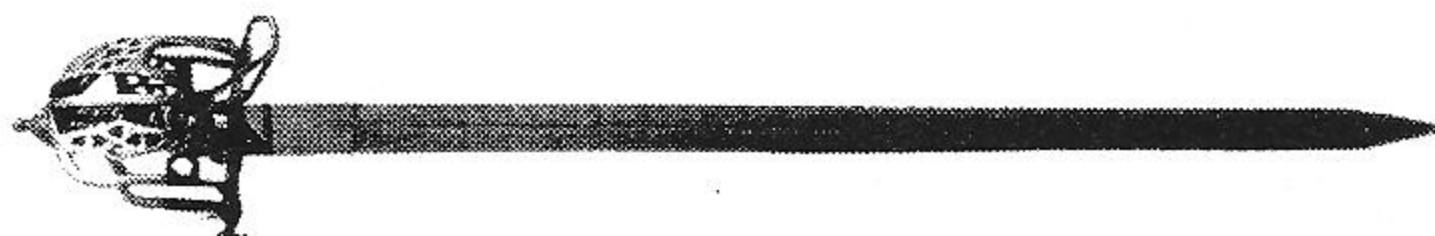


Peso: 1,7 a 2,0 Kg  
Preço: 10 a 14 gp  
Comprimento: 70 a 90 cm  
Dano: Perfuração / Corte

## Espada Cabo-Cesta

A empunhadura possui uma grade em forma de cesta (daí seu nome) que cerca e protege a mão de quem a usa. Desarmar esta espada da mão do dono é extremamente complicado.

|            |                 |                      |
|------------|-----------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d6       | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6       | Iniciativa: -5       |
| White Wolf | dano: For+4     |                      |
| GURPS      | dano: BAL/GDP+1 | STmin: 7             |
| Ópera      | g/a: +2/+2      | dano: D3             |



Peso: 1,2 a 1,6 Kg  
Preço: 13 a 16 gp  
Comprimento: 85 a 100 cm  
Dano: Perfuração / Corte

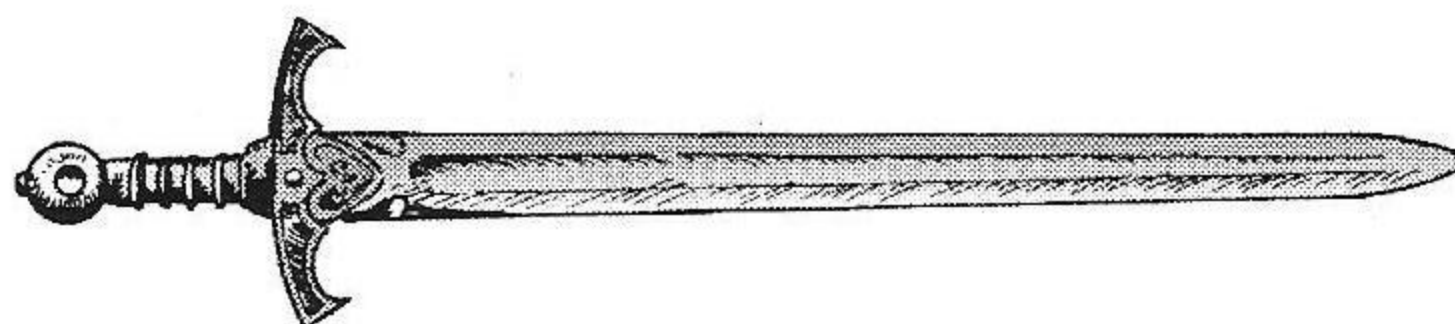


## Espada Longa

Versão mais alongada, só é utilizada por combatentes mais experientes. Ela pode ser usada com uma ou duas mãos.

|            |                   |                      |
|------------|-------------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d8         | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d10        | Iniciativa: -5       |
| White Wolf | dano: For+5       |                      |
| GURPS      | dano: BAL+1/GDP+1 | STmin: 8             |
| Ópera      | g/a: +3/+2        | dano: D3             |

Peso: 2,0 a 3,0 Kg  
Preço: 15 a 20 gp  
Comprimento: 90 a 110 cm  
Dano: Corte / Perfuração

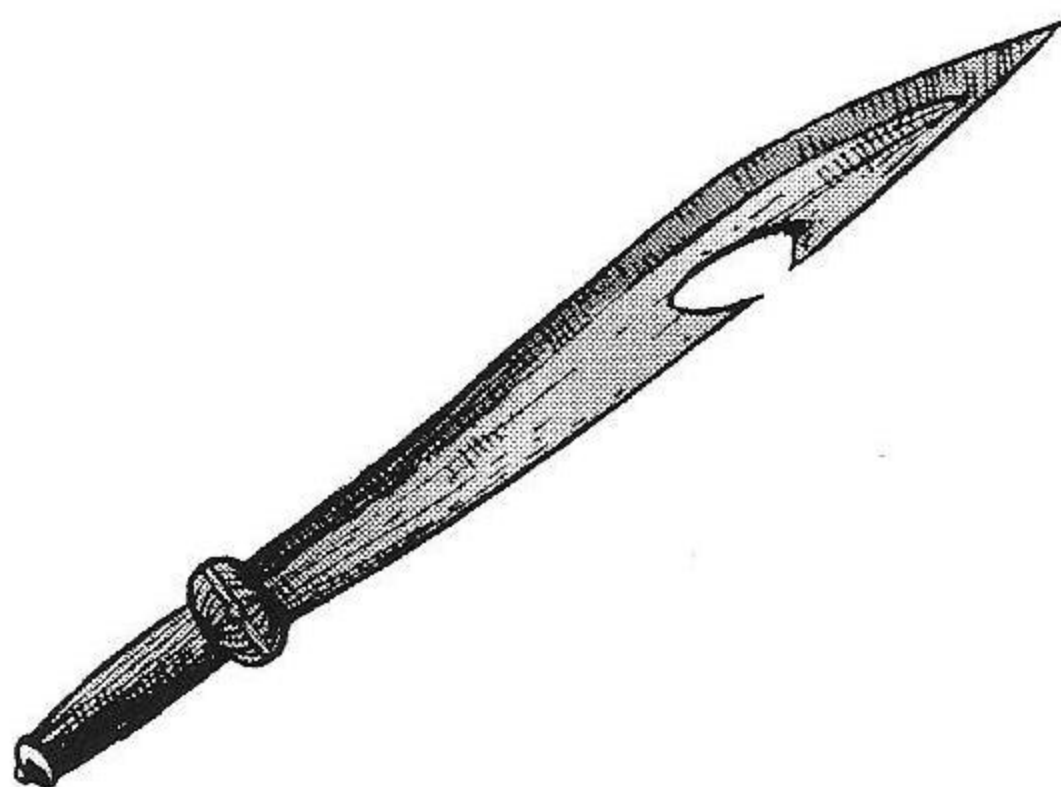
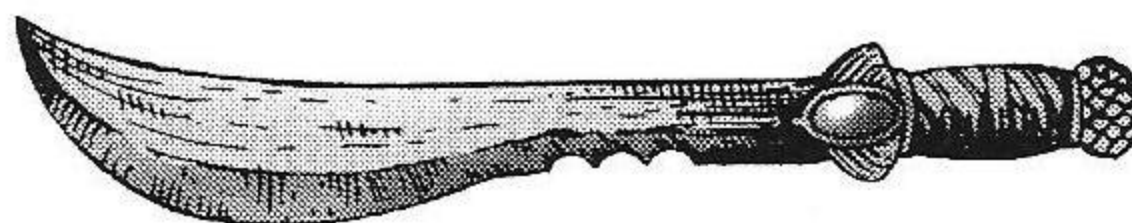
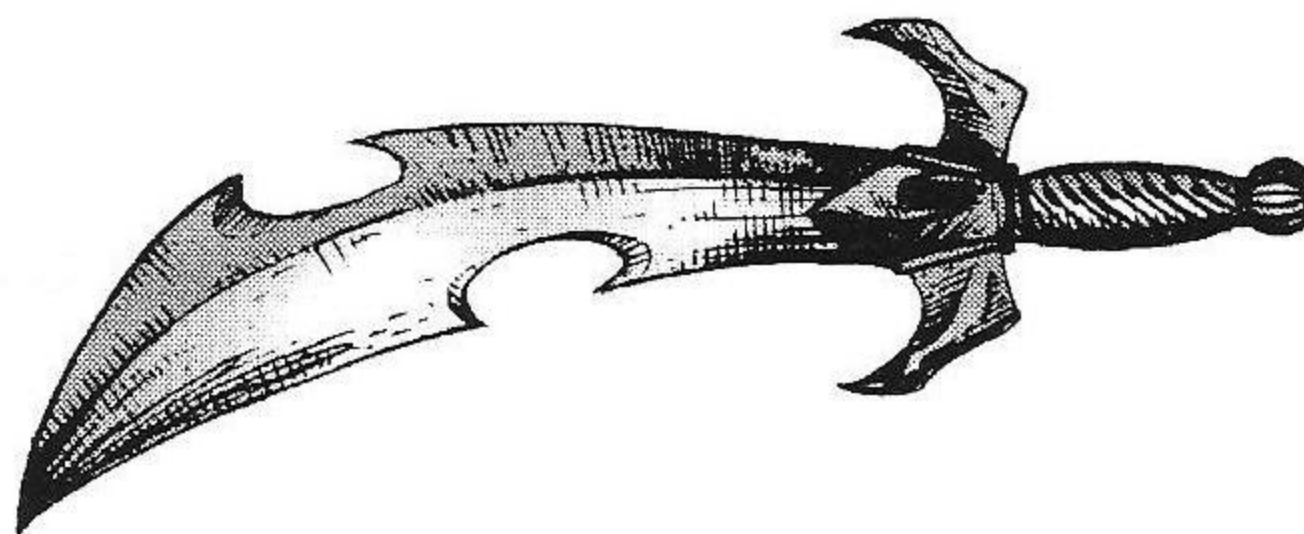


## Espada Africana

Também na África podem ser encontradas espadas. Os modelos são variados e as técnicas de uso diferem um pouco das armas européias.

|            |                 |                      |
|------------|-----------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d8       | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6+1     | Iniciativa: -5       |
| White Wolf | dano: For+4     |                      |
| GURPS      | dano: BAL+1/GDP | STmin: 11            |
| Ópera      | g/a: +2/+2      | dano: D3             |

Peso: 2,0 a 3,5 Kg  
Preço: 10 a 25 gp  
Comprimento: 60 a 110 cm  
Dano: Corte / Perfuração



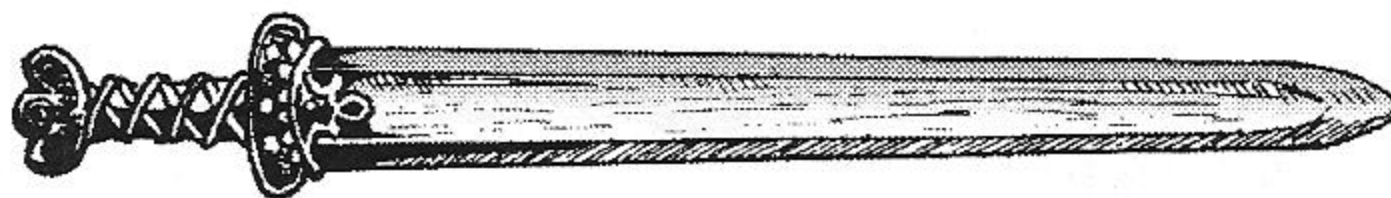


## Broadsword (Espada Larga)

Possui uma lâmina larga e pesada. A ausência de uma guarda entre o cabo e a lâmina mostra que o principal golpe é de corte, não de perfuração.

|            |                 |                      |
|------------|-----------------|----------------------|
| D20        | dano: 2d4       | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d10+1    | Iniciativa: -5       |
| White Wolf | dano: For+5     |                      |
| ÇURPS      | dano: BAL+1/ÇDP | STmin: 10            |
| Ópera      | g/a: +2/+2      | dano: D3+1           |

Peso: 2,5 a 3,5 Kg  
Preço: 45 a 60 gp  
Comprimento: 70 a 100 cm  
Dano: Corte / Perfuração

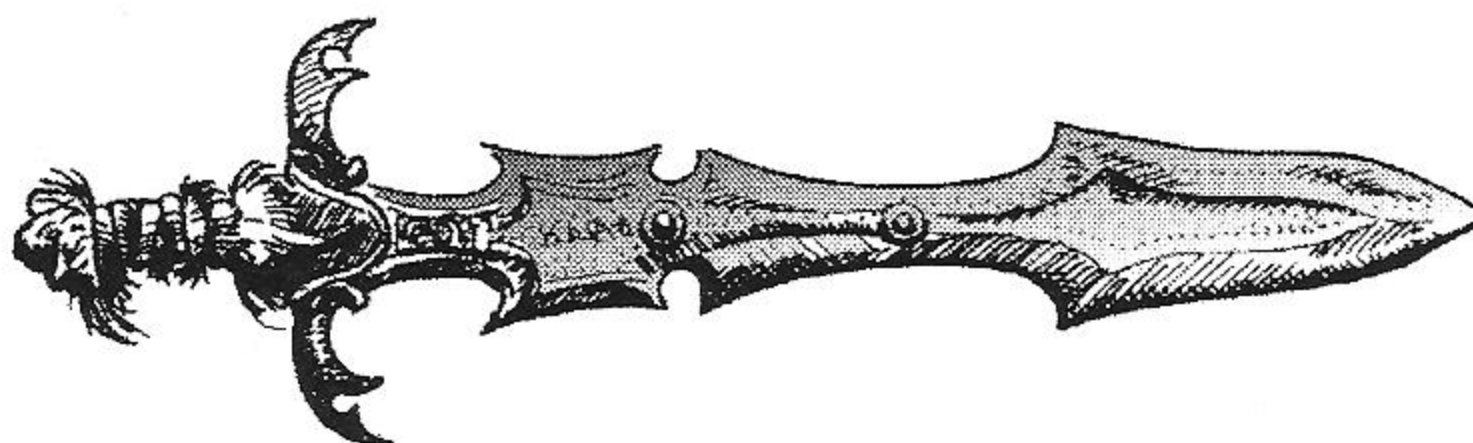


## Espada Bárbara

A lâmina recurvada e trabalhada faz desta arma um modelo único. A variedade de golpes é enorme: laterais, verticais, combinações; até mesmo uma estocada errada pode ser recuperada.

|            |                   |                      |
|------------|-------------------|----------------------|
| D20        | dano: 2d4+1       | Decisivo: 19-20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d10        | Iniciativa: -6       |
| White Wolf | dano: For+5       |                      |
| ÇURPS      | dano: BAL+1/ÇDP+1 | STmin: 10            |
| Ópera      | g/a: +2/+2        | dano: D2+1           |

Peso: 2,0 a 3,2 Kg  
Preço: 20 a 30 gp  
Comprimento: 80 a 95 cm  
Dano: Corte / Perfuração

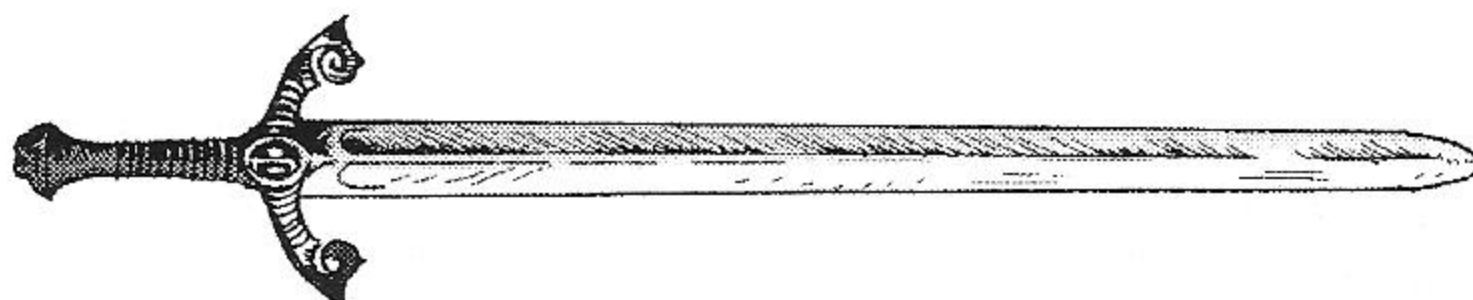


## Espada Bastarda

Permite uma técnica mais apurada, podendo ser usada com uma ou duas mãos. Era uma das preferidas pelos guerreiros medievais.

| Para 1 mão |             |                      | Para 2 mãos |                      |
|------------|-------------|----------------------|-------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d10  | Decisivo: 18-20 / x2 | 1d10        | Decisivo: 18-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d10  | Iniciativa: -6       | 2d6         | Iniciativa: -9       |
| White Wolf | dano: For+5 |                      | For+6       |                      |
| ÇURPS      | dano: BAL+2 | STmin: 12            | BAL+2       | STmin: 10            |
| Ópera      | g/a: +2/+2  | dano: D3             | g/a: +2/+2  | dano: D4             |

Peso: 4,0 a 6,0 Kg  
Preço: 25 a 35 gp  
Comprimento: 110 a 135 cm  
Dano: Corte



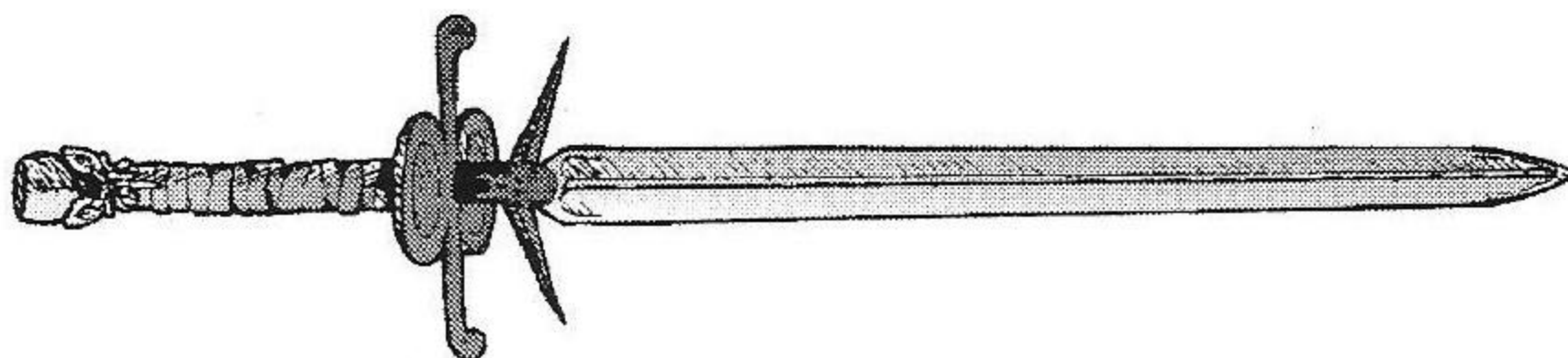


## Two-hand Sword (Espada de 2 mãos)

Espada dos cavaleiros das cruzadas. É a menina dos olhos de qualquer guerreiro. Seu enorme peso impede que pessoas com força mediana a usem.

|            |             |                      |
|------------|-------------|----------------------|
| D20        | dano: 3d6   | Decisivo: 19-20 / x3 |
| Daemon     | dano: 2d6   | Iniciativa: -9       |
| White Wolf | dano: For+6 |                      |
| GURPS      | dano: BAL+3 | STmin: 12            |
| Ópera      | g/a: +3/+2  | dano: D3+1           |

Peso: 5,0 a 7,0 Kg  
Preço: 80 a 100 gp  
Comprimento: 140 a 160 cm  
Dano: Corte

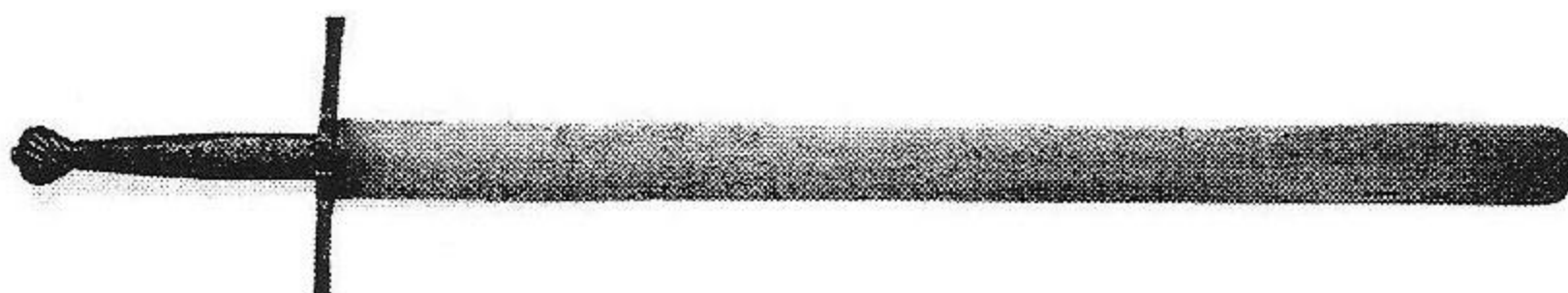


## Sword of Justice

Não se trata de uma arma de combate, mas de uma espada utilizada em execuções antes da invenção da guilhotina.

|            |             |                      |
|------------|-------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d10  | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d10  | Iniciativa: -10      |
| White Wolf | dano: For+5 |                      |
| GURPS      | dano: BAL+2 | STmin: 9             |
| Ópera      | g/a: +1/+2  | dano: D2+1           |

Peso: 2,7 a 3,5 Kg  
Preço: 30 a 40 gp  
Comprimento: 100 a 125 cm  
Dano: Corte

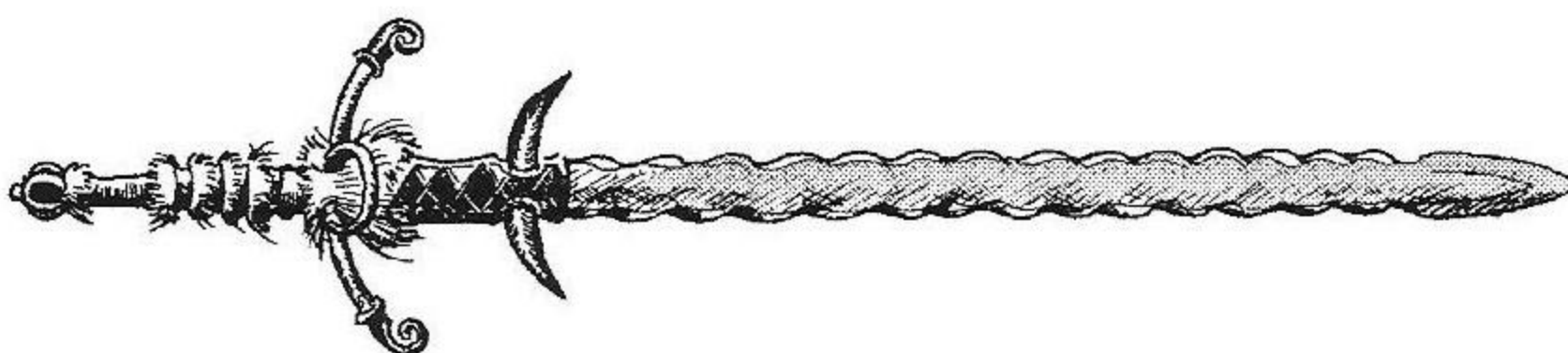


## Rondrakamm

Espada de grande porte, com lâmina repleta de ondulações. Estas ondulações permitem um maior dano em armaduras, especialmente as de couro. É usada com duas mãos.

|            |             |                      |
|------------|-------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d10  | Decisivo: 19-20 / x3 |
| Daemon     | dano: 2d6   | Iniciativa: -10      |
| White Wolf | dano: For+5 |                      |
| GURPS      | dano: BAL+3 | STmin: 11            |
| Ópera      | g/a: +3/+2  | dano: D3+1           |

Peso: 4,5 a 6,5 Kg  
Preço: 35 a 40 gp  
Comprimento: 140 a 175 cm  
Dano: Corte



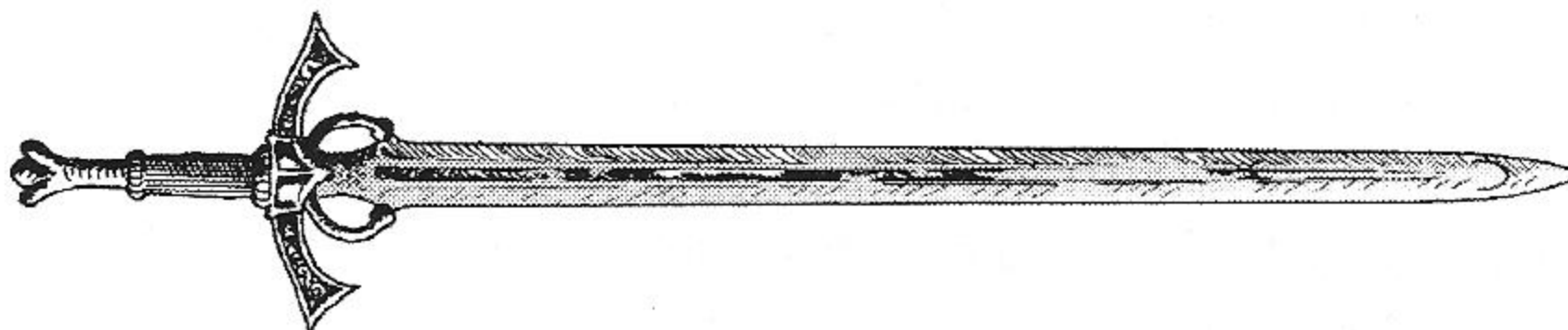


## Claymore

É uma arma escocesa. Suas dimensões são intermediárias entre uma espada longa e uma espada bastarda. Foi muito utilizada por escoceses contra os ingleses nos séculos XIII e XIV.

|            |             |                      |
|------------|-------------|----------------------|
| D20        | dano: 2d6   | Decisivo: 19-20 / x3 |
| Daemon     | dano: 2d6   | Iniciativa: -8       |
| White Wolf | dano: For+6 |                      |
| GURPS      | dano: BAL+2 | STmin: 12            |
| Ópera      | g/a: +2/+2  | dano: D3             |

Peso: 4,0 a 6,0 Kg  
Preço: 60 a 75 gp  
Comprimento: 110 a 135 cm  
Dano: Corte

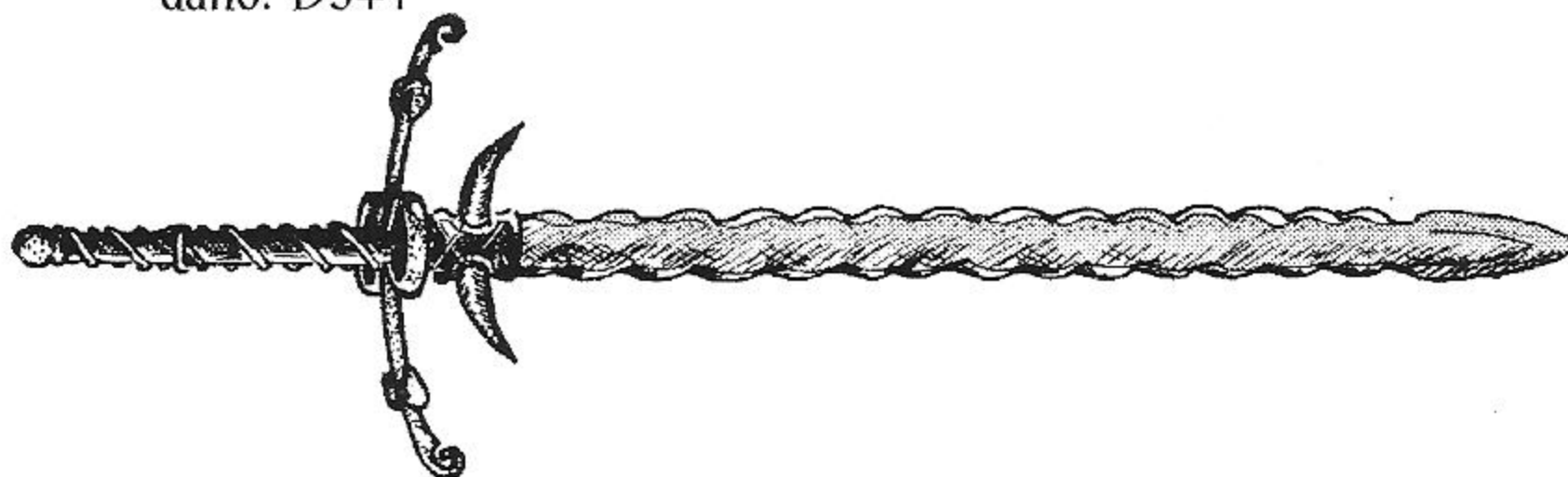


## Flamberge

Espada de grandes dimensões, com uma haste semelhante a de uma montante, mas com lâmina ondulada e dimensões menores.

|            |             |                      |
|------------|-------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d10  | Decisivo: 19-20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d10  | Iniciativa: -7       |
| White Wolf | dano: For+6 |                      |
| GURPS      | dano: BAL+3 | STmin: 9             |
| Ópera      | g/a: +2/+2  | dano: D3+1           |

Peso: 4,0 a 6,0 Kg  
Preço: 75 a 90 gp  
Comprimento: 125 a 140 cm  
Dano: Corte

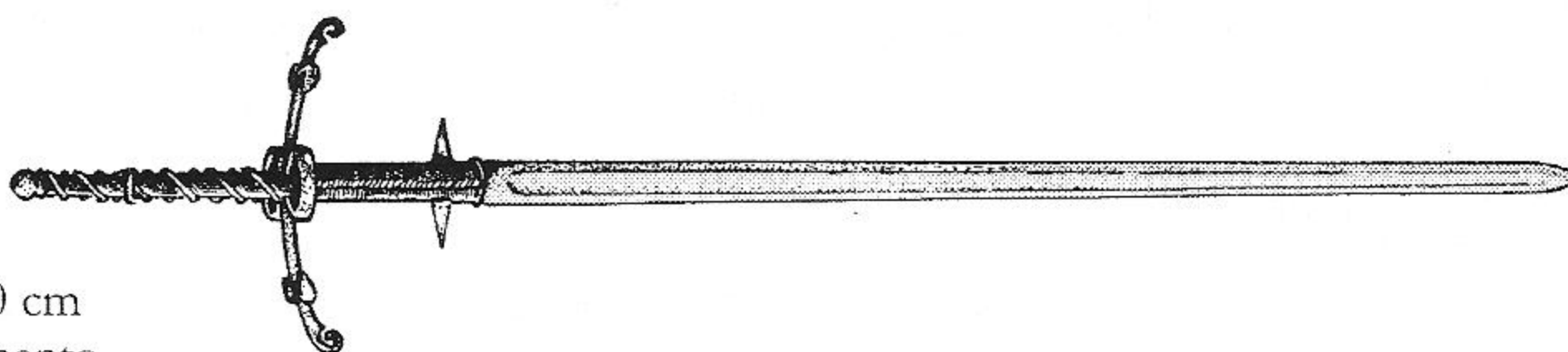


## Montante

Possui em haste entre a lâmina e o cabo para dar melhor equilíbrio. O combatente gira praticamente todo seu corpo para ganhar velocidade e só então golpeia, usando o peso.

|            |             |                      |
|------------|-------------|----------------------|
| D20        | dano: 2d8   | Decisivo: 19-20 / x3 |
| Daemon     | dano: 2d6+2 | Iniciativa: -10      |
| White Wolf | dano: For+7 |                      |
| GURPS      | dano: BAL+4 | STmin: 14            |
| Ópera      | g/a: +3/+2  | dano: D4             |

Peso: 7,0 a 10,0 Kg  
Preço: 80 a 100 gp  
Comprimento: 180 a 200 cm  
Dano: Corte / Esmagamento





# Machados

Definir um machado não foi tão complexo como de início parecia. Trata-se de uma arma de fácil memorização, pois é utilizada por carrascos e lenhadores em diversos filmes ambientados na Idade Média. É uma arma de cabo longo e lâmina curta, cujo método de dano é sempre o de corte. Excepcionalmente constam deste capítulo algumas armas que mesmo não sendo machados, muito se assemelham a estes nos golpes.

O golpe com um machado é sempre um movimento largo e aberto. A cabeça do machado descreve uma curva no ar. O atacante pode erguer o machado sobre sua cabeça e golpeando de cima para baixo, ou então aplicar um golpe lateral, trazendo a arma praticamente para trás de seu corpo e puxando de volta, sempre com força. Quando a arma é girada, tanto vertical quanto lateralmente, utiliza-se todo o corpo na manobra. Este movimento é o que GURPS define como Golpe de Balanço.

O machado tem duas partes: cabeça e cabo. O cabo é feito em madeira de alta resistência. Pode ser curvo ou reto, dependendo do modelo. A cabeça é feita em ferro fundido, freqüentemente despejado em uma forma, sendo a lâmina forjada em seguida. A parte anterior da cabeça não recebe este tipo de tratamento.

A fixação da cabeça ao cabo não é muito complexa. A parte anterior da cabeça (oposta à lâmina) possui um furo de modo a se encaixar o cabo. O cabo é então forçado dentro deste furo e a fixação é com base em força bruta.

Uma evolução desta técnica foi criar uma superfície reta tanto no furo quanto no cabo. Assim, deixava de existir a possibilidade do cabo girar dentro do furo. Também se tentou colocar rebites perpendiculares ao cabo na parte em que ele estava dentro do furo, perfurando-o. Assim, o cabo não poderia girar sem antes quebrar os rebites. Eles foram inicialmente de madeira, passando a metal em seguida.

Mesmo com estes cuidados, um machado pode quebrar. E como ele só quebra se for submetido a um esforço, isto acontecerá durante uma batalha. O dono do machado deve ter isto sempre em mente.

## D20

Os Machados são considerados todos considerados Armas Comuns - Corpo a Corpo (*Martial Weapons - Melee*), à exceção do Orknase, Machado Molok e do Machado Bárbaro que são Armas Exóticas - Corpo a Corpo (*Exotic Weapons - Melee*).

## Daemon

A Machadinha e o Machado de Arremesso devem ser tratados como arma de distância, não proporcionando qualquer possibilidade de defesa.

## White Wolf

Tratam-se de armas que se encaixam na perícia (*skill*) Armas Brancas (*Melee*). Alternativamente pode ser criada a perícia (*skill*) Machados (*Axes*).

## GURPS

Considere todas estas armas como Machado, para efeito de perícia de combate, à exceção de Machadinha e Machado de Arremesso que devem ser consideradas Arremesso de Machado.



## Machado de Mão

Machado construído para uso com uma só mão. Afiado, um golpe certo pode até matar uma pessoa. Seu cabo é feito em madeira resistente.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d6   | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d6   | Iniciativa: -6    |
| White Wolf | dano: For+2 |                   |
| GURPS      | dano: BAL+2 | STmin: 10         |
| Ópera      | g/a: +2/+2  | dano: D3          |

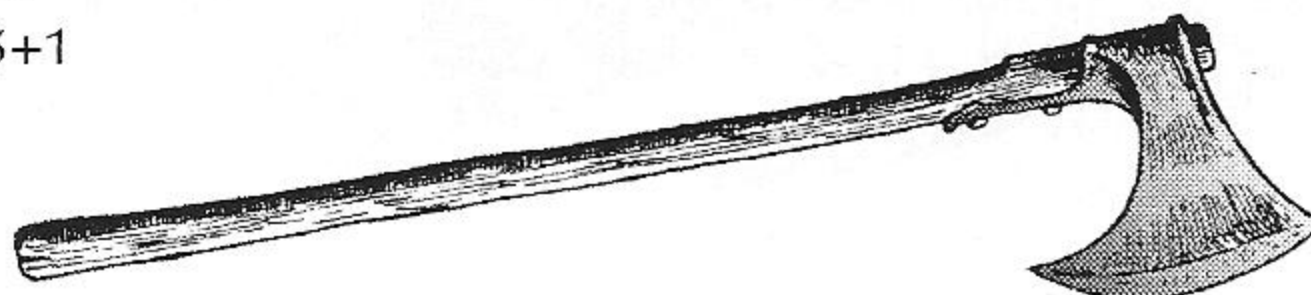


Peso: 2,0 a 3,0 kg  
Preço: 5 a 8 gp  
Comprimento: 40 a 60 cm  
Dano: Corte

## Machado de Lenhador

Originalmente, foi concebido para corte de árvores. Seu desenho confere uma melhor utilização se golpeado lateralmente, mas outras possibilidades são válidas. Costuma ser muito pesado.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d8   | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6+1 | Iniciativa: -8    |
| White Wolf | dano: For+4 |                   |
| GURPS      | dano: BAL+3 | STmin: 14         |
| Ópera      | g/a: +2/+2  | dano: D3+1        |

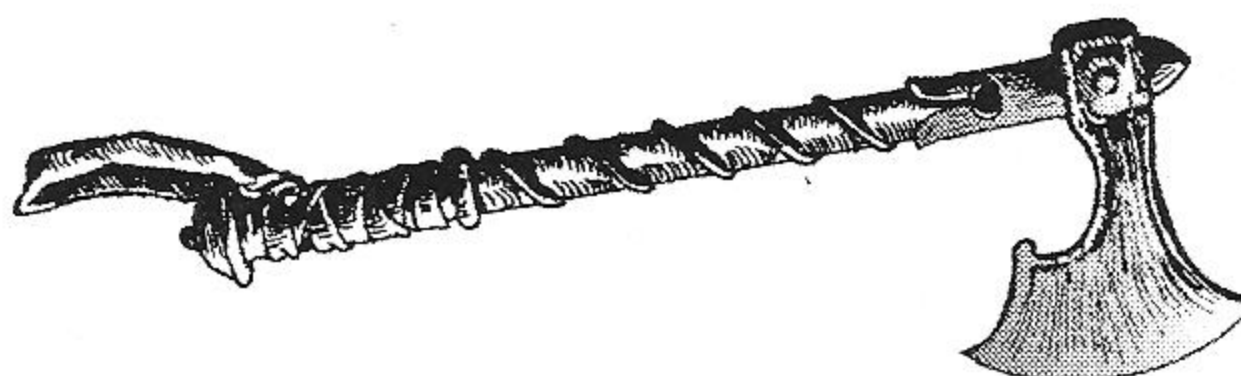


Peso: 4,0 a 5,0 kg  
Preço: 4 a 6 gp  
Comprimento: 50 a 80 cm  
Dano: Corte

## Orknase

É um exemplo muito bom de construção de um machado. Do lado oposto à lâmina, há uma pequena ponta. Sua função é a de balancear o machado, garantido maior precisão.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d8   | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d6+2 | Iniciativa: -6    |
| White Wolf | dano: For+4 |                   |
| GURPS      | dano: BAL+3 | STmin: 12         |
| Ópera      | g/a: +2/+2  | dano: D3+1        |



Peso: 3,0 a 4,0 Kg  
Preço: 4 a 6 gp  
Comprimento: 60 a 75 cm  
Dano: Corte

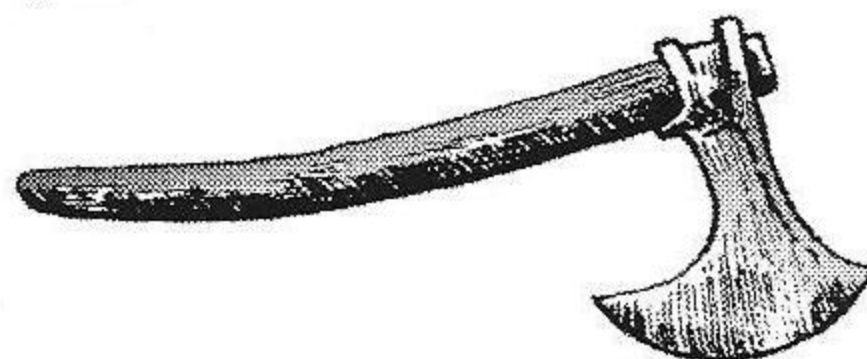


## Machadinha

Possui lâmina curva e dimensões reduzidas, o que permite ser utilizada como arma secundária de ataque. O arremesso tem bom alcance. Também pode ser utilizado como utensílio ou ferramenta.

|            |             |                         |                                |
|------------|-------------|-------------------------|--------------------------------|
| D20        | dano: 1d6   | Decisivo: 20 / x3       | Alcance: 3                     |
| Daemon     | dano: 1d3+2 | Iniciativa: -3          | Alcance: 20/30                 |
| White Wolf | dano: For+2 |                         |                                |
| GURPS      | dano: BAL   | STmin: 7 TR: 11 Prec: 1 | 1/2 dano: STx1,5 (máx: STx2,5) |
| Ópera      | r/m: +1/+2  | dano: D3 Alcance: 20m   | Ações: -                       |

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d6   | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d3+2 | Iniciativa: -4    |
| White Wolf | dano: For+2 |                   |
| GURPS      | dano: BAL   | STmin: 7          |
| Ópera      | g/a: +1/+1  | dano: D2          |



Peso: 750g a 1,2Kg

Preço: 5 a 7 gp

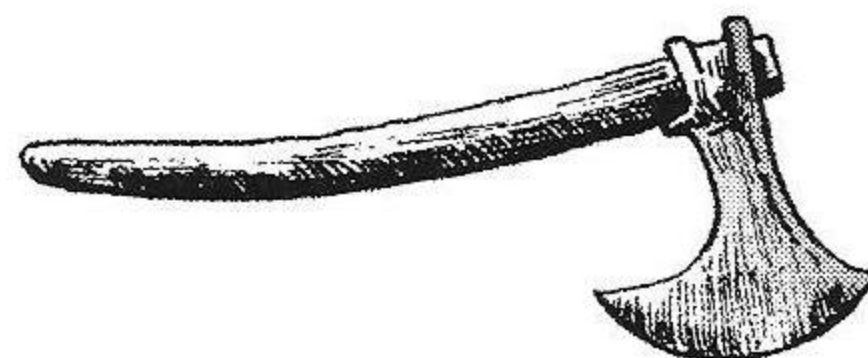
Comprimento: 30 a 45 cm

Dano: Corte

## Machado de Arremesso

Não é um item comum. Seu peso é balanceado para arremesso. Usada para combate a curta distância, leva desvantagem contra equivalentes de mesmo peso.

|            |             |                            |                           |
|------------|-------------|----------------------------|---------------------------|
| D20        | dano: 1d6   | Decisivo: 20 / x3          | Alcance: 3                |
| Daemon     | dano: 1d3+2 | Iniciativa: -4             | Alcance: 10/30            |
| White Wolf | dano: For+2 |                            |                           |
| GURPS      | dano: BAL+2 | (STmin: 10) TR: 10 Prec: 2 | 1/2dano: ST (máx: STx1,5) |
| Ópera      | r/m: +1/+2  | dano: D3 Alcance: 20m      | Ações: -                  |



Peso: 2,0 a 3,0 kg

Preço: 7 a 10 gp

Comprimento: 35 a 55 cm

Dano: Corte

## Machado de Ponta

Em geral, esta arma é feita em pedra. É encontrada entre indígenas de toda América. A ponta em si não tem função primária de golpe, mas eventualmente pode ser utilizada.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d6   | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6   | Iniciativa: -5    |
| White Wolf | dano: For+2 |                   |
| GURPS      | dano: BAL   | STmin: 8          |
| Ópera      | g/a: +1/+1  | dano: D3          |



Peso: 1,2 a 1,5 Kg

Preço: 20 a 25 sp

Comprimento: 40 a 50 cm

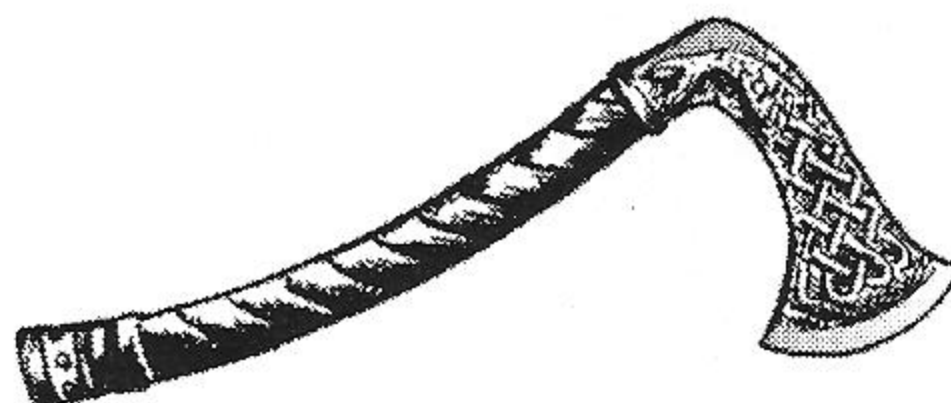
Dano: Corte



## Machado-Navalha

Extremamente afiado, o uso descuidado pode causar grande dano a quem o segurar sem a devida precaução. Seu pequeno peso dificulta um dano maior em oponentes de maior porte.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d8   | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d6+2 | Iniciativa: -6    |
| White Wolf | dano: For+3 |                   |
| GURPS      | dano: BAL+2 | STmin: 10         |
| Ópera      | g/a: +2/+2  | dano: D3+1        |

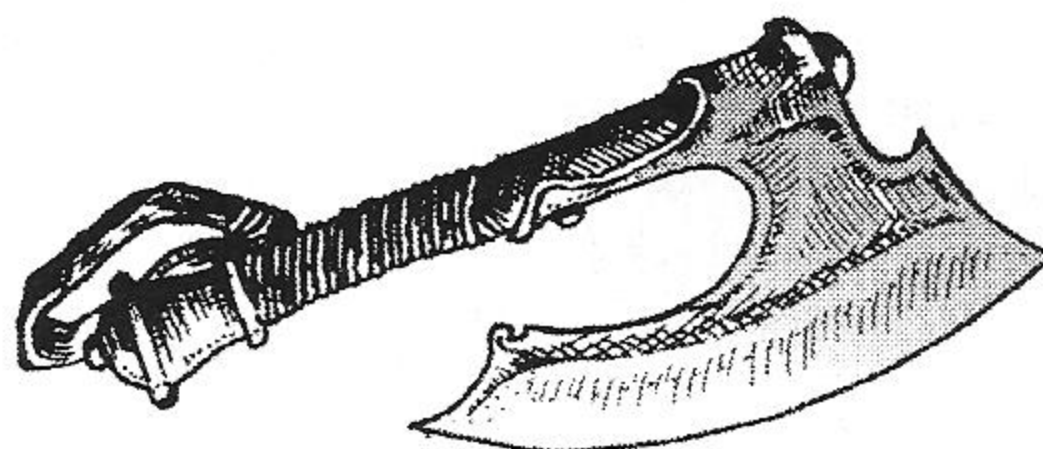


Peso: 2,5 a 3,5 kg  
Preço: 4 a 5 gp  
Comprimento: 40 a 60 cm  
Dano: Corte

## Machado Sinuoso

A lâmina deste machado é curva. Muitos modelos também são assim, mas a curvatura deste é calculada de forma a permitir uma boa recuperação do golpe. Seu desenho permite que a caça seja presa na parte de baixo da lâmina e arrastada.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d8   | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d6+2 | Iniciativa: -6    |
| White Wolf | dano: For+2 |                   |
| GURPS      | dano: BAL+4 | STmin: 10         |
| Ópera      | g/a: +2/+2  | dano: D3+1        |



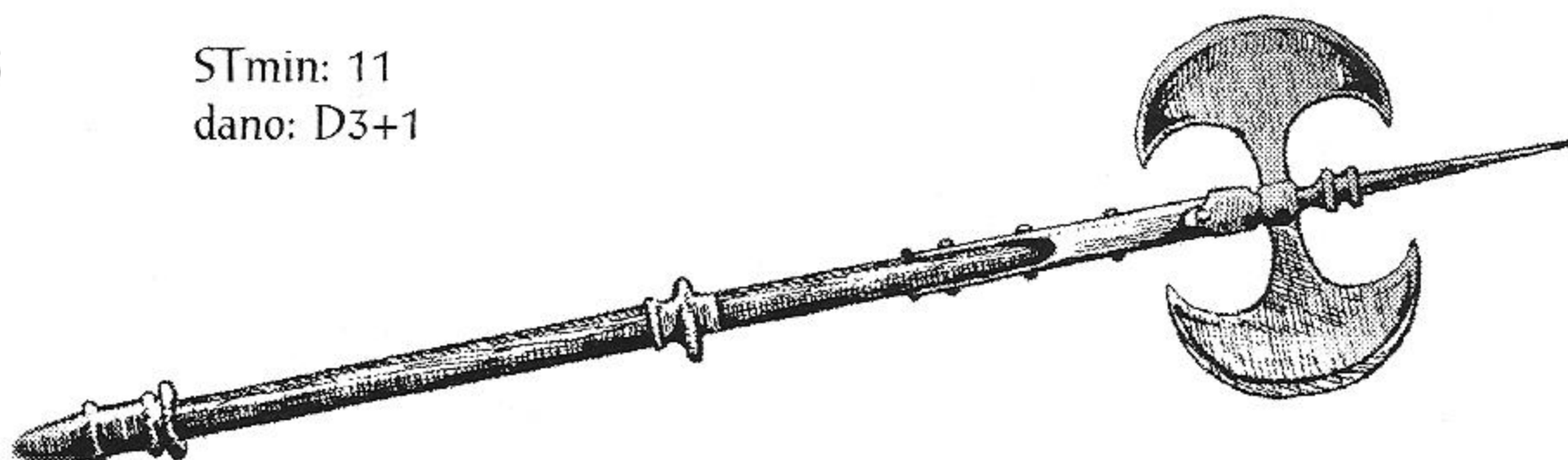
Peso: 2,0 a 3,5 Kg  
Preço: 4 a 6 gp  
Comprimento: 40 a 60 cm  
Dano: Corte

## Machado Militar

Possui lâmina levemente recurvada. O peso concentrado na ponta garante um bom estrago se usado em movimentos largos.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d8   | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d6+3 | Iniciativa: -7    |
| White Wolf | dano: For+3 |                   |
| GURPS      | dano: BAL+3 | STmin: 11         |
| Ópera      | g/a: +3/+3  | dano: D3+1        |

Peso: 2,5 a 3,5 Kg  
Preço: 8 a 10 gp  
Comprimento: 45 a 60 cm  
Dano: Corte

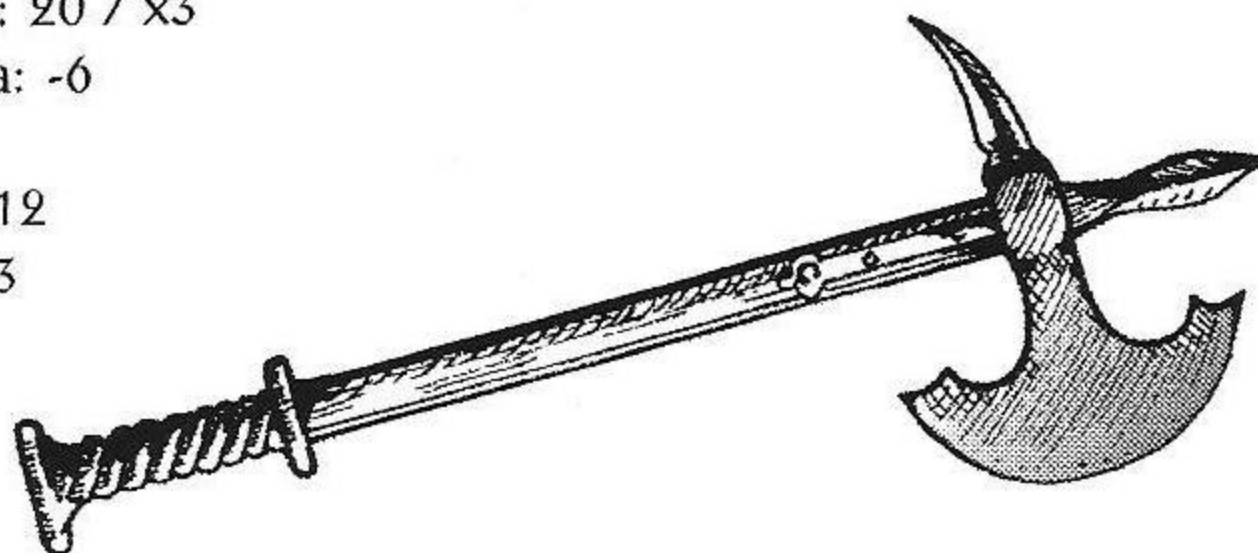




## Machado de Batalha Curvo

Possui lâmina recurvada, o que permite um melhor golpe em oponentes pequenos. Tem cabo mais comprido que a versão de mão e a cabeça também é mais pesada.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d8   | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d6+3 | Iniciativa: -6    |
| White Wolf | dano: For+3 |                   |
| GURPS      | dano: BAL+3 | STmin: 12         |
| Ópera      | g/a: +2/+2  | dano: D3          |

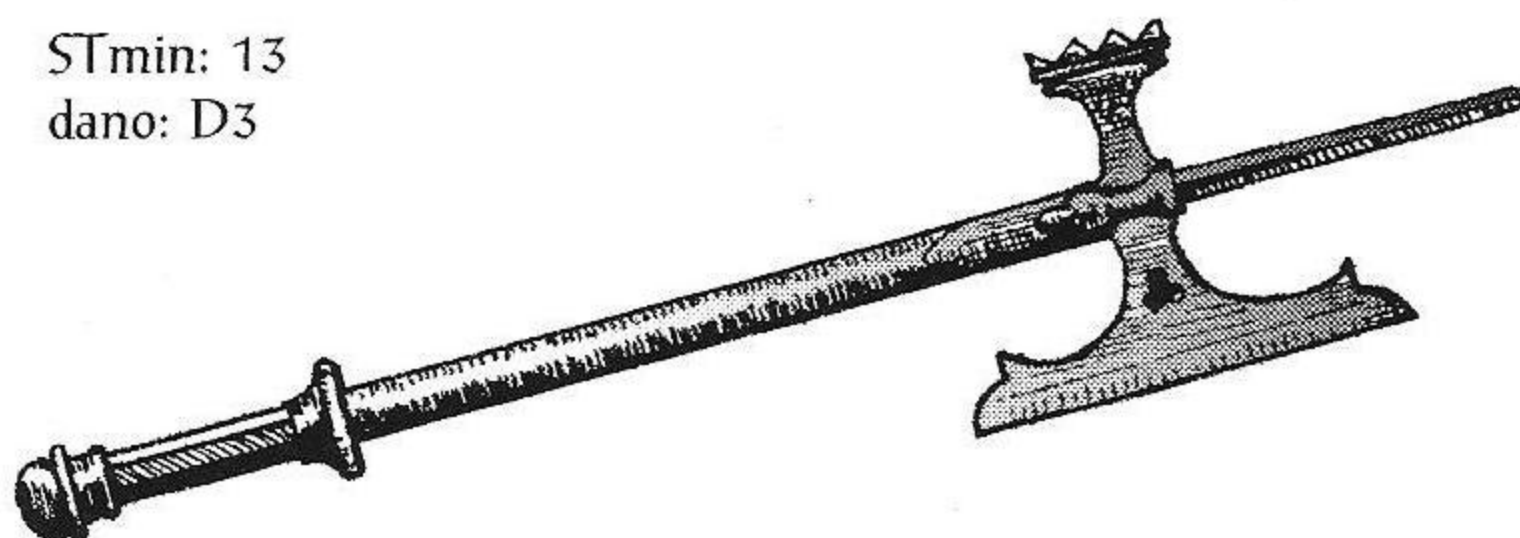


Peso: 3,0 a 4,0 Kg  
 Preço: 10 a 12 gp  
 Comprimento: 50 a 70 cm  
 Dano: Corte

## Machado de Batalha Reto

Possui lâmina reta, o que permite um melhor golpe em oponentes grandes. Tem cabo tão comprido quanto a versão curva, mas a cabeça é ainda mais pesada.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d8+1 | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d6+3 | Iniciativa: -6    |
| White Wolf | dano: For+4 |                   |
| GURPS      | dano: BAL+3 | STmin: 13         |
| Ópera      | g/a: +2/+2  | dano: D3          |



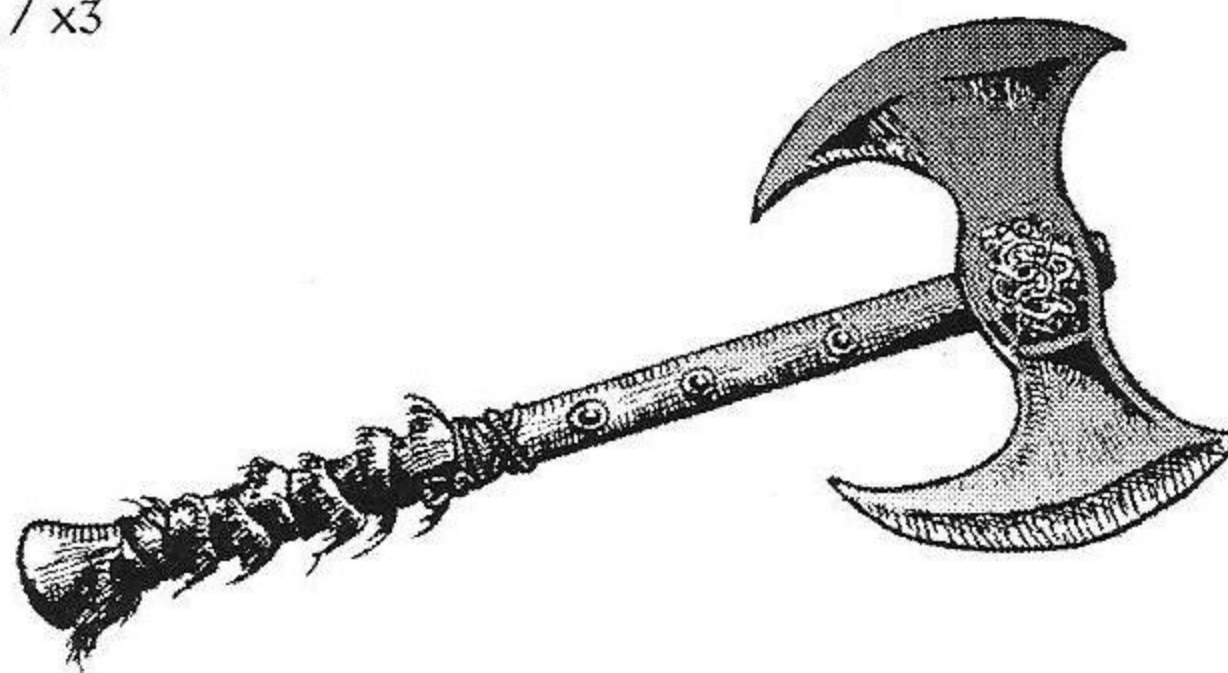
Peso: 3,5 a 4,5 Kg  
 Preço: 10 a 12 gp  
 Comprimento: 50 a 70 cm  
 Dano: Corte

## Machado Bárbaro

Freqüentemente utilizada em arenas de combate, essa arma costumava levar o público ao delírio quando empunhada pelo lutador.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d8   | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d10  | Iniciativa: -6    |
| White Wolf | dano: For+4 |                   |
| GURPS      | dano: BAL+4 | STmin: 14         |
| Ópera      | g/a: +2/+2  | dano: D2+1        |

Peso: 3,0 a 5,0 Kg  
 Preço: 6 a 9 gp  
 Comprimento: 50 a 70 cm  
 Dano: Corte



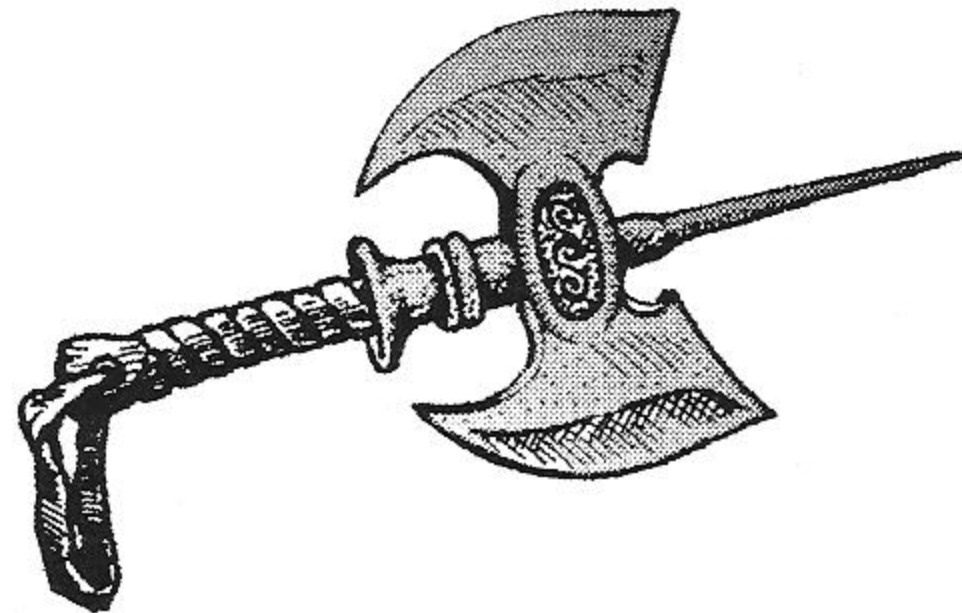


## Thorwaler

Tem a lâmina com pescoço. Isto garante que um golpe mais forte fará com que a carne do oponente se feche sobre a lâmina, de modo semelhante a uma flecha.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d10  | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d10  | Iniciativa: -6    |
| White Wolf | dano: For+4 |                   |
| GURPS      | dano: BAL+4 | STmin: 10         |
| Ópera      | g/a: +1/+1  | dano: D2+1        |

Peso: 4,0 a 4,5 Kg  
Preço: 10 a 15 gp  
Comprimento: 120 a 150 cm  
Dano: Corte

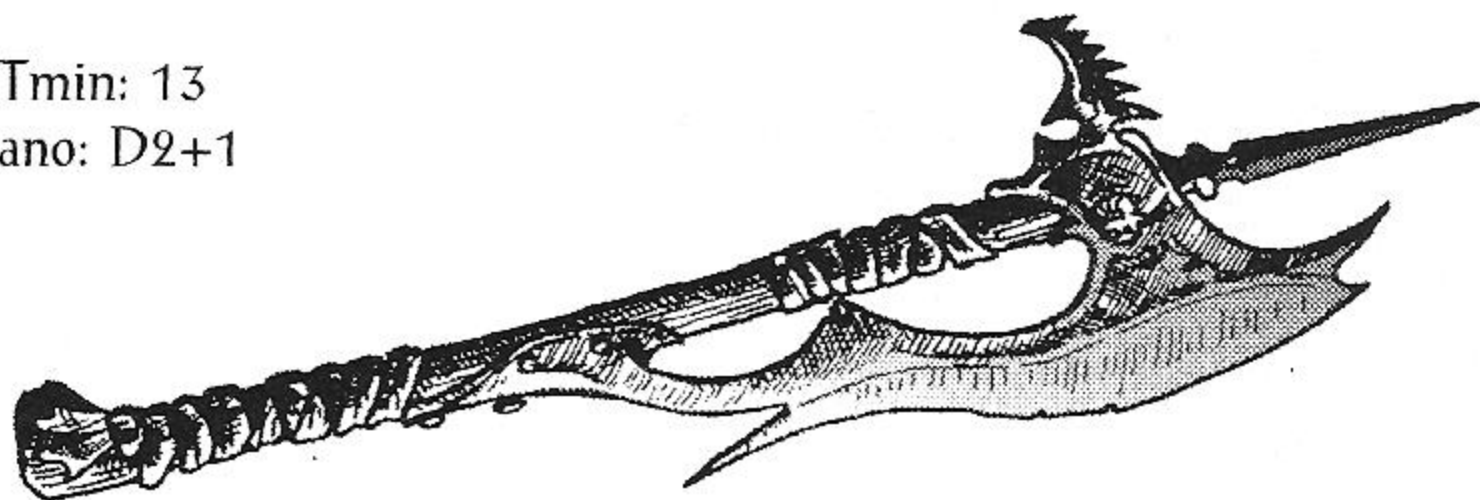


## Machado Molok

A cabeça de um Machado Molok é mais comprida que a dos demais machados. Com isto, o corte não será profundo, mas extenso, causando grande dor.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: d8+1  | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d10  | Iniciativa: -7    |
| White Wolf | dano: For+4 |                   |
| GURPS      | dano: BAL+3 | STmin: 13         |
| Ópera      | g/a: +2/+2  | dano: D2+1        |

Peso: 3,5 a 4,5 Kg  
Preço: 10 a 15 gp  
Comprimento: 60 a 80 cm  
Dano: Corte

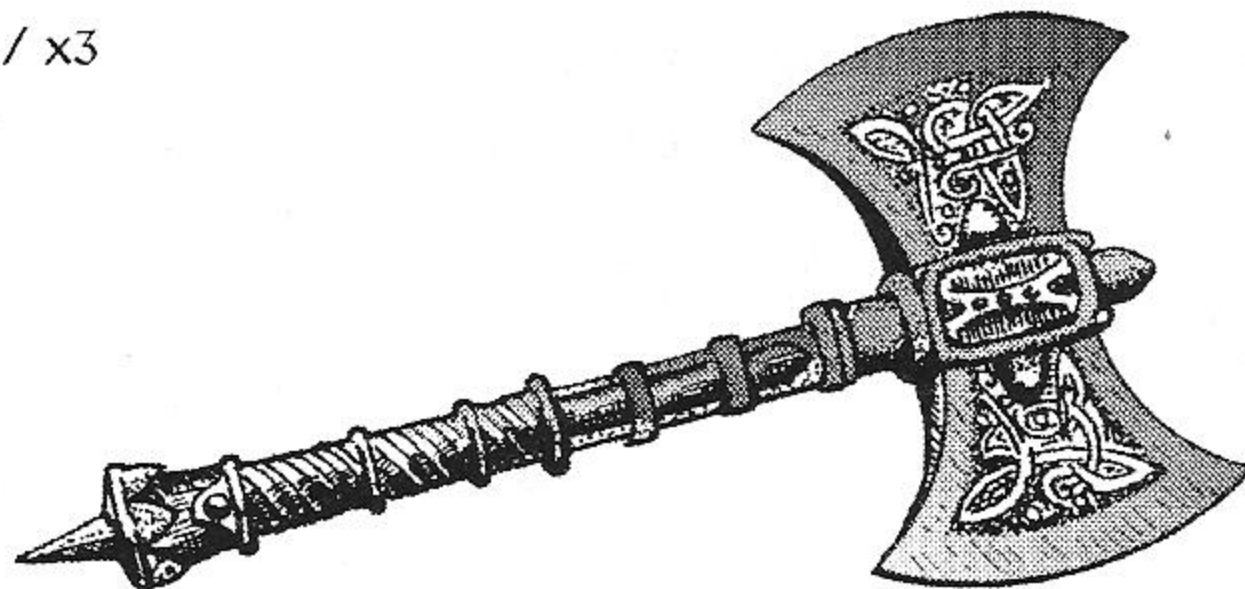


## Stonecutter

Tem este nome pois freqüentemente danifica o que está atrás do oponente, após atravessá-lo. Tem o eventual inconveniente de, ao se errar um golpe, ter-se a arma presa em uma parede ou árvore.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d10  | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d10  | Iniciativa: -6    |
| White Wolf | dano: For+4 |                   |
| GURPS      | dano: BAL+4 | STmin: 10         |
| Ópera      | g/a: +2/+2  | dano: D2+1        |

Peso: 4,0 a 5,5 Kg  
Preço: 5 a 8 gp  
Comprimento: 140 a 160 cm  
Dano: Corte





# Chicotes

De todas as categorias apresentadas neste livro, nenhuma tem a história do chicote. Pode-se encontrar em outros capítulos um ou outro exemplo de utensílios domésticos ou de viagem que foram promovidos a armas com o tempo. Mas não se pode dizer isso de nenhum capítulo inteiro, à exceção deste.

O chicote é um instrumento de punição. O uso mais difundido sempre foi o de castigar escravos subversivos. Naturalmente, outros tipos de punição foram sendo criados para o chicote ao longo dos tempos.

Porém, em algumas situações, o chicote era a única arma disponível por um feitor durante uma revolta de escravos. As lendas foram sendo contadas e o chicote foi atravessando a História até ser consagrado no cinema.

O chicote básico é uma longa tira de couro resistente e flexível. As variantes ficam por conta de finas tiras de couro entrelaçadas. Correntes, folhas de bambu e cascas de árvore também podem dar bons chicotes. O cuidado principal fica por conta do tratamento do material que precisa ter características adequadas. A ponta pode conter algum objeto metálico para conferir maior eficiência ao conjunto.

A utilização é basicamente um movimento aberto de forma a dar velocidade à ponta do chicote. O atacante deve estar afastado de seu alvo, ou então não poderá atingi-lo. Se o adversário conseguir encurtar a distância, o atacante terá sérios problemas.

Outra dificuldade fica por conta do dano efetivamente causado por um chicote. É objeto criado para punir escravos que precisavam ficar vivos após o castigo. Se o feitor desejasse matar o escravo poderia enforcá-lo ou usar qualquer arma tradicional. Efetivamente, o golpe de chicote causa grande dor, mas pequeno dano.

Com estas duas características juntas, necessidade de distância e pequeno dano, o chicote se torna uma arma pouco efetiva. É plenamente possível alguém decidir avançar, sofrer um golpe do chicote, mas com isso conseguir chegar bem perto do dono da arma.

## D20

Considere todos os chicotes existentes nesse capítulo como Armas Exóticas - Longa Distância (*Exotic Weapons - Ranged*).

## Daemon

São todas armas diferentes entre si. Devem ser tratadas individualmente, mas a semelhança deve ser levada em conta na forma bonificações para armas assemelhadas.

## White Wolf

Tratam-se de armas que se encaixam de forma aproximada na perícia (*skill*) Armas Brancas (*Melee*). Uma opção mais realística seria criar uma perícia (*skill*) específica denominada Chicotes (*Whips*) para estas armas.

## GURPS

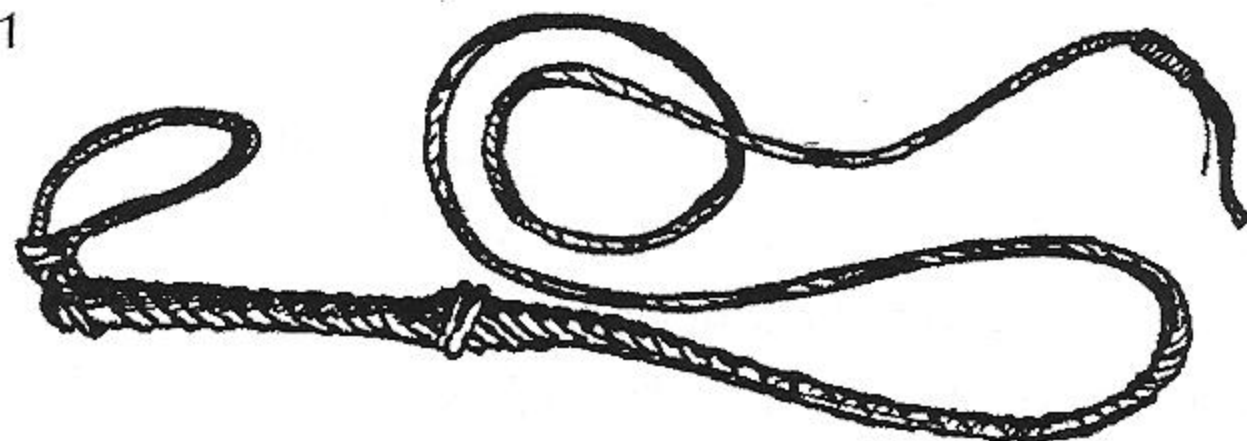
Considere todas estas armas como Chicote, para efeito de perícia de combate.



## Chicote

Tradicional instrumento de punição corporal de escravos, o chicote foi immortalizado como arma nas telas de cinema. Este é o modelo mais básico, feito todo em couro curtido.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d2   | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d3   | Iniciativa: -9    |
| White Wolf | dano: 2     |                   |
| GURPS      | dano: BAL-2 | máx: 1D+1         |
| Ópera      | g/a: +2/+1  | dano: D2-1        |

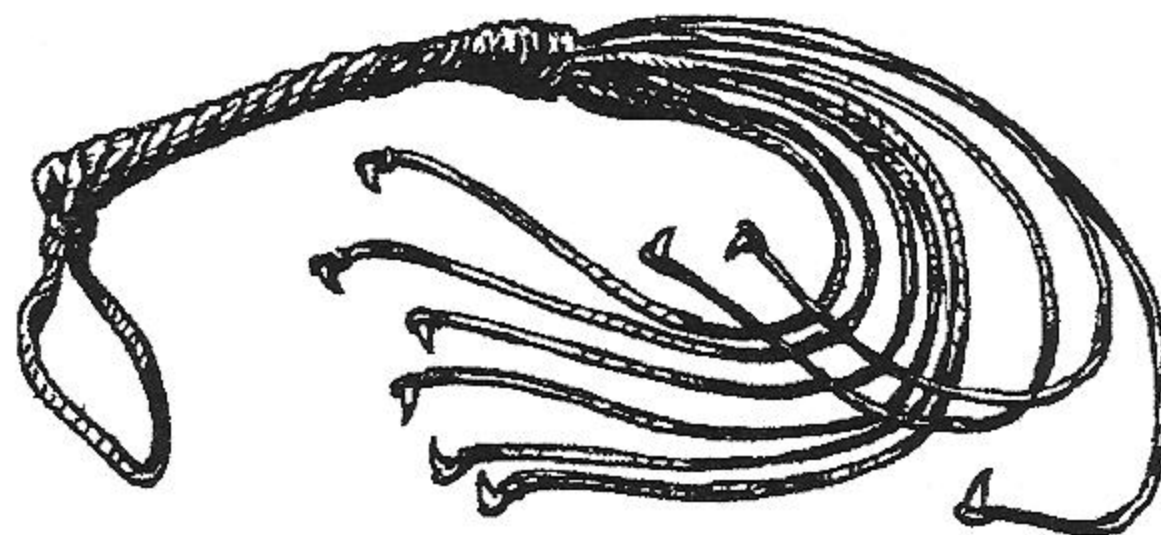


Peso: 400 a 800 g  
Preço: 4 a 5 sp  
Comprimento: 2,5 a 3,0 m  
Dano: Corte

## Gato de Nove Caudas

Como o nome já diz, tem nove tiras de couro individuais. Todas são presas conjuntamente ao cabo. Exige algum cuidado no uso para que seu dono não se machuque.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d3   | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d3   | Iniciativa: -7    |
| White Wolf | dano: 2     |                   |
| GURPS      | dano: BAL-2 | STmin: 9          |
| Ópera      | g/a: +2/+1  | dano: 1           |

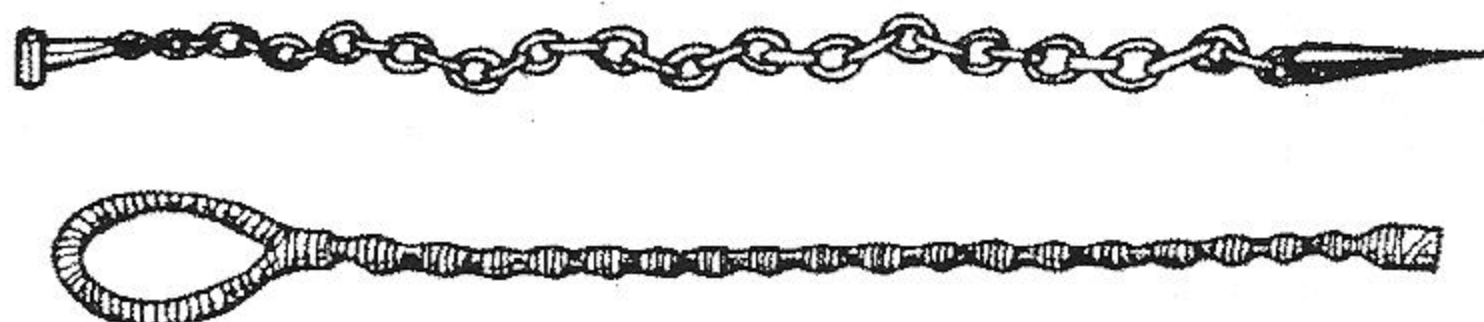


Peso: 1,2 Kg a 2,0 Kg  
Preço: 5 a 8 sp  
Comprimento: 1,0m a 1,4 m  
Dano: Corte

## Maquarri

Sua origem não foi precisamente apontada. Sabe-se apenas que provém do sudeste asiático, possivelmente da Índia.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d2   | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d3   | Iniciativa: -6    |
| White Wolf | dano: 2     |                   |
| GURPS      | dano: BAL-2 | STmin: 8          |
| Ópera      | g/a: +2/+1  | dano: 1           |



Peso: 1,5 Kg a 2,5 Kg  
Preço: 10 a 12 sp  
Comprimento: 1,5 m a 2,0 m  
Dano: Corte



# Manguais

O manguai 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 manguai das demais armas é a corrente. A ponta e o cabo ficam ligados por uma parte móvel. Isto eleva consideravelmente o alcance e o impacto da arma.

A construção de um manguai é simples. O cabo deve ter uma boa pegada. Não necessita da resistência de machados e martelos, pois o cabo não absorverá 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 ou um outro formato qualquer; (existem modelos em madeira e até alguns com mais de uma ponta que naturalmente serão mais leves).

Apesar de ser de construção simples, o manguai não é uma arma facilmente encontrada. A maioria dos exemplares encontrados estava nas Ilhas Britânicas e na Europa Central. Existem também relatos de usos no Oriente Próximo, Índia e China.

Isso se deve, provavelmente à dificuldade de se usar um manguai, o que levava os exércitos a escolher armas mais simples. Por ter uma ponta móvel, um usuário inexperiente pode se machucar, às vezes com alguma seriedade, durante os treinos com um manguai.

O golpe de manguai 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 manguai 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 manguai, o que não danifica o manguai, mas o inutiliza até que a corrente seja desenrolada, deixando o usuário do manguai vulnerável por preciosos segundos.

## D20

Os manguais são todos classificados como Arma Comum - Corpo a Corpo (*Martial Weapon - Melee*).

## Daemon

Os Manguais, por serem armas sem cabo, apresentam pouca possibilidade de defesa. Aplique uma penalidade de 20% às tentativas de defesa com um Manguai de qualquer tipo.

## White Wolf

Tratam-se de armas que se encaixam na perícia (*skill*) Armas Brancas (*Melee*).

## GURPS

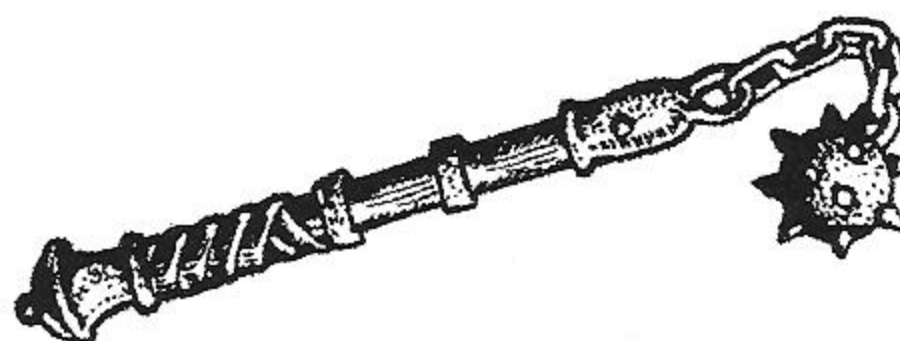
Considere todas estas armas como Manguai, para efeito de perícia de combate.



## Mangual

Este é o mais básico dos modelos. Relativamente leve, ele é preferencialmente usado pela cavalaria em ataques à infantaria.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d8   | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6+1 | Iniciativa: -6    |
| White Wolf | dano: For+1 |                   |
| GURPS      | dano: BAL+2 | STmin: 8          |
| Ópera      | g/a: +2/+1  | dano: D3          |

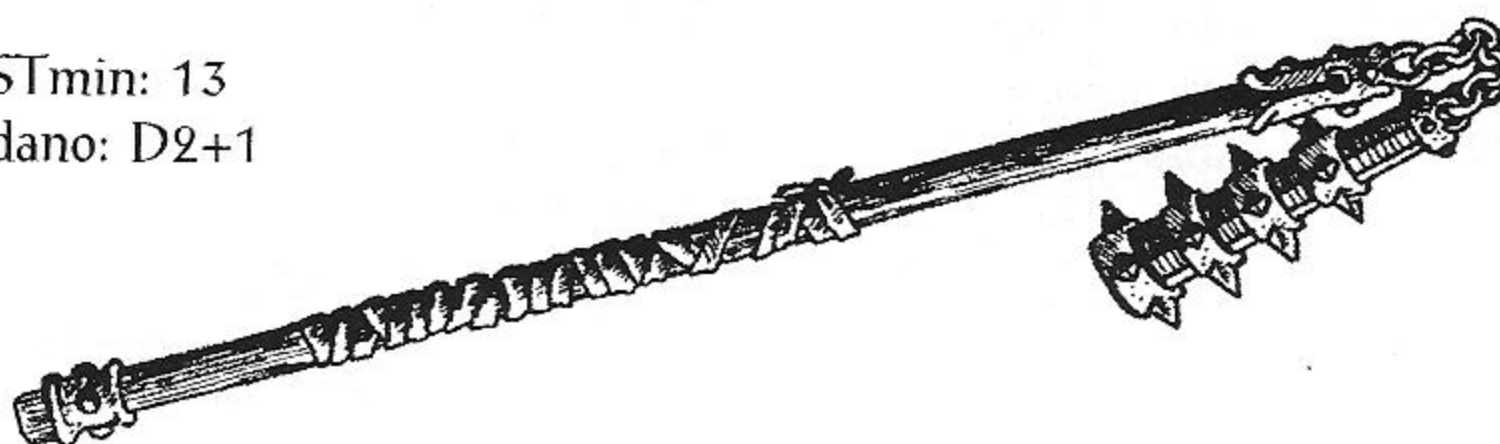


Peso: 2,0 a 3,0 Kg  
Preço: 6 a 9 gp  
Comprimento: 50 a 70 cm (esticado)  
Dano: Esmagamento

## Mangual de Guerra

Este é um modelo mais pesado. É utilizado praticamente apenas no chão, pois seu peso pode derrubar um cavaleiro que o empunhar.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d10  | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d10  | Iniciativa: -6    |
| White Wolf | dano: For+5 |                   |
| GURPS      | dano: BAL+4 | STmin: 13         |
| Ópera      | g/a: +3/+1  | dano: D2+1        |

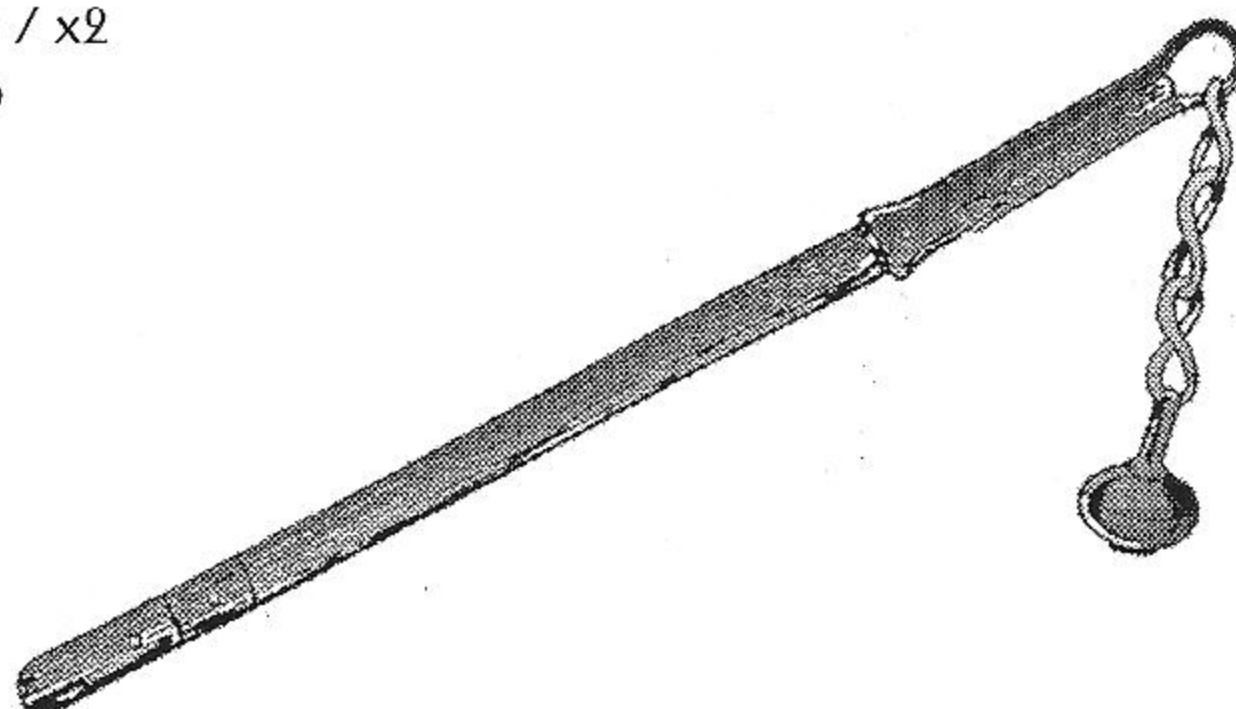


Peso: 4,0 a 5,0 Kg  
Preço: 12 a 15 gp  
Comprimento: 75 a 100 cm (esticado)  
Dano: Esmagamento

## Mangual Metálico

Tem uma cabeça mais leve, porém afiada em sua linha central e um tanto cortante. Não é muito eficiente, sendo preferida apenas por exigir menor força física que a versão militar.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d8   | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6+1 | Iniciativa: -6    |
| White Wolf | dano: For+3 |                   |
| GURPS      | dano: BAL+3 | STmin: 11         |
| Ópera      | g/a: +3/+1  | dano: D3          |



Peso: 3,0 a 4,0 Kg  
Preço: 7 a 10 gp  
Comprimento: 60 a 80 cm (esticado)  
Dano: Corte / Esmagamento

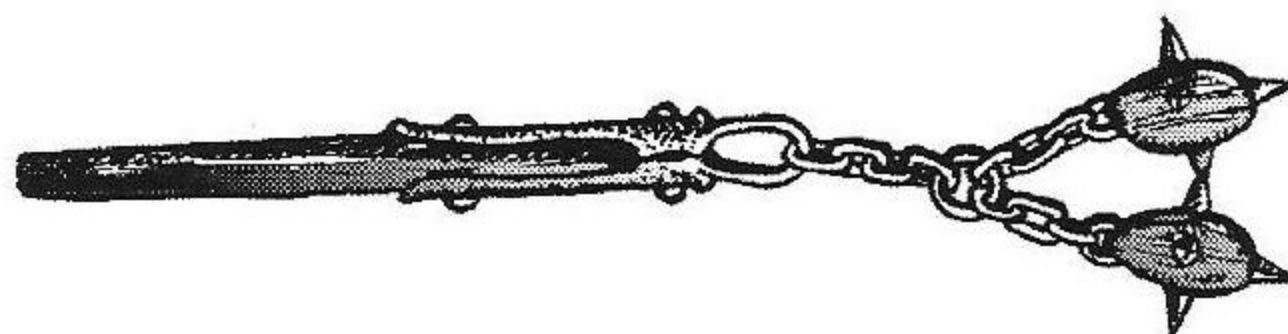


## Mangual Duplo

Apresenta duas bolas presas por correntes, ao invés de uma. São bolas mais leves que causam, cada uma, menos dano, mas em geral aumentam a probabilidade de acerto.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d8   | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6+1 | Iniciativa: -7    |
| White Wolf | dano: For+3 |                   |
| GURPS      | dano: BAL+3 | STmin: 11         |
| Ópera      | g/a: +2/+1  | dano: D2+1        |

Peso: 3,0 a 4,5 Kg  
Preço: 7 a 10 gp  
Comprimento: 60 a 80 cm (esticado)  
Dano: Esmagamento

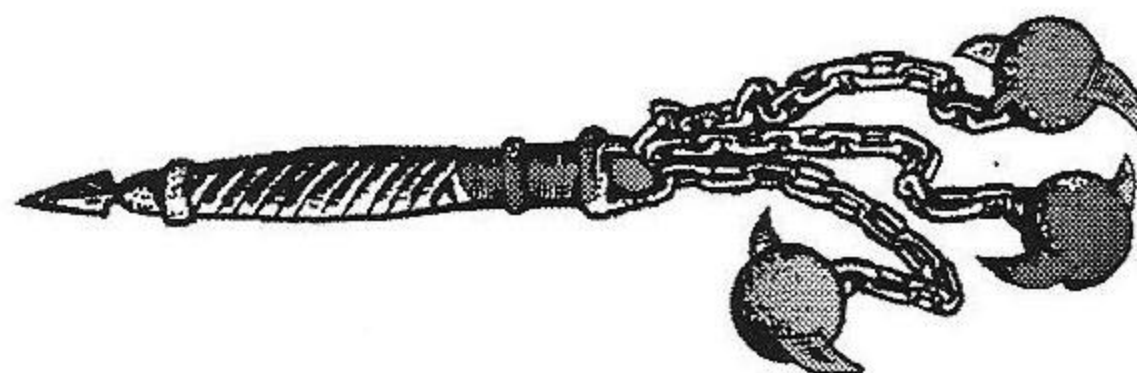


## Mangual Triplo

Variante com três bolas metálicas. Foi a maior quantidade de bolas que os armeiros medievais conseguiram montar sem comprometer a estabilidade da arma. Alguns dizem que três bolas já não são eficientes. Suas vítimas discordam.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d8   | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6+2 | Iniciativa: -8    |
| White Wolf | dano: For+4 |                   |
| GURPS      | dano: BAL+4 | STmin: 12         |
| Ópera      | g/a: +2/+1  | dano: D2+1        |

Peso: 3,5 a 5,0 Kg  
Preço: 9 a 12 gp  
Comprimento: 50 a 70 cm (esticado)  
Dano: Esmagamento

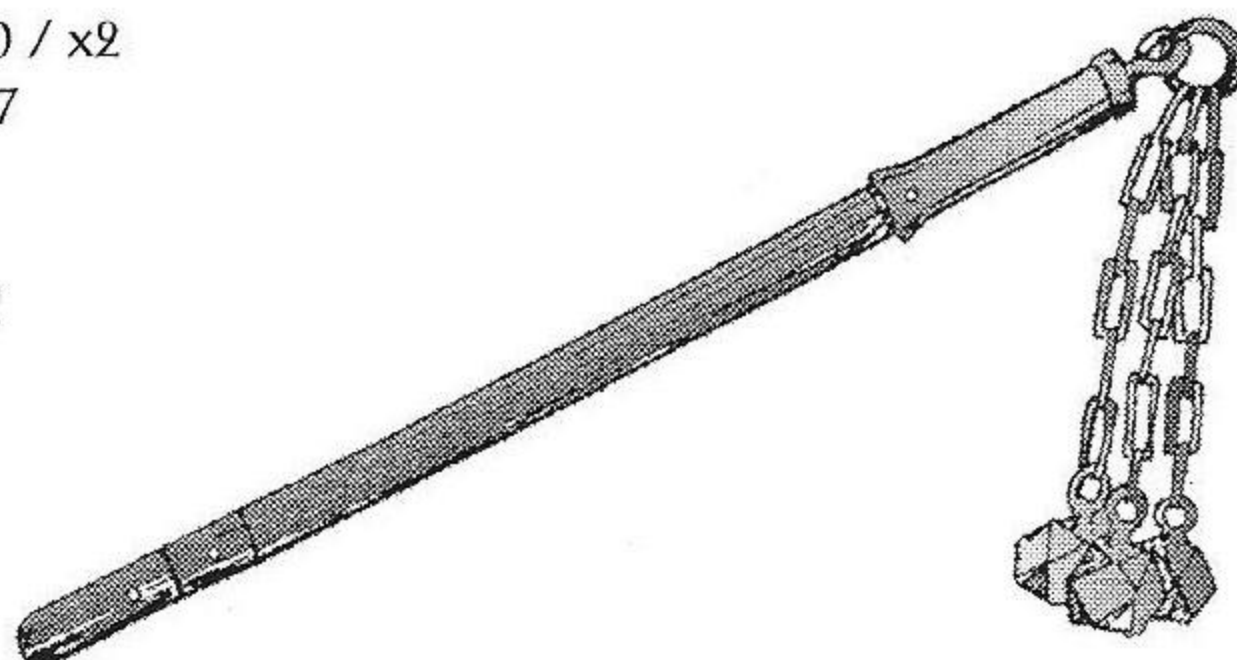


## Mangual Militar

Mangual de várias partes, utiliza como cabeças peças com arestas em lugar de bolas. A fixação das correntes ao cabo é das melhores.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d10  | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6+2 | Iniciativa: -7    |
| White Wolf | dano: For+2 |                   |
| GURPS      | dano: BAL+2 | STmin: 13         |
| Ópera      | g/a: +3/+1  | dano: D2+1        |

Peso: 4,0 a 5,0 Kg  
Preço: 10 a 13 gp  
Comprimento: 75 a 100 cm  
Dano: Esmagamento



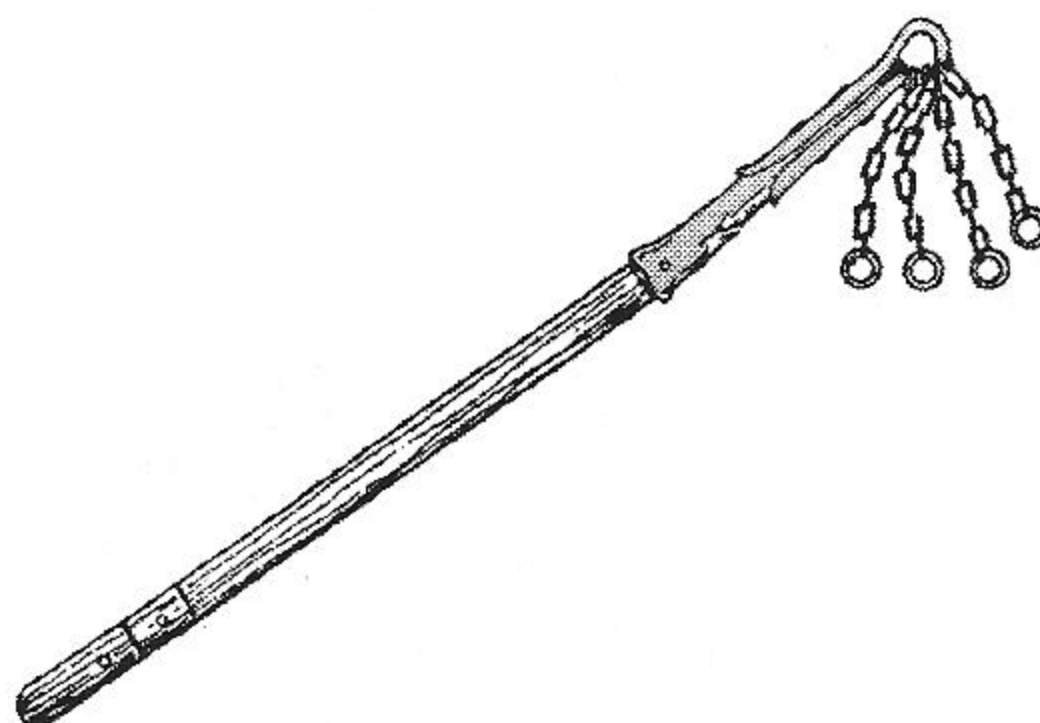


## Mangual de Corrente

Esta arma é um meio-termo entre mangual e açoite. Os anéis metálicos, relativamente leves, fazem grande dano em conjunto. O ponto negativo é a possibilidade de um deles enganchar no inimigo.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d8   | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6   | Iniciativa: -7    |
| White Wolf | dano: For+2 |                   |
| GURPS      | dano: BAL+2 | STmin: 8          |
| Ópera      | g/a: +2/+1  | dano: D3          |

Peso: 2,5 a 4,0 Kg  
Preço: 8 a 10 gp  
Comprimento: 45 a 65 cm (esticado)  
Dano: Esmagamento

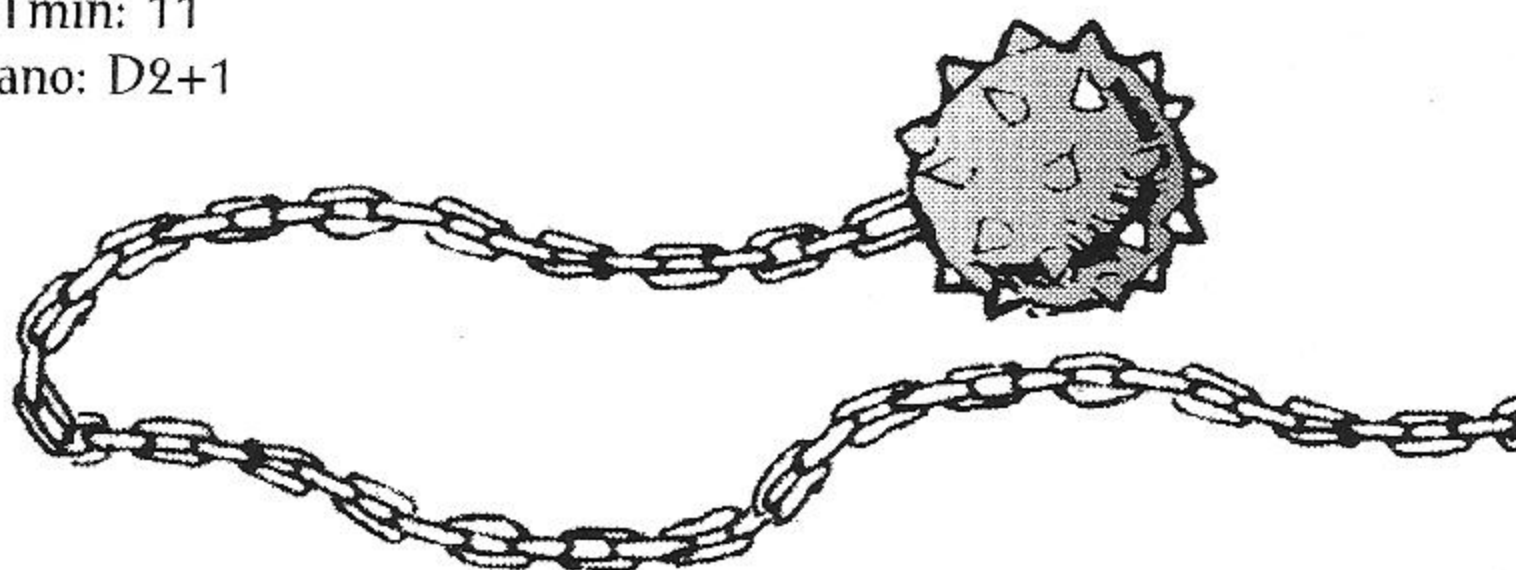


## Corrente com Bola

É exatamente o que o nome diz: uma corrente com uma pesada bola de ferro na ponta. Basta girar a corrente e atingir o inimigo.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d8   | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d10  | Iniciativa: -8    |
| White Wolf | dano: For+4 |                   |
| GURPS      | dano: BAL+2 | STmin: 11         |
| Ópera      | g/a: +3/+1  | dano: D2+1        |

Peso: 4,0 a 5,0 Kg  
Preço: 20 a 25 gp  
Comprimento: 1,3 a 1,8 m (esticado)  
Dano: Esmagamento

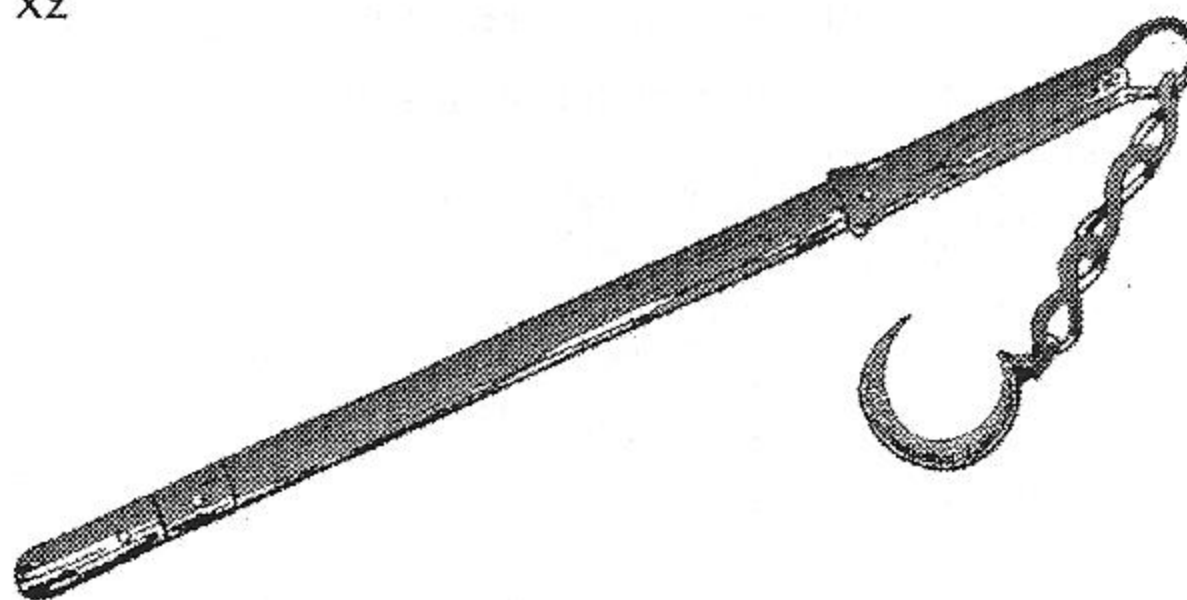


## Mangual de Gancho

Variante de mangual que utiliza um gancho como cabeça. Por ser uma peça rígida e relativamente pesada, esta cabeça não é muito efetiva, salvo para abrir armaduras.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d6   | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6+1 | Iniciativa: -6    |
| White Wolf | dano: For+2 |                   |
| GURPS      | dano: BAL+3 | STmin: 13         |
| Ópera      | g/a: +3/+1  | dano: D3-1        |

Peso: 3,0 a 4,0 Kg  
Preço: 8 a 10 gp  
Comprimento: 65 a 85 cm (esticado)  
Dano: Perfuração / Corte





# Maças

Basicamente, uma maça é um cabo com uma cabeça pesada. Frequentemente é uma peça única, mas a versão em duas peças não chega a ser rara.

Uma maça pode ser feita em madeira, metal ou uma combinação balanceadas deles. Os metais preferidos são ferro, bronze e chumbo. Por ser uma arma muito ligada a rituais, elas costumam ser encontradas ornamentadas com runas e inscrições com nomes de deuses e rituais. Alguns modelos em prata e até mesmo ouro eram feitos para rituais específicos.

A diferença para os martelos fica no tipo de movimento. As maças permitem golpes rápidos, enquanto os martelos não. Nenhuma destas armas deve ser confundida com manguais. Manguais são armas articuladas e, portanto, tratadas em um capítulo a parte.

O cabo não contém nenhum segredo. Precisa ser firme e mostrar um bom apoio. A cabeça deve ser feita com maior cuidado. Não pode ser muito pesada para não desequilibrar a arma, nem muito leve para não a inutilizar. Frequentemente era feita sob medida, ao gosto do comprador. O maior problema da construção de armas, a têmpera, não se encontra neste caso, pois a arma não possui lâmina. Nos casos de maças de duas peças, a fixação entre cabo e cabeça pode ser por rebites, amarra ou cimentação.

As maças não costumam causar problemas a seus donos, ao contrário de outras armas.

A utilização de uma maça é por golpes curtos e rápidos. Procura-se atingir o oponente no tórax, cabeça ou braços. Não há nenhum segredo, a idéia é golpear balançando a arma na direção do inimigo e acertar. Por ser uma arma não muito pesada, um golpe errado é recuperado facilmente, pois o atacante pode voltar com seu braço por onde veio e tentar novamente.

Uma técnica muito utilizada era em combinação com escudos leves, na medida em que um ataque com maça deixa o atacante relativamente desprotegido.

O bastão é uma arma simples e elegante. Muito usada por Personagens não-guerreiros, sua única desvantagem é a impossibilidade de ser escondida.

## D20

Considere as maças, as clavas, o bastão e a morningstar apresentadas neste capítulo como Armas Simples - Corpo a Corpo (*Simple Weapons - Melee*). O porrete, no entanto, entra no grupo Armas Comuns - Corpo a Corpo (*Martial Weapons - Melee*).

## Daemon

Agrupe armas semelhantes. Sugerimos o agrupamento das Clavas e das Maças de forma a facilitar o uso por parte dos personagens .

## White Wolf

Tratam-se de armas que se encaixam na perícia (*skill*) Armas Brancas (*Melee*).

## GURPS

Divida estas armas em três grupos. Todas as Clavas, a Maça de Exército e o Porrete, devem ser consideradas Machado/Maça, enquanto Maça de Guerra e Morningstar, que são maiores, ficam no grupo Machado/Maça Empunhados com Duas Mãos. Bastão e Tetsubo podem ser agrupados em um grupo próprio, Bastões, por exemplo.

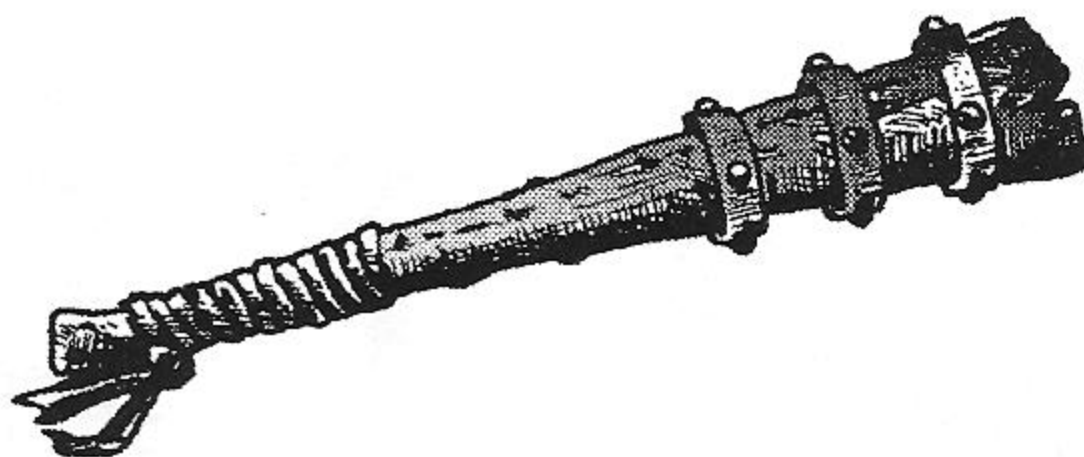


## Clava

Arma feita geralmente em pedra e presa ao cabo por cipós. Extremamente fácil de se fazer, pode ser encontrada em praticamente qualquer civilização.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d6   | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6   | Iniciativa: -5    |
| White Wolf | dano: For+2 |                   |
| GURPS      | dano: BAL   | STmin: 7          |
| Ópera      | g/a: +1/+1  | dano: D2          |

Peso: 1,0 a 1,5 Kg  
Preço: até 5 sp  
Comprimento: 40 a 80 cm  
Dano: Esmagamento

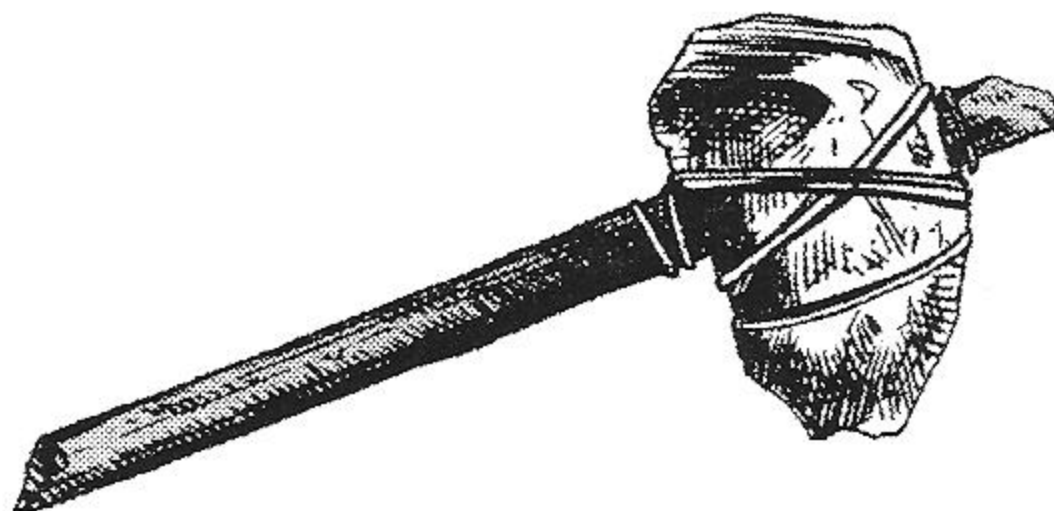


## Clava de Pedra

Feita com cabeça de pedra, esta arma pode ser construída em apenas alguns minutos. Não é precisa nem balanceada, mas em uma selva ou floresta pode ser a diferença entre almoçar ou ser almoçado.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d6   | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6   | Iniciativa: -4    |
| White Wolf | dano: For+1 |                   |
| GURPS      | dano: BAL   | STmin: 7          |
| Ópera      | g/a: +1/+1  | dano: D2          |

Peso: 1,0 a 1,5 Kg  
Preço: até 5 sp  
Comprimento: 40 a 80 cm  
Dano: Esmagamento

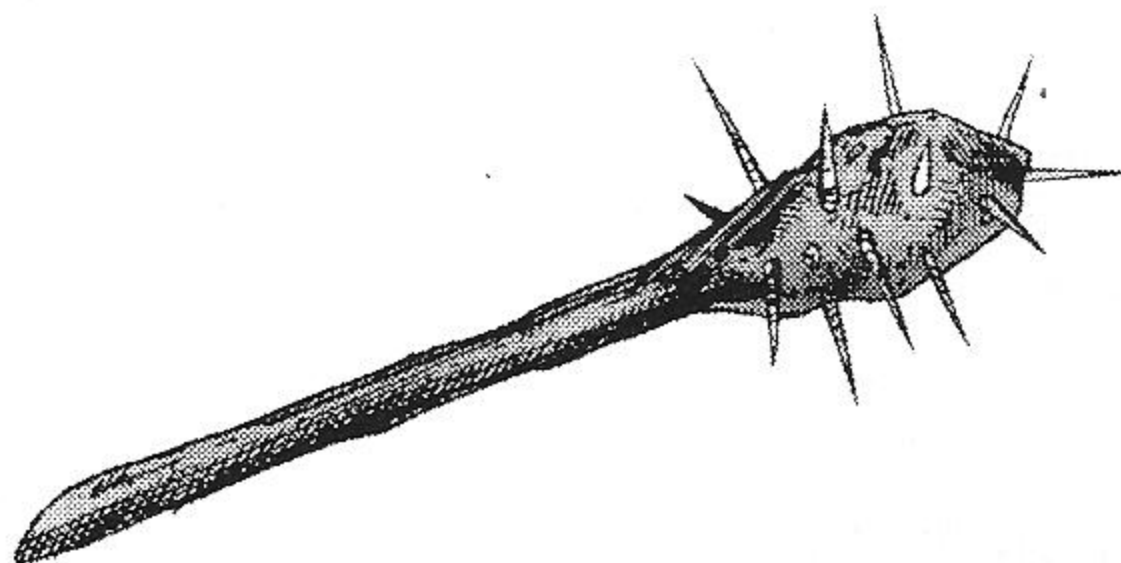


## Clava-Espinho

Esta é a versão melhorada da clava básica. Seus espinhos fazem desta arma algo mais eficiente contra qualquer inimigo que não use armadura, ou mesmo com armaduras leves.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d6   | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6   | Iniciativa: -4    |
| White Wolf | dano: For+2 |                   |
| GURPS      | dano: BAL+1 | STmin: 7          |
| Ópera      | g/a: +1/+1  | dano: D2          |

Peso: 1,0 a 1,5 Kg  
Preço: até 8 sp  
Comprimento: 40 a 80 cm  
Dano: Esmagamento





## Maça de Exército

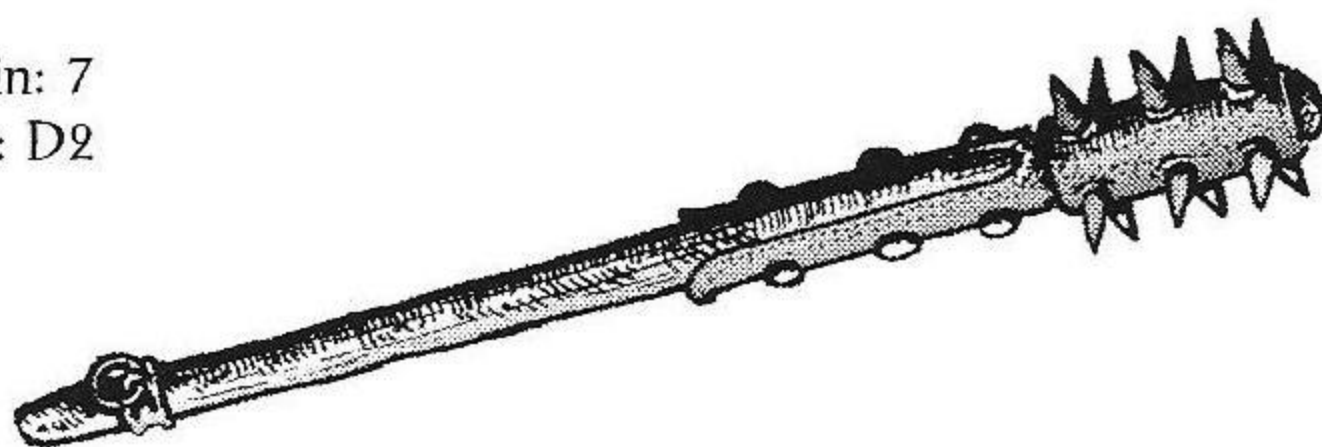
Este é o mais simples dos modelos. Confere com a descrição básica: ser feita a baixo custo e grandes quantidades.

|            |             |
|------------|-------------|
| D20        | dano: 1d6   |
| Daemon     | dano: 1d6   |
| White Wolf | dano: For+2 |
| GURPS      | dano: BAL+2 |
| Ópera      | g/a: +2/+2  |

Decisivo: 20 / x2  
Iniciativa: -5

STmin: 7  
dano: D2

Peso: 1,0 a 1,5 Kg  
Preço: 4 a 7 gp  
Comprimento: 70 a 80 cm  
Dano: Esmagamento



## Maça de Guerra

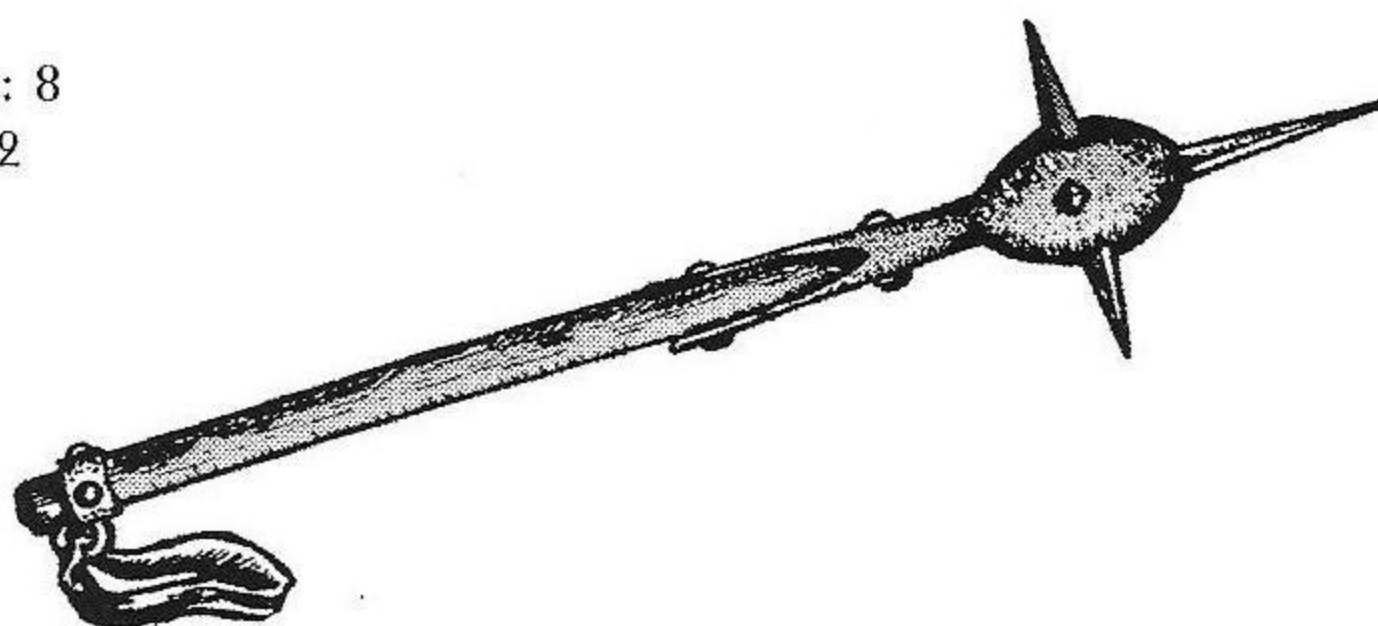
Versão mais alongada, só é utilizada por combatentes mais experientes. Produz um dano maior, mas é mais pesada e mais cara.

|            |             |
|------------|-------------|
| D20        | dano: 1d8   |
| Daemon     | dano: 1d10  |
| White Wolf | dano: For+5 |
| GURPS      | dano: BAL+3 |
| Ópera      | g/a: +2/+2  |

Decisivo: 20 / x2  
Iniciativa: -5

STmin: 8  
dano: 2

Peso: 2,0 a 3,0 Kg  
Preço: 10 a 15 gp  
Comprimento: 90 a 110 cm  
Dano: Esmagamento



## Morningstar

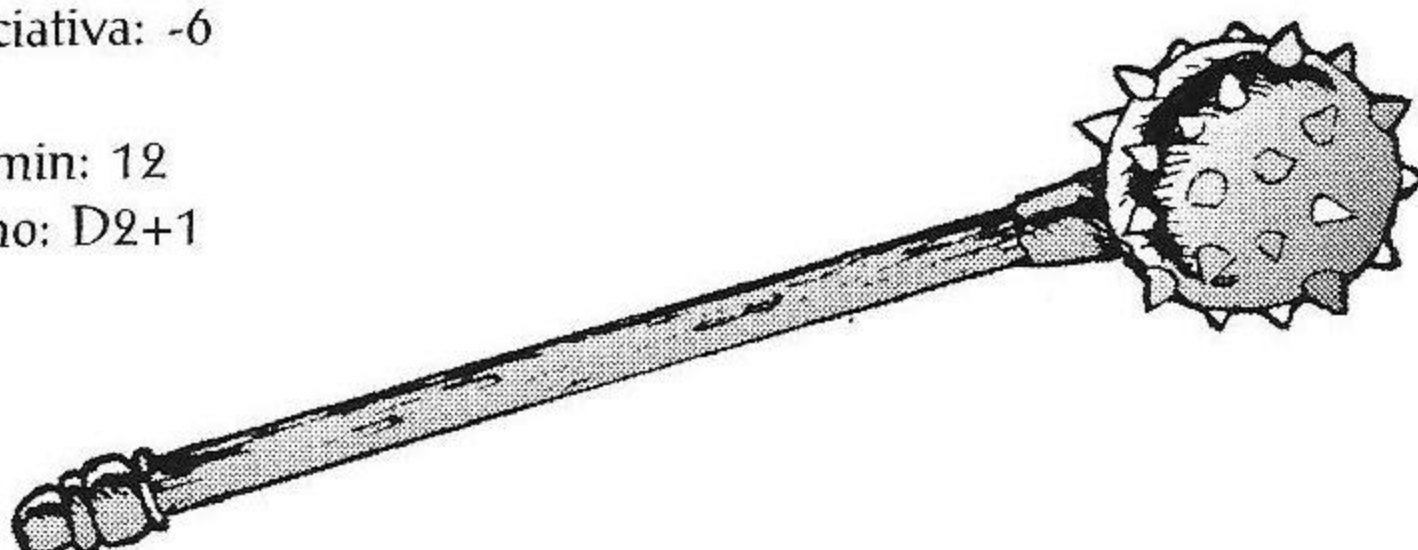
É uma das mais temidas versões de maças. Sua cabeça contém "espinhos" que agravam os ferimentos inimigos e perfuram diversos tipos de armaduras.

|            |             |
|------------|-------------|
| D20        | dano: 1d8   |
| Daemon     | dano: 1d6+1 |
| White Wolf | dano: For+4 |
| GURPS      | dano: BAL+3 |
| Ópera      | g/a: +2/+2  |

Decisivo: 20 / x2  
Iniciativa: -6

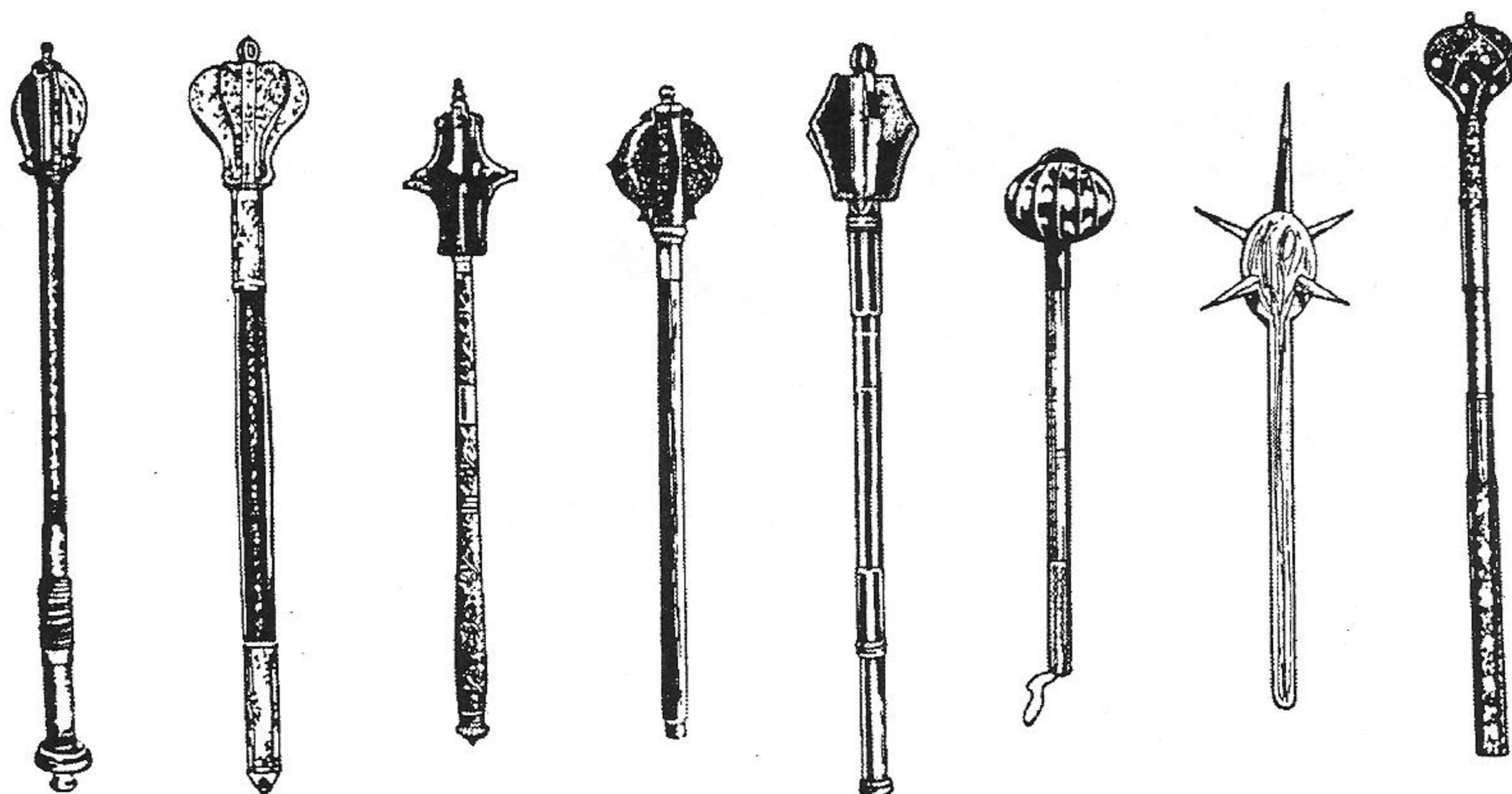
STmin: 12  
dano: D2+1

Peso: 3,0 a 5,0 Kg  
Preço: 7 a 9 gp  
Comprimento: 70 a 110 cm  
Dano: Esmagamento

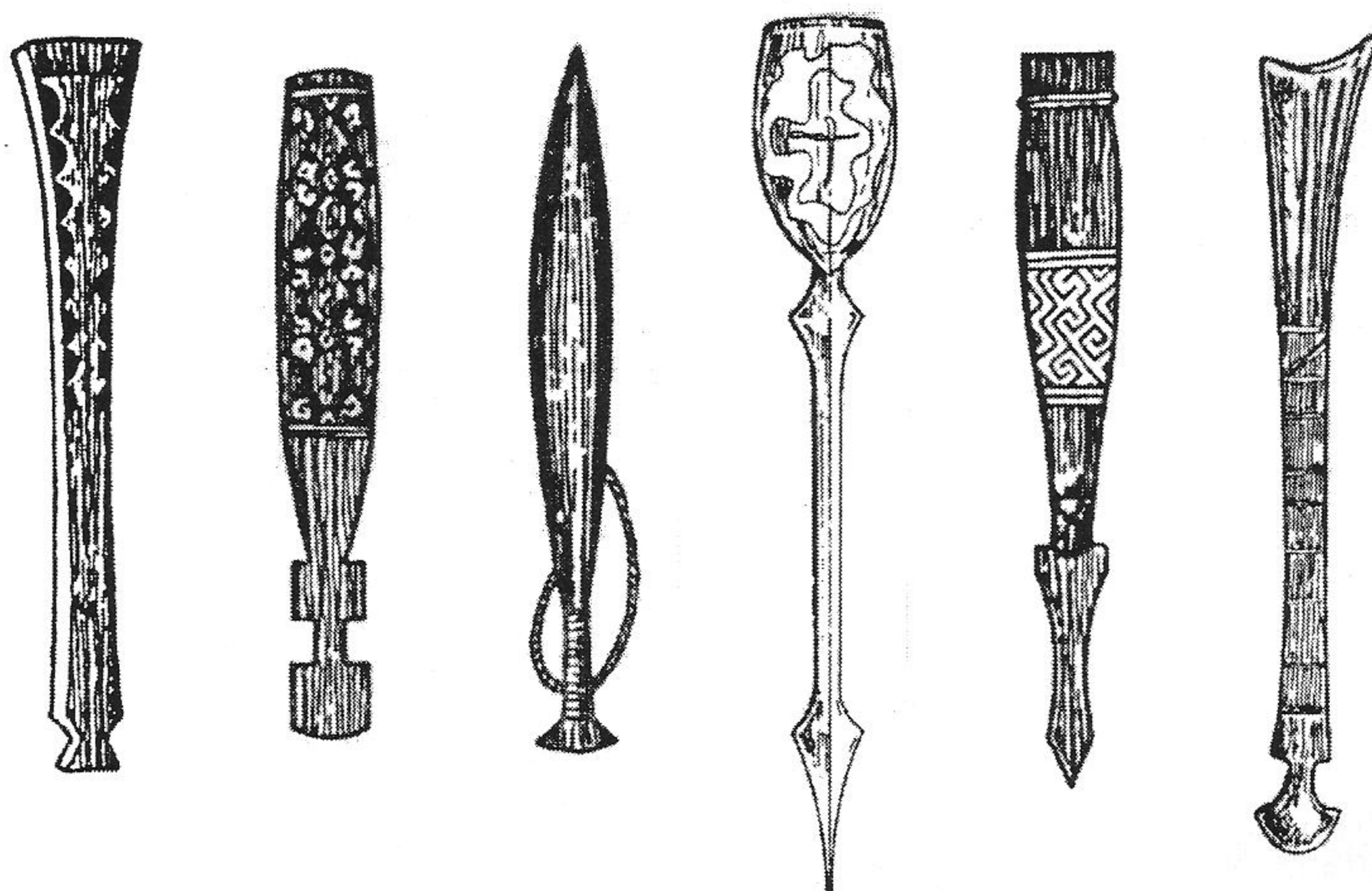




## Variantes Europeias



## Variantes Africanas

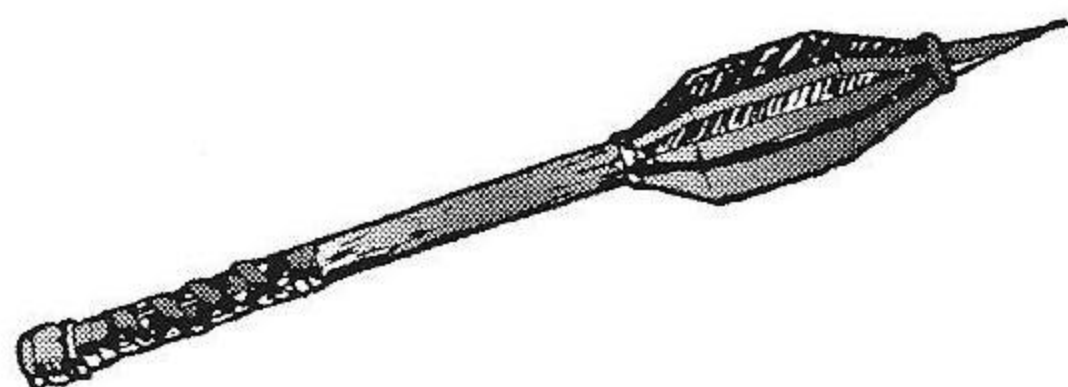




## Maça Germânica

Esta arma é um modelo compacto, leve e ágil se comparado com as demais maças. A ponta é decorativa, não sendo usada para infligir dano.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d6   | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6   | Iniciativa: -3    |
| White Wolf | dano: For+2 |                   |
| GURPS      | dano: BAL+1 | STmin: 7          |
| Ópera      | g/a: +1/+1  | dano: D2          |



Peso: 1,0 a 1,5 Kg

Preço: 4 a 5 gp

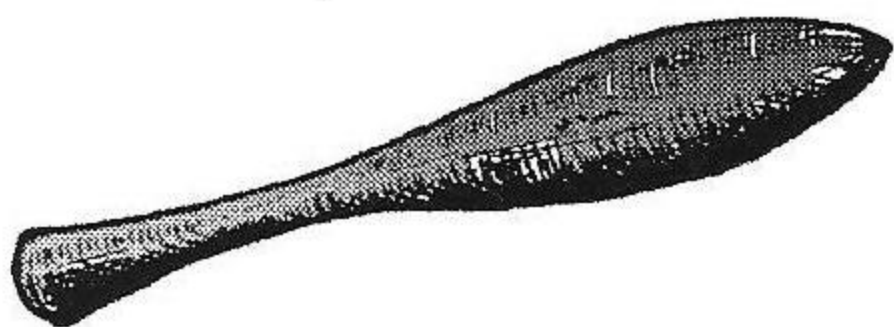
Comprimento: 55 a 70 cm

Dano: Esmagamento

## Porrete

Qualquer pequeno pedaço de madeira pode ser um porrete. Um bastão quebrado, uma perna de cadeira, um cabo de vassoura. É a arma mais útil em uma briga de taverna.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d6   | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d3+1 | Iniciativa: -3    |
| White Wolf | dano: For+1 |                   |
| GURPS      | dano: BAL   | STmin: 7          |
| Ópera      | g/a: +1/+1  | dano: 1           |



Peso: variável

Preço: 2 a 3 gp

Comprimento: variável

Dano: Esmagamento

## Bastão

É uma vara de madeira, grossa e rígida. Diferentemente do tetsubo, as pontas não são mais pesadas. Pode ser utilizado em travessias de rios e buracos, ou para manter inimigos afastados. Bem utilizada, pode realizar golpes eficientes.

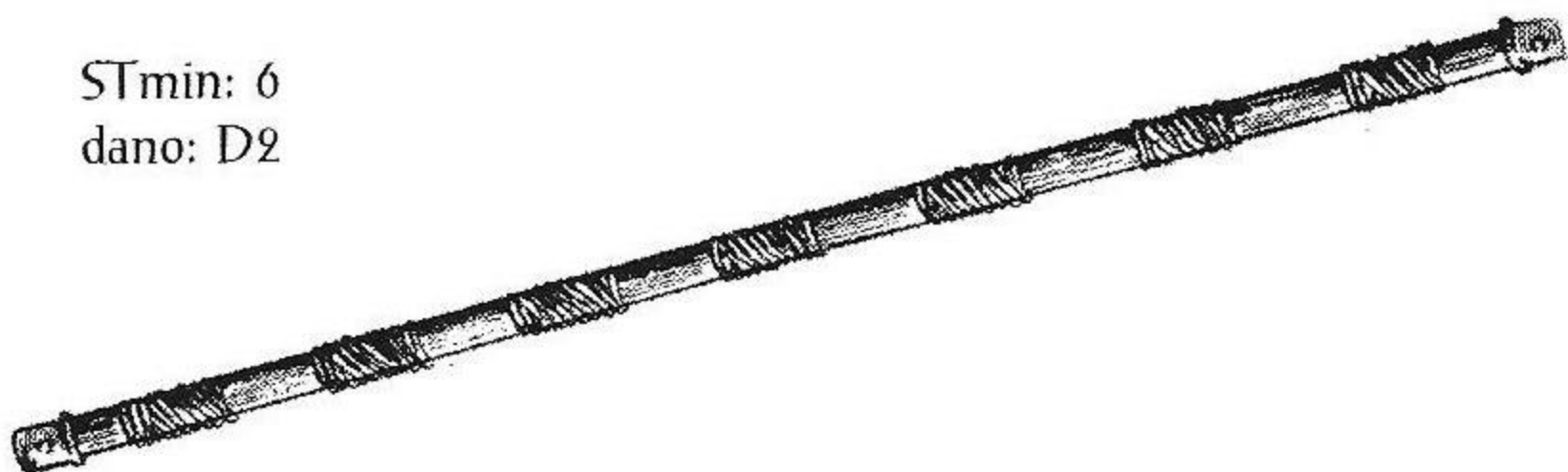
|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d6   | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6   | Iniciativa: -5    |
| White Wolf | dano: For+3 |                   |
| GURPS      | dano: BAL+2 | STmin: 6          |
| Ópera      | g/a: +3/+3  | dano: D2          |

Peso: 2,0 a 3,0 kg

Preço: 10 a 15 sp

Comprimento: 1,5 a 2,2 m

Dano: Esmagamento





# Martelos

Os primeiros martelos utilizados na história eram, na verdade, machados sem fio. O princípio básico das duas armas é o mesmo, um cabo longo e uma cabeça curta. O movimento utilizado para se aplicar o golpe também é semelhante; a diferença está na apenas no tipo de dano. O martelo só causa dano por contusão, enquanto o machado o faz por corte. Ele passou a ser utilizado quando as cotas de malha foram desenvolvidas e tornaram os golpes de corte e perfuração pouco efetivos.

Questiona-se, então, a diferença entre maça e martelo. Basicamente está na clara divisão entre as duas partes. Um martelo sempre tem cabeça e cabo claramente distintos. A primeira, em metal (quase sempre ferro fundido) contém um furo semelhante ao dos machados; o cabo é feito em madeira de lei reforçada ou metal.

Os martelos são encontrados com relativa facilidade. Qualquer civilização que tenha atingido a Idade do Bronze é capaz de produzi-lo. Eram tipicamente encontrados entre as civilizações nórdicas, com destaque para os vikings.

Há a necessidade de encaixe, feito de maneira semelhante ao machado. Pode-se, a princípio, fixar a cabeça forçando o cabo no furo. Criar uma lateral reta para evitar que a cabeça gire no cabo também funciona no martelo, bem como utilizar rebites.

Um martelo pode ter uma ou duas cabeças. A diferença prática entre ambos é mínima. O que realmente provoca dano é a aliança do peso da cabeça com a velocidade imposta pelo atacante. Ao tentar golpear, o atacante pode, por engano, permitir que o martelo gire no ar e acerte com sua lateral o oponente. Para um machado, isto praticamente anula o golpe. Mas para um martelo, assim como para as maças, o golpe é tão bom quanto; uma clara vantagem dos martelos. Constrói-se um martelo como se ele fosse um machado, mas ele é usado como maça.

Os golpes são relativamente rápidos, com abertura mediana do braço. A arma descreve um arco antes de atingir um oponente. Utilizado contra armaduras flexíveis, como as de couro, é uma arma mortal. Contra armaduras de placa, mais rígidas, o martelo leva clara desvantagem em relação às armas de corte.

## D20

Considere, para efeito de categoria de armas, todas os martelos como Armas Comuns - Corpo a Corpo (*Martial Weapons - Melee*).

## Daemon

Trate todas as armas separadamente, mas a semelhança entre elas deve ser considerada para o aprendizado de uma, já conhecendo outra.

## White Wolf

Tratam-se de armas que se encaixam na perícia (*skill*) Armas Brancas (*Melee*).

## GURPS

Considere todas estas armas como Machado/Maça empunhado com Duas Mãos, para efeito de perícia de combate.





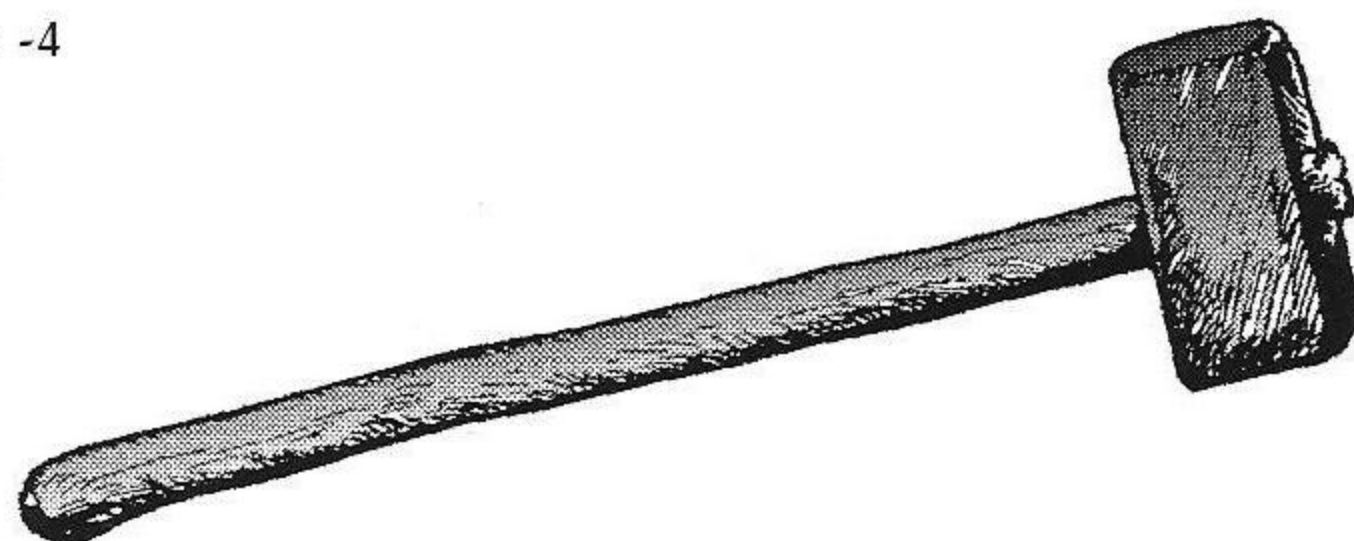
## Martelo de Guerra

Este é o mais básico dos modelos; tem uma cabeça simples e bem fixa ao cabo. Não exige grande técnica para se utilizar um destes.

|            |             |
|------------|-------------|
| D20        | dano: 1d8   |
| Daemon     | dano: 1d6   |
| White Wolf | dano: For+1 |
| GURPS      | dano: BAL   |
| Ópera      | g/a: +2/+2  |

Decisivo: 20 / x3  
Iniciativa: -4

STmin: 8  
dano: 2



Peso: 2,5 a 3,5 Kg  
Preço: 1 a 2 gp  
Comprimento: 70 a 80 cm  
Dano: Esmagamento

## Martelo Ritual

Visto lateralmente, pode ser confundido com um machado, mas não tem lâmina. Danifica por esmagamento e por isso é classificado como martelo.

|            |             |
|------------|-------------|
| D20        | dano: 1d4   |
| Daemon     | dano: 1d6   |
| White Wolf | dano: For+1 |
| GURPS      | dano: BAL+1 |
| Ópera      | g/a: +1/+1  |

Decisivo: 20 / x3  
Iniciativa: -5

STmin: 9  
dano: 1



Peso: 2,5 a 4,0 Kg  
Preço: 5 a 7 gp  
Comprimento: 80 a 95 cm  
Dano: Esmagamento

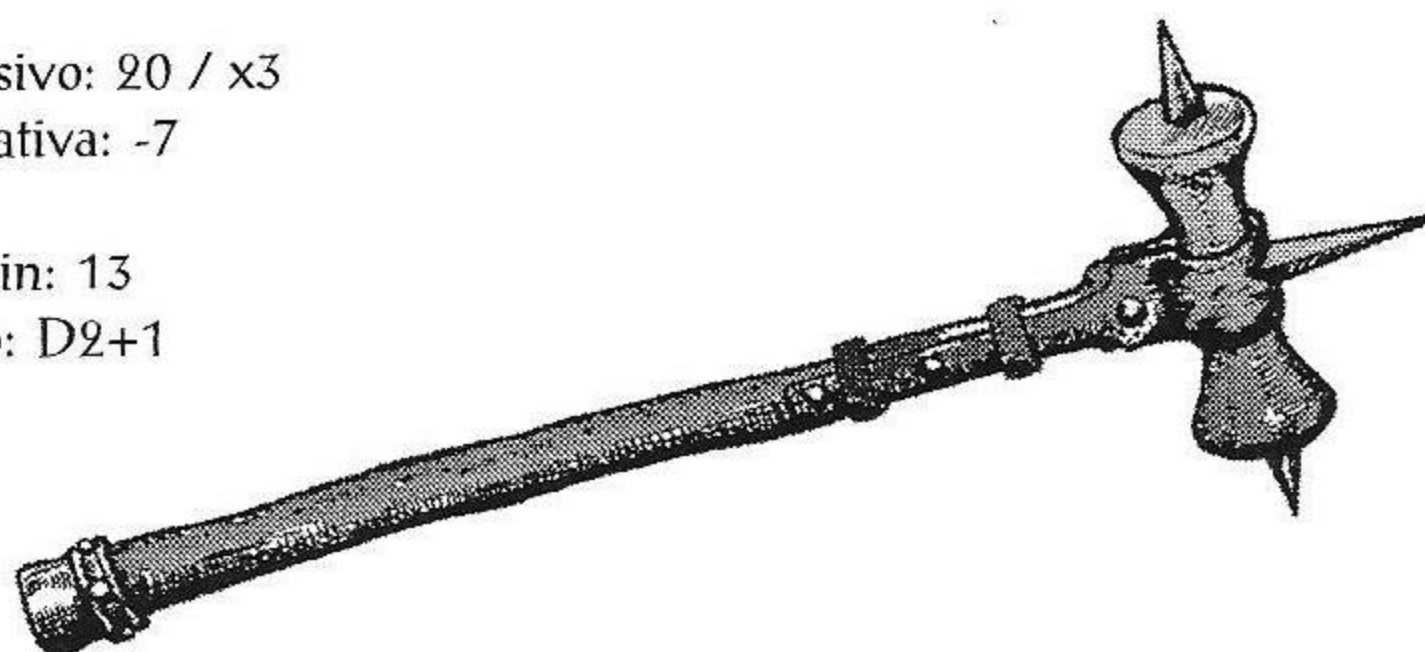
## Martelo de Duas Cabeças

Versão mais alongada, só é utilizada por combatentes mais experientes. Tem uma pequena ponta perfurante em cada cabeça, para penetrar armaduras.

|            |             |
|------------|-------------|
| D20        | dano: 1d8   |
| Daemon     | dano: 1d6+2 |
| White Wolf | dano: For+3 |
| GURPS      | dano: BAL+3 |
| Ópera      | g/a: +2/+2  |

Decisivo: 20 / x3  
Iniciativa: -7

STmin: 13  
dano: D2+1



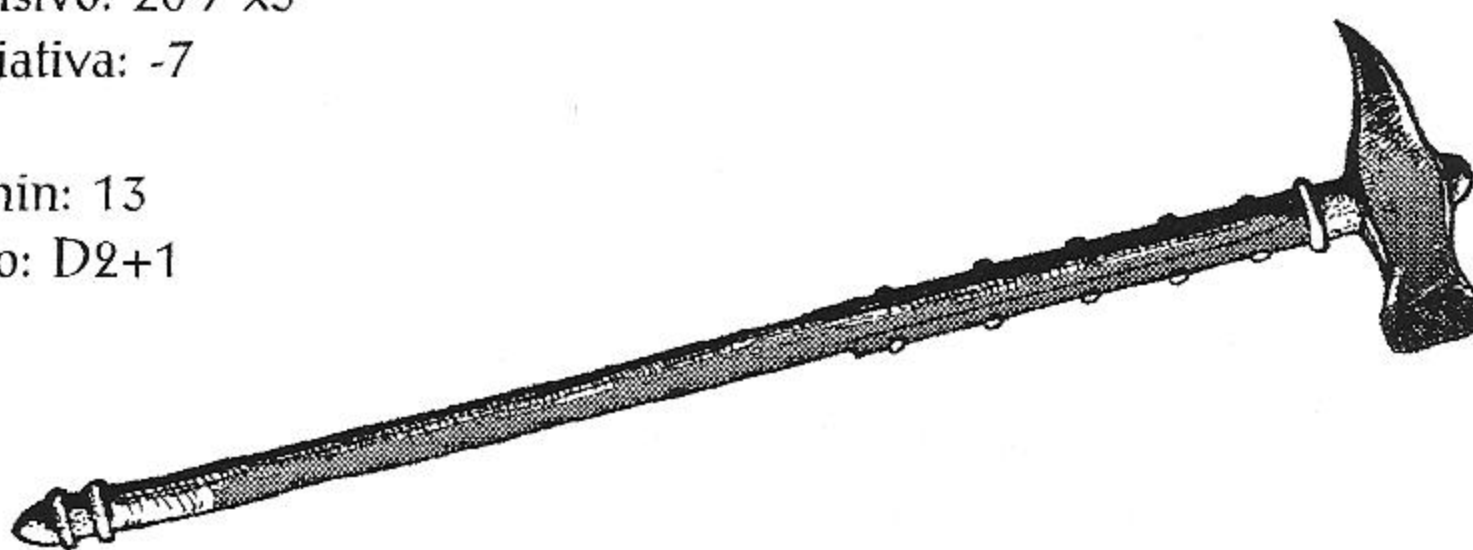
Peso: 4,0 a 5,0 Kg  
Preço: 3 a 4 gp  
Comprimento: 75 a 100 cm  
Dano: Esmagamento/Perfuração



## Awl Pike

Permite uma técnica apurada, sendo usado com uma ou duas mãos. É um dos preferidos por guerreiros medievais. Tem um cabo relativamente longo, mas apenas a cabeça plana faz dano.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d8+1 | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d6+1 | Iniciativa: -7    |
| White Wolf | dano: For+3 |                   |
| GURPS      | dano: BAL+2 | STmin: 13         |
| Ópera      | g/a: +3/+2  | dano: D2+1        |

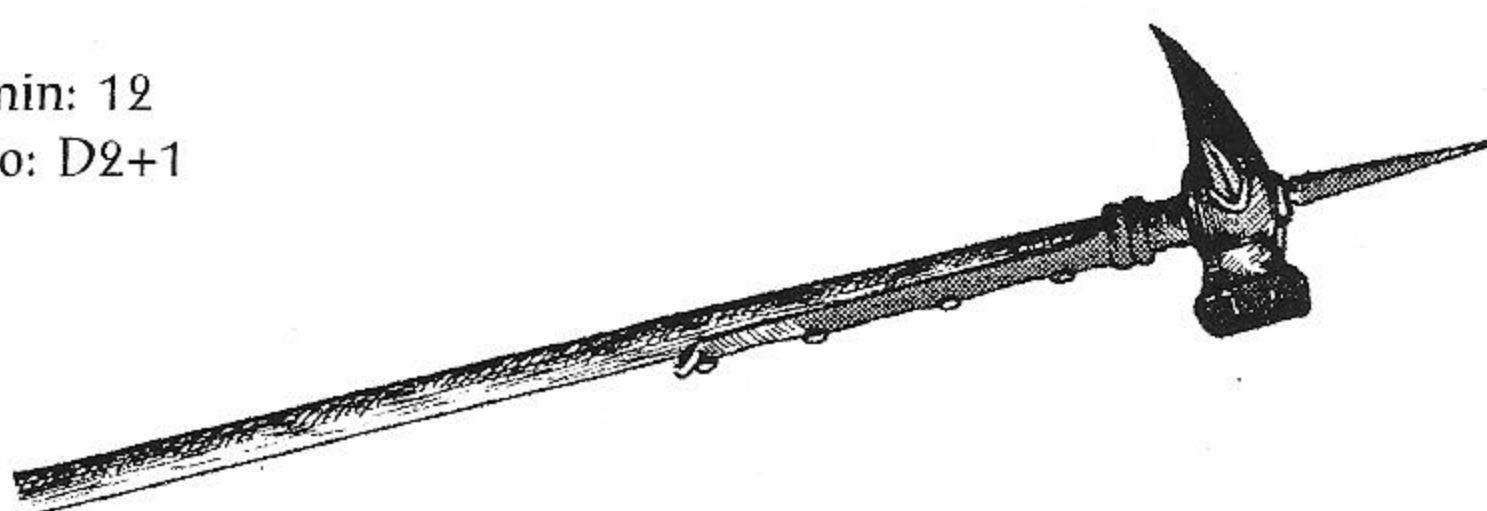


Peso: 4,0 a 5,0 Kg  
Preço: 4 a 5 gp  
Comprimento: 110 a 130 cm  
Dano: Esmagamento

## Martelo Cabeça-de-Corvo

Semelhante ao anterior, este possui também uma ponta de cada lado. Sua função não é de fazer dano, mas de balancear a arma. O cabo é mais curto.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d8   | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d6+1 | Iniciativa: -7    |
| White Wolf | dano: For+2 |                   |
| GURPS      | dano: BAL+2 | STmin: 12         |
| Ópera      | g/a: +3/+2  | dano: D2+1        |

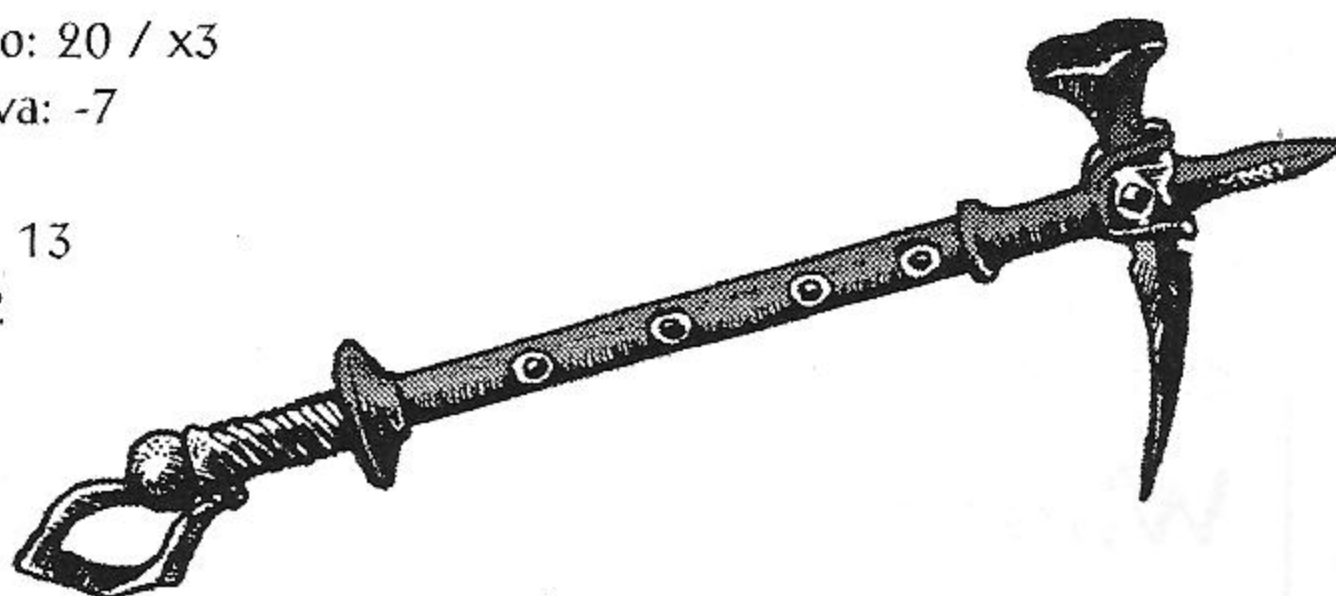


Peso: 3,5 a 4,8 Kg  
Preço: 4 a 6 gp  
Comprimento: 80 a 90 cm  
Dano: Esmagamento

## Gruufhai

De um lado, a cabeça é de martelo, de outro é uma picareta. Trata-se de uma arma também usada como utensílio. Não se utiliza a ponta para golpear, pois desequilibra a arma.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d10  | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d10  | Iniciativa: -7    |
| White Wolf | dano: For+4 |                   |
| GURPS      | dano: BAL+4 | STmin: 13         |
| Ópera      | g/a: +2/+2  | dano: 2           |



Peso: 4,0 a 5,5 Kg  
Preço: 3 a 5 gp  
Comprimento: 120 a 140 cm  
Dano: Esmagamento



# Arcos

O arco-e-flecha é a mais consagrada arma de distância conhecida pelo homem medieval. Sua concepção é simples. Trata-se de uma vara curva e pouco flexível. Suas duas extremidades são ligadas pela corda. O atacante apóia a parte traseira de uma pequena vareta com ponta (a flecha) e puxa a vareta para trás, arqueando ainda mais a vara. Ao soltar a flecha, a vara volta para sua posição original arremessando a flecha para frente em grande velocidade.

Uma flecha pode atingir grandes velocidades, e o alcance é muito bom. Devido aos usos variados, as flechas podem ter diversas pontas diferentes. Existem pontas com ganchos, agudas para perfuração de armaduras, pesadas para apenas contundir o inimigo, flamejantes para queimar a palha do telhado de vilas. Enfim, as possibilidades não se esgotam. Mesmo nos dias de hoje, uma boa flecha pode atravessar um homem usando colete à prova de bala.

Um potente variante de arco é o arco composto. A primeira idéia de se aumentar sua eficiência foi reverter uma parte da curvatura do arco. Com o passar dos tempos o arco composto tornou-se um aparato mecânico de alta precisão. Trata-se de um aprimoramento no qual o atacante faz muito pouca força para abrir a corda, pois um sistema de roldanas reduz a força necessária. É uma arma cara, mas seu alcance é comprovado pelos melhores atiradores.

A construção de um arco simples não requer grande tecnologia. Os povos mais primitivos, ainda na Idade da Pedra Lascada, já eram capazes de fazê-los com relativo sucesso. Com o passar dos séculos, sua construção foi sendo aprimorada. Tornaram-se mais precisos e resistentes. O segredo é a escolha da madeira. Uma madeira de boa qualidade é meio caminho andado para o sucesso. A seguir, é preciso um corte preciso de modo a ter uma vara reta em uma direção e simetricamente curva na outra. Também é preciso haver um balanço adequado da madeira, pois a vara não deve arquear mais de um lado do que do outro.

As técnicas de disparo são muito diferentes em cada cultura. Em algumas delas, puxa-se a corda com dois dedos, mantendo-se a flecha entre eles. Outra possibilidade é segurar a parte traseira da flecha com o polegar e o indicador e assim puxar a corda. O próprio arco pode ficar em posição perfeitamente vertical, ou inclinado a até 45°.

O atirador também deve levar em conta o vento. Um disparo perfeito pode ser atrapalhado por uma mudança de correntes de ar. Por último, fica uma palavra sobre tiros de longa distância. Eles devem ser feitos apontando-se a flecha a um ângulo de 45° para cima, pois este é o ângulo que mostra maior alcance.

## D20

Considere todos os arcos desse capítulo como Armas Comuns - Longa Distância (*Martial Weapons - Ranged*).

## Daemon

São todas armas de alcance, não oferecendo, portanto, defesa. Cada uma deve ser considerada uma arma diferente.

## White Wolf

Tratam-se de armas que se encaixam na perícia (*skill*) Arqueirismo (*Archery*).

## GURPS

Considere todas estas armas como Arco, para efeito de perícia de combate.

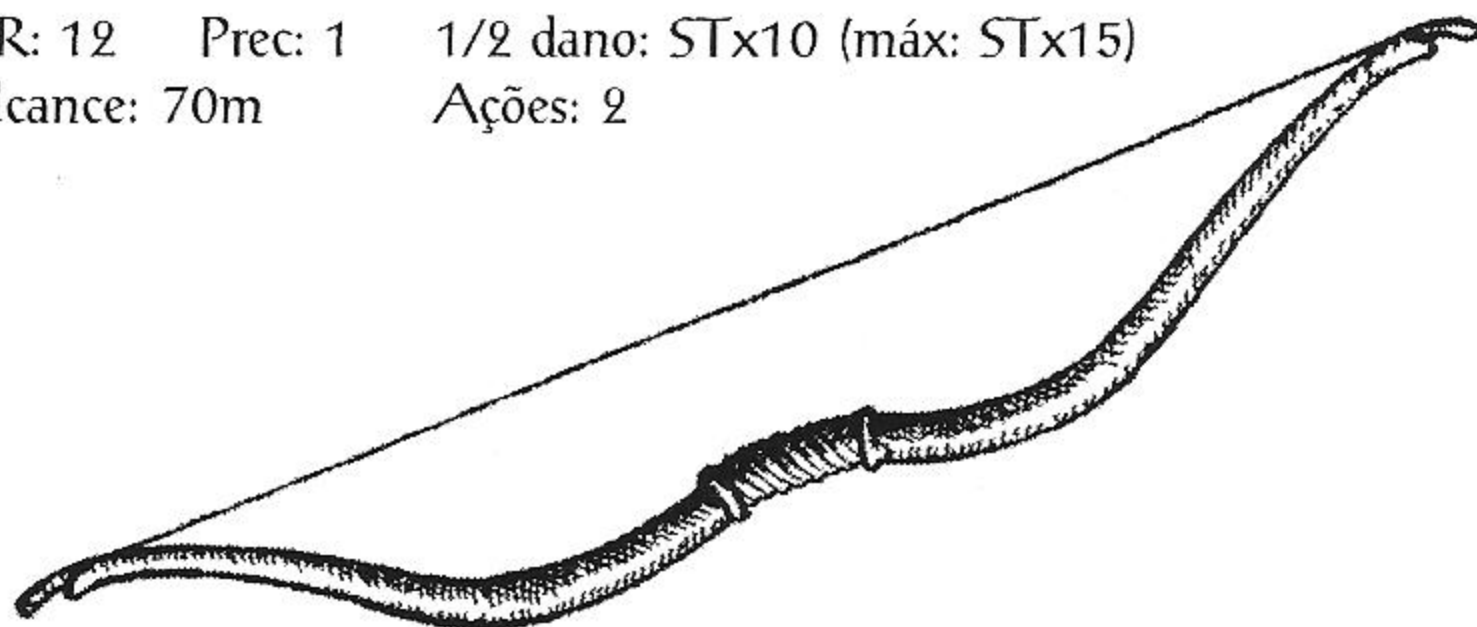


## Arco Curto

Esta versão de arco pode ser usada por praticamente qualquer pessoa. Exige pouca força e o alcance da flecha garante uma mínima chance de fuga em caso de erro. Fazer um arco destes, porém não é tarefa simples, exigindo técnica apurada.

|            |            |                         |                              |
|------------|------------|-------------------------|------------------------------|
| D20        | dano: 1d6  | Decisivo: 20 / x3       | Alcance: 20                  |
| Daemon     | dano: 1d6  | Iniciativa: -10/-1      | Alcance: 40/100              |
| White Wolf | dano: 2    |                         |                              |
| GURPS      | dano: GDP  | STmin: 7 TR: 12 Prec: 1 | 1/2 dano: STx10 (máx: STx15) |
| Ópera      | r/m: +0/+3 | dano: D3 Alcance: 70m   | Ações: 2                     |

Peso: 750g a 1,0 Kg  
 Preço: 25 a 30 gp  
 Comprimento: 50 a 70 cm  
 Dano: Perfuração  
 Tempo de rearme: 5 segundos



## Arco Longo

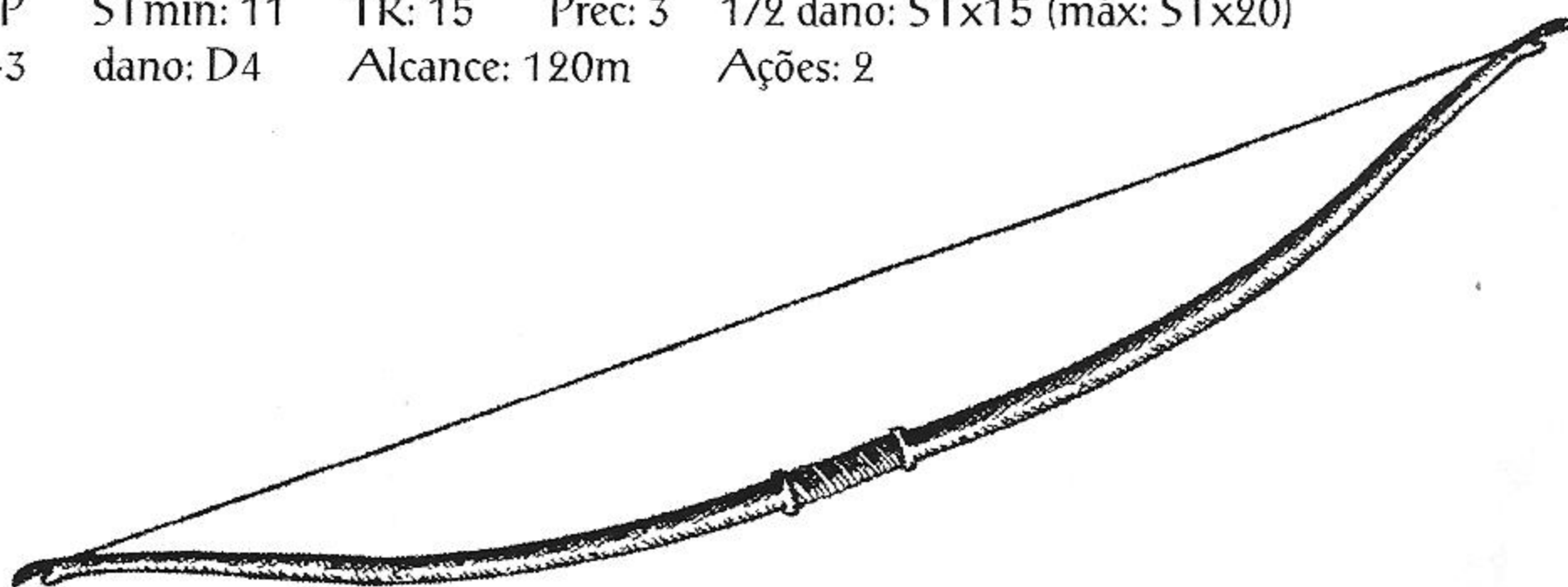
O arco longo foi criado para aproveitar a força de alguns soldados. Com uma base mais longa, ele necessita mais força para ser puxado e apenas os que tiverem treinamento conseguirão manter o braço firme para um bom disparo. Os arcos longos utilizam flechas apropriadas, com ponta metálica.

|            |             |                          |                              |
|------------|-------------|--------------------------|------------------------------|
| D20        | dano: 1d8   | Decisivo: 20 / x3        | Alcance: 30                  |
| Daemon     | dano: 1d6+2 | Iniciativa: -9 / -1      | Alcance: 80/200              |
| White Wolf | dano: 3     |                          |                              |
| GURPS      | dano: GDP+2 | STmin: 11 TR: 15 Prec: 3 | 1/2 dano: STx15 (máx: STx20) |
| Ópera      | r/m: +0/+3  | dano: D3 Alcance: 70m    | Ações: 2                     |

Alternativamente, este arco pode usar as mesmas flechas do arco curto, fazendo o mesmo dano do arco curto, mas com ajustes de acordo com os valores abaixo:

|            |            |                          |                              |
|------------|------------|--------------------------|------------------------------|
| D20        | dano: 1d6  | Decisivo: 20 / x3        | Alcance: 30                  |
| Daemon     | dano: 1d6  | Iniciativa: -9 / -1      | Alcance: 80/200              |
| White Wolf | dano: 2    |                          |                              |
| GURPS      | dano: GDP  | STmin: 11 TR: 15 Prec: 3 | 1/2 dano: STx15 (máx: STx20) |
| Ópera      | r/m: +0/+3 | dano: D4 Alcance: 120m   | Ações: 2                     |

Peso: 1,2 a 1,8 Kg  
 Preço: 55 a 60 gp  
 Comprimento: 70 a 100 cm  
 Dano: Perfuração  
 Tempo de rearme: 7 segundos



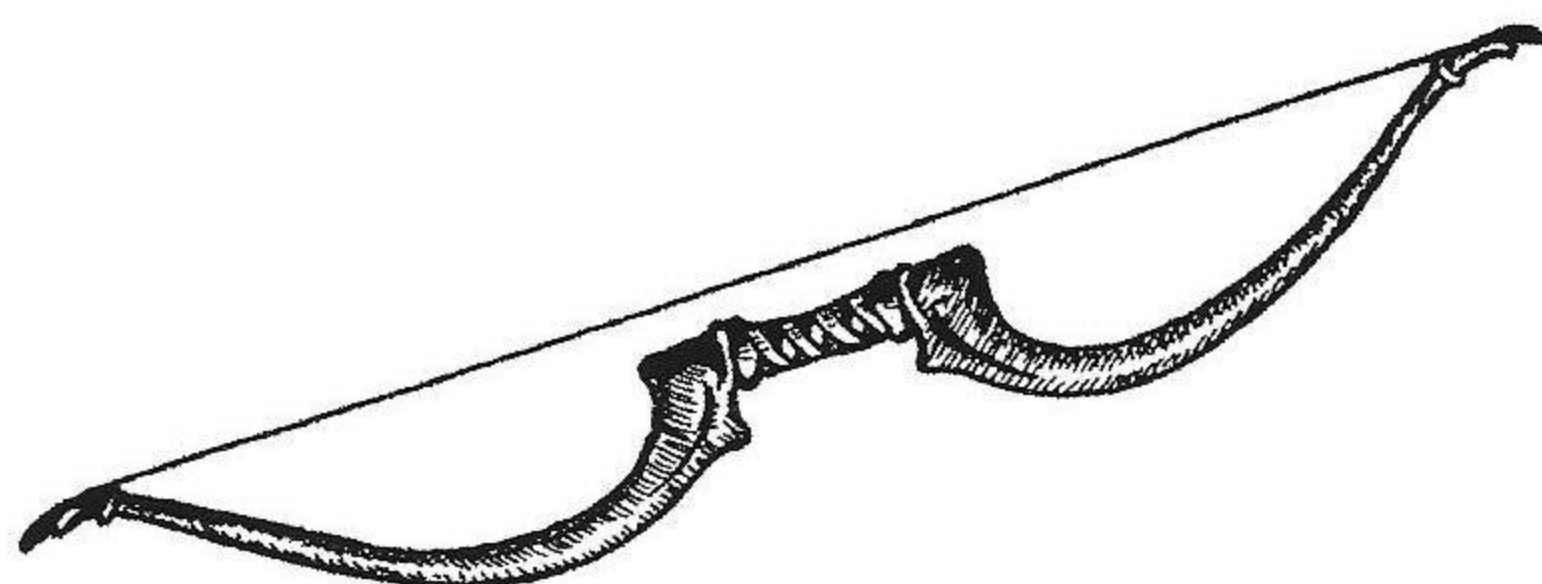


## Arco Composto

A curvatura acentuada da vara é seu segredo. O esforço para puxar a corda é menor, sendo também mais fácil manter o arco em posição de tiro. A flecha é atirada com grande potência devido ao reforço em metal na vara.

Um outro modelo possui roldanas para aumentar a tração da corda. O impacto torna-se maior, bem como o alcance. É uma arma cara e de difícil confecção.

|            |                          |                          |                              |
|------------|--------------------------|--------------------------|------------------------------|
| D20        | dano: 1d8                | Decisivo: 20 / x3        | Alcance: 35                  |
| Daemon     | dano: 1d6+2              | Iniciativa: -8 / -1      | Alcance: 100/160             |
| White Wolf | dano: 2                  |                          |                              |
| GURPS      | dano: G <sub>DP</sub> +3 | STmin: 10 TR: 14 Prec: 3 | 1/2 dano: STx15 (máx: STx20) |
| Ópera      | r/m: +0/+3               | dano: D3+1 Alcance: 90m  | Ações: 2                     |



Peso: 1,5 a 2,0 Kg

Preço: 100 a 150 gp

Comprimento: 60 a 80 cm

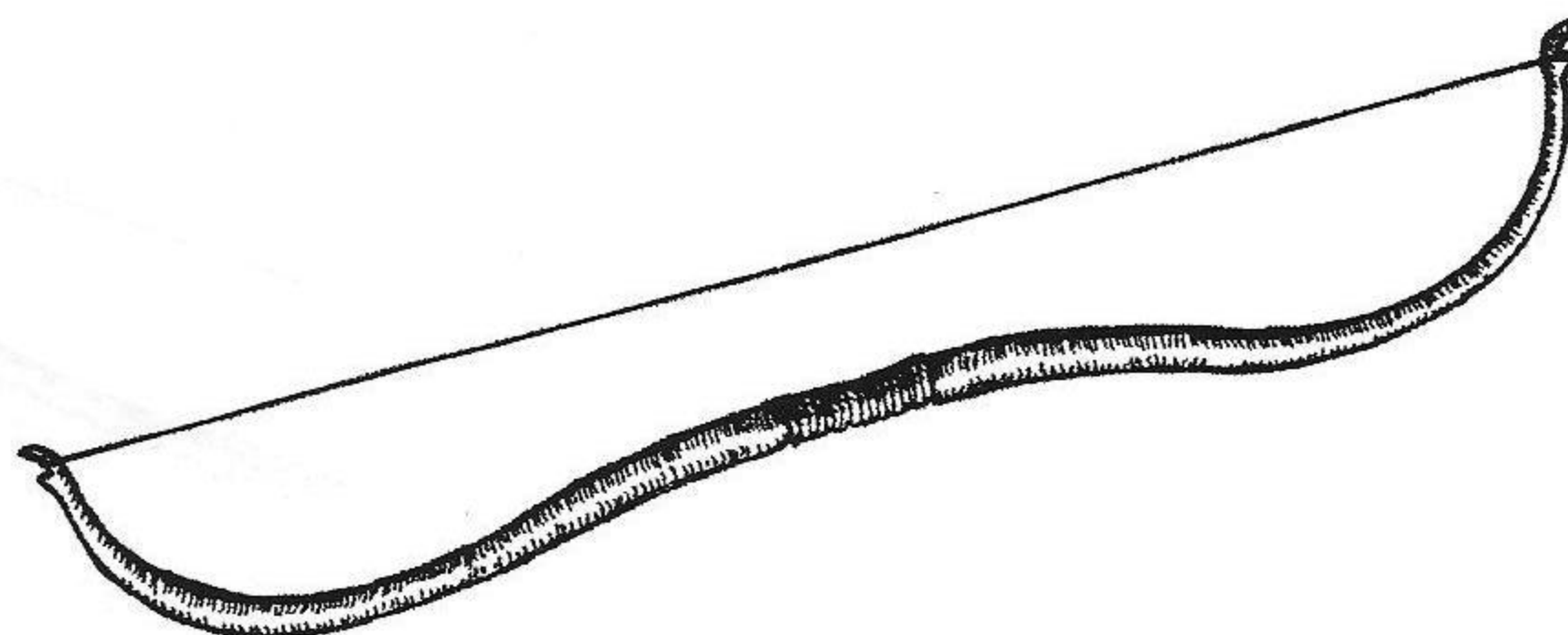
Dano: Perfuração

Tempo de rearme: 10 segundos

## Arco de Guerra

O mais belo e complexo dos arcos. Tem curvatura dupla, o que lhe confere um alcance fantástico. Pode atirar flechas de qualquer tipo, inclusive as mais leves. A puxada reforçada garante um excelente dano.

|            |                          |                          |                              |
|------------|--------------------------|--------------------------|------------------------------|
| D20        | dano: 1d8                | Decisivo: 20 / x3        | Alcance: 40                  |
| Daemon     | dano: 1d6+2              | Iniciativa: -8 / -1      | Alcance: 120/250             |
| White Wolf | dano: 4                  |                          |                              |
| GURPS      | dano: G <sub>DP</sub> +4 | STmin: 12 TR: 15 Prec: 4 | 1/2 dano: STx20 (máx: STx25) |
| Ópera      | r/m: +0/+3               | dano: D3+1 Alcance: 140m | Ações: 2                     |



Peso: 2,0 a 2,5 Kg

Preço: 60 a 80 gp

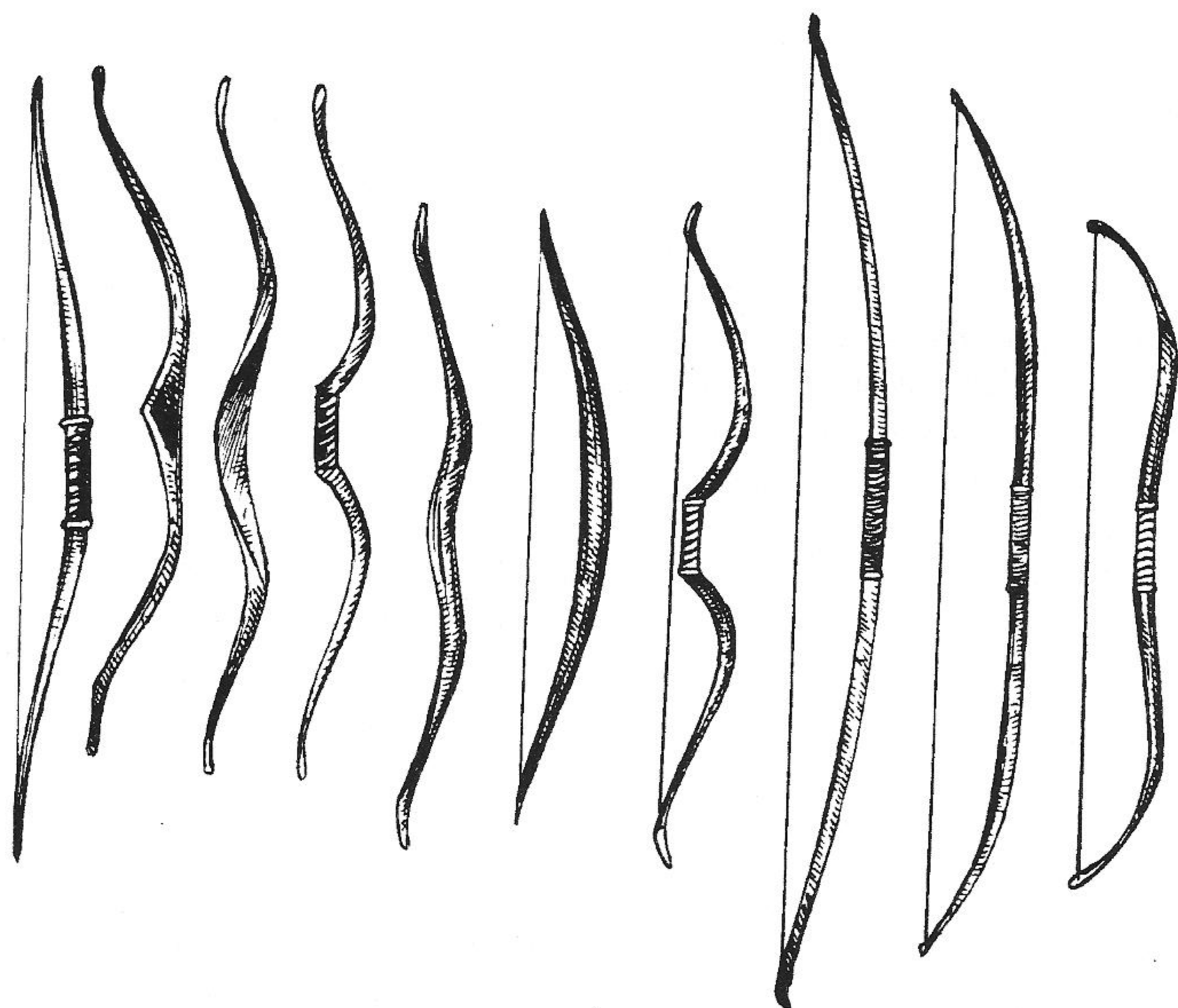
Comprimento: 80 a 115 cm

Dano: Perfuração

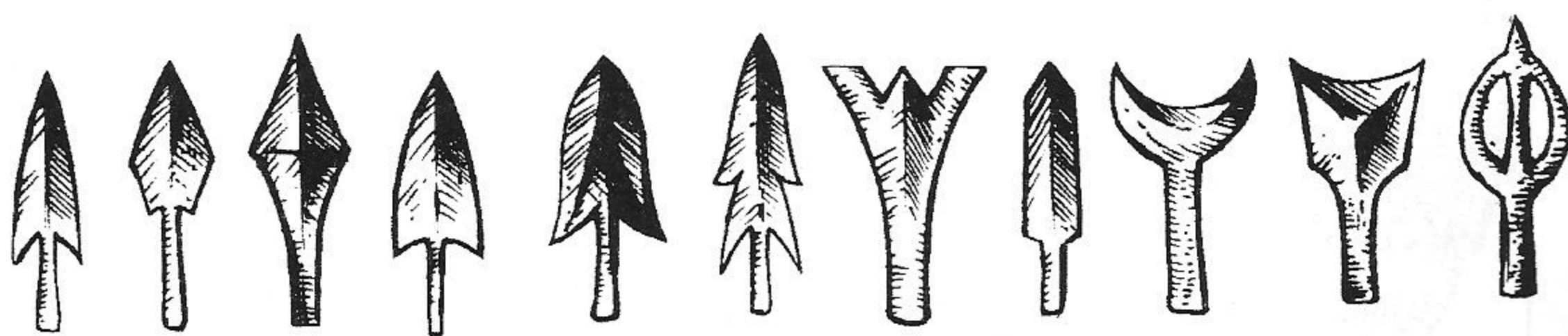
Tempo de rearme: 6 segundos



## Variantes de Arcos



## Variantes de Flechas





# Bestas

As bestas são armas de uso muito restrito devido ao preço relativamente caro. Trata-se de uma adaptação criada a partir de um arco, na qual a vara e a corda ficam apoiadas em um cabo rígido.

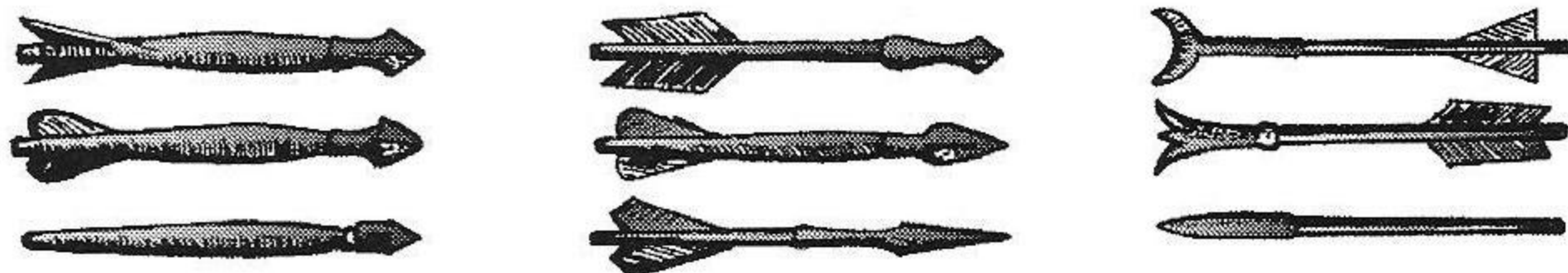
A vara é muito mais curta que a de um arco, sendo quase sempre mais curta que o cabo, mas de maior espessura e resistência. A corda também precisa ser mais resistente que a do arco, sem perder flexibilidade. O cabo não contém nenhum grande segredo; nele fica o mecanismo de disparo e o de rearme nos modelos que o possuem.

A fixação da vara ao cabo é a parte crucial na construção de uma besta, pois deve ser firme e não conter a mínima folga que seja. Além disso, o ângulo entre o cabo e a vara deve ser precisamente perpendicular, ou a arma será de uma completa inutilidade.

Para se armar uma besta, a corda deve ser puxada até o mecanismo de disparo e nele encaixado. Alguns modelos possuem um sistema de cordas e roldanas acopladas ao cabo com a única função de acelerar o rearme. Isto vai envergar a vara, dando uma tração elevada, muito maior que a de um arco. Feito isso, o atirador coloca a seta sobre o cabo, com sua parte traseira tocando a corda e a dianteira apontando para frente.

O disparo é rápido, sendo preciso apenas apontar e soltar o gatilho. Esta é uma das vantagens desta arma, que pode ser carregada já armada. Outra vantagem dela sobre o arco é a possibilidade de armar em total proteção dos disparos inimigos obrigando o atirador a se expor apenas no momento do disparo. Uma outra vantagem é a possibilidade de uso fácil em ambientes fechados e corredores. Vários atiradores podem se agrupar, alguns em pé outros de joelho e formar uma forte linha defensiva. Além disso, a retaguarda pode ser constituída por homens destinados apenas a rearmar as bestas e fornecer munição.

## Setas



## D20

Considere a besta leve e a besta pesada como Armas Simples - Longa Distância (*Simple Weapon - Ranged*) e besta de repetição e a balestra como Arma Exótica - Longa Distância (*Exotic Weapon - Ranged*)

## Daemon

São todas armas de alcance, não oferecendo, portanto, defesa. Cada uma deve ser considerada uma arma diferente.

## White Wolf

Tratam-se de armas que se encaixam de forma aproximada na perícia (*skill*) Arqueirismo (*Archery*). Uma melhor opção seria criar uma perícia (*skill*) específica Bestas (*Crossbows*) para estas armas.

## GURPS

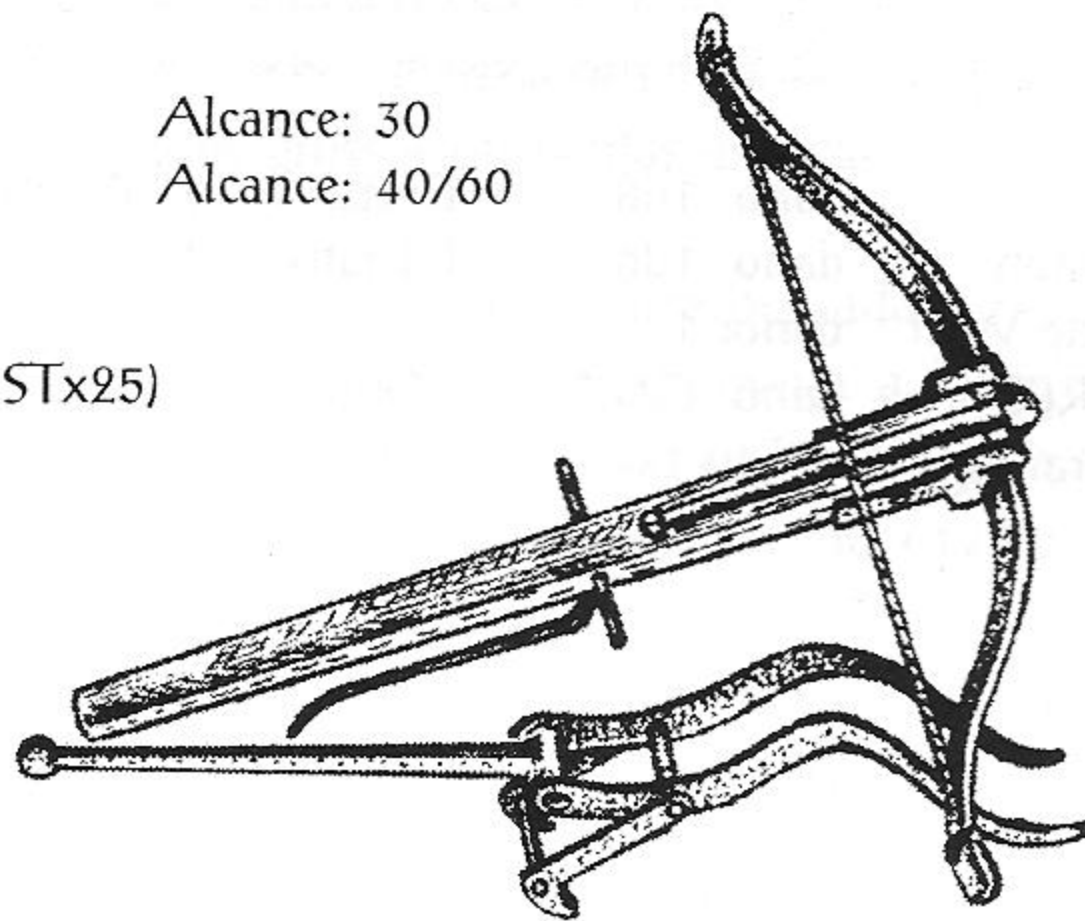
Considere todas estas armas como Besta, para efeito de perícia de combate.



## Besta Leve

Só pode atirar as setas mais leves. Tem a vantagem de ter uma corda mais leve de ser puxada, o que permite que o combatente seja mais fraco.

|            |               |                              |                |
|------------|---------------|------------------------------|----------------|
| D20        | dano: 1d8     | Decisivo: 19-20 / x2         | Alcance: 30    |
| Daemon     | dano: 1d6     | Iniciativa: -15 / -1         | Alcance: 40/60 |
| White Wolf | dano: 2       |                              |                |
| GURPS      | dano: GDP+2   | STmin: 7    TR: 12           |                |
|            | Prec: 4       | 1/2 dano: STx20 (máx: STx25) |                |
| Ópera      | r/m: +1/+4    | dano: D2+1                   |                |
|            | Alcance: 100m | Ações: 4                     |                |



Peso: 1,2 a 1,8 Kg  
 Preço: 30 a 40 gp  
 Comprimento: 40 cm  
 Dano: Perfuração  
 Tempo de rearme: 3 segundos

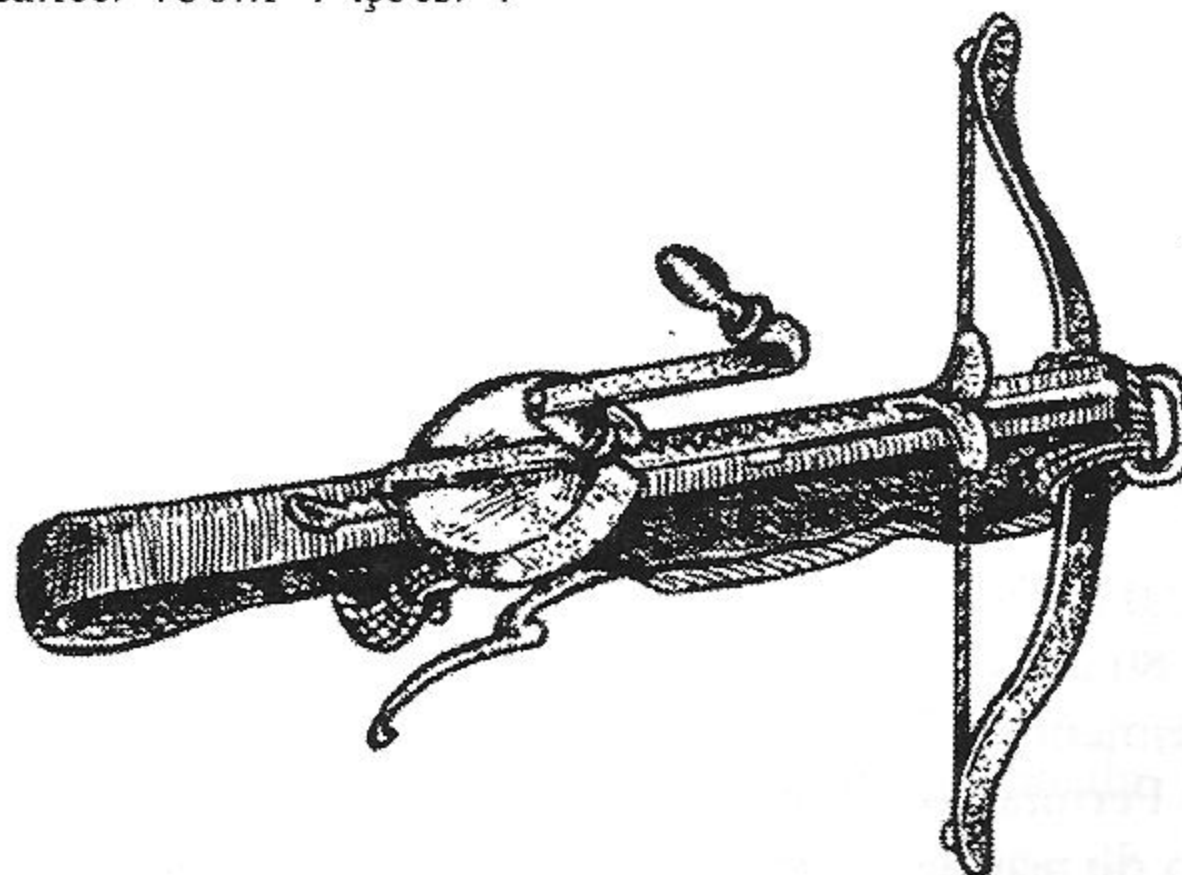
## Besta Pesada

Esta é a versão realmente séria da besta. Tem um alcance inigualável e faz um dano respeitável, mesmo se comparada com armas de outras categorias.

|            |             |                             |                                         |
|------------|-------------|-----------------------------|-----------------------------------------|
| D20        | dano: 1d10  | Decisivo: 20 / x3           | Alcance: 40                             |
| Daemon     | dano: 1d6+2 | Iniciativa: -20 / -1        | Alcance: 160/200                        |
| White Wolf | dano: 3     |                             |                                         |
| GURPS      | dano: GDP+4 | STmin: 12    TR: 12         | Prec: 4    1/2 dano: STx20 (máx: STx25) |
| Ópera      | r/m: +1/+4  | dano: D2+2    Alcance: 150m | Ações: 4                                |

Alternativamente, esta besta pode usar as mesmas setas da besta leve, (de modo semelhante aos arcos) fazendo o mesmo dano, mas mantendo valores de alcance, precisão. Ajuste de acordo com os valores abaixo:

|            |             |                             |                                         |
|------------|-------------|-----------------------------|-----------------------------------------|
| D20        | dano: 1d8   | Decisivo: 20 / x3           | Alcance: 40                             |
| Daemon     | dano: 1d6   | Iniciativa: -20 / -1        | Alcance: 80/200                         |
| White Wolf | dano: 2     |                             |                                         |
| GURPS      | dano: GDP+2 | STmin: 12    TR: 12         | Prec: 4    1/2 dano: STx20 (máx: STx25) |
| Ópera      | r/m: +1/+4  | dano: D2+1    Alcance: 150m | Ações: 4                                |



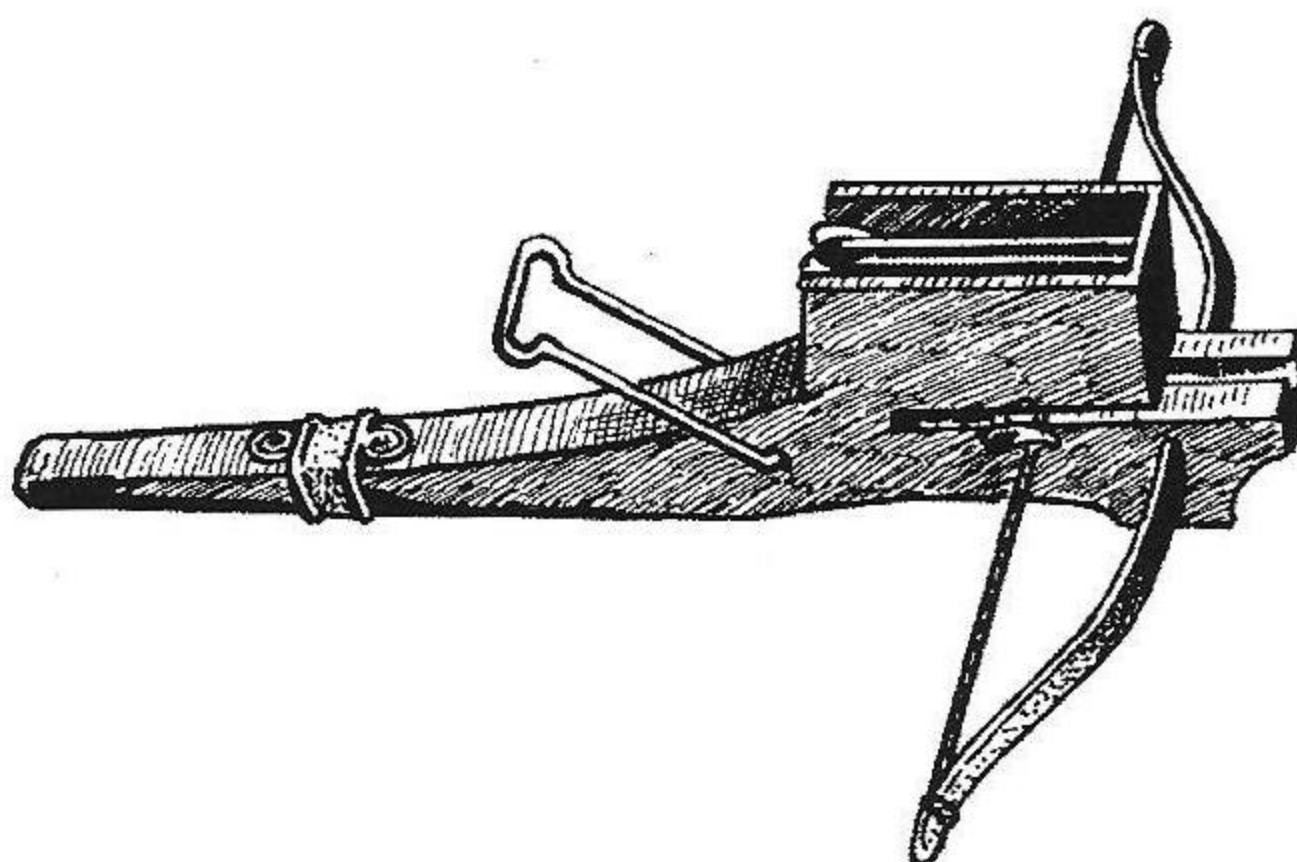
Peso: 1,2 a 1,8 Kg  
 Preço: 40 a 55 gp  
 Comprimento: 60 a 70 cm  
 Dano: Perfuração  
 Tempo de rearme: 6 segundos



## Besta de Repetição

Neste modelo há um sistema de molas que permite o disparo de pequenas setas leves em grande quantidade. Pode ser facilmente recarregado durante o combate e dispara até um projétil por segundo. É uma peça delicada, quebra facilmente e exige manutenção cuidadosa.

|            |            |                          |                              |
|------------|------------|--------------------------|------------------------------|
| D20        | dano: 1d8  | Decisivo: 19-20 / x2     | Alcance: 30                  |
| Daemon     | dano: 1d6  | Iniciativa: -15 / -1     | Alcance: 30/60               |
| White Wolf | dano: 1    |                          |                              |
| GURPS      | dano: GDP  | STmin: 10 TR: 8 Prec: 2  | 1/2 dano: STx15 (máx: STx20) |
| Ópera      | r/m: +1/+4 | dano: D2+1 Alcance: 100m | Ações: 1                     |

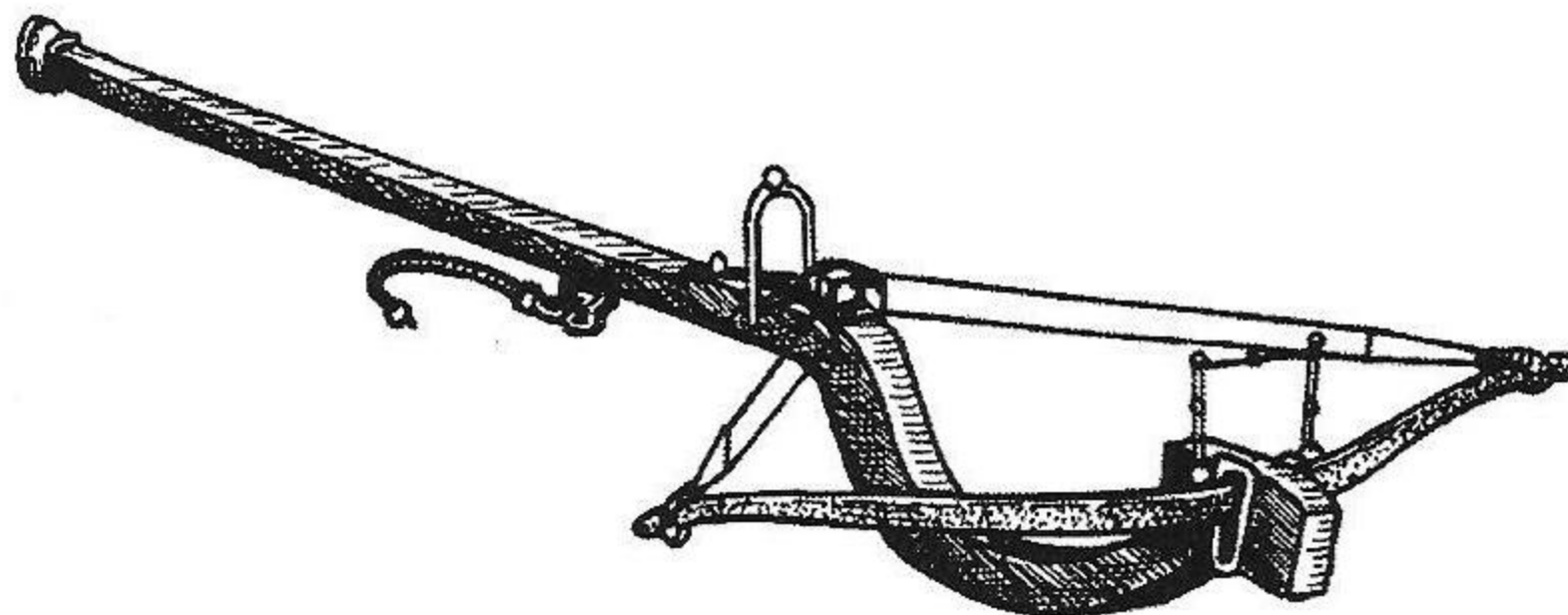


Peso: 2,0 a 2,5 Kg  
 Preço: 220 a 300 gp  
 Comprimento: 50 a 60 cm  
 Dano: Perfuração  
 Tempo de rearme: automático

## Balestra

A balestra dispara pequenas bolas metálicas no lugar de setas. Possui um alcance soberbo, mas a clara desvantagem de não poder ser carregada com veneno.

|            |             |                         |                              |
|------------|-------------|-------------------------|------------------------------|
| D20        | dano: 1d4   | Decisivo: 19-20 / x2    | Alcance: 10                  |
| Daemon     | dano: 1d3+1 | Iniciativa: -7 / -1     | Alcance: 90/150              |
| White Wolf | dano: 2     |                         |                              |
| GURPS      | dano: GDP+4 | STmin: 7 TR: 12 Prec: 2 | 1/2 dano: STx20 (máx: STx25) |
| Ópera      | r/m: +0/+3  | dano: D2 Alcance: 100m  | Ações: 3                     |



Peso: 2,0 a 2,5 Kg  
 Preço: 80 a 120 gp  
 Comprimento: 40 a 50 cm  
 Dano: Perfuração / Esmagamento  
 Tempo de rearme: 3 segundos



# Lanças

As lanças são armas concebidas como uma longa haste de madeira com uma ponta perfurante em madeira ou metal. O comprimento pode variar de 1,5 a 6,0 metros. O peso é proporcional ao comprimento, mas podem ocorrer variações tais como cabos mais grossos ou pontas especiais, mais pesadas ou mais leves.

O tipo de golpe varia com o tipo de lança. As mais curtas podem ser arremessadas. As médias são empunhadas contra o oponente, seja infantaria ou cavalaria. Pode-se apoiar a lança apenas com a força do braço ou escorar a parte traseira no chão. As maiores são utilizadas pela cavalaria. O cavaleiro apenas a empunha, devido ao grande peso. Mas a velocidade do cavalo combinada com este peso pode causar grande dano.

A fabricação de uma lança não é complicada. O segredo é a escolha da madeira adequada que precisa ser resistente. Na Europa, costumava-se utilizar carvalho. A ponta não precisar ser muito afiada, na medida em que a perfuração se dará mais por impacto do que pela ponta. Mas recomenda-se que seja bem fixada, para evitar uma quebra da ponta. As variações ficam por conta das muitas combinações comprimento/ponta, destinadas a derrubar inimigos variados e sendo usada por combatentes de níveis muito diferentes.

Outro fator a ser considerado é as lanças de arremesso. Elas são mais leves e aerodinâmicas. A cabeça é mais leve que a das demais lanças para não provocar uma queda muito breve da arma. Por outro lado, deve ser mais pesada que o cabo, para que a lança caia de ponta. Deve ser considerado em jogo que uma lança arremessada que errou o alvo cai no chão e pode, portanto quebrar. Se não quebrar, então está espetada no chão, no outro lado da batalha.

Este capítulo é diferente dos demais em sua organização: as fichas técnicas têm apenas o desenho das pontas das lanças; as armas inteiras são apresentadas a cada três páginas, correspondendo às seis fichas anteriores.

## D20

As lanças são consideradas Armas Comuns - Corpo a Corpo (*Martial Weapons - Melee*). No entanto, algumas versões mais simples como lança de mão sem ponta, arpão de pesca e lança de arremesso são Armas Simples - Corpo a Corpo (*Simple Weapons - Melee*).

## Daemon

São todas armas com hastes que oferecem pouca, ou nenhuma, possibilidade de defesa. As lanças arremessáveis são armas de alcance, não oferecendo, portanto, defesa. As demais devem sofrer uma penalidade de 20% na defesa. Cada uma deve ser considerada uma arma diferente.

## White Wolf

Tratam-se de armas que se encaixam de forma aproximada na perícia (*skill*) Armas Brancas (*Melee*). Uma melhor opção seria criar uma perícia (*skill*) específica denominada Lanças (*Spears*) para estas armas.

## GURPS

Considere todas estas armas como pertencentes ao grupo Lança, para efeito de perícia de combate, à exceção das que podem ser arremessadas: Lança de Mão sem ponta, Lança de Mão, Arpão de Pesca e Lança de Arremesso.





## Lança de Golpe

Uma tática de ataque comum entre indígenas é saltar de uma árvore com uma lança apontada para baixo. O cabo é mais grosso e a ponta precisa estar firmemente presa ao cabo.

|            |                          |                   |
|------------|--------------------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d8                | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d6+3              | Iniciativa: -7    |
| White Wolf | dano: For+3              |                   |
| GURPS      | dano: G <sub>DP</sub> +3 | STmin: 10         |
| Ópera      | g/a: +2/+3               | dano: D3          |

Peso: 2,5 a 3,0 Kg  
Preço: 1 a 2 gp  
Comprimento: 1,8 a 2,0 m  
Dano: Perfuração



## Lança de Mão

Acrescentando-se uma ponta metálica à lança de mão sem ponta, chegamos a esta. É uma ponta simples, não muito firme, que pode facilmente ser encontrada nas civilizações que atingiram a Idade do Bronze.

|            |                          |                   |                          |
|------------|--------------------------|-------------------|--------------------------|
| D20        | dano: 1d8                | Decisivo: 20 / x3 | Alcance: 3               |
| Daemon     | dano: 1d6+1              | Iniciativa: -6    | Alcance: 15/30           |
| White Wolf | dano: For+1              |                   |                          |
| GURPS      | dano: G <sub>DP</sub> +1 | STmin: 8          | Prec: 1                  |
| Ópera      | r/m: +0/+1               | dano: D2          | Alcance: 20m             |
|            |                          |                   | 1/2 dano: ST (máx: STx2) |
|            |                          |                   | Ações: -                 |

Peso: 1,2 a 2,0 Kg  
Preço: 2 a 3 gp  
Comprimento: 1,5 a 1,7 m  
Dano: Perfuração



## Pike

Este é um modelo bastante simples. Possui uma ponta metálica presa à sua haste. A parte traseira é pontiaguda para permitir apoiar a lança no chão.

|            |                          |                   |
|------------|--------------------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d8                | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d6+1              | Iniciativa: -6    |
| White Wolf | dano: For+2              |                   |
| GURPS      | dano: G <sub>DP</sub> +2 | STmin: 9          |
| Ópera      | g/a: +2/+3               | dano: D3          |

Peso: 2,0 a 2,5 Kg  
Preço: 4 a 5 gp  
Comprimento: 1,8 a 2,2 m  
Dano: Perfuração



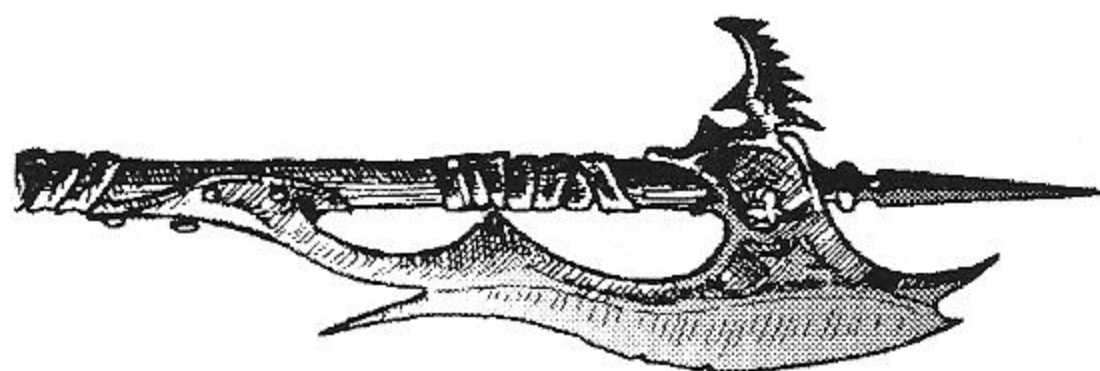


## Lança Molok

Ela é feita com a cabeça de um machado molok e um cabo longo. Golpeia-se com a ponta e quando o inimigo é atingido a lâmina é utilizada (ver dados do machado molok).

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d10  | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d6+1 | Iniciativa: -7    |
| White Wolf | dano: For+2 |                   |
| GURPS      | dano: GDP+2 | STmin: 9          |
| Ópera      | g/a: +3/+3  | dano: D3          |

Peso: 2,0 a 2,5 Kg  
 Preço: 7 a 10 gp  
 Comprimento: 2,0 a 2,5 m  
 Dano: Perfuração / Corte

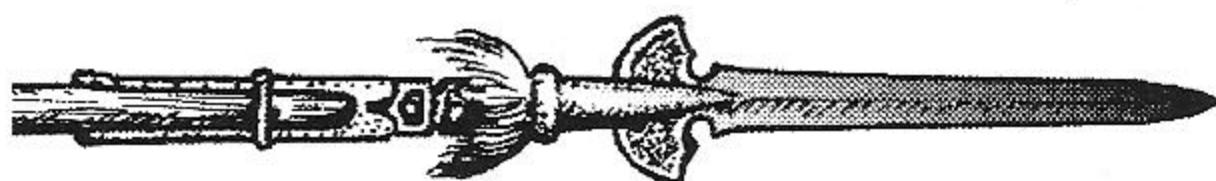


## Partisan

Esta versão de lança tem uma ponta mais longa, pois são utilizadas contra a cavalaria. Há diferenças também no pescoço, mas são apenas visuais e não funcionais.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d8   | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d6+1 | Iniciativa: -5    |
| White Wolf | dano: For+2 |                   |
| GURPS      | dano: GDP+2 | STmin: 9          |
| Ópera      | g/a: +2/+3  | dano: D3          |

Peso: 2,0 a 2,5 Kg  
 Preço: 3 a 4 gp  
 Comprimento: 2,0 a 2,5 m  
 Dano: Perfuração



## Lança de Mão sem Ponta

É a mais simples das lanças, encontrada em qualquer civilização que pratica caça. Não possui ponta metálica; apenas a madeira é afiada. Pode ser arremessada com apenas uma mão.

|            |             |                   |                |                            |
|------------|-------------|-------------------|----------------|----------------------------|
| D20        | dano: 1d6   | Decisivo: 20 / x2 | Alcance: 3     |                            |
| Daemon     | dano: 1d6   | Iniciativa: -4    | Alcance: 15/30 |                            |
| White Wolf | dano: For+1 |                   |                |                            |
| GURPS      | dano: GDP   | STmin: 7          | Prec: 1        | 1/2 Dano: ST (máx: STx1.5) |
| Ópera      | r/m: +0/+1  | dano: D2-1        | Alcance: 20m   | Ações: -                   |

Peso: 1,0 a 1,5 Kg  
 Preço: 5 a 10 sp  
 Comprimento: 1,5 a 1,7 m  
 Dano: Perfuração







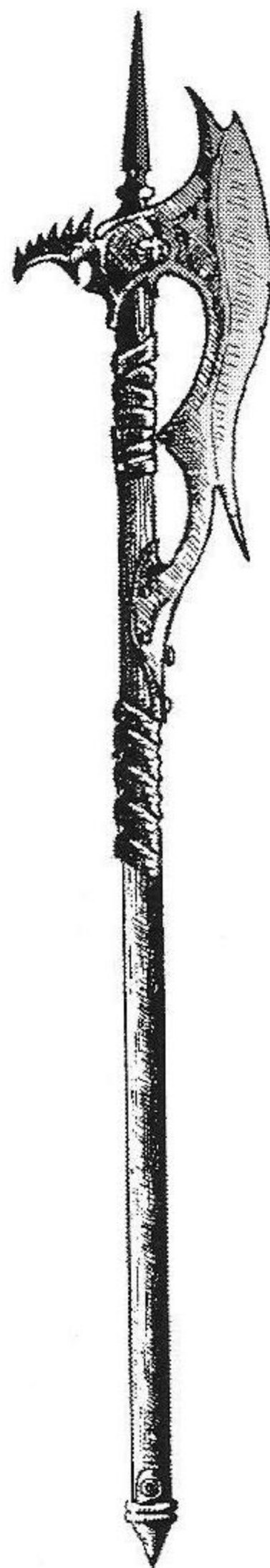
Lança de  
Golpe



Lança de  
Mão



Pike



Lança  
Molok



Partisan



Lança de  
Mão  
Sem Ponta

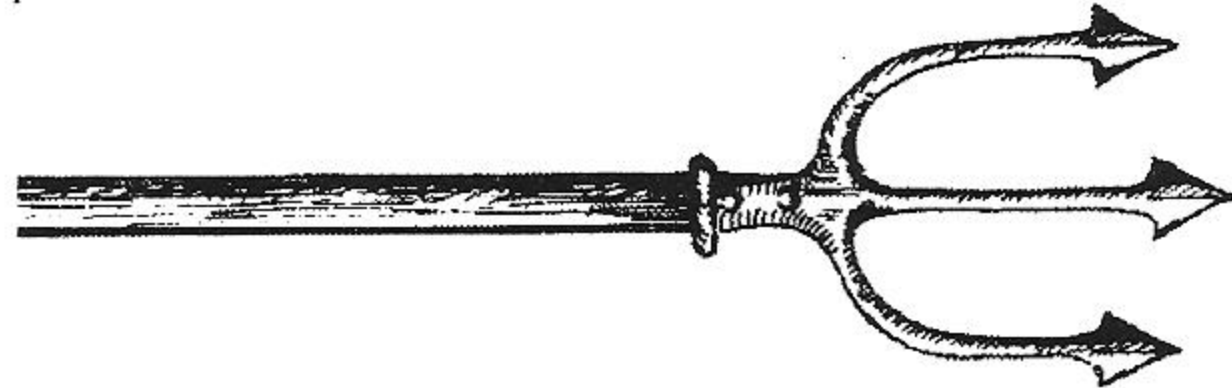


## Tridente

Possui três pontas, ou dentes, se assim preferirem. O dente central é um pouco mais longo. Não é uma arma muito equilibrada, pois a cabeça pesada atrapalha os golpes de ponta.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d8   | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6   | Iniciativa: -5    |
| White Wolf | dano: For+1 |                   |
| GURPS      | dano: GDP+1 | STmin: 8          |
| Ópera      | g/a: +2/+3  | dano: D3+1        |

Peso: 2,0 a 2,5 Kg  
Preço: 15 a 16 gp  
Comprimento: 1,4 a 1,7 m  
Dano: Perfuração

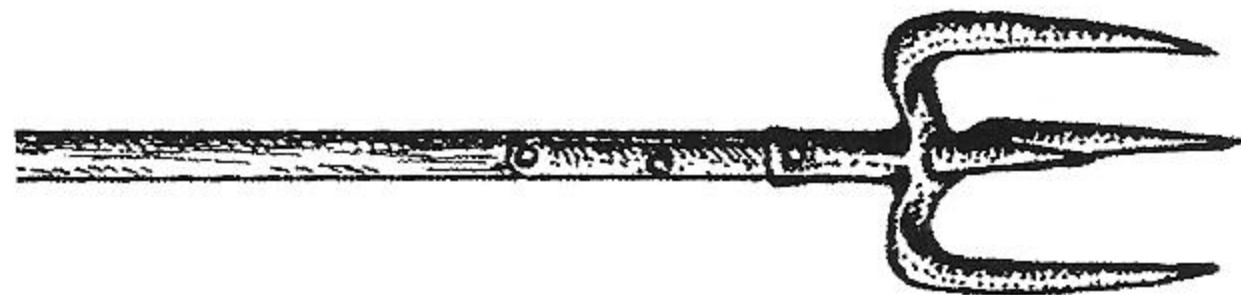


## Tridente Ritual

É uma variante do Tridente. As três pontas não ficam no mesmo plano, formam um triângulo se vistas por cima. Na prática é mais difícil enterrar as três pontas, porém mais fácil de acertar ao menos uma.

|            |             |                      |
|------------|-------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d6   | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6   | Iniciativa: -6       |
| White Wolf | dano: For+1 |                      |
| GURPS      | dano: GDP   | máx: 1D+3            |
| Ópera      | g/a: +2/+3  | dano: D3             |

Peso: 1,5 a 2,0 Kg  
Preço: 17 a 20 gp  
Comprimento: 1,2 a 1,5 m  
Dano: Perfuração

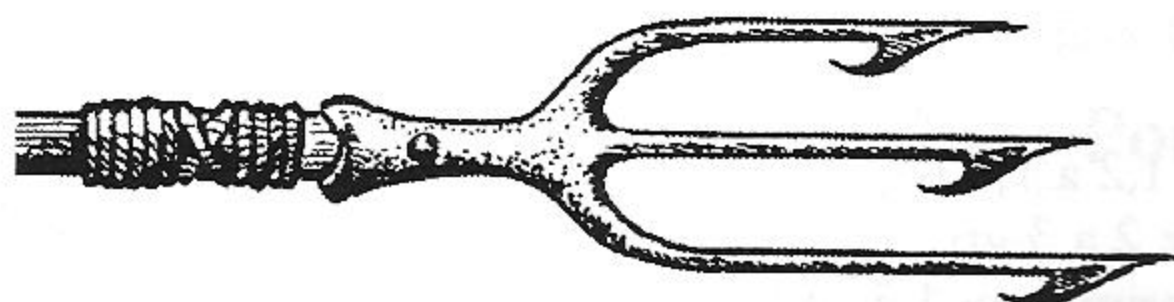


## Dreizak

É uma variante de Tridente na qual o dente mais longo fica em uma das pontas. Fora isso, as diferenças de fabricação e utilização são praticamente nulas.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d6   | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6   | Iniciativa: -6    |
| White Wolf | dano: For+1 |                   |
| GURPS      | dano: GDP+1 | STmin: 7          |
| Ópera      | g/a: +2/+3  | dano: D3          |

Peso: 2,0 a 2,5 Kg  
Preço: 15 a 18 gp  
Comprimento: 1,4 a 1,7 m  
Dano: Perfuração





## Arpão de Pesca

É um utensílio. Tem grande semelhança com uma lança sem ponta, mas é mais curto, menos resistente e menos preciso.

|            |             |                   |                                         |
|------------|-------------|-------------------|-----------------------------------------|
| D20        | dano: 1d6   | Decisivo: 20 / x2 | Alcance: 10/20/30                       |
| Daemon     | dano: 1d6   | Iniciativa: -5    | Alcance: 15/30                          |
| White Wolf | dano: For+1 |                   |                                         |
| GURPS      | dano: GDP   | STmin: 7          | Prec: 0      1/2 dano: ST (máx: STx1,5) |
| Ópera      | r/m: +0/+1  | dano: D2-1        | Alcance: 20m      Ações: -              |

Peso: 1,0 a 1,2 Kg  
Preço: 8 a 10 sp  
Comprimento: 1,2 a 1,4 m  
Dano: Perfuração



## Lança de Arremesso

Tem uma ponta esbelta e aerodinâmica para permitir um bom arremesso. Sua ponta não comporta combate fechado, mas o alcance permite ao atacante garantir a distância.

|            |            |                   |                                         |
|------------|------------|-------------------|-----------------------------------------|
| D20        | dano: 1d6  | Decisivo: 20 / x2 | Alcance: 20/40/60                       |
| Daemon     | dano: 1d3  | Iniciativa: -5    | Alcance: 40/60                          |
| White Wolf | dano: 4    |                   |                                         |
| GURPS      | dano: GDP  | máx: 1D+1         | Prec: 2      1/2 dano: STx2 (máx: STx4) |
| Ópera      | r/m: +0/+1 | dano: D2          | Alcance: 30m      Ações: -              |

Peso: 1,0 a 1,2 Kg  
Preço: 5 a 8 sp  
Comprimento: 1,0 a 1,2 m  
Dano: Perfuração



## Lança de Duas Pontas

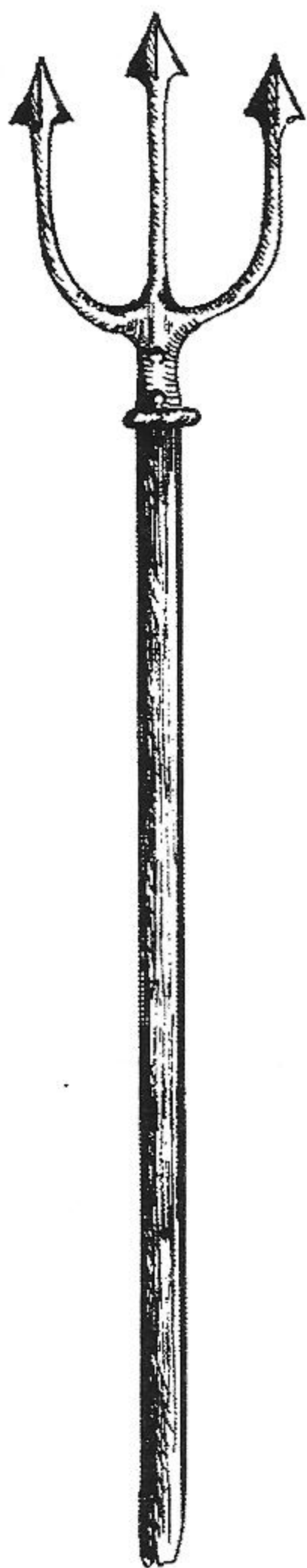
Outra lança de infantaria. A idéia de usar duas pontas era para evitar que o combatente tivesse que girar a arma para atingir um inimigo em suas costas.

|            |               |                   |
|------------|---------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d6/1d6 | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d6     | Iniciativa: -5    |
| White Wolf | dano: For+1   |                   |
| GURPS      | dano: GDP+1   | STmin: 8          |
| Ópera      | g/a: +3/+3    | dano: D3          |

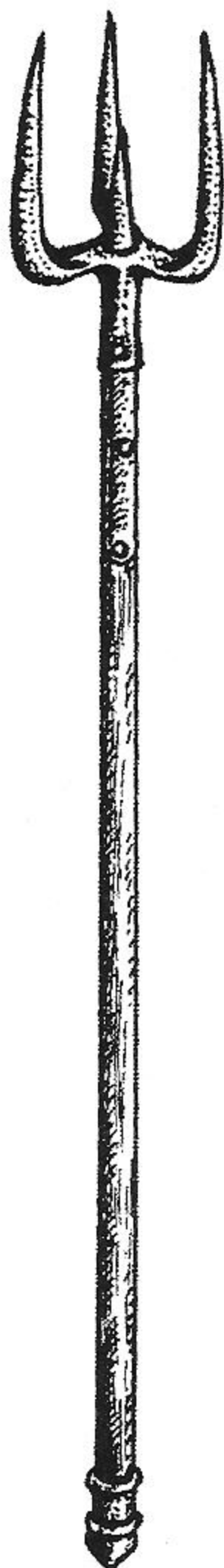
Peso: 1,2 a 1,8 Kg  
Preço: 2 a 3 gp  
Comprimento: 1,5 m  
Dano: Perfuração



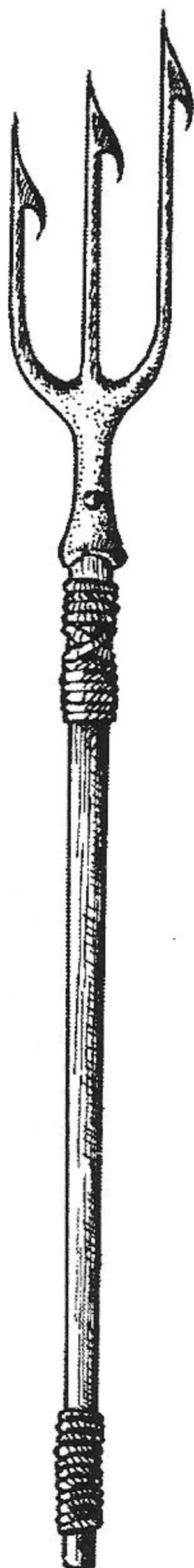




Tridente



Tridente  
Ritual



Dreizak



Arpão de  
Pesca



Lança de  
Arremesso



Lança de  
Duas Pontas

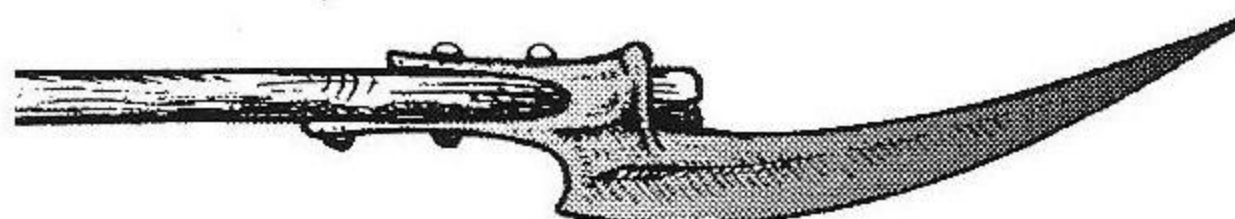


## Sturmsense

Mais uma variante da lança de golpe. O principal ataque é de baixo para cima, de modo a acertar o abdômen do inimigo. Dificilmente pode ser utilizada por cavalaria.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d8   | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d6+1 | Iniciativa: -6    |
| White Wolf | dano: For+2 |                   |
| GURPS      | dano: CDP+2 | STmin: 9          |
| Ópera      | g/a: +3/+3  | dano: D3          |

Peso: 2,0 a 2,5 Kg  
Preço: 14 a 18 gp  
Comprimento: 1,7 a 2,0 m  
Dano: Perfuração

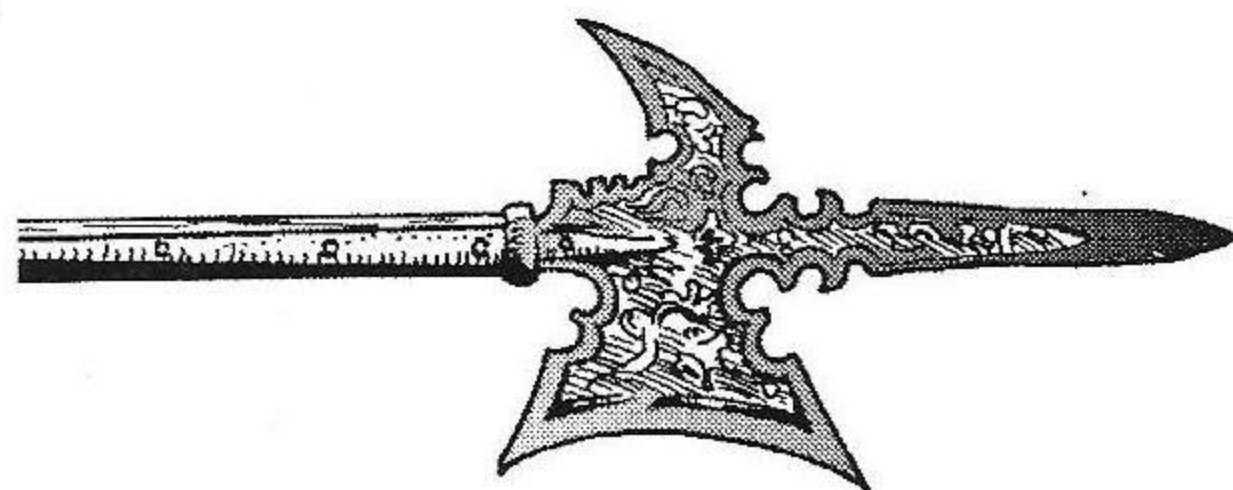


## Lança de Guerra

Esta lança tem função dupla. A lâmina lateral possui curvatura reversa para perfurar mais que cortar. O lado oposto à lâmina tem um contra-peso.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d8   | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d10  | Iniciativa: -7    |
| White Wolf | dano: For+3 |                   |
| GURPS      | dano: CDP+3 | STmin: 10         |
| Ópera      | g/a: +3/+3  | dano: D3          |

Peso: 2,4 a 3,0 Kg  
Preço: 15 a 20 gp  
Comprimento: 2,0 a 2,3 m  
Dano: Perfuração

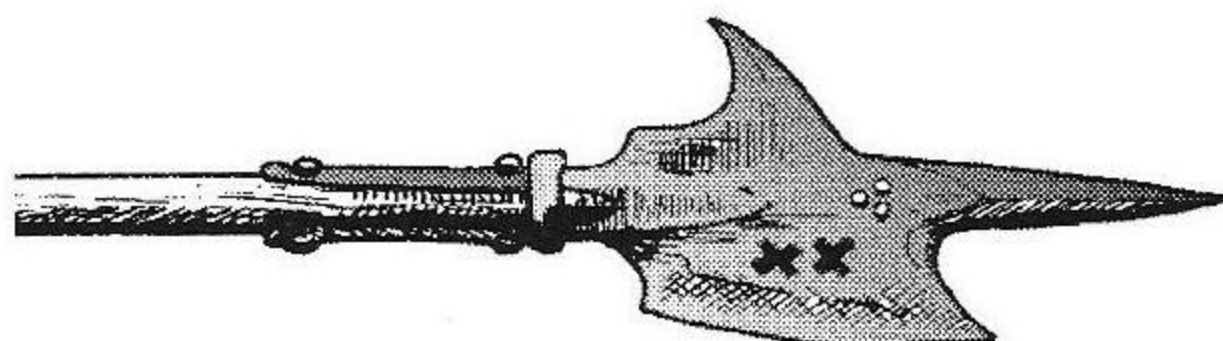


## Halberd Longo

Ou alabarda longa. Possui um cabo muito longo para uma arma de haste, o que a classifica como lança. Esta lâmina é mais cortante que a da lança de guerra.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d10  | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 2d6   | Iniciativa: -7    |
| White Wolf | dano: For+3 |                   |
| GURPS      | dano: CDP+3 | STmin: 10         |
| Ópera      | g/a: +3/+3  | dano: D3+1        |

Peso: 4,5 a 6,0 Kg  
Preço: 13 a 17 gp  
Comprimento: 2,0 a 2,2 m  
Dano: Perfuração / Corte



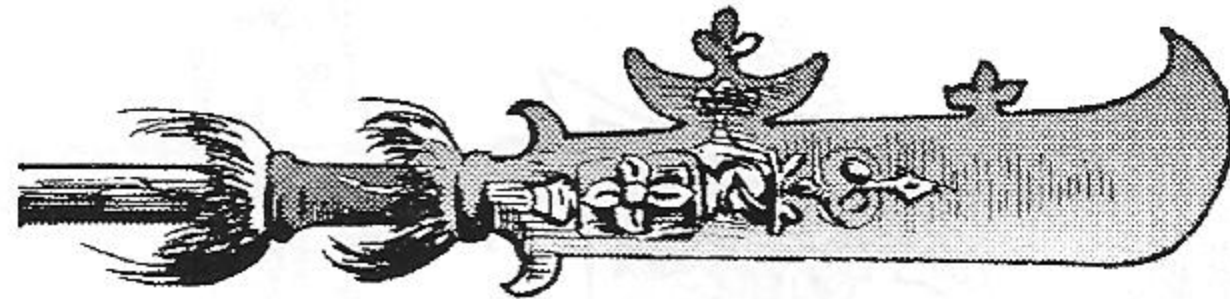


## Glefe

A lâmina de corte lateral pode confundi-la com algum tipo bizarro de machado. Porém, o golpe principal é frontal. Pode-se girar o glefe de modo a cortar mais com sua ponta.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d8   | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d6+1 | Iniciativa: -7    |
| White Wolf | dano: For+3 |                   |
| GURPS      | dano: GDP+3 | STmin: 11         |
| Ópera      | g/a: +3/+3  | dano: D3          |

Peso: 2,5 a 3,0 Kg  
Preço: 18 a 22 gp  
Comprimento: 2,0 a 2,2 m  
Dano: Perfuração / Corte

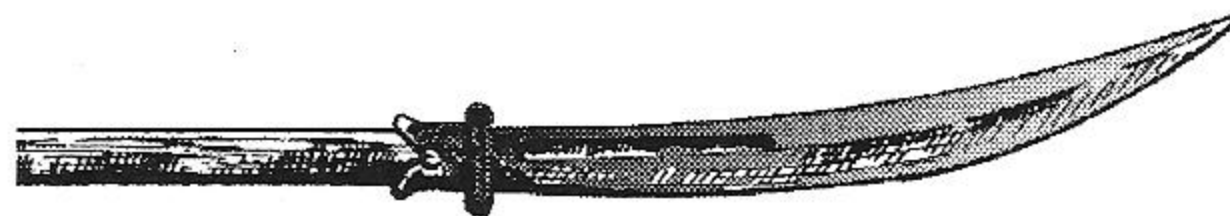


## Schnitter

Outra lança alternativa, com cabo curto e uma longa lâmina recurvada. Pode ser tanto uma lança quanto uma foice, dependendo de quem a usa.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d8   | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d6+1 | Iniciativa: -6    |
| White Wolf | dano: For+2 |                   |
| GURPS      | dano: GDP+2 | STmin: 9          |
| Ópera      | g/a: +2/+3  | dano: D3          |

Peso: 2,0 a 2,5 Kg  
Preço: 14 a 16 gp  
Comprimento: 1,2 a 1,5 m  
Dano: Perfuração / Corte

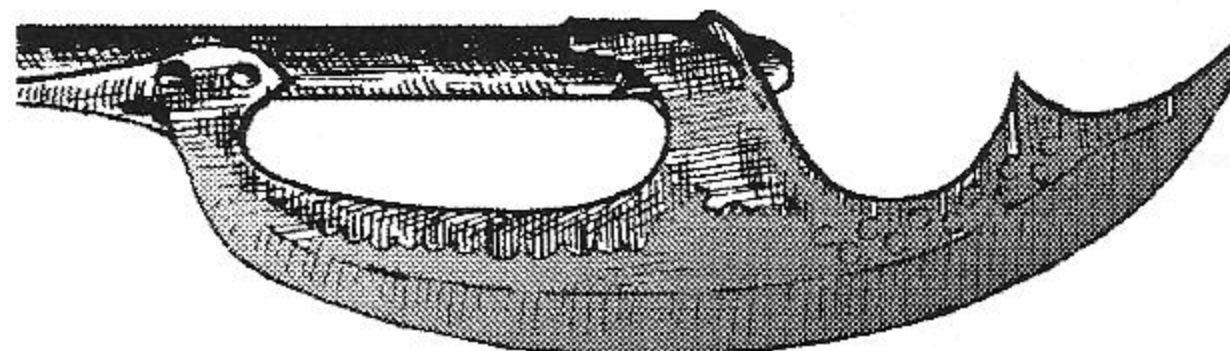


## Lança-machado

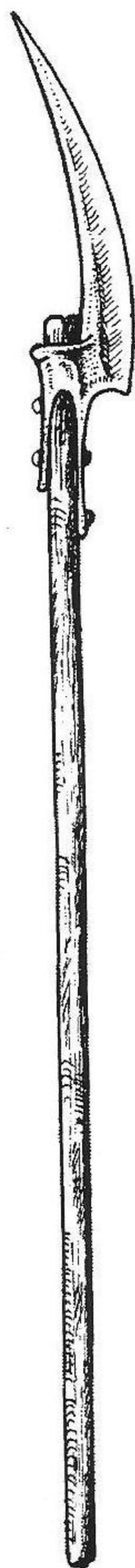
Diferentemente da pailos, esta lança executa as funções de machado e lança com uma única cabeça. É uma arma das mais belas, equilibradas e firmes.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d10  | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d6+3 | Iniciativa: -6    |
| White Wolf | dano: For+4 |                   |
| GURPS      | dano: GDP+3 | STmin: 12         |
| Ópera      | g/a: +3/+3  | dano: D3+1        |

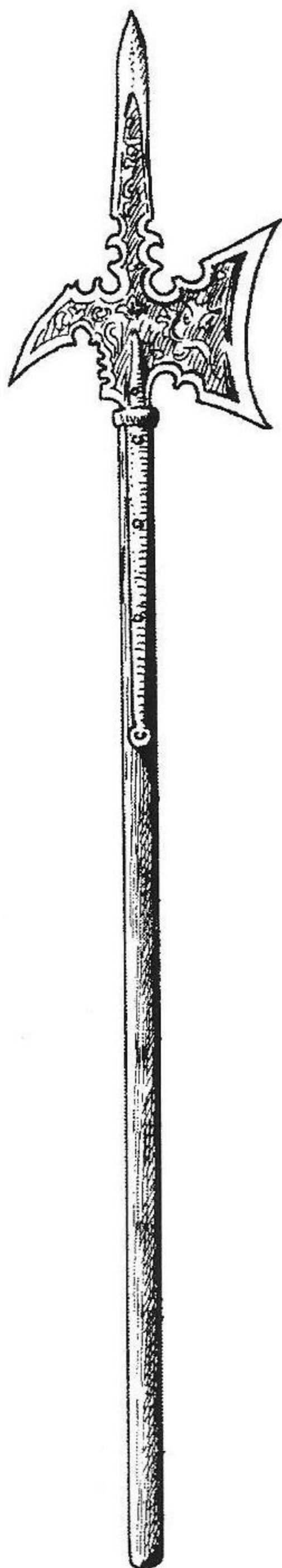
Peso: 3,2 a 4,5 Kg  
Preço: 16 a 20 gp  
Comprimento: 1,7 a 2,0 m  
Dano: Perfuração / Corte



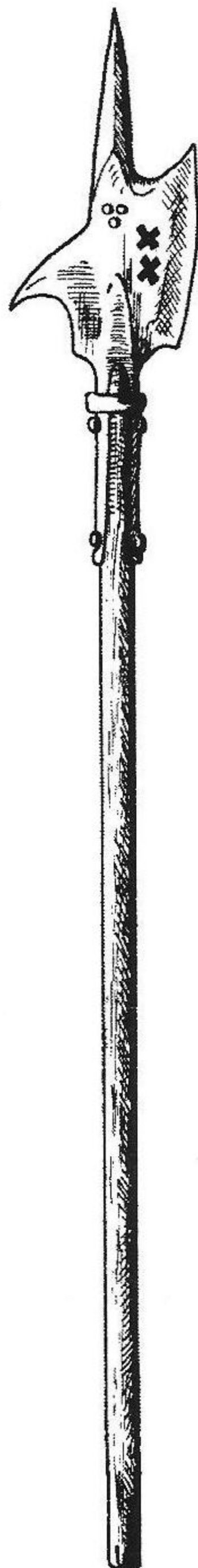




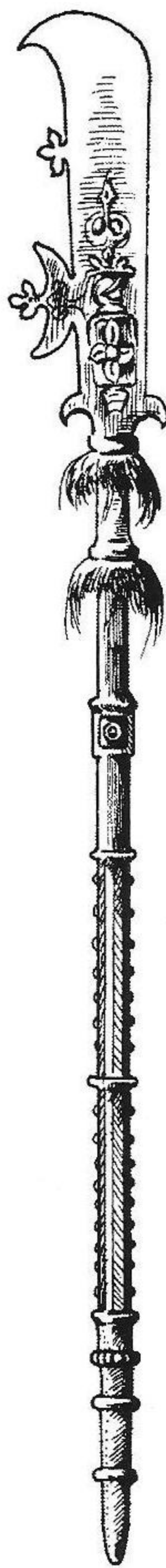
Sturmsense



Lança de  
Guerra



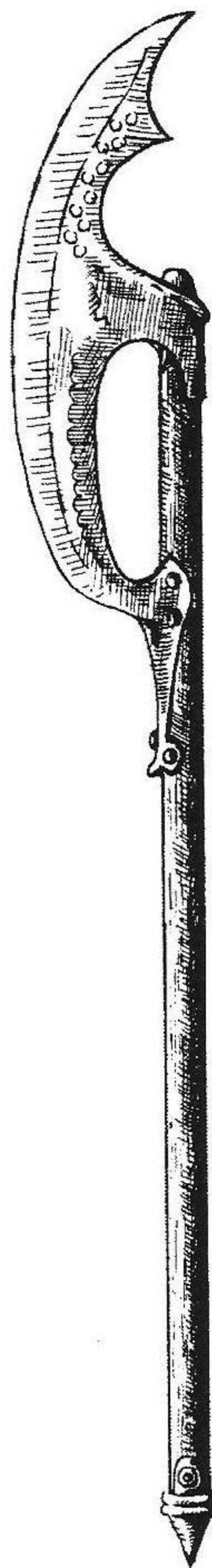
Halberd



Glef



Schnitter



Lança-  
machado

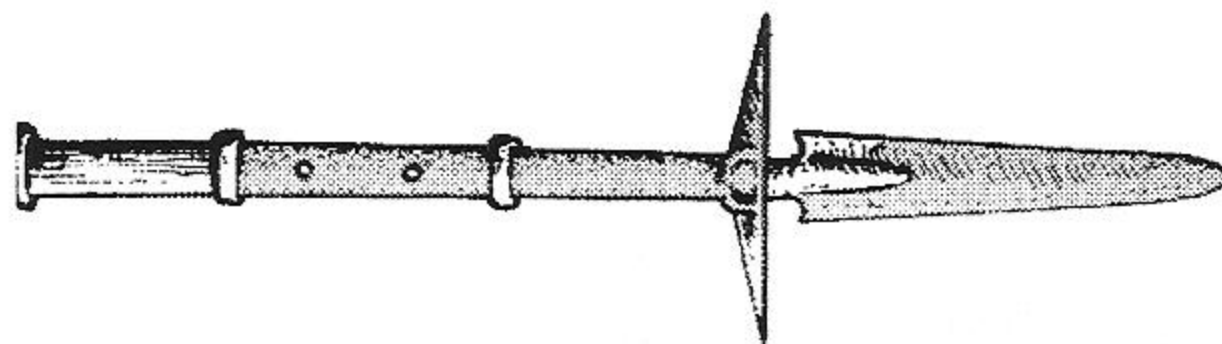


## Mata-dragão

A mata-dragão possui um cabo extremamente resistente, pois em geral é utilizada em choques de cavalaria. A pequena guarda, muito recuada, serve para desviar golpes de lança do inimigo.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d10  | Decisivo: 20 / x4 |
| Daemon     | dano: 1d10  | Iniciativa: -6    |
| White Wolf | dano: For+4 |                   |
| GURPS      | dano: GDP+4 | STmin: 12         |
| Ópera      | g/a: +2/+3  | dano: D3+1        |

Peso: 3,0 a 4,0 Kg  
Preço: 20 a 25 gp  
Comprimento: 2,0 a 2,4 m  
Dano: Perfuração

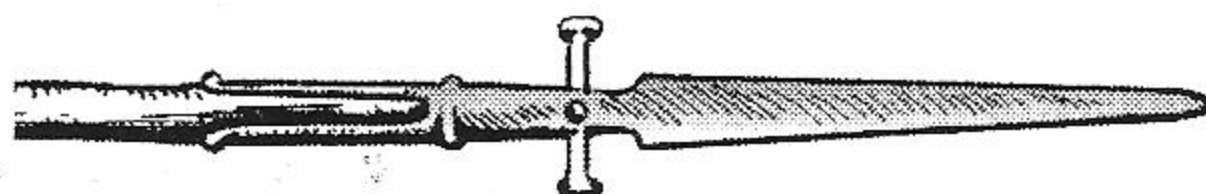


## Lança de Caça

Durante uma caçada, pode ser preciso golpear com apenas uma mão. Pensando nisso criou-se a lança de caça, mais leve e mais curta; excelente para caça de animais de médio porte.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d8   | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d6   | Iniciativa: -6    |
| White Wolf | dano: For+1 |                   |
| GURPS      | dano: GDP   | STmin: 8          |
| Ópera      | g/a: +2/+3  | dano: D3          |

Peso: 1,5 a 2,0 Kg  
Preço: 16 a 20 gp  
Comprimento: 1,3 a 1,6 m  
Dano: Perfuração

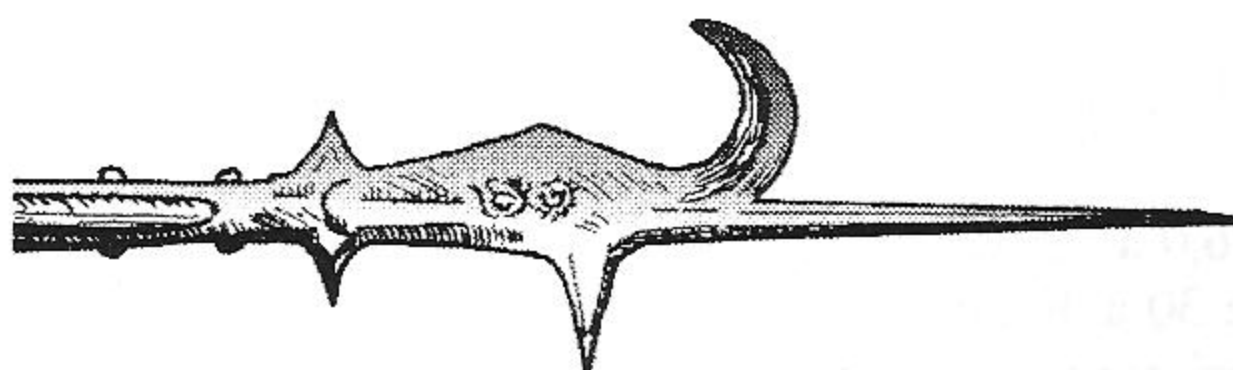


## Lança de Haken

Não se sabe a origem exata deste modelo. Ele é utilizado por infantaria contra infantaria. O gancho lateral serve para permitir um golpe de recuo, no caso do golpe de avanço falhar.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 2d4   | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d10  | Iniciativa: -7    |
| White Wolf | dano: For+3 |                   |
| GURPS      | dano: GDP+3 | STmin: 12         |
| Ópera      | g/a: +3/+3  | dano: D3+1        |

Peso: 3,0 a 4,0 Kg  
Preço: 18 a 22 gp  
Comprimento: 2,5 a 3,0 m  
Dano: Perfuração





## Lança de Justa

A lança de justa é especialmente feita para os embates de cavaleiros um contra um. São extremamente pesadas e de difícil manobra. Pode ter ponta falsa em alguns torneios.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d10  | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d6   | Iniciativa: -10   |
| White Wolf | dano: For+5 |                   |
| GURPS      | dano: CDP+5 | STmin: 14         |
| Ópera      | g/a: +1/+2  | dano: D3          |

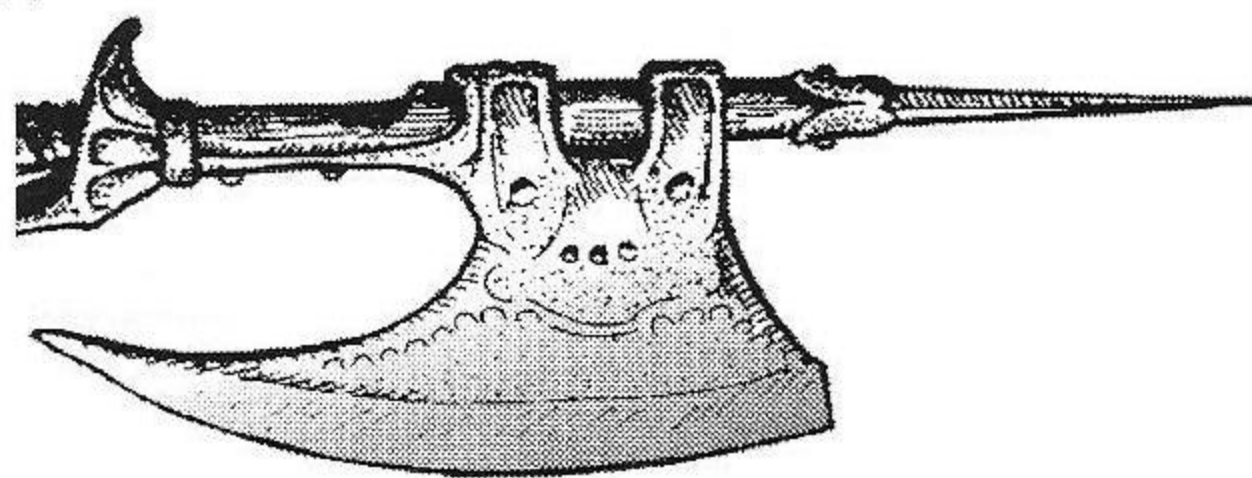


Peso: 6,0 a 8,0 Kg  
 Preço: 25 a 30 gp  
 Comprimento: 5,0 a 6,0 m  
 Dano: Perfuração

## Pailos

Pode ser usado tanto como lança quanto como machado. É curta, porém pesada devido à cabeça de grande massa. Ficaram famosas na Europa nos séculos XV e XVI.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d10  | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d10  | Iniciativa: -7    |
| White Wolf | dano: For+3 |                   |
| GURPS      | dano: CDP+2 | STmin: 8          |
| Ópera      | g/a: +3/+3  | dano: D3+1        |



Peso: 1,4 a 1,7 Kg  
 Preço: 25 a 32 gp  
 Comprimento: 3,5 a 4,0 m  
 Dano: Perfuração / Corte

## Dragonlance

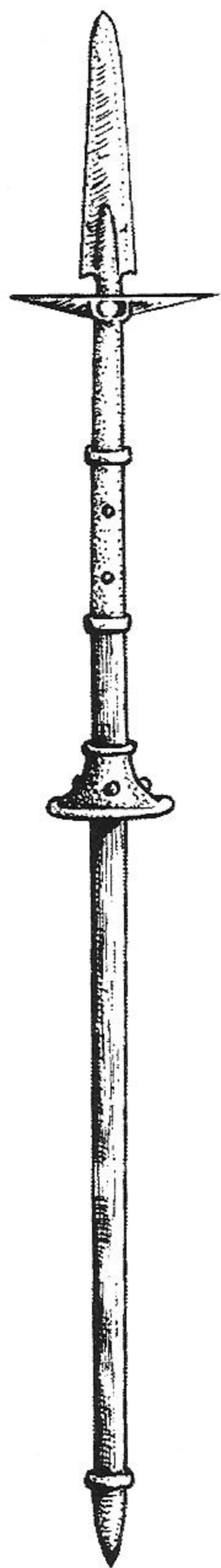
É uma lança de grande porte, longa e pesada. A ponta permite atravessar um cavalo lateralmente. Claramente, é uma arma extremamente mortal.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d12  | Decisivo: 20 / x4 |
| Daemon     | dano: 2d6   | Iniciativa: -10   |
| White Wolf | dano: For+4 |                   |
| GURPS      | dano: CDP+4 | STmin: 13         |
| Ópera      | g/a: +1/+2  | dano: D3+2        |

Peso: 6,0 a 7,5 Kg  
 Preço: 30 a 40 gp  
 Comprimento: 4,0 a 5,0 m  
 Dano: Perfuração



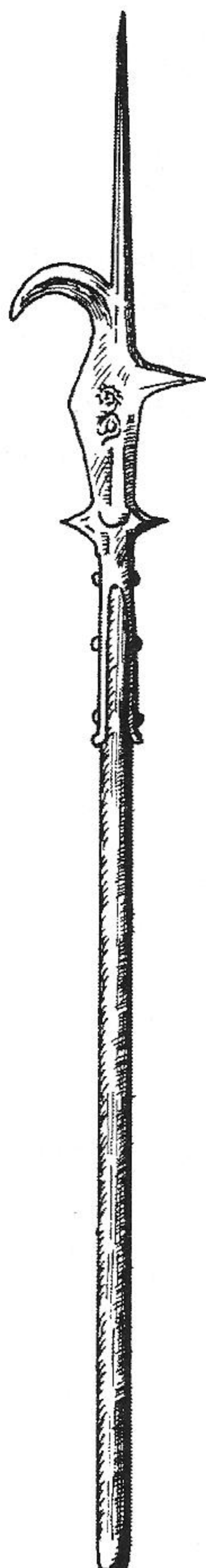




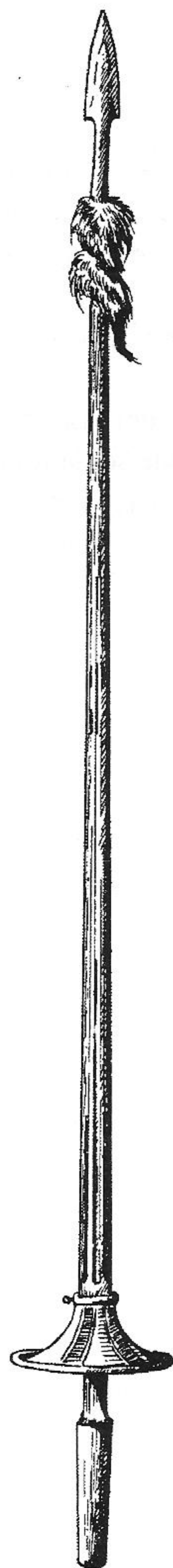
Mata-Dragão



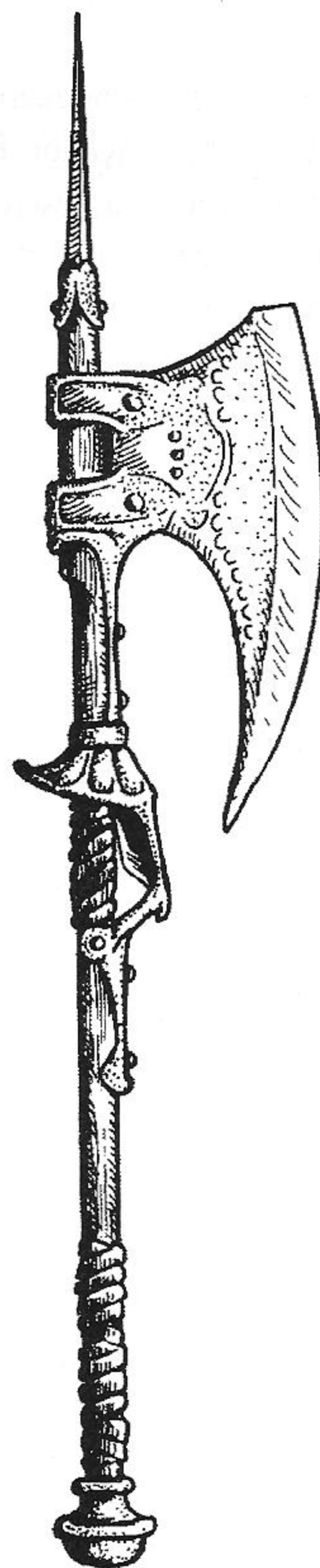
Lança de  
Caça



Lança de  
Haken



Lança de  
Justa



Pailos



Dragonlance



# Outras

O capítulo a seguir trata de um grupo muito particular de armas brancas. A principal característica que elas têm em comum é justamente serem completamente diferentes umas das outras. Pode-se notar com facilidade que nenhuma destas armas se encaixa nos demais capítulos deste livro.

Então, ficou a pergunta: O que fazer com elas?

O bumerangue, por exemplo, é um caso único. Trata-se de uma arma de arremesso que pode retornar à mão do lançador. Ela pode ser lançada de modo a cair à frente, atrás ou ao lado do lançador, conforme seu desejo (e perícia no manuseio).

Outro tipo de arma tratado aqui é equipamentos que auxiliam o combate com as mãos. O exemplar mais conhecido é o soco inglês, mas temos também a gauntlet (luva de combate) e a mão de veterano (orchid).

A funda, arma muito utilizada por adolescentes e jovens guerreiros, também não pode ser comparada com nada neste livro. Sua variante adaptada a um bastão fica logo abaixo, na mesma página.

O dardo e a zarabatana são armas utilizadas por assassinos mais discretos. São armas silenciosas e precisas que podem paralisar um inimigo antes que ele pudesse gritar, ou até mesmo matá-lo diretamente, com um veneno adequado (ver capítulo sobre venenos).

A boleadeira é uma arma muito elegante. Muito utilizada no sul do Brasil no início da colonização portuguesa, a boleadeira exige uma perícia apurada por parte do lançador.

A foice é uma ferramenta utilizada na agricultura para a colheita de grãos. Naturalmente foi aproveitado em lutas e brigas em um sem número de discussões entre agricultores. Esta arma tem sua imagem fortemente associada à morte nas representações personificadas.

É importante observar que houveram algumas alterações neste capítulo em relação à primeira edição. Algumas das armas constantes no capítulo Outras da primeira edição foram realocadas em outros capítulos. Esperamos não causar nenhum tipo de confusão com estas pequenas atualizações.

## D20

Os grupos deste capítulo são:

**Armas Simples - Corpo a Corpo** (*Simple Weapons - Melee*): soco inglês, gauntlet, orchid/mão de veterano.

**Armas Simples - Longa Distância** (*Simple Weapons - Ranged*): funda, cajado funda, dardo.

**Armas Comuns - Corpo a Corpo** (*Martial Weapons - Melee*): foice.

**Armas Exóticas - Longa Distância** (*Exotic Weapons - Ranged*): bumerangue, zarabatana e boleadeira.



# Bumerangue

Arma de distância australiana, muito famosa pela sua peculiaridade de poder voltar à mão do lançador após o golpe. De construção complexa, o balanceamento deve ser perfeito e a madeira de primeira qualidade. As bordas podem ser afiadas para aumentar o dano, mas isto, em geral só machuca mais o próprio dono.

|            |                   |                   |                                     |
|------------|-------------------|-------------------|-------------------------------------|
| D20        | dano: 1d4         | Decisivo: 20 / x2 | Alcance: 30                         |
| Daemon     | dano: 1d3 a 1d6+2 | Iniciativa: -4    | Alcance: 80                         |
| White Wolf | dano: 3           |                   |                                     |
| GURPS      | dano: GDP         | máx: 1D TR: 10    | Prec: 1 1/2 dano: STx7 (máx: STx10) |
| Ópera      | r/m: -1/+2        | dano: D2          | Alcance: 50m Ações: -               |

Ao acertar o alvo, o Bumerangue não retorna para o lançador. Em caso de erro, ele pode voltar da maneira que este desejar, e até mesmo em sua própria mão, de acordo com a vontade e perícia do mesmo. Estas possibilidades são levadas em conta no arremesso. Utilize as regras abaixo para verificar se o lançador faz ou não o bumerangue voltar para onde deseja.

O bumerangue retorna em qualquer ponto num raio de dez metros do ponto de origem. O lançador deve fazer um segundo teste, de acordo com as regras de cada sistema. Se o segundo lance for um acerto, o bumerangue volta exatamente onde o lançador determinar. De qualquer forma, caso haja alguém (amigo ou inimigo) no ponto em que o bumerangue retornar, o dano deve ser aplicado a esta pessoa.

## D20

Faça um ataque contra CA 10 (AC 10). Se errar, a arma se afasta 1d6 metros em uma direção a ser sorteada pelo Mestre. Falha crítica (fumble) indica que o dano deve ser aplicado ao lançador.

## Daemon

Faça um ataque fácil (dobro da porcentagem normal). Se errar, a arma cairá 1d6 metros em uma direção a ser sorteada pelo mestre. Falha crítica indica que o dano deve ser aplicado ao lançador.

## White Wolf

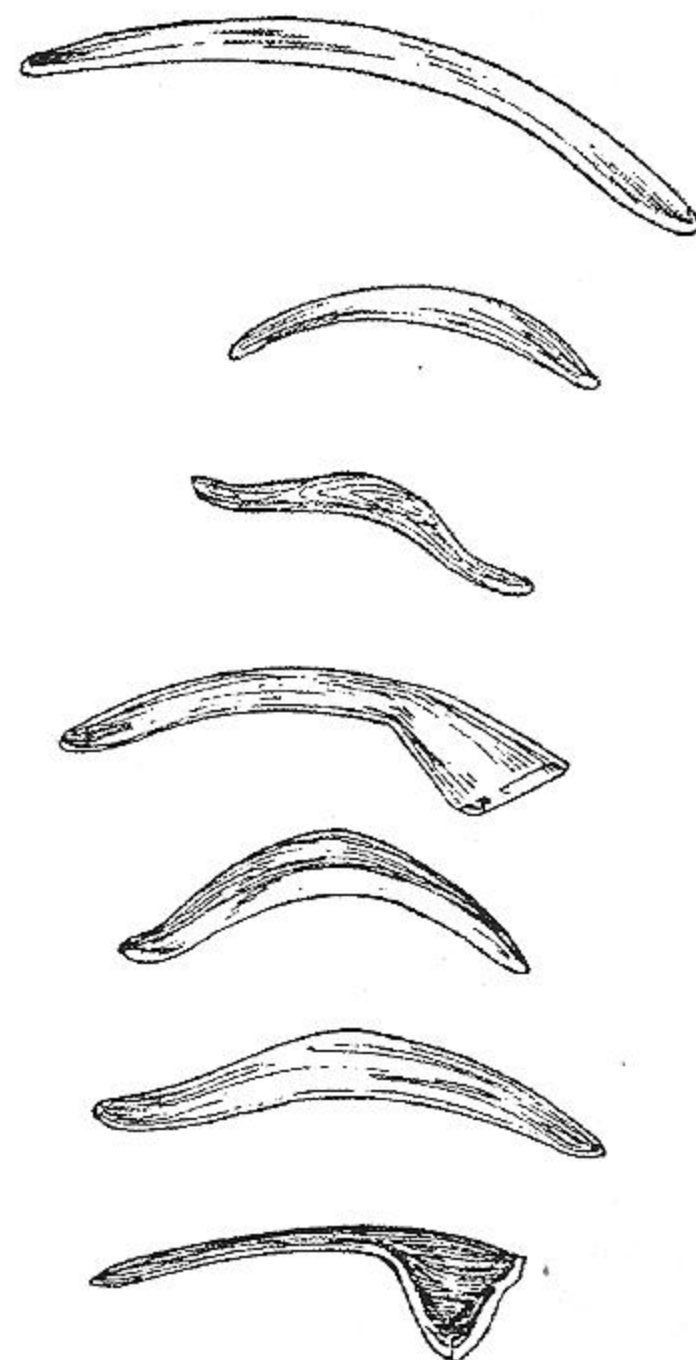
Faça um ataque de dificuldade 5. Se errar, a arma cairá em posição a ser sorteada pelo Mestre. Falha crítica (Botch) indica que o dano deve ser aplicado ao lançador.

## GURPS

Faça um ataque sem modificador. Se errar, para cada ponto acima do seu Nível de Habilidade, o bumerangue se afasta um metro de onde você deseja que ela caia, em direção a ser sorteada.

## OPERA

Faça um ataque com modificador +3. Se errar, para cada ponto de diferença, o bumerangue se afasta um metro de onde você deseja que ela caia, em direção a ser sorteada.



Peso: 600g a 1,0Kg    Preço: 4 a 6 gp    Comprimento: 30 a 45 cm    Dano: Esmagamento / Corte



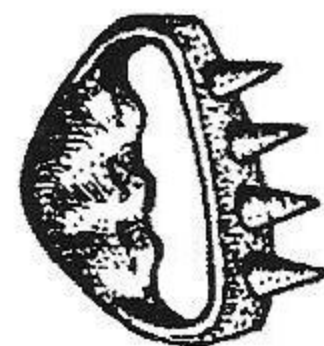
## Soco Inglês

São quatro anéis metálicos soldados entre si que o lutador usa em sua mão mais forte ou em ambas. Pode ter uma ponta em cada anel, para aumentar o dano. Trate como um adicional ao dano de luta (briga).

|            |               |
|------------|---------------|
| D20        | dano: +2      |
| Daemon     | dano: +2      |
| White Wolf | dano: +1      |
| GURPS      | dano: +1      |
| Ópera      | dano: +(D2-1) |

Perícia: Briga (Brawl)

Peso: 200 a 500g  
Preço: 6 a 10 sp  
Comprimento: 8 a 15cm  
Dano: Esmagamento



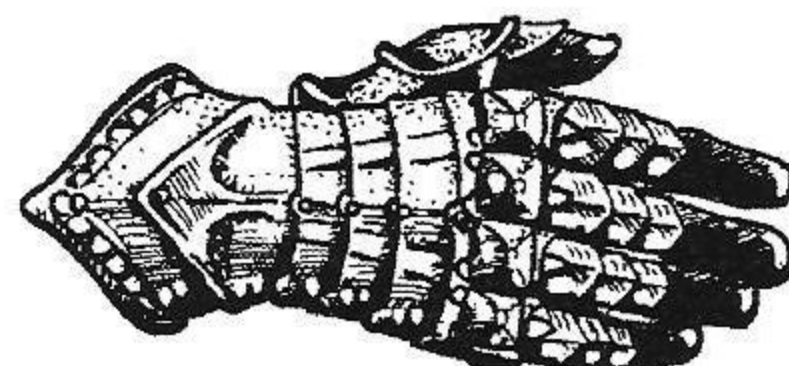
## Gauntlet (Luva de Combate)

É uma luva metálica, usada em ambas as mãos, tanto para endurecer o golpe como para proteger os dedos do lutador. Tem efeito análogo ao soco inglês, em termos de sistema de jogo.

|            |          |
|------------|----------|
| D20        | dano: +3 |
| Daemon     | dano: +3 |
| White Wolf | dano: +2 |
| GURPS      | dano: +2 |
| Ópera      | dano: +1 |

Perícia: Briga (Brawl)

Peso: 500g a 1,0Kg  
Preço: 15 a 25 sp  
Comprimento: 20 a 25cm  
Dano: Esmagamento



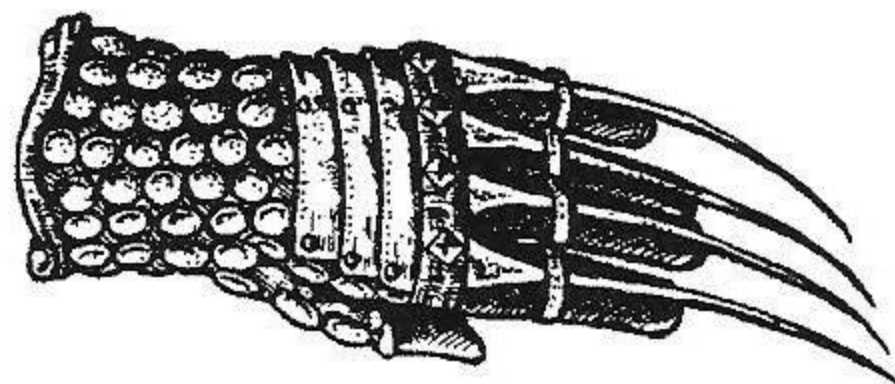
## Orchid / Mão de Veterano

Estas são duas evoluções da Gauntlet. Pode-se notar as pontas em forma de garras em ambos os modelos.

|            |           |
|------------|-----------|
| D20        | dano: +4  |
| Daemon     | dano: +4  |
| White Wolf | dano: +3  |
| GURPS      | dano: +3  |
| Ópera      | dano: +D2 |

Perícia: Briga (Brawl)

Peso: 700g a 1,2Kg  
Preço: 4 a 6 gp  
Comprimento: 20 a 25cm  
Dano: Penetração / Esmagamento





## Funda

Tira de couro flexível, com a parte central mais larga. No centro, coloca-se uma pedra ou pequeno dardo apropriado. Segura-se a tira pelas duas pontas e gira-se o braço. Para disparar, solta-se uma das pontas e o pequeno "míssil" parte em direção ao alvo. Simples, não?

|            |           |                   |                 |                              |
|------------|-----------|-------------------|-----------------|------------------------------|
| D20        | dano: 1   | Decisivo: 20 / x2 | Alcance: 5      |                              |
| Daemon     | dano: 1   | Iniciativa: -2    | Alcance: 60/180 |                              |
| White Wolf | dano: 1   |                   |                 |                              |
| GURPS      | dano: 1   | TR: 12            | Prec: 1         | 1/2 dano: STx10 (máx: STx15) |
| Ópera      | r/m: 0/+1 | dano: 1           | Alcance: 40m    | Ações: 1                     |

Peso: 100g + 15 a 20 g por projétil

Preço: até 5 sp

Comprimento: 30 a 40 cm

Dano: Perfuração / Veneno



## Cajado-funda

Variante da funda na qual as duas pontas da corda de apoio são presas a um bastão ou cajado. Naturalmente, pode ser utilizado como bastão, o que a torna uma arma mais versátil. O disparo do míssil é feito com um movimento apropriado do cajado.

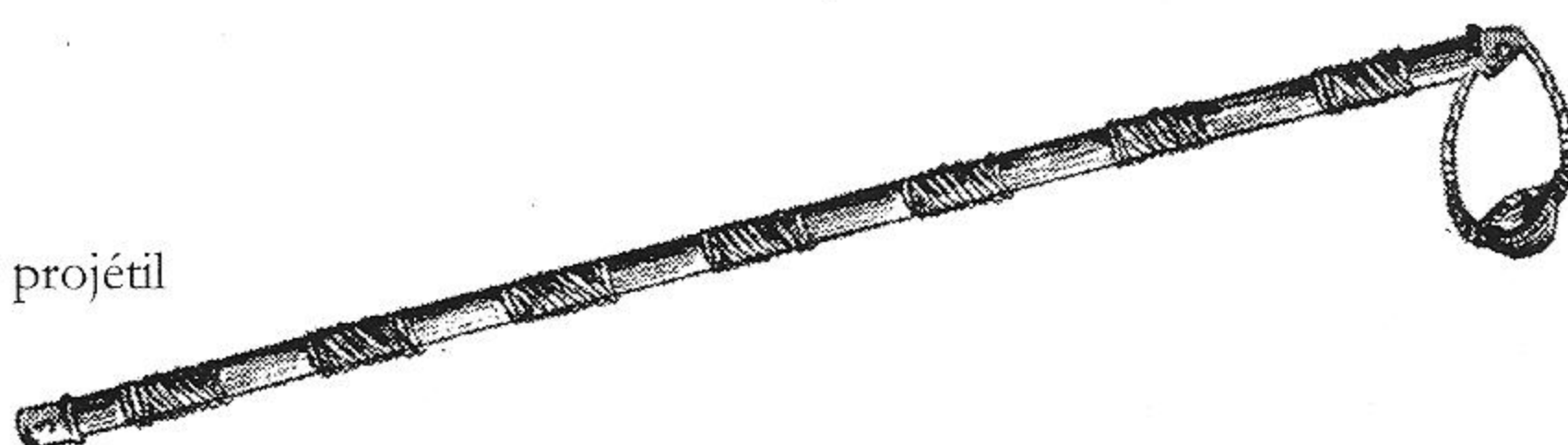
|            |            |                   |                |                              |
|------------|------------|-------------------|----------------|------------------------------|
| D20        | dano: 1    | Decisivo: 20 / x2 | Alcance: 5     |                              |
| Daemon     | dano: 1d3  | Iniciativa: -5    | Alcance: 30/90 |                              |
| White Wolf | dano: 1    |                   |                |                              |
| GURPS      | dano: 1    | TR: 12            | Prec: 1        | 1/2 dano: STx10 (máx: STx15) |
| Ópera      | r/m: -1/+1 | dano: D2          | Alcance: 60m   | Ações: 2                     |

Peso: 2,0 a 3,0 kg + 15 a 20 g por projétil

Preço: 10 a 15 sp

Comprimento: 1,5 a 2,2 m

Dano: Esmagamento



## Dardo

São pequenos "mísseis" de madeira com ponta metálica ou inteiramente metálicos. O dano é pequeno, mas em geral leva algum tipo de veneno na ponta.

|            |            |                   |                |                          |
|------------|------------|-------------------|----------------|--------------------------|
| D20        | dano: 1d4  | Decisivo: 20 / x2 | Alcance: 3     |                          |
| Daemon     | dano: 1d3  | Iniciativa: -3    | Alcance: 20/30 |                          |
| White Wolf | dano: 2    |                   |                |                          |
| GURPS      | dano: 3    | TR: 9             | Prec: 0        | 1/2 dano: ST (máx: STx2) |
| Ópera      | r/m: +1/+2 | dano: D2-1        | Alcance: 20m   | Ações: -                 |

Peso: 150g

Preço: 4 a 6 sp

Comprimento: 12 a 20 cm

Dano: Perfuração / Veneno



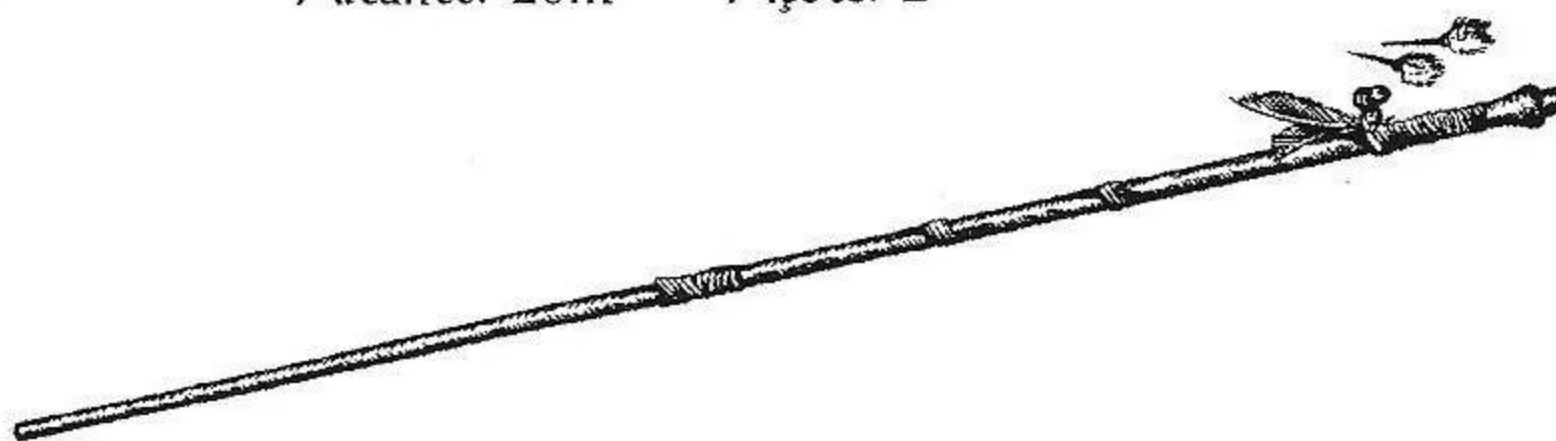


## Zarabatana

É um canudo com uma seta pequena em seu interior. Arma silenciosa e discreta, muito usada por assassinos. A seta em si não faz quase nenhum dano; mas embebida em venenos.

|            |            |                   |                |                 |            |
|------------|------------|-------------------|----------------|-----------------|------------|
| D20        | dano: 1    | Decisivo: 20 / x2 | Alcance: 3     |                 |            |
| Daemon     | dano: 1    | Iniciativa: -2    | Alcance: 10/30 |                 |            |
| White Wolf | dano: 1    |                   |                |                 |            |
| GURPS      | dano: 1    | TR: 12            | Prec: 1        | 1/2 dano: STx10 | máx: STx15 |
| Ópera      | r/m: +1/+2 | dano: 0           | Alcance: 20m   | Ações: 2        |            |

Peso: 150g a 300g + 15g por seta  
 Preço: 15 a 22 sp  
 Comprimento: 30 a 70 cm  
 Dano: Perfuração / Veneno

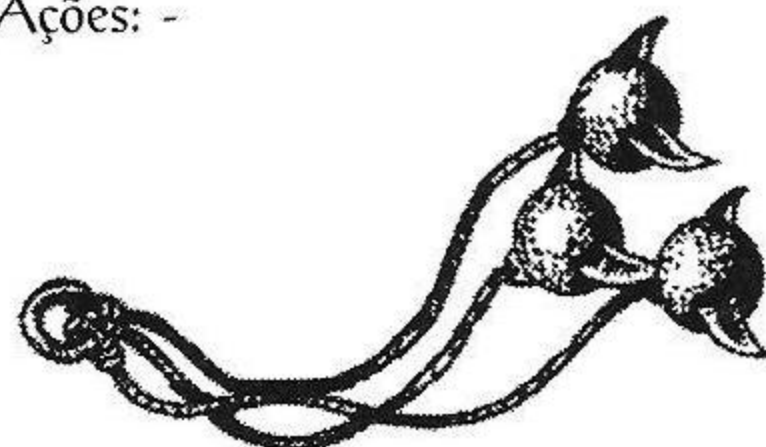


## Boleadeira

São três cordas com bolas nas pontas. O atacante segura uma das bolas e gira as outras duas sobre a cabeça, soltando em velocidade. Em geral, uma das bolas engancha no inimigo fazendo com que as demais girem e também acertem.

|            |             |                   |              |          |                             |
|------------|-------------|-------------------|--------------|----------|-----------------------------|
| D20        | dano: 1d4   | Decisivo: 20 / x2 | Alcance: 5   |          |                             |
| Daemon     | dano: 1d3+1 | Iniciativa: -10   | Alcance: 80  |          |                             |
| White Wolf | dano: 3     |                   |              |          |                             |
| GURPS      | dano: GDP   | máx: 1D+1         | TR: 14       | Prec: 1  | 1/2 dano: STx7 (máx: STx10) |
| Ópera      | r/m: 0/+1   | dano: 1           | Alcance: 20m | Ações: - |                             |

Peso: 300g a 500g  
 Preço: 8 a 10 sp  
 Comprimento: 30 a 45 cm  
 Dano: Esmagamento



## Foice

Outro utensílio, desta vez agrícola, que teve sua função original deturpada. Muito utilizada por camponeses e escravos em revoltas contra seus senhores.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 2d4   | Decisivo: 20 / x4 |
| Daemon     | dano: 1d6+1 | Iniciativa: -8    |
| White Wolf | dano: For+2 |                   |
| GURPS      | dano: BAL+2 | STmin: 6          |
| Ópera      | g/a: +1/+3  | dano: D3          |

Peso: 2,0 a 3,0 Kg  
 Preço: 30 a 40 gp  
 Comprimento: 70 a 120 cm  
 Dano: Corte / Perfuração





# Venenos

Cedo ou tarde, quase todos os personagens de uma campanha encontrarão inimigos que utilizem venenos. Podem ser animais peçonhentos, assassinos exóticos, piratas ou mesmo o dono inescrupuloso de uma taverna na qual os personagens passarão a noite. Venenos podem ter sua origem nos reinos mineral, vegetal ou animal, ou até mesmo, em alguns casos, nos reinos místicos, e possuem uma variedade incrível de efeitos e danos.

Os Mestres devem prestar atenção especial a esta parte do *GUIA*, pois venenos podem tornar uma campanha **MUITO** apelativa. Via de regra, o Mestre deve proibir o uso de venenos pelos Personagens [qualquer personagem Bom (Good) ou Ordeiro (Lawful) não usará venenos por suas próprias convicções, portanto nem adianta o jogador reclamar]. Clérigos podem cair das graças de seus deuses se utilizarem venenos; magos podem ser caçados por suas *Guildas* e *Escolas de Magia* se utilizarem determinadas substâncias.

Se o jogador desejar mesmo utilizar algum destes venenos, faça com que todos os NPCs com um pouco mais de recursos que o grupo encontre também possam utilizar-se deles. E quando seu herói guerreiro se encontrar cercado por dezenas de orcs armados com flechas envenenadas, pode ter certeza que o jogador irá reconsiderar o uso de venenos. Este capítulo foi incluído porque o uso de substâncias tóxicas em adição ao dano das armas foi bastante utilizado durante a Idade Média, mas, pessoalmente, não aconselhamos o uso de veneno como algo "comum" em uma Campanha de Fantasia Medieval, pois assim todo o heroísmo e o espírito de aventura ficarão comprometidos.

Mesmo os Mestres não devem abusar de venenos em seus NPCs. Venenos e substâncias tóxicas sempre foram valiosas, ilegais e muito difíceis de serem encontradas e compradas.

## Os Tipos de Venenos

Existem milhares de tipos diferentes de venenos, cada um com seu efeito particular. Em termos de jogo, os venenos possuem três atributos que o definem: Método, Tempo e Força.

**Método** é a forma como o veneno precisa ser usado para fazer efeito. Neste atributo, os venenos estão classificados como Injetável (precisa ser injetado de alguma forma na corrente sangüínea para fazer efeito); Ingestão (precisa ser ingerido para fazer efeito), Aspirados (pode ser usado na forma de gases ou vapores) e Contato (basta apenas contato da pele com a substância para ativar seus efeitos).

**Tempo** é o tempo de "espera" até o veneno fazer efeito. Varia desde imediato até algumas horas. Imediato indica que o veneno faz efeito tão logo entra em contato com a vítima, caso contrário, leva algum tempo (segundos, minutos, horas) até fazer efeito.

**Força** é o dano efetivamente realizado. Existem venenos que causam uma perda em Pontos de Vida, enquanto outros realizam efeitos diferentes, como venenos debilitantes (que diminuem os Atributos de um personagem), paralisantes (que fazem os músculos ficarem paralisados) e soníferos (capazes de colocar o personagem para dormir).

Nas próximas páginas, fornecemos uma lista com os onze dos venenos mais conhecidos com seus efeitos e dados para cada um dos sistemas.



## Veneno de Naja

Um dos venenos mais mortais conhecidos na Antigüidade, extraído das cobras egípcias de mesmo nome. É um veneno extremamente raro e valioso, importado através de comerciantes muito especiais (leia-se mercado negro). Vem em pequenos frascos de vidro ricamente ornamentados, suficientes para duas aplicações.

|            |                          |
|------------|--------------------------|
| D20        | morte/15                 |
| Daemon     | 7d6                      |
| White Wolf | 20                       |
| GURPS      | 4D                       |
| OPERA      | Físico-4      D6+8 danos |
| Método:    | Injetável ou Ingestão    |
| Tempo:     | Imediato                 |

## Curare

Veneno de cor vermelho-escura muito violento, de ação paralisante, é solúvel em água e possui aspecto resinoso em sua forma destilada.

|            |                                    |
|------------|------------------------------------|
| D20        | paralisia + 20 / 10                |
| Daemon     | paralisia (FR 6D) + 3d6            |
| White Wolf | paralisia + 6                      |
| GURPS      | paralisia                          |
| OPERA      | Físico-2      paralisia+D6+2 danos |
| Método:    | Injetável ou Ingestão              |
| Tempo:     | 1d6 rodadas                        |

## Sangue de Cockatrice

Tem este nome por ser vermelho e denso como sangue. Este veneno alemão consome a vítima por dentro, causando dores terríveis como se a vítima estivesse queimando. É feito a partir de uma rara combinação de extratos.

|            |                                 |
|------------|---------------------------------|
| D20        | 2 por hora                      |
| Daemon     | 1d2 PVs por hora                |
| White Wolf | 1 por hora                      |
| GURPS      | 2                               |
| OPERA      | Físico      1 dano / hora       |
| Método:    | Contato ou Ingestão             |
| Tempo:     | 1d10 minutos (duração 10 horas) |

## Veneno de Escorpião Negro

Trata-se de um composto alquímico encontrado do século X ao XV. Era um caldo espesso e com cheiro de amônia que o guerreiro poderia esfregar na lâmina de sua arma. Era um composto bastante raro, e cada destilação rendia veneno suficiente para 3 a 4 aplicações.

|            |                          |
|------------|--------------------------|
| D20        | 20 / 10                  |
| Daemon     | 4d6                      |
| White Wolf | 10                       |
| GURPS      | 3D                       |
| OPERA      | Físico-1      D6+4 danos |
| Método:    | Contato                  |
| Tempo:     | Imediato                 |

## Ossos de Ghoul

Este raro veneno é feito pulverizando o pó de ossos de mortos-vivos específicos, e tem a propriedade de paralisar músculos e nervos de qualquer pessoa que aspire ou entre em contato com ele.

|            |                       |
|------------|-----------------------|
| D20        | paralisia / 0         |
| Daemon     | paralisia (FR 6D)     |
| White Wolf | paralisia             |
| GURPS      | paralisia             |
| OPERA      | Físico      paralisia |
| Método:    | Aspiração ou Contato  |
| Tempo:     | Imediato              |

## Veneno de Korah

Utilizado na Itália e região do Flandres, este veneno poderia ser misturado ao vinho sem alterar seu gosto. Foi trazido da África pelos mouros, mas acabou difundido pelos próprios comerciantes da rota da seda.

|            |                          |
|------------|--------------------------|
| D20        | 30/15                    |
| Daemon     | 6d6                      |
| White Wolf | 16                       |
| GURPS      | 4D                       |
| OPERA      | Físico-4      D6+6 danos |
| Método:    | Ingestão                 |
| Tempo:     | 10 a 20 minutos          |



## Fezes Humanas

Este "veneno" somente era utilizado pelos mais desonrados e malignos guerreiros. Consiste em mergulhar as armas em fezes humanas, de cavalos ou outro animal de grande porte. A vítima que entrar em contato com o veneno sofre de náuseas, febre e extremo mal estar, além do risco óbvio de contrair várias infecções (se sobreviver). Além do dano, a vítima tem de fazer um teste apropriado a cada hora que permanecer suja, e se falhar, receberá danos extras por infecções.

É claro que este "veneno" pode ser sentido à distância pelos inimigos, e não pode ser usado dentro de uma cidade sem atrair MUITA atenção. Qualquer personagem entrando em uma cidade com o cheiro característico será imediatamente parado pelas autoridades, e será impossibilitado de entrar em qualquer taverna (mesmo as piores).

|            |           |          |
|------------|-----------|----------|
| D20        | 2d6 / 1d6 |          |
| Daemon     | 2d6       |          |
| White Wolf | 4         |          |
| GURPS      | 1D+3      |          |
| OPERA      | Físico+4  | D2 danos |

Método: Injetável ou Ingestão  
Tempo: 3 a 10 minutos

## Hera Venenosa

Este extrato de ervas poderia ser derramado na lâmina das armas antes do combate. Possui pouco efeito, mas poderia ser destilado com razoável facilidade pelos druidas. Entre os venenos listados como semelhantes podemos colocar o extrato de Carvalho Venenoso, Visgo Urticante (que não causa dano, mas uma grande irritação na pele) e Extrato de Papoula.

|            |          |            |
|------------|----------|------------|
| D20        | 2d6 / 0  |            |
| Daemon     | 2d6      |            |
| White Wolf | 4        |            |
| GURPS      | 1D+3     |            |
| OPERA      | Físico-4 | D3+3 danos |

Método: Injetável ou Ingestão  
Tempo: 1-2 minutos

## Extrato de Ervas Indianas

Este pó avermelhado veio da Índia junto com os primeiros mercadores de especiarias. Pode ser usado esfregando-se a lâmina da arma a ele ou jogando-o sobre uma ferida aberta por um golpe anterior.

|                    |            |          |
|--------------------|------------|----------|
| D20                | 3d6 / 1d10 |          |
| Daemon             | 3d6        |          |
| White Wolf         | 12         |          |
| GURPS              | 2D+2       |          |
| OPERA              | Físico-2   | D6 danos |
| Método: contato    |            |          |
| Tempo: 1d6 minutos |            |          |

## Clepsidra

O nome deste veneno provém dos relógios de água existentes em algumas vilas (Klepsydras), pois a vítima sua e perde líquidos até morrer de desidratação. O envenenamento é lento, porém muito forte.

|            |                  |                  |
|------------|------------------|------------------|
| D20        | 1 por hora       |                  |
| Daemon     | 1 PV por hora    |                  |
| White Wolf | 1 a cada 2 horas |                  |
| GURPS      | 1 por hora       |                  |
| OPERA      | Físico-1         | 1 a cada 2 horas |

Método: contato  
Tempo: 1d6 horas (duração: 24 horas)

## Areias de Morpheus

Este pó era utilizado pelos ninjas para fazer os vigias das torres inimigas adormecerem. Apenas uma inalação basta para deixar a vítima sonolenta. A vítima precisa passar por dois testes de resistência para se salvar dos efeitos. Se falhar no primeiro teste, cairá em sono; se passar apenas no primeiro, sofrerá penalidades em seus atributos; se passar em ambos evitará o efeito.

|            |                  |                  |
|------------|------------------|------------------|
| D20        | Sono / -5 / nada |                  |
| Daemon     | Sono / -5 / nada |                  |
| White Wolf | Sono / -2 / nada |                  |
| GURPS      | Sono / -4 / nada |                  |
| OPERA      | Físico-2         | Sono / -2 / nada |

Método: Aspirado  
Tempo: Imediato



# Armaduras e Escudos

O desenvolvimento das armas começou nos primórdios da humanidade. Para caçar, os homens primitivos precisavam de equipamentos que lhes garantissem a posição de caçador na relação com a caça. Porém, este tipo de utensílio se mostrou eficaz também contra pessoas. Era preciso proteger o corpo. Assim, nasceu a necessidade de se criar algum tipo de roupa resistente aos golpes de armas.

Inicialmente, o couro de animais foi cortado e remodelado na forma do tórax. A cabeça e os membros ficavam expostos, mas o peito e ventre recebiam uma proteção contra golpes leves de corte. O desenvolvimento óbvio era engrossar o couro sobrepondo camadas e mais camadas. As armaduras atingiram até 8mm de espessura, ponto a partir do qual os movimentos eram comprometidos seriamente.

Com o desenvolvimento da arte de trabalhar em ferro, surgiram peças de menor tamanho. No caso específico das armaduras, foram inventados os rebites. Eles eram aplicados nas armaduras de couro de modo a manter unidas as camadas de couro.

Foi nesse tempo (século IX) que surgiu a idéia de costurar anéis metálicos na armadura de couro. Estes anéis protegiam o dono da armadura dos golpes mais pesados de corte. Os anéis eram colocados em quantidade rapidamente crescentes. Tentou-se aplicar peças metálicas inteiriças. Surgiram, então, as cotas de malha compostas por elos de pouco mais de um centímetro entrelaçados em todas as direções.

No século XII, o tamanho das armaduras variava desde os corseletes, que cobriam apenas o tórax, até versões longas que chegavam abaixo dos joelhos e até os punhos. As cotas protegiam muito bem o dono da armadura de ataques cortantes e perfurantes. As lanças e flechas tinham dificuldade cada vez maior de penetrar este tipo de armadura, pois as partes rígidas se sobrepunham. Técnicas de combate como colunas de lanceiros ou chuva de flechas eram cada vez menos efetivas contra exércitos bem equipados. Foi nessa época que as maças e martelos se tornaram populares.

Neste mesmo período, houve uma outra tentativa de aprimorar as antigas armaduras de couro reforçadas (rebitadas) introduzindo placas de metal de até cinco centímetros de lado. Assim, a armadura era composta por dezenas de placas metálicas com camadas de couro costuradas à sua volta. A complexidade mostrou-se ineficaz neste caso e poucos modelos desta armadura foram usados por exércitos em larga escala.

Na virada do século XIV para o XV surgiram as armaduras de placas. Eram compostas por chapas metálicas cada vez maiores que não se deformavam com os golpes de esmagamento. Inicialmente, eram pesadas, desajeitadas, quentes e desconfortáveis. Mas cerca de meio século depois já existiam modelos com dois terços do peso e com mobilidade maior.

## Daemon

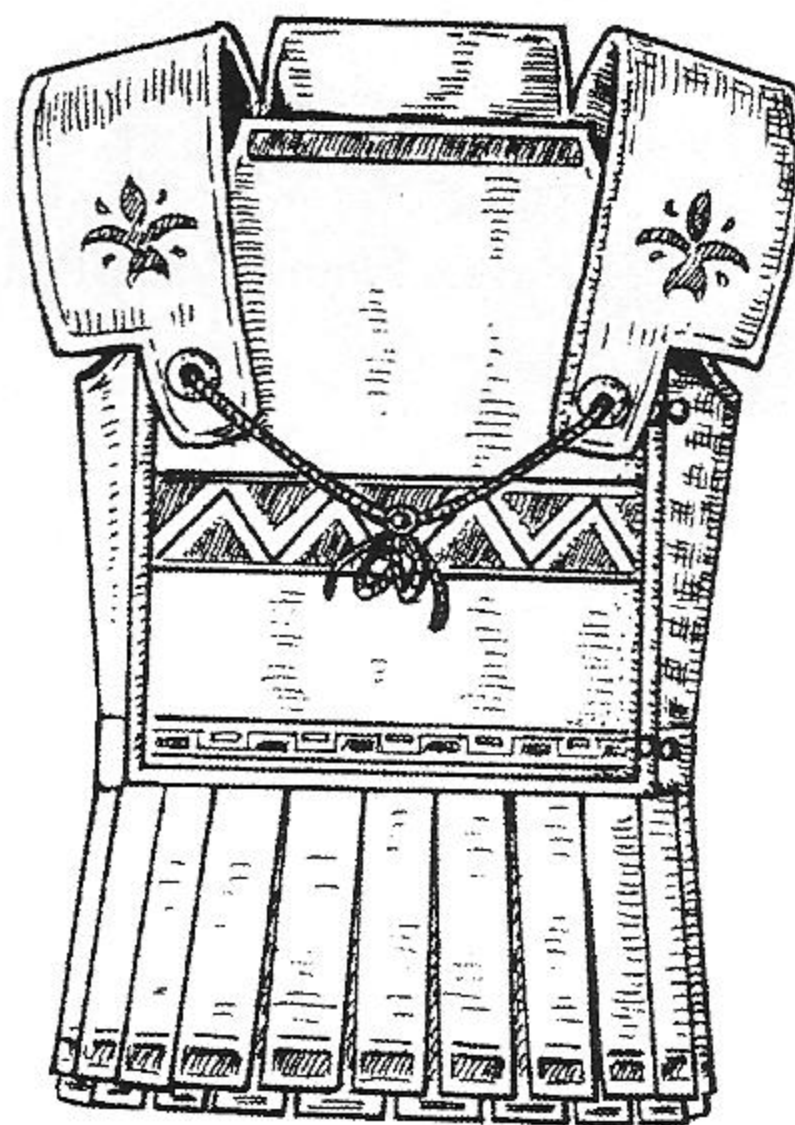
Todas as armaduras e escudos apresentam o **IP** (Índice de Proteção) e a **Penalidade**. A Penalidade é apresentada em dois números separados por uma barra "/". O primeiro valor é a penalidade para a Destreza e o segundo valor é a penalidade para a Agilidade e devem ser levados em conta tanto para o Atributo quanto para o seu respectivo Teste. Esta regra opcional é um aperfeiçoamento da regra básica que diz que a penalidade é o mesmo valor do IP, tanto para a Destreza quanto para a Agilidade.



## Corselete de Tecido

Esta armadura é a mais simples de todos os modelos aqui mostrados. Ela é constituída por diversas camadas de tecido costuradas umas às outras. Assim, a pessoa que estiver dentro dela fica razoavelmente protegida de lâminas e garras. Extremamente barato e fácil de ser encontrado, o corselete de tecido quase não prejudica os movimentos.

|            |                                                |                  |
|------------|------------------------------------------------|------------------|
| D20        | Bônus de Armadura: +1                          | Penalidade: 0    |
| Daemon     | IP: 1                                          | Penalidade: -1/0 |
| White Wolf | Nível: 1                                       | Penalidade: 0    |
| GURPS      | DP: 0                                          | RD: 1            |
| Ópera      | Áreas: Normal/Alta(Penalidade): B/C/D: 1/0 (0) |                  |



Tempo de construção: 15 a 20 dias

Preço: 4 a 7 gp

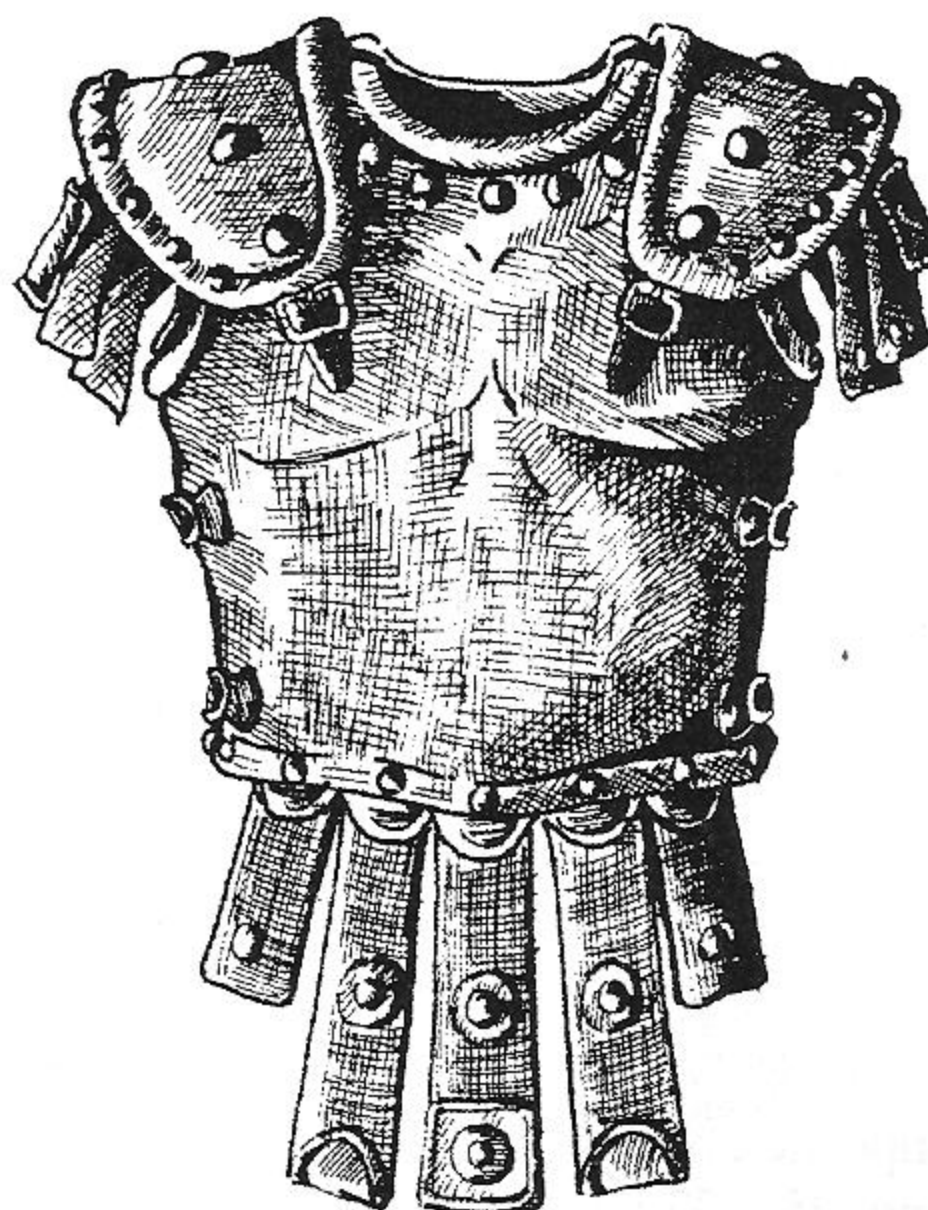
Peso: 2,5 a 3,5 Kg

Materiais: tecido

## Corselete de Couro

Uma proteção um pouco mais efetiva pode ser obtida utilizando-se couro cru em lugar de tecido comum. A cada fase da costura, a armadura é mergulhada rapidamente em óleo fervente e então resfriada sobre um modelo de madeira de formato humano. Assim, o couro é lentamente endurecido. Frequentemente são aplicados reforços nos ombros.

|            |                                                |                  |
|------------|------------------------------------------------|------------------|
| D20        | Bônus de Armadura: +2                          | Penalidade: 0    |
| Daemon     | IP: 1                                          | Penalidade: -1/0 |
| White Wolf | Nível: 1                                       | Penalidade: 1    |
| GURPS      | DP: 1                                          | RD: 1            |
| Ópera      | Áreas: Normal/Alta(Penalidade): B/C/D: 1/0 (0) |                  |



Tempo de construção: 25 a 30 dias

Preço: 10 a 12 gp

Peso: 5,5 a 6,0 Kg

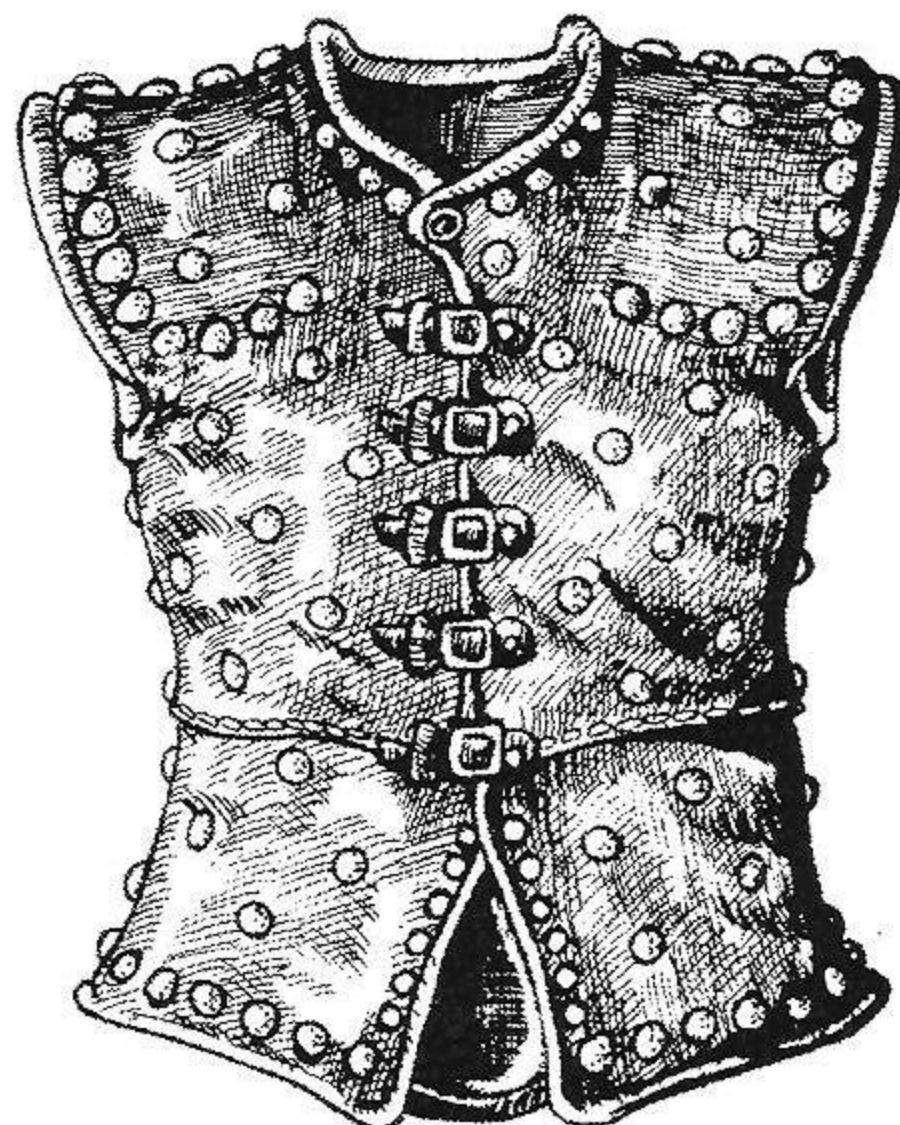
Materiais: couro



## Corselete de Couro Reforçado

Este modelo é um avanço conseguido a partir do corselete de couro. O princípio é simples: antes de endurecer o couro em óleo, são aplicados rebites metálicos em toda a superfície da armadura de modo a melhorar a ligação entre as camadas de couro. O endurecimento não precisa ser tão eficaz, aumentando a flexibilidade da armadura, mas encarecendo o preço.

|            |                                              |                   |
|------------|----------------------------------------------|-------------------|
| D20        | Bônus de Armadura: +3                        | Penalidade: -1    |
| Daemon     | IP: 1                                        | Penalidade: -1/-1 |
| White Wolf | Nível: 1                                     | Penalidade: 0     |
| GURPS      | DP: 1                                        | RD: 2             |
| Ópera      | Áreas: Normal/Alta(Penalidade): B/C: 2/0 (0) |                   |



Tempo de construção: 4 a 5 semanas

Preço: 20 a 25 gp

Peso: 5,5 a 6,5 Kg

Materiais: couro e rebites metálicos

## Armadura de Couro Reforçado

Esta é a versão armadura. Protege os antebraços e parte das coxas, enquanto o corselete se resume à caixa torácica. Na figura, pode-se notar alguma preocupação estética ao se costurar linhas que serviam de guia para os rebites metálicos. Com isso, eles ficavam homogeneamente distribuídos. A gola pode ter encaixe para elmos.

|            |                                                          |                   |
|------------|----------------------------------------------------------|-------------------|
| D20        | Bônus de Armadura: +3                                    | Penalidade: -1    |
| Daemon     | IP: 1                                                    | Penalidade: -1/-2 |
| White Wolf | Nível: 2                                                 | Penalidade: 1     |
| GURPS      | DP: 2                                                    | RD: 2             |
| Ópera      | Áreas: Normal/Alta(Penalidade): B/C/D 2/0: (0), G/H: 1/0 |                   |



Tempo de construção: 25 a 30 dias

Preço: 25 a 33 gp

Peso: 5,5 a 6,0 Kg

Materiais: couro e rebites metálicos



## Armadura de Anéis

A armadura de anéis foi criada quando as lâminas ganharam notoriedade. É feita uma base flexível em couro e então anéis metálicos (preferencialmente ferro ou aço) são costurados. Formam-se várias linhas de anéis parcialmente sobrepostos. Esta armadura consegue barrar golpes de espadas e machados, mas ataques com lanças e flechas continuam sendo efetivos.

|            |                                                                                                  |                   |
|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|
| D20        | Bônus de Armadura: +3                                                                            | Penalidade: -5    |
| Daemon     | IP: 2                                                                                            | Penalidade: -1/-2 |
| White Wolf | Nível: 2                                                                                         | Penalidade: 1     |
| GURPS      | DP: 2                                                                                            | RD: 3             |
| Ópera      | Áreas: Normal/Alta(Penalidade):<br>B/C/D: 3/0 (-2), G/H: 1/0, E/F: 1/0,<br>A: 1/0 (-1 Percepção) |                   |



Tempo de construção: 5 a 6 semanas

Preço: 80 a 100 gp

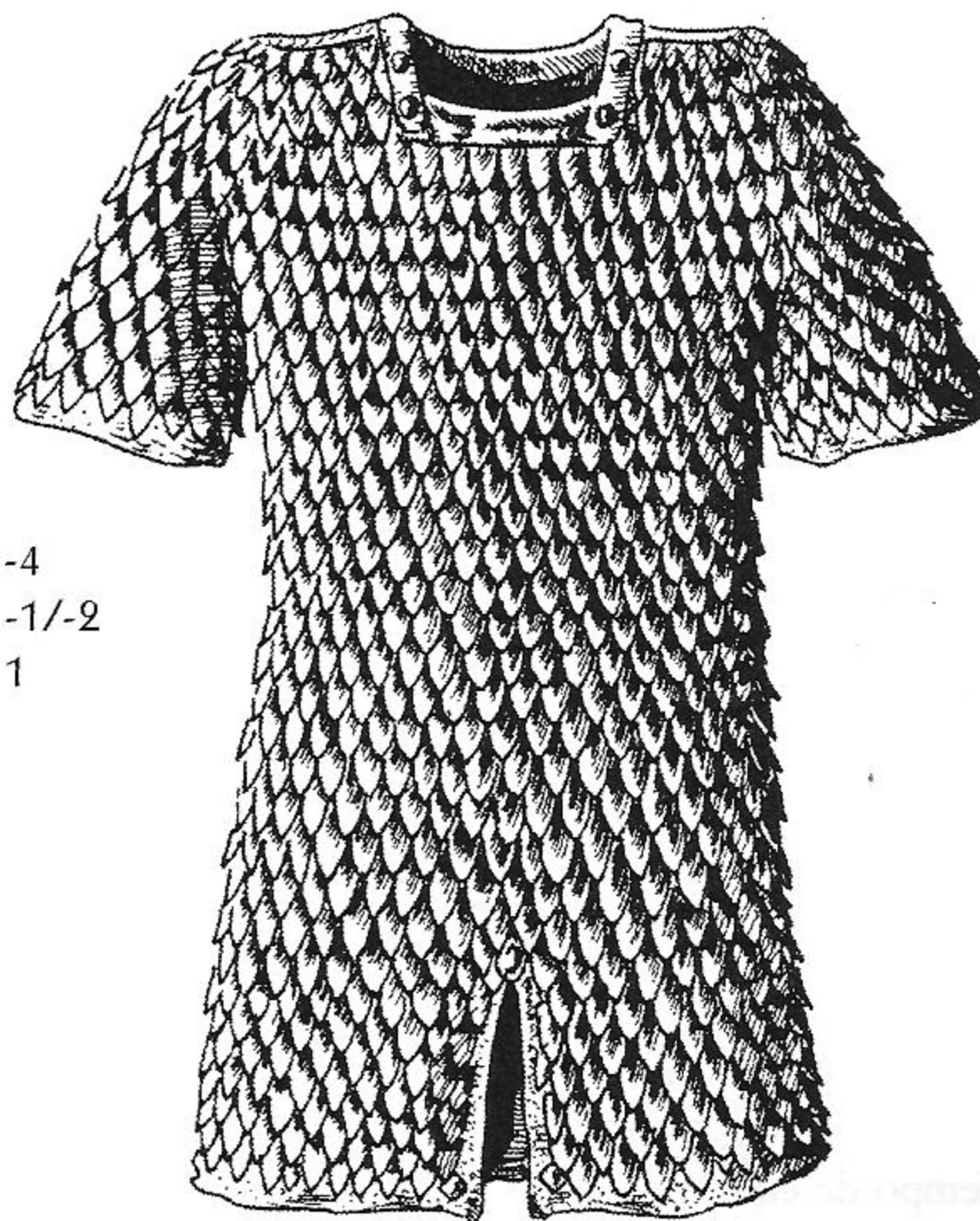
Peso: 8,0 a 12,0 Kg

Materiais: couro e anéis metálicos

## Armadura de Escamas

Esta é uma evolução da armadura de anéis, na qual pequenos pedaços de metal em forma de escamas são costurados por todo o corpo da armadura. O resultado final é uma peça mais pesada e mais cara, porém muito menos vulnerável a armas perfurantes. Assim como a armadura de anéis, a armadura de escamas é muito ruidosa. Pode ter encaixe para elmo.

|            |                                                                        |                   |
|------------|------------------------------------------------------------------------|-------------------|
| D20        | Bônus de Armadura: +3                                                  | Penalidade: -4    |
| Daemon     | IP: 2                                                                  | Penalidade: -1/-2 |
| White Wolf | Nível: 2                                                               | Penalidade: 1     |
| GURPS      | DP: 3                                                                  | RD: 4             |
| Ópera      | Áreas: Normal/Alta(Penalidade):<br>B/C/D: 3/0 (-1), G/H: 1/0, E/F: 1/0 |                   |



Tempo de construção: 5 a 7 semanas

Preço: 120 a 140 gp

Peso: 16,0 a 20,0 Kg

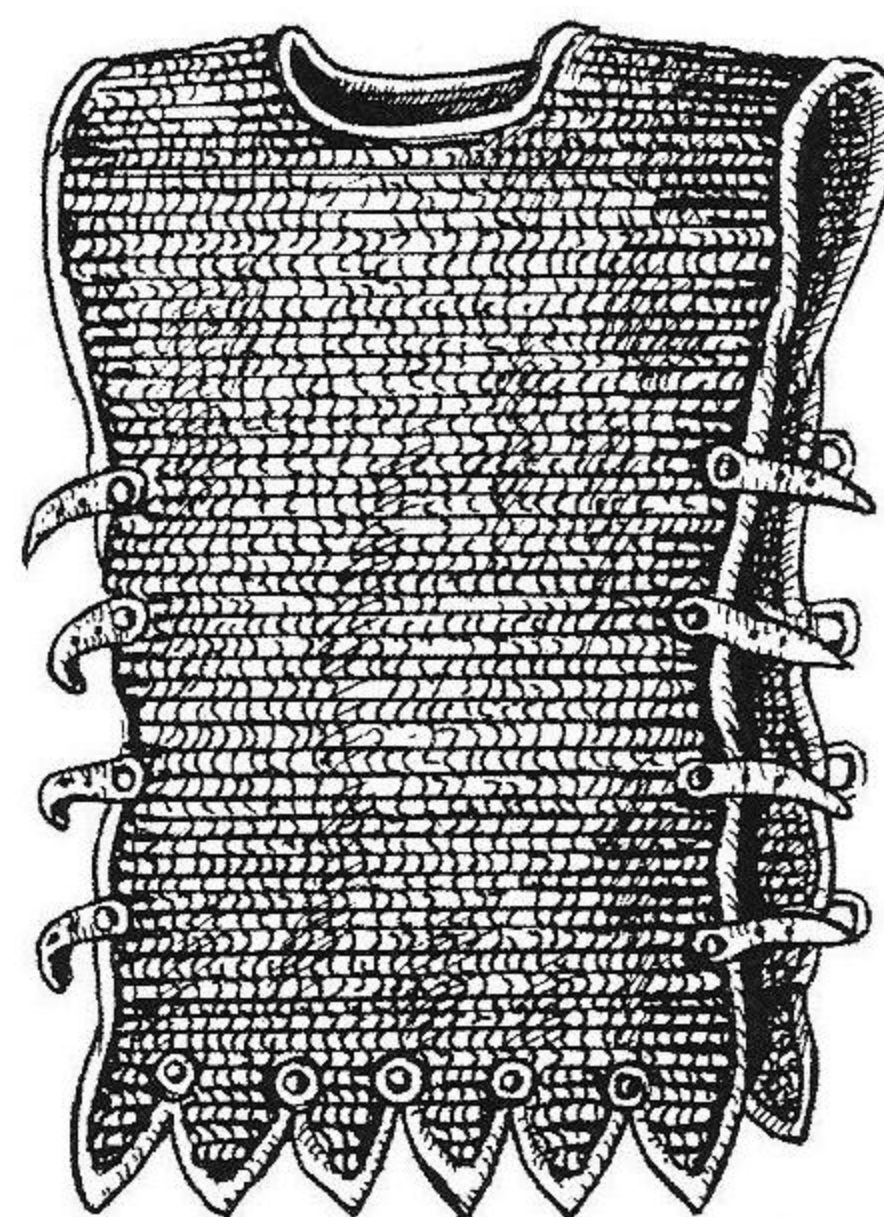
Materiais: couro e escamas metálicas



## Colete de Malha

Este é o mais simples e barato dos modelos de malha. A malha é um conjunto de anéis entrelaçados. Todo o corpo da armadura é feito em duas partes: a base em couro e os anéis são colocados um a um na malha. O resultado é uma armadura com mais conjunto que a armadura de anéis e mais leve que a armadura de escamas. O colete protege apenas o tórax. É presa por amarras laterais.

|            |                                                 |                  |
|------------|-------------------------------------------------|------------------|
| D20        | Bônus de Armadura: +3                           | Penalidade: -2   |
| Daemon     | IP: 2                                           | Penalidade: 0/-1 |
| White Wolf | Nível: 3                                        | Penalidade: 1    |
| GURPS      | DP: 1                                           | RD: 4            |
| Ópera      | Áreas: Normal/Alta(Penalidade): B/C/D: 3/0 (-1) |                  |



Tempo de construção: 4 a 5 semanas

Preço: 35 a 50 gp

Peso: 6,0 a 8,0 Kg

Materiais: couro e anéis metálicos entrelaçados

## Camisa de Malha

Esta armadura é uma evolução natural do colete de malha. Não possuía as amarras laterais, sendo construída inteiriça. Tinha a vantagem de ser mais rápida de vestir antes das batalhas e não possuir os pontos laterais vulneráveis.

|            |                                                           |                   |
|------------|-----------------------------------------------------------|-------------------|
| D20        | Bônus de Armadura: +3                                     | Penalidade: -2    |
| Daemon     | IP: 3                                                     | Penalidade: -1/-3 |
| White Wolf | Nível: 3                                                  | Penalidade: 2     |
| GURPS      | DP: 2                                                     | RD: 4             |
| Ópera      | Áreas: Normal/Alta(Penalidade): B/C/D: 3/0 (-1), G/H: 1/0 |                   |



Tempo de construção: 6 a 8 semanas

Preço: 45 a 60 gp

Peso: 10,0 a 12,0 Kg

Materiais: couro e anéis metálicos entrelaçados



## Cota de Malha

Esta é a versão completa. Protege os braços até o punho e as pernas até o joelho. Alguns guerreiros não gostavam do excesso de peso, preferindo uma das versões mais simples. O problema é que o peso recai nos ombros e não no corpo, fazendo-a parecer mais pesada do que realmente é. Esta armadura equipava guardas e tropas de baixo nível, sendo a mais comum das armaduras usadas em guerras.

|            |                                                                        |                   |
|------------|------------------------------------------------------------------------|-------------------|
| D20        | Bônus de Armadura: +5                                                  | Penalidade: -5    |
| Daemon     | IP: 3                                                                  | Penalidade: -4/-3 |
| White Wolf | Nível: 3                                                               | Penalidade: 2     |
| GURPS      | DP: 3                                                                  | RD: 4             |
| Ópera      | Áreas: Normal/Alta(Penalidade):<br>B/C/D: 3/0 (-2), G/H: 1/0, E/F: 2/0 |                   |



Tempo de construção: 8 a 10 semanas

Preço: 75 a 100 gp

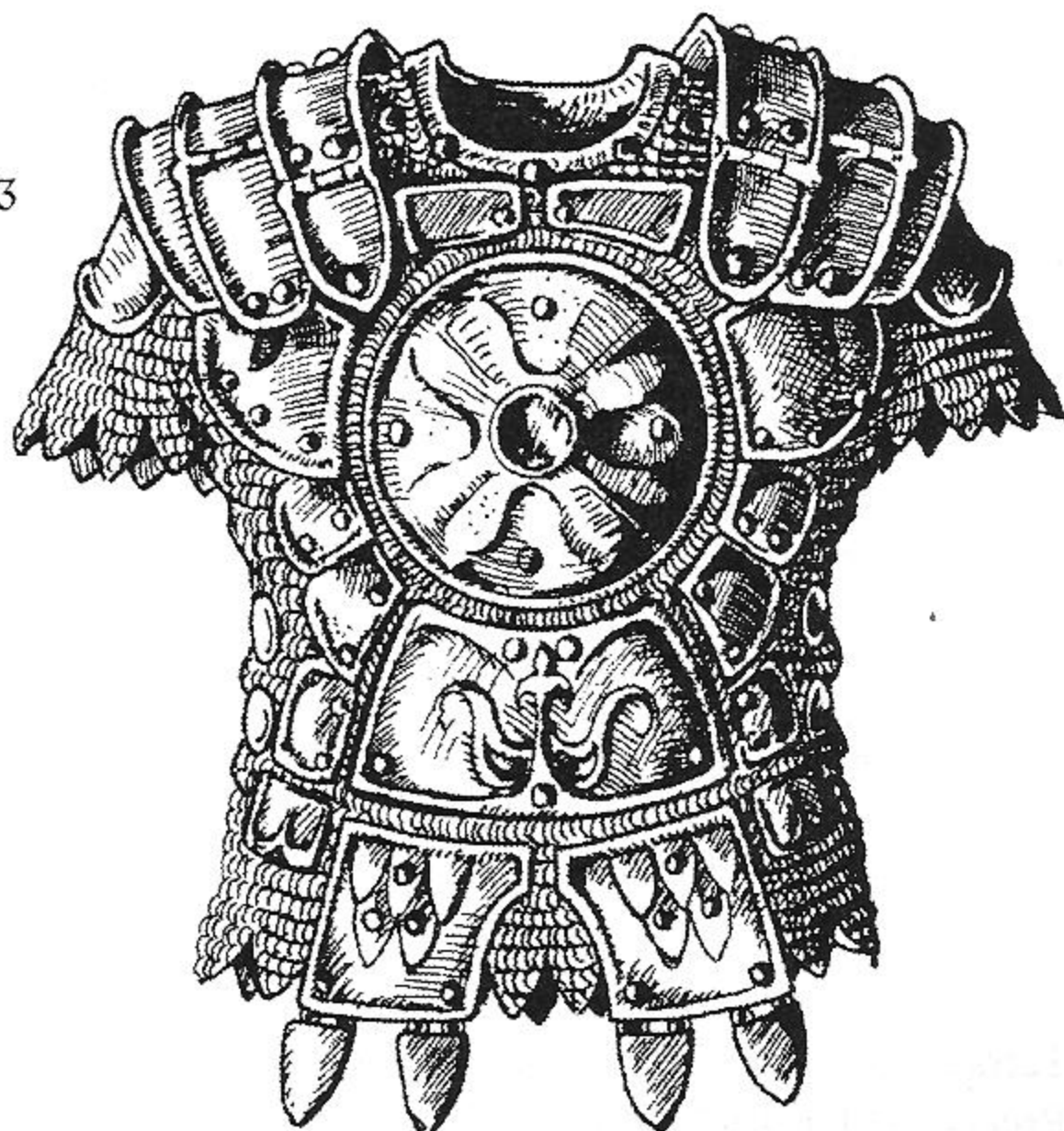
Peso: 14,0 a 18,0 Kg

Materiais: couro e anéis metálicos entrelaçados

## Corselete de Placas

O corselete de placas foi criado como um meio termo entre a cota de malha e a armadura de placas. O princípio é soldar placas relativamente grandes a uma cota de malha de modo a torná-la resistente a golpes de maças e machados. Com o tempo, os comandantes passaram a usar o brasão que defendiam na placa central.

|            |                                                  |                   |
|------------|--------------------------------------------------|-------------------|
| D20        | Bônus de Armadura: +6                            | Penalidade: -6    |
| Daemon     | IP: 4                                            | Penalidade: -1/-3 |
| White Wolf | Nível: 4                                         | Penalidade: 3     |
| GURPS      | DP: 4                                            | RD: 5             |
| Ópera      | Áreas: Normal/Alta(Penalidade):<br>B/C: 3/1 (-1) |                   |



Tempo de construção: 8 a 12 semanas

Preço: 150 a 200 gp

Peso: 14,0 a 18,0 Kg

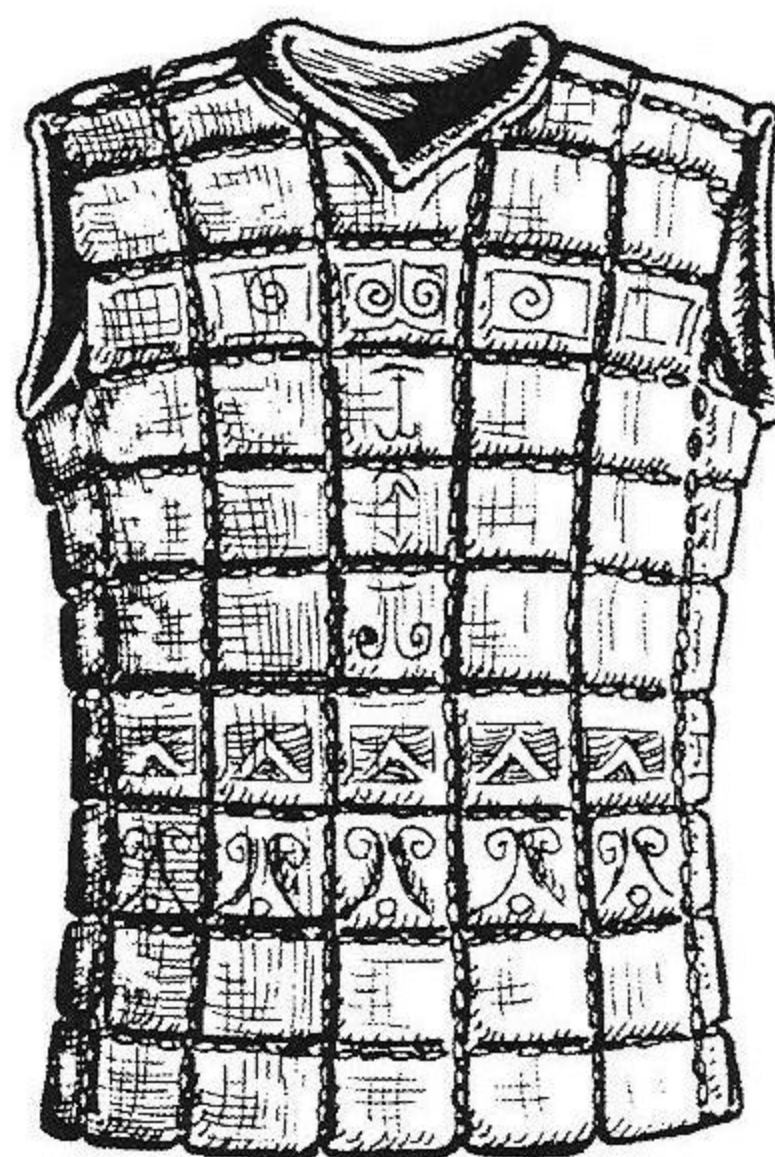
Materiais: couro, placas e anéis metálicos



## Colete de Ferro

Este colete é feito com uma base em couro na qual são aplicadas peças metálicas. As peças costumam ser quadradas, mas nada impede a utilização de peças retangulares. O colete é pesado, mas extremamente resistente. Como as placas não se movimentam, o colete não é ruidoso, o que permite sua utilização por baixo de uma vestimenta.

|            |                                               |                   |
|------------|-----------------------------------------------|-------------------|
| D20        | Bônus de Armadura: +6                         | Penalidade: -3    |
| Daemon     | IP: 4                                         | Penalidade: -1/-3 |
| White Wolf | Nível: 4                                      | Penalidade: 2     |
| GURPS      | DP: 3                                         | RD: 5             |
| Ópera      | Áreas: Normal/Alta(Penalidade): B/C: 3/0 (-1) |                   |



Tempo de construção: 10 a 12 semanas

Preço: 200 a 300 gp

Peso: 9,0 a 12,0 Kg

Materiais: couro e placas metálicas

## Manto de Ferro

Trata-se de uma versão maior do colete de ferro, feita nos mesmos moldes da camisa de malha. A movimentação dos braços fica prejudicada para movimentos largos, mas os antebraços, as coxas e a genitália ficam protegidos contra ataques diretos. Costuma apresentar, conforme mostra a figura, uma abertura frontal, o que agiliza a colocação e retirada.

|            |                                                                        |                   |
|------------|------------------------------------------------------------------------|-------------------|
| D20        | Bônus de Armadura: +6                                                  | Penalidade: -4    |
| Daemon     | IP: 4                                                                  | Penalidade: -2/-4 |
| White Wolf | Nível: 4                                                               | Penalidade: 3     |
| GURPS      | DP: 4                                                                  | RD: 5             |
| Ópera      | Áreas: Normal/Alta(Penalidade):<br>B/C/D: 3/0 (-2), G/H: 2/0, E/F: 1/0 |                   |



Tempo de construção: 12 a 15 semanas

Preço: 300 a 400 gp

Peso: 14,0 a 18,0 Kg

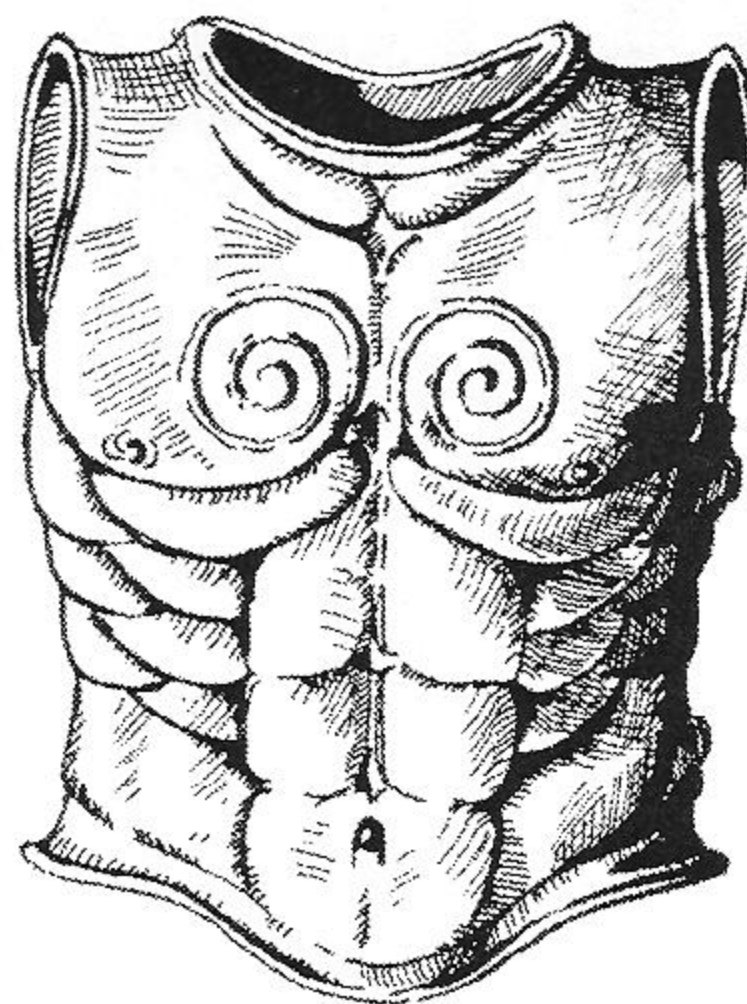
Materiais: couro e placas metálicas



## Armadura de Placas de Bronze

O corselete desta armadura é feito diretamente de uma grande placa de bronze, com placas menores formando as demais partes. A placa é moldada no formato do corpo humano, em um processo lento e preciso. Durante a construção da armadura, o dono precisa vesti-la algumas vezes para direcionar o trabalho do armeiro. O bronze é uma liga metálica menos resistente que o aço, porém mais leve e mais maleável.

|            |                                               |                   |
|------------|-----------------------------------------------|-------------------|
| D20        | Bônus de Armadura: +4                         | Penalidade: -4    |
| Daemon     | IP: 4                                         | Penalidade: -2/-4 |
| White Wolf | Nível: 5                                      | Penalidade: 3     |
| GURPS      | DP: 4                                         | RD: 5             |
| Ópera      | Áreas: Normal/Alta(Penalidade): B/C: 3/2 (-2) |                   |



Tempo de construção: 12 a 15 semanas

Preço: 400 a 700 gp

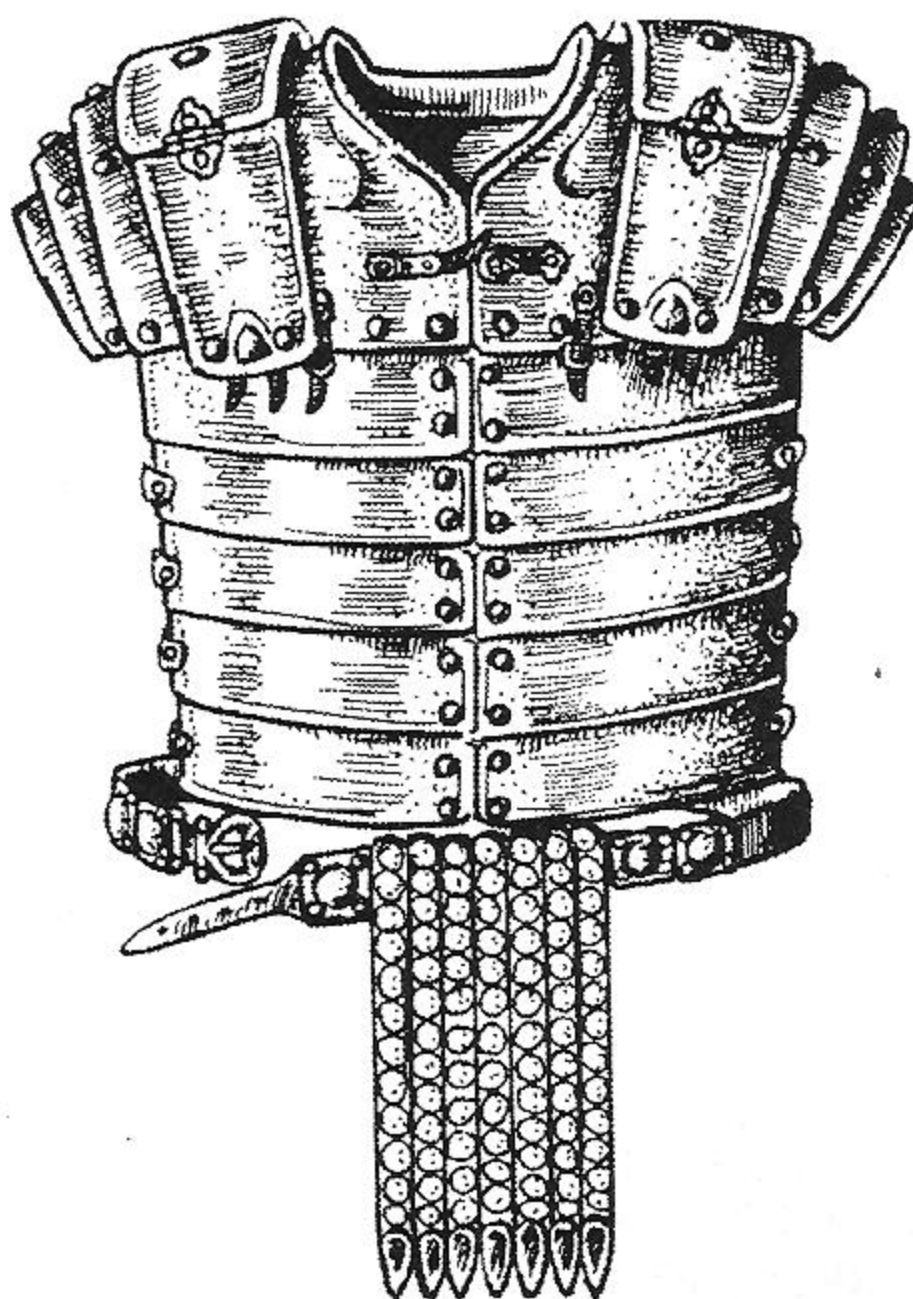
Peso: 18,0 a 22,0 Kg

Materiais: bronze

## Armadura de Placas

Esta armadura é feita diretamente de placas metálicas (em geral de aço) horizontais. As placas são rebitadas umas às outras, normalmente por uma equipe de ferreiros. O usuário terá grande dificuldade de se mover dentro deste modelo, bem como para colocá-la ou retirá-la. Por outro lado, ela protege o tórax de todos os tipos de ataque (esmagamento, corte e perfuração) com grande eficiência.

|            |                                               |                   |
|------------|-----------------------------------------------|-------------------|
| D20        | Bônus de Armadura: +5                         | Penalidade: -4    |
| Daemon     | IP: 5                                         | Penalidade: -2/-4 |
| White Wolf | Nível: 5                                      | Penalidade: 4     |
| GURPS      | DP: 4                                         | RD: 6             |
| Ópera      | Áreas: Normal/Alta(Penalidade): B/C: 4/2 (-2) |                   |



Tempo de construção: 14 a 16 semanas

Preço: 500 a 700 gp

Peso: 22,0 a 25,0 Kg

Materiais: placas metálicas



## Armadura de Batalha

Este modelo apresenta poucas diferenças em relação à armadura de placas. A principal delas é a utilização de placas mais longas, eliminando os rebites centrais. Esta armadura é acompanhada de proteções feitas com os mesmos princípios para pernas, braços, pés e mãos. Ela também é sempre utilizada em conjunto com um elmo adequado.

|            |                                                              |                   |
|------------|--------------------------------------------------------------|-------------------|
| D20        | Bônus de Armadura: +7                                        | Penalidade: -7    |
| Daemon     | IP: 5                                                        | Penalidade: -3/-6 |
| White Wolf | Nível: 6                                                     | Penalidade: 4     |
| GURPS      | DP: 4                                                        | RD: 7             |
| Ópera      | Áreas: Normal/Alta(Penalidade):<br>B/C/D: 4/2 (-3), G/H: 2/1 |                   |



Tempo de construção: 15 a 18 semanas

Preço: 1500 a 2500 gp

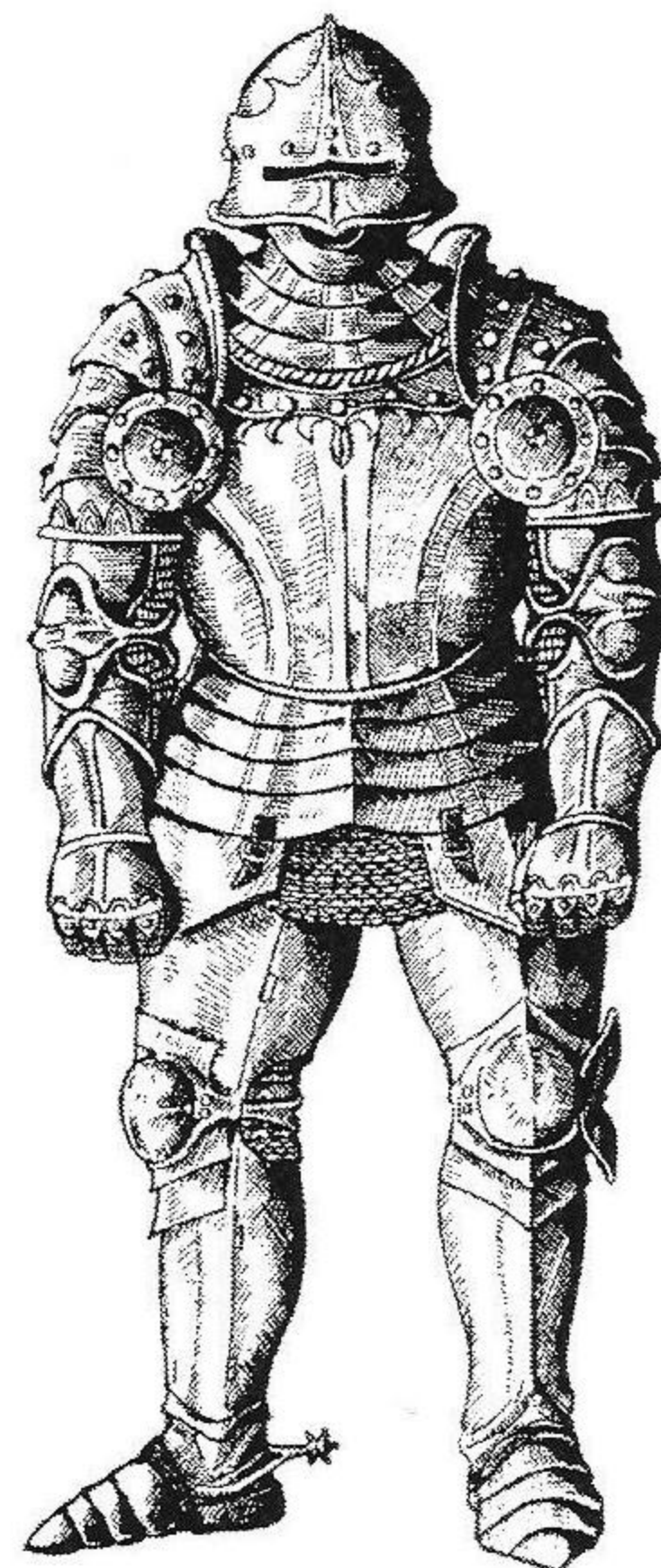
Peso: 24,0 a 30,0 Kg

Materiais: placas metálicas

## Armadura de Batalha Completa

Esta é a menina dos olhos de todo guerreiro medieval. Custavam verdadeiras fortunas e exigia certa quantidade de ferreiros altamente habilitados, além de um tempo considerável. Ela cobre absolutamente todo o corpo de quem estiver dentro dela. Seu peso elevado selecionava os que eram capazes de se manter em pé dentro dela.

|            |                                                                   |                   |
|------------|-------------------------------------------------------------------|-------------------|
| D20        | Bônus de Armadura: +8                                             | Penalidade: -8    |
| Daemon     | IP: 6                                                             | Penalidade: -9/-7 |
| White Wolf | Nível: 7                                                          | Penalidade: 5     |
| GURPS      | DP: 5                                                             | RD: 8             |
| Ópera      | Áreas: Normal/Alta(Penalidade):<br>Total: 4/2 (-7) (-1 Percepção) |                   |



Tempo de construção: 16 a 20 semanas

Preço: 4000 a 6000 gp

Peso: 35,0 a 40,0 Kg

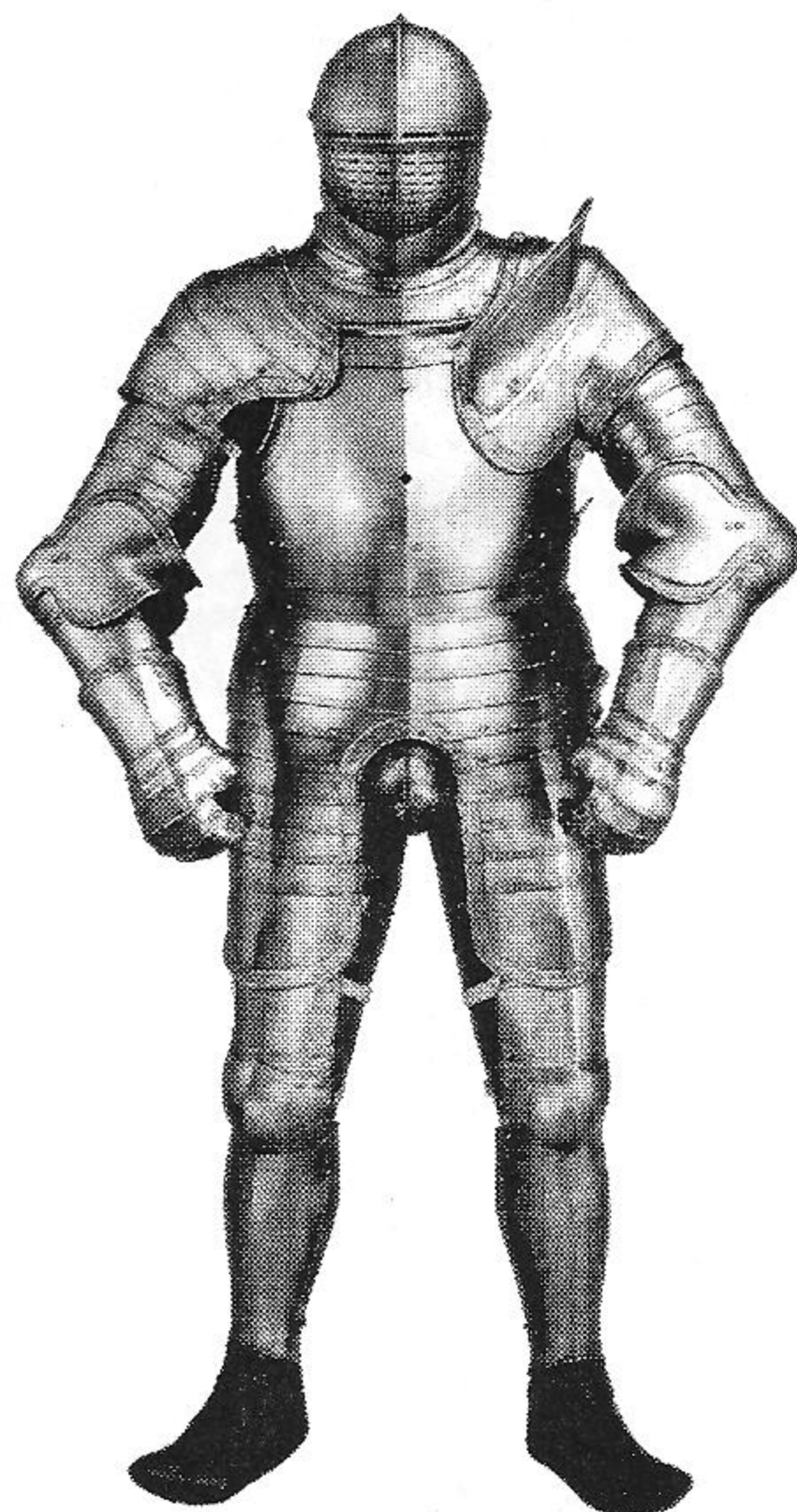
Materiais: aço



## Armadura Nobre de Batalha

Esta armadura é semelhante à armadura de batalha completa. Ela era construída pelos melhores ferreiros do feudo (em alguns casos eram trazidos ferreiros até de outros países). As características comuns entre a armadura de batalha completa e a armadura nobre de batalha são funcionais. Porém, a armadura nobre era mais trabalhada, sendo um equipamento sensivelmente mais leve, porém mais caro e mais demorado de ser feito.

|            |                                 |                   |
|------------|---------------------------------|-------------------|
| D20        | Bônus de Armadura: +8           | Penalidade: -6    |
| Daemon     | IP: 6                           | Penalidade: -8/-6 |
| White Wolf | Nível: 7                        | Penalidade: 5     |
| GURPS      | DP: 5                           | RD: 8             |
| Ópera      | Áreas: Normal/Alta(Penalidade): |                   |
|            | Total: 4/2 (-6) (-1 Percepção)  |                   |



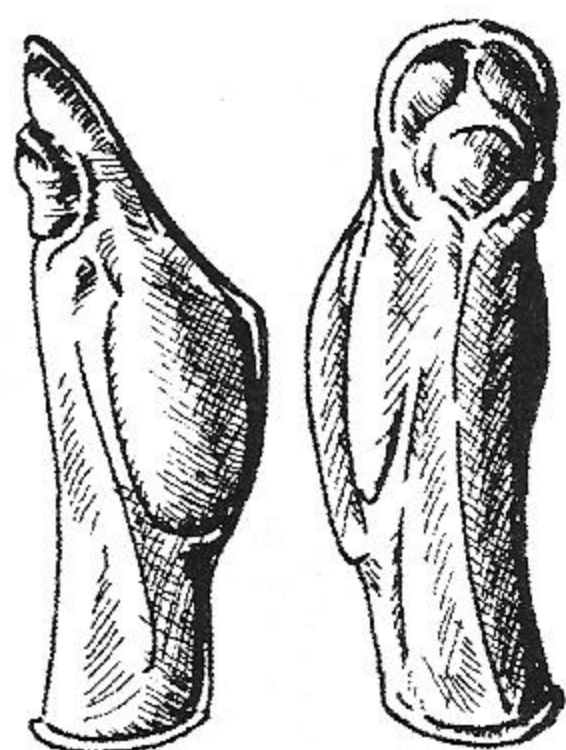
Tempo de construção: 4 a 5 meses

Preço: 7000 a 8000 gp

Peso: 25,0 a 30,0 Kg

Materiais: aço

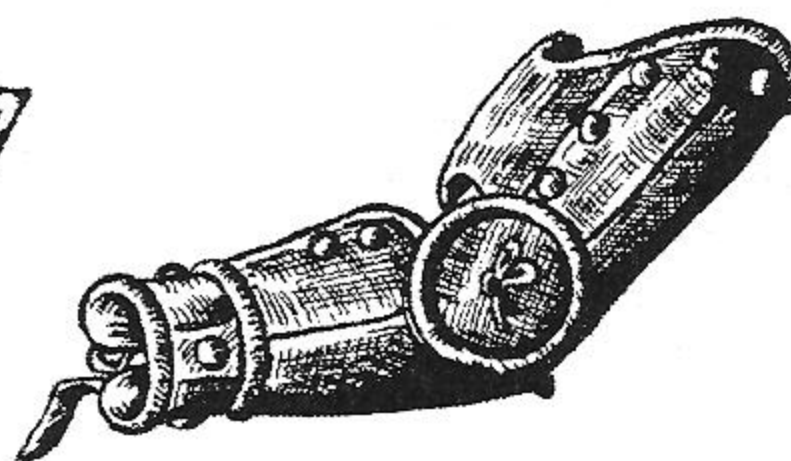
## Complementos



tornozeleira



braçadeira



braçadeira



braçadeira



joelheira

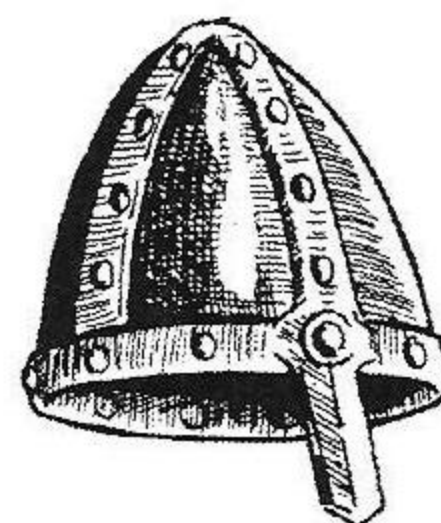
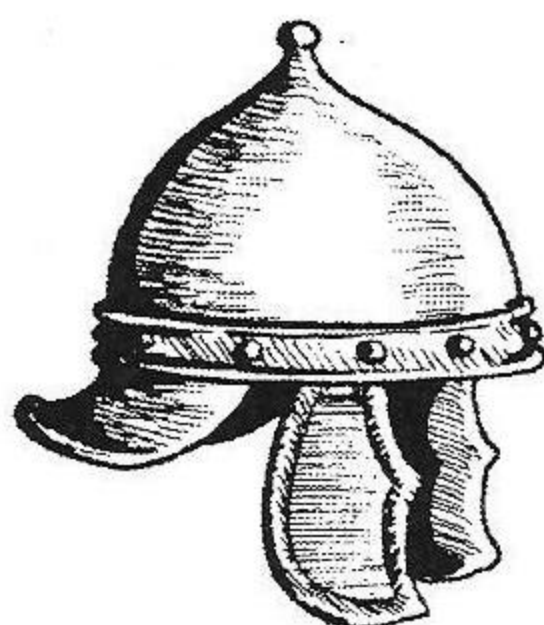
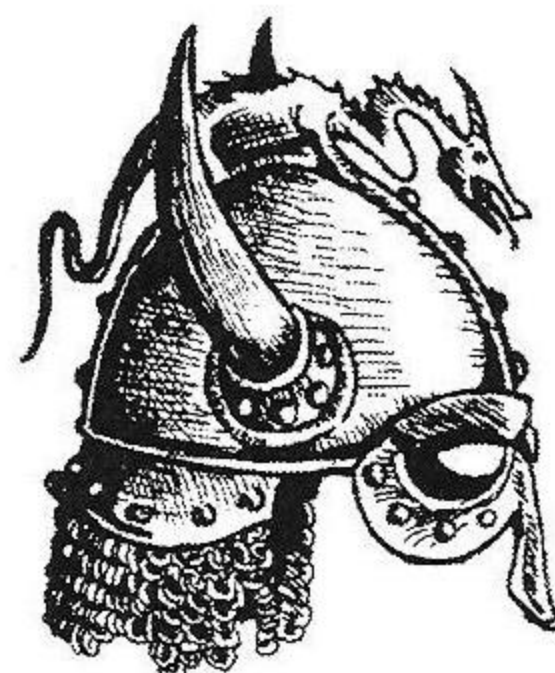


## Elmo Parcial

O elmo parcial é uma proteção para a cabeça do lutador. Protegem apenas a parte superior e posterior do crânio sem, contudo, prejudicar a visão.

(Elmos protegem APENAS golpes na cabeça)

|            |                                        |               |
|------------|----------------------------------------|---------------|
| D20        | Bônus de Armadura: 1                   | Penalidade: 0 |
| Daemon     | IP: 6                                  | Penalidade: 0 |
| White Wolf | Nível: 1                               | Penalidade: 2 |
| GURPS      | DP: 1                                  | RD: 1         |
| Ópera      | Áreas (Normal/Alta/Penalidade): A: 2/0 |               |



Tempo de construção: 1 a 2 semanas

Preço: 16 a 20 gp

Peso: 1,0 a 2,0 Kg

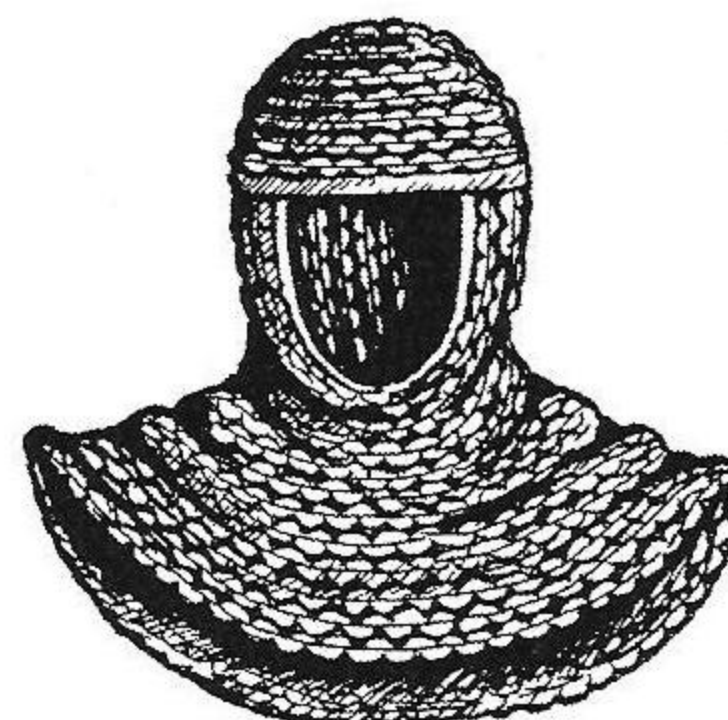
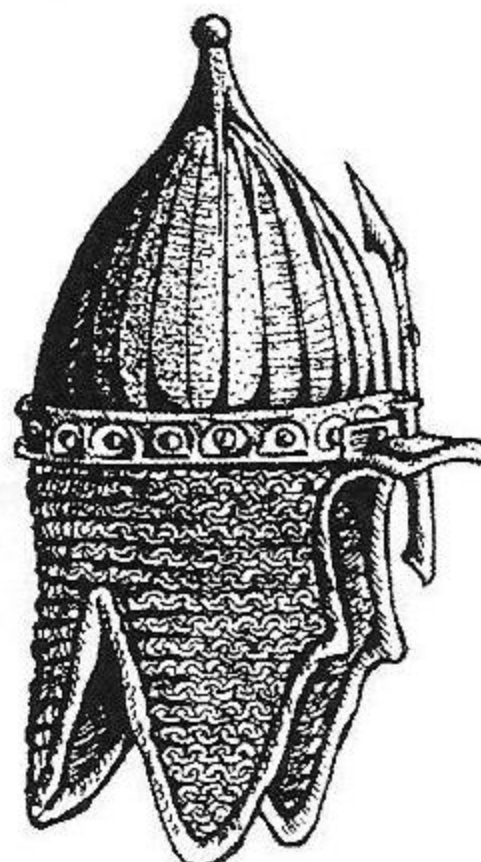
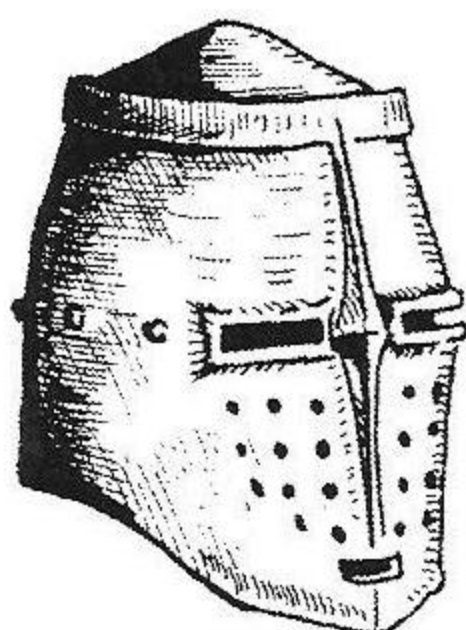
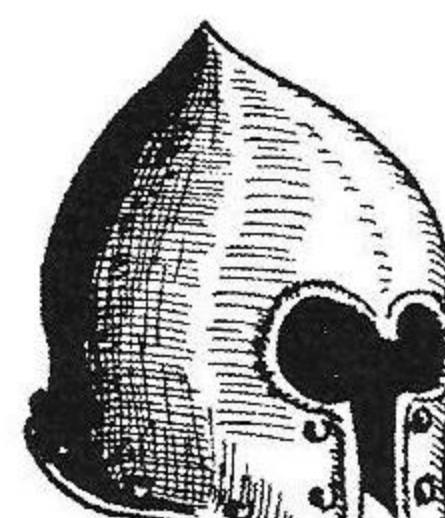
Materiais: metal

## Elmo Completo

Versão mais elaborada dos elmos, protege toda a cabeça, incluindo rosto, olhos e ouvidos. Algumas versões protegem pescoço e nuca também. Outros possuem espinhos e pontas na parte superior que podem ser usados para ataque.

(Elmos protegem APENAS golpes na cabeça)

|            |                                                            |                    |
|------------|------------------------------------------------------------|--------------------|
| D20        | Bônus de Armadura: 2                                       | Penalidade: 0      |
| Daemon     | IP: 10                                                     | Penalidade: -3 PER |
| White Wolf | Nível: 2                                                   | Penalidade: 4      |
| GURPS      | DP: 2                                                      | RD: 2              |
| Ópera      | Áreas (Normal/Alta/Penalidade): A: 3/1 (-1) (-1 Percepção) |                    |



Tempo de construção: 4 a 6 semanas

Preço: 30 a 50 gp

Peso: 2,0 a 3,0 Kg

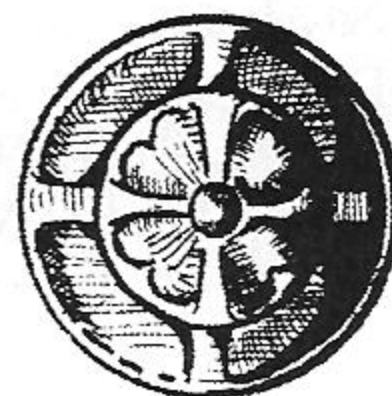
Materiais: metal



## Escudo Pequeno

O escudo pequeno é adaptado na mão que não está empunhando a arma. Suas dimensões fazem dele uma peça que pouco ajuda e nada atrapalha em combate. Permite até mesmo carregar armas na mesma mão.

|            |                                 |                  |
|------------|---------------------------------|------------------|
| D20        | Bônus de Armadura: 1            | Penalidade: -1   |
| Daemon     | IP: 4                           | Penalidade: -1/0 |
| White Wolf | Nível: 1                        | Penalidade: 0    |
| GURPS      | DP: 0                           | RD: 1            |
| Ópera      | G/A/E: +0/+2/+0                 | Dano: 1          |
|            | Áreas: Normal/Alta: E ou F: 1/0 |                  |



Tempo de construção: 1 a 2 semanas

Preço: 3 a 5 gp

Peso: 1,0 a 2,0 Kg

Materiais: madeira ou metal

## Escudo de Madeira

Barato e leve, o escudo de madeira permite que a mão no qual é usado ainda carregue pequenos objetos, mas não armas.

|            |                                |                   |
|------------|--------------------------------|-------------------|
| D20        | Bônus de Armadura: 1           | Penalidade: -1    |
| Daemon     | IP: 5                          | Penalidade: -2/-1 |
| White Wolf | Nível: 1                       | Penalidade: 1     |
| GURPS      | DP: 1                          | RD: 1             |
| Ópera      | G/A/E: +1/+3/+1                | Dano: D2          |
|            | Área: Normal/Alta: E ou F: 2/0 |                   |



Tempo de construção: 1 a 2 semanas

Preço: 3 a 6 gp

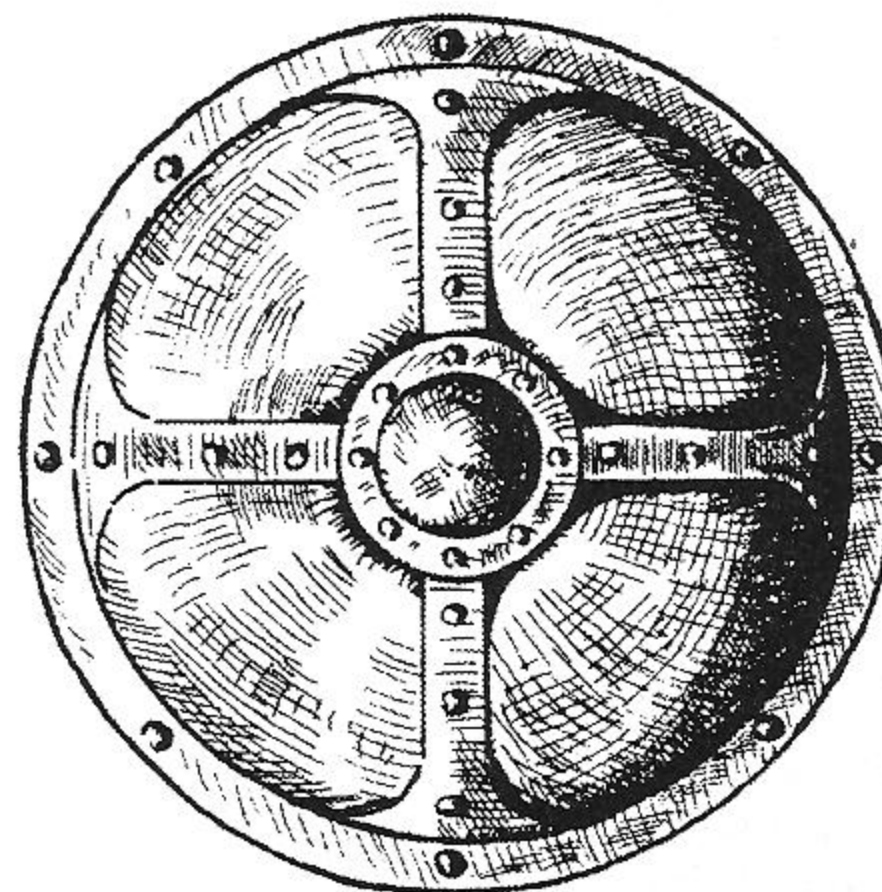
Peso: 1,0 a 2,0 Kg

Materiais: madeira

## Escudo Misto

Feito com armação em metal e miolo em madeira, representa um meio termo de proteção, peso e preço entre o escudo de madeira e o metálico.

|            |                                |                   |
|------------|--------------------------------|-------------------|
| D20        | Bônus de Armadura: 1           | Penalidade: -1    |
| Daemon     | IP: 6                          | Penalidade: -2/-2 |
| White Wolf | Nível: 2                       | Penalidade: 1     |
| GURPS      | DP: 1                          | RD: 2             |
| Ópera      | G/A/E: +1/+3/+1                | Dano: D2          |
|            | Área: Normal/Alta: E ou F: 2/0 |                   |



Tempo de construção: 2 a 4 semanas

Preço: 10 a 12 gp

Peso: 2,0 a 3,0 Kg

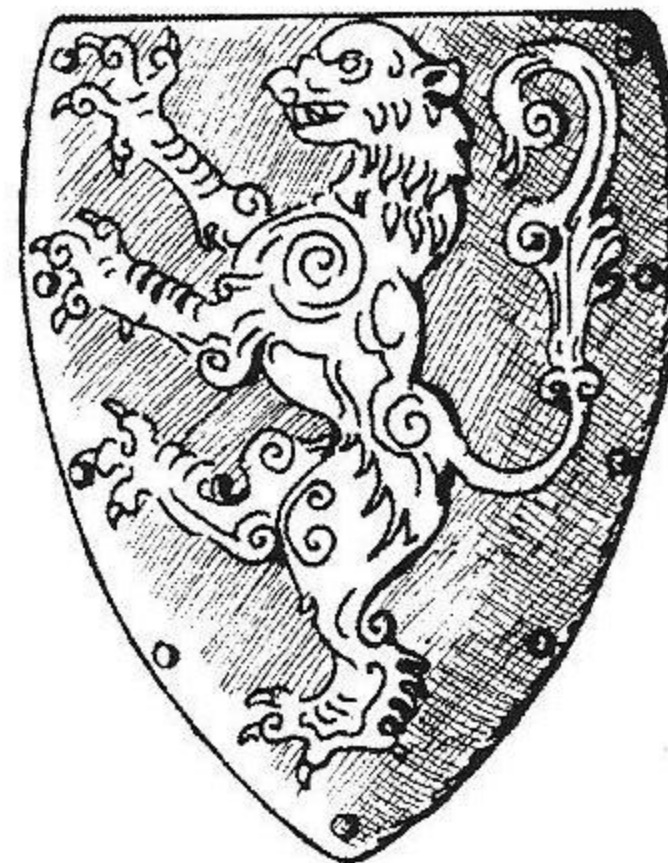
Materiais: madeira e metal



## Escudo Metálico

Totalmente construído em metal, é a versão preferida dos cavaleiros e guerreiros medievais. O peso compensa a boa proteção que confere.

|            |                                |                   |
|------------|--------------------------------|-------------------|
| D20        | Bônus de Armadura: 2           | Penalidade: -2    |
| Daemon     | IP: 8                          | Penalidade: -3/-2 |
| White Wolf | Nível: 3                       | Penalidade: 1     |
| GURPS      | DP: 2                          | RD: 2             |
| Ópera      | G/A/E: +1/+3/+1                | Dano: D2          |
|            | Área: Normal/Alta: E ou F: 2/1 |                   |

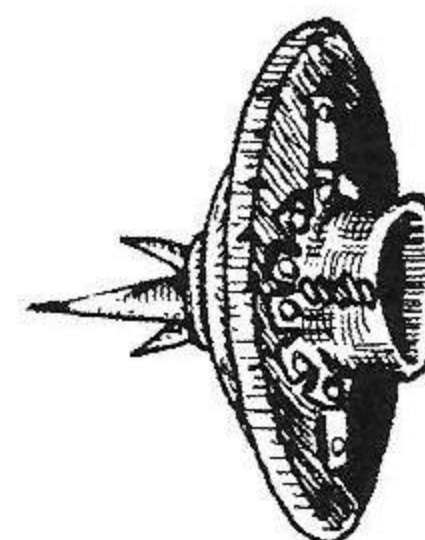


Tempo de construção: 4 a 8 semanas  
 Preço: 18 a 25 gp  
 Peso: 3,0 a 4,0 Kg  
 Materiais: metal

## Escudo de Ataque

As pontas permitiam que o escudo fosse uma arma secundária das mais efetivas. Seu uso exigia treinamento específico.

|            |                                |                   |
|------------|--------------------------------|-------------------|
| D20        | Bônus de Armadura: 1           | Penalidade: -1    |
| Daemon     | IP: 4                          | Penalidade: -1/-2 |
| White Wolf | Nível: 3                       | Penalidade: 1     |
| GURPS      | DP: 2                          | RD: 2             |
| Ópera      | G/A/E: +1/+3/+1                | Dano: 2           |
|            | Área: Normal/Alta: E ou F: 2/0 |                   |



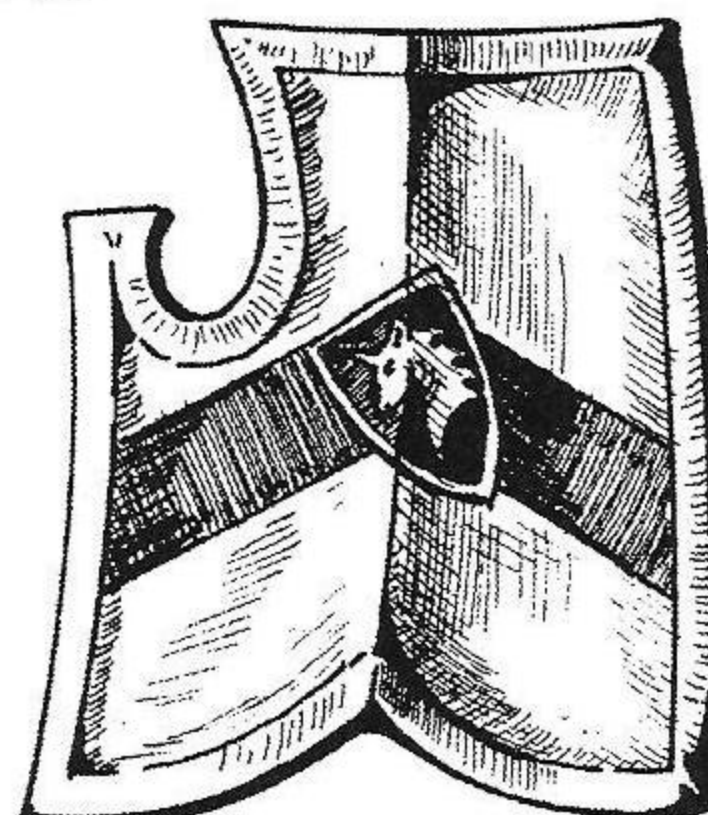
Tempo de construção: 2 a 5 semanas  
 Preço: 15 a 20 gp  
 Peso: 1,5 a 2,0 Kg  
 Materiais: metal

## Escudo de Ombro

Este raro escudo apóia-se no ombro do lutador e não no braço. Isso confere grande defesa e mobilidade, mas exigia um certo treinamento para que o lutador fosse capaz de usá-lo.

|            |                                        |                   |
|------------|----------------------------------------|-------------------|
| D20        | Bônus de Armadura: 1                   | Penalidade: -1    |
| Daemon     | IP: 6                                  | Penalidade: -3/-1 |
| White Wolf | Nível: 3                               | Penalidade: 0     |
| GURPS      | DP: 2                                  | RD: 2             |
| Ópera      | G/A/E: +1/+4/+2                        | Dano: D2          |
|            | Área: Normal/Alta: B/C/E ou B/C/F: 3/1 |                   |

Tempo de construção: 4 a 8 semanas  
 Preço: 25 a 30 gp  
 Peso: 2,5 a 4,0 Kg  
 Materiais: metal





## Escudo Médio

Modelo um pouco maior, esse escudo causa sensível perda de mobilidade ao usuário. Dificilmente é feito todo em metal, pois o peso seria excessivo.

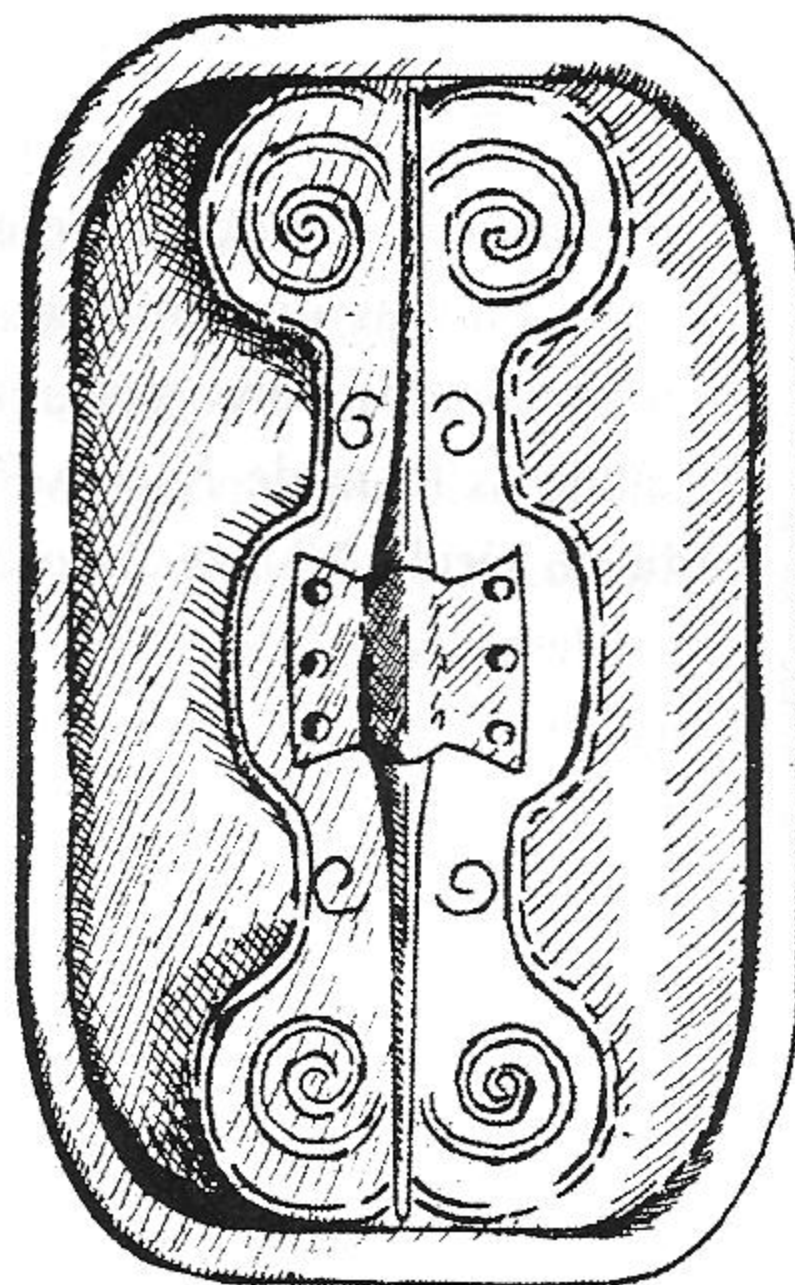
|            |                                |                   |
|------------|--------------------------------|-------------------|
| D20        | Bônus de Armadura: 2           | Penalidade: -2    |
| Daemon     | IP: 6                          | Penalidade: -4/-4 |
| White Wolf | Nível: 3                       | Penalidade: 1     |
| GURPS      | DP: 2                          | RD: 3             |
| Ópera      | G/A/E: +2/+4/+2                | Dano: D2          |
|            | Área: Normal/Alta: E ou F: 2/1 |                   |

Tempo de construção: 6 a 10 semanas

Preço: 18 a 23 gp

Peso: 3,0 a 4,0 Kg

Materiais: metal e/ou madeira



## Escudo Grande

O maior dos escudos conhecidos costuma ser usado apenas por tropas de ataque. Colocados lado a lado, esses escudos conferem proteção a toda a tropa, em uma formação conhecida como falange. De difícil manobra, uma das poucas armas que são efetivas em combinação com o Escudo Grande é a lança pike. São feitos de madeira e metal para tornar o peso possível de ser carregado por apenas um homem.

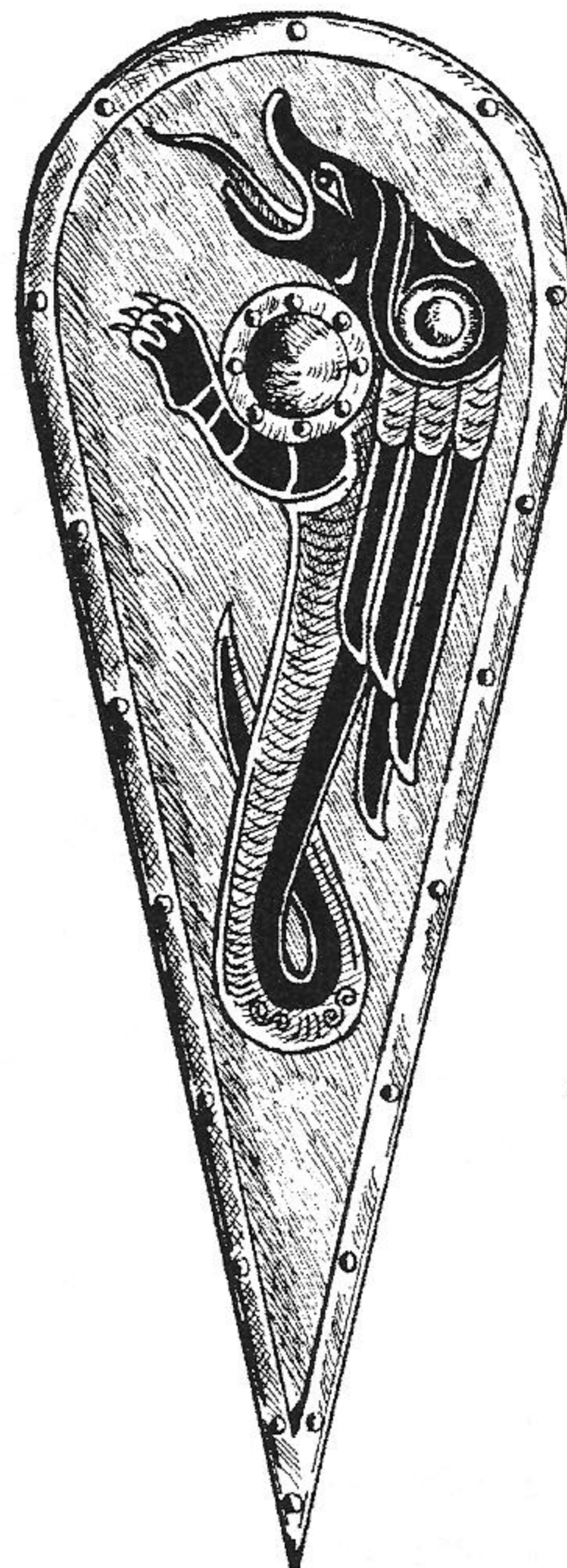
|            |                                        |                   |
|------------|----------------------------------------|-------------------|
| D20        | Bônus de Armadura: especial            | Penalidade: -10   |
| Daemon     | IP: 8                                  | Penalidade: -6/-6 |
| White Wolf | Nível: 4                               | Penalidade: 3     |
| GURPS      | DP: 4                                  | RD: 4             |
| Ópera      | G/A/E: +3/+4/+3                        | Dano: D2          |
|            | Área: Normal/Alta: B/C/E ou B/C/F: 3/1 |                   |

Tempo de construção: 6 a 8 semanas

Preço: 30 a 35 gp

Peso: 5,0 a 7,0 Kg

Materiais: metal e madeira





# Oriente

Apesar de muito distante da Europa, o mundo oriental também produziu grandes guerreiros e grandes armas de combate. Durante o período medieval, os dois mundos permaneceram totalmente separados, salvo por um ou outro contato entre ronins exilados ou mercadores de especiarias seguindo as rotas de Marco Polo. O contato real entre o oriente e o ocidente ocorreu somente a partir do século XV, quando os portugueses chegaram ao oriente.

Neste livro, o capítulo sobre o Oriente compreende os seguintes países Japão, China, Índia, Nepal, Coreia, Indonésia. Não se trata de uma definição geográfica, mas um agrupamento pelo método de construção e uso das armas.

## O Bushido

Apesar de ter sido escrito somente no século XVII, o código de honra do Bushido é tão antigo quanto à classe dos samurais, e surgiu nos primórdios da história do Japão. As filosofias de Buda, Sun-Tzu e Confúcio e os deuses antigos da fé Shintô criaram uma sociedade que os guerreiros lutavam para manter, mesmo ao custo de suas vidas.

O espírito verdadeiro do Bushido requer obediência a oito tópicos:

Jin - Desenvolver a compreensão para com as pessoas.

Gi - Seguir a ética.

Chu - Ser sempre leal a um Mestre.

Ko - Respeitar e proteger os familiares.

Rei - Respeitar as pessoas de sua comunidade.

Chi - Aumentar a sabedoria ampliando sempre seus conhecimentos.

Shin - Falar sempre a verdade.

Tei - Cuidar dos idosos e daqueles das classes humildes.

A técnica do *samurai* era pautada nestes tópicos, além das técnicas milenares de combate no campo de guerra. O estudo do Bushido é um caminho difícil, e o descumprimento destes tópicos acarretava na expulsão do Samurai da sociedade. A honra era o bem mais valioso de um guerreiro, e um samurai preferiria morrer a perder sua honra. Muitos samurais tiveram papéis de grande importância na história do Japão, e Miyamoto Musashi é o mais famosos deles.

Um guerreiro oriental geralmente treinava com uma ou duas armas preferidas sempre. Isso fazia dele um combatente especializado, porém mortal.

Outro ponto interessante é a katana, a mais conhecida das espadas japonesas. A *katana* era uma arma muito rara de ser encontrada em campo, pois sua confecção levava anos (às vezes décadas) para ser feita. A razão disto era que a espada era forjada centenas (às vezes milhares) de vezes! Isso conferia uma resistência sem igual e uma precisão impressionante.

A maioria das *katanas* permanecia em posse de famílias e era usada apenas em rituais. Mas alguns guerreiros sempre a carregavam consigo, onde quer que estivessem. A *katana* era o maior bem que um Samurai poderia ter. Se tivesse a espada roubada, seria uma perda de honra tão terrível que em alguns casos poderia ocasionar até mesmo a morte por *harakiri* (suicídio). Em outros, levava o *samurai* por uma busca que poderia levar o resto de sua vida, nem sempre sendo bem sucedido.



# Ninjas

Ao contrário dos samurais, os ninjas eram guerreiros sem honra (pelos menos no ponto de vista dos samurais) que seguiam seus próprios métodos de luta. Eram guerreiros inferiores aos samurais, mas sua falta de honra compensava esta deficiência com armadilhas traiçoeiras e golpes baixos. Eram muito mais espíões e assassinos do que guerreiros, e possuíam uma função diferente dentro dos exércitos.

Ninjas realizavam missões de roubos, seqüestros e principalmente espionagem. Eles podiam se especializar em uma infinidade de armas, e se acostumavam a lutar com o que fosse necessário. Os mais experientes chegavam a carregar diversas armas diferentes consigo.

Os períodos da história japonesa

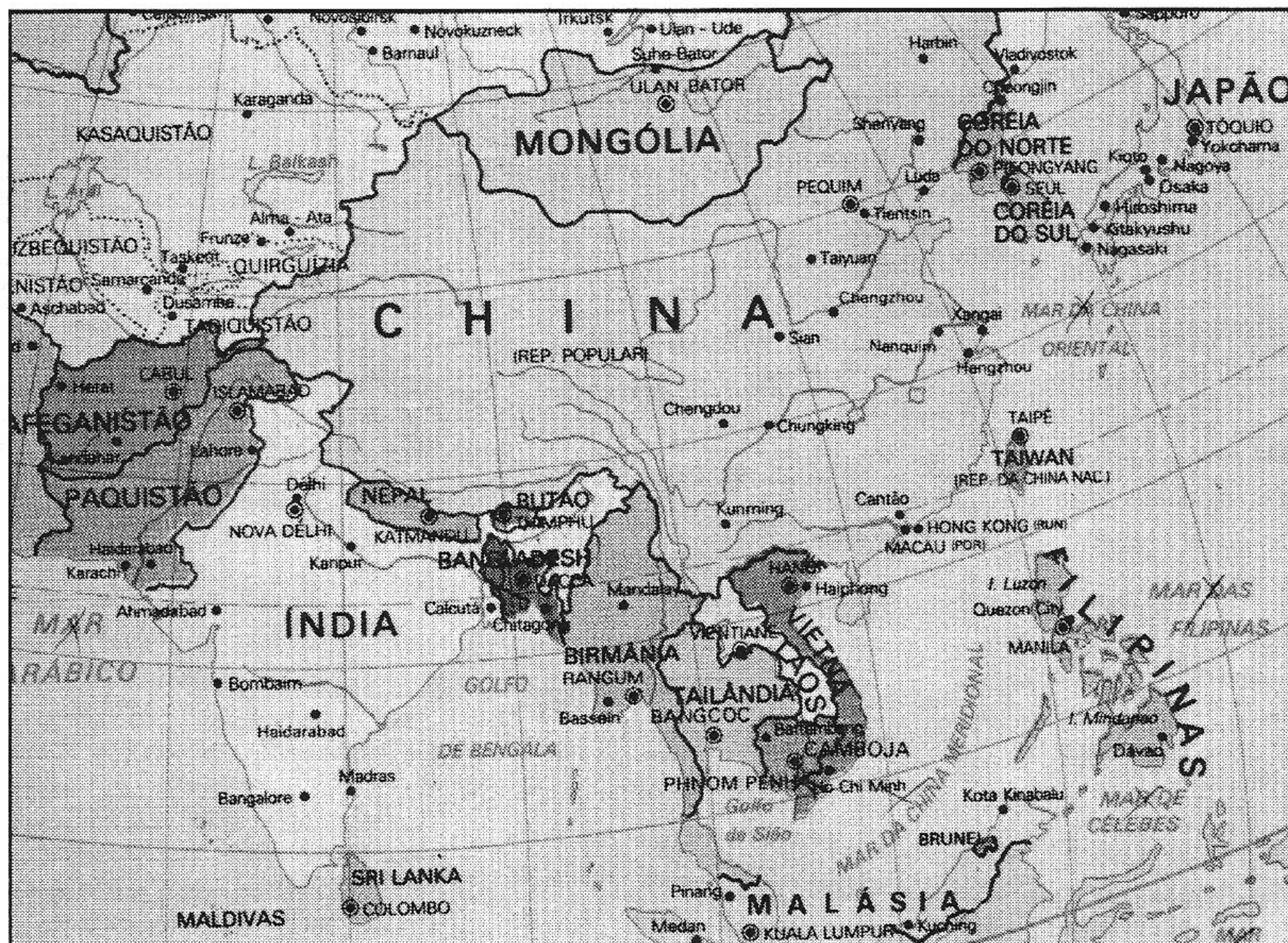
Neste capítulo, mencionamos também as eras nas quais determinadas armas e armaduras foram mais famosas. Utilizamos como referência às obras de Suwa Tokutaro (Nihonshi no Yoro, Tóquio, 1957) e as eras são as seguintes:

|        |           |            |           |          |           |
|--------|-----------|------------|-----------|----------|-----------|
| Jomon  | 0 - 8     | Heian      | 794-1185  | Sengoku  | 1482-1558 |
| Yayoi  | 8 - 300   | Kamakura   | 1185-1333 | Momoyama | 1573-1603 |
| Yamato | 300 - 710 | Nambokucho | 1336-1392 | Edo      | 1603-1868 |
| Nara   | 710-794   | Muromachi  | 1333-1573 |          |           |

(às vezes alguns períodos se sobrepõem, por causa de resistência pelos membros de um período anterior em adequar-se ao período vigente ou por divisões de clã)

## D20

Todas as armas dessa seção do livro são consideradas Exóticas, Corpo a Corpo ou Longa Distância.

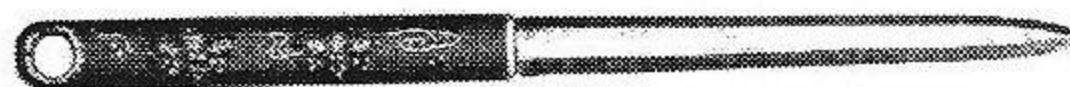




## Umabari

Umabari é uma pequena lanceta carregada na bainha de uma espada. Como toda arma japonesa, ela é ricamente ornamentada.

|            |                   |                   |
|------------|-------------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d2         | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d2         | Iniciativa: -1    |
| White Wolf | dano: 2           |                   |
| GURPS      | dano: BAL-3/GDP-1 | máx: 1D           |
| Ópera      | g/a: +1/0         | dano: 1           |

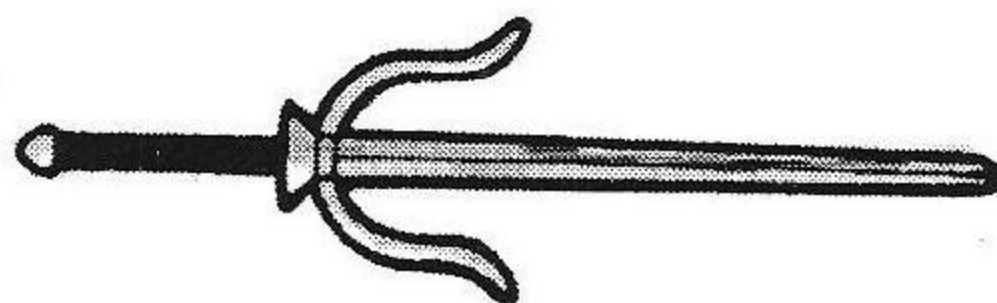


Peso: 120 g      Preço: 10 a 15 sp      Comprimento: 12 a 16 cm      Dano: Perfuração / Veneno

## Sai (Punhal)

Arma oriental, normalmente utilizada aos pares. Sua aplicação original era ser arma de apoio para desarme do oponente. O tempo mostrou que o sai é uma arma prática por si só.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d3   | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6   | Iniciativa: -4    |
| White Wolf | dano: For   |                   |
| GURPS      | dano: GDP+1 | máx: 1D+1         |
| Ópera      | g/a: +1/+2  | dano: D2          |



Peso: 100 g      Preço: 15 a 20 sp      Comprimento: 40 a 60 cm      Dano: Perfuração

## Kogai

A semelhança visual e funcional com o umabari é coincidência. O kogai é um pouco mais longo e mais fino. É carregado em bainhas de espadas e facas.

|            |                   |                   |
|------------|-------------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d2         | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d2         | Iniciativa: -1    |
| White Wolf | dano: 2           |                   |
| GURPS      | dano: BAL-3/GDP-1 | máx: 1D           |
| Ópera      | g/a: +1/0         | dano: 1           |



Peso: 120 g      Preço: 12 a 18 sp      Comprimento: 12 a 16 cm      Dano: Perfuração / Veneno

## Tanto

O tanto é uma variação de faca. Possui lâmina em apenas um gume, mas é usada como punhal. Tradicionalmente o cabo era decorado com figuras de animais.

|            |                 |                   |
|------------|-----------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d3       | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d3       | Iniciativa: -3    |
| White Wolf | dano: For+1     |                   |
| GURPS      | dano: BAL-2/GDP | máx: 1D+1         |
| Ópera      | g/a: +1/0       | dano: 1           |



Peso: 170 g      Preço: 12 a 20 sp      Comprimento: 16 a 22 cm      Dano: Perfuração / Corte



## Masamune

Esta arma tinha uma aplicação extremamente limitada: prestava-se a abrir um elmo inimigo para permitir um segundo golpe, mais eficiente.

|            |                   |                   |
|------------|-------------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d3         | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d3         | Iniciativa: -3    |
| White Wolf | dano: For+1       |                   |
| GURPS      | dano: BAL-2/GDP+1 | máx: 1D+2         |
| Ópera      | g/a: +1/0         | dano: 1           |



Peso: 240 g      Preço: 18 a 25 sp      Comprimento: 18 a 25 cm      Dano: Perfuração / Corte

## Hamidashi

Hamidashi é uma faca de combate extremamente veloz de ser sacada, mas com o inconveniente de ter uma guarda muito fina, apenas alguns milímetros mais larga que a lâmina.

|            |                 |                   |
|------------|-----------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d3       | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d3       | Iniciativa: -1    |
| White Wolf | dano: For+1     |                   |
| GURPS      | dano: BAL-2/GDP | máx: 1D+2         |
| Ópera      | g/a: +1/0       | dano: 1           |

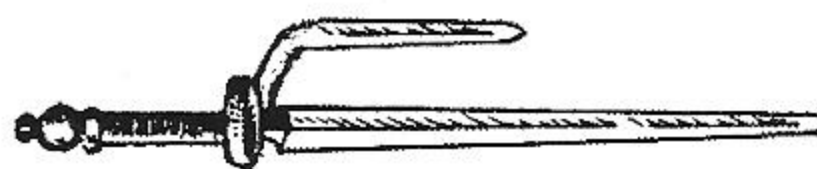


Peso: 230 g      Preço: 20 a 25 sp      Comprimento: 18 a 25 cm      Dano: Perfuração / Corte

## Jitte

O jitte é uma arma secundária semelhante ao canhestro e ao main-gaunche. A semelhança de desenhos é nítida, mas o jitte é muito mais antigo (alguns são de antes de Cristo).

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d4   | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d3   | Iniciativa: -3    |
| White Wolf | dano: For+1 |                   |
| GURPS      | dano: GDP+1 | máx: 1D+1         |
| Ópera      | g/a: +1/+2  | dano: D2          |

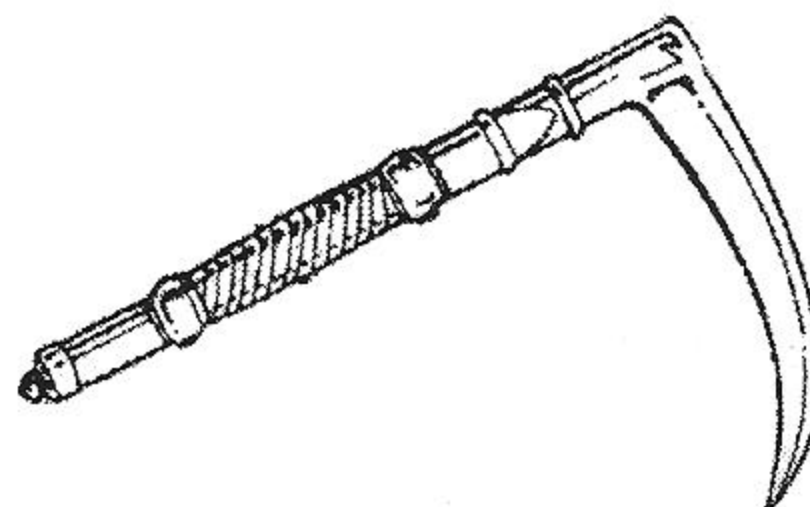


Peso: 100 g      Preço: 18 a 24 sp      Comprimento: 30 a 50 cm      Dano: Perfuração

## Kama (Foíce)

Apesar da aparência de uma variante de adaga, a técnica de combate é diferente. Deve ser usada aos pares, em geral uma para ataque e uma para defesa.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d6   | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d3+1 | Iniciativa: -3    |
| White Wolf | dano: For+3 |                   |
| GURPS      | dano: GDP+2 | STmin: 7          |
| Ópera      | g/a: +1/+2  | dano: 2           |



Peso: 300 a 400 Kg      Preço: 2 a 3 gp      Comprimento: 25 a 35 cm      Dano: Corte



## Bichwa

Seu nome significa "ferrão de escorpião". Era tradicionalmente usada por assassinos, sendo que alguns ainda a utilizam nos dias de hoje. Vem adaptada com reservatório de veneno.

|            |                              |                   |
|------------|------------------------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d8 + veneno           | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6 + veneno           | Iniciativa: -4    |
| White Wolf | dano: For+3 + veneno         |                   |
| GURPS      | dano: (BAL+1/GDP+1) + veneno |                   |
| Ópera      | g/a: +1/+1                   | dano: D2          |

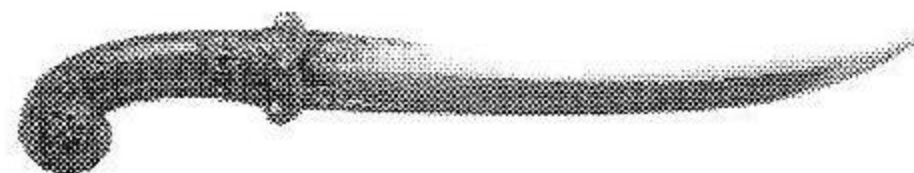


Peso: 280 g      Preço: 15 a 20 sp      Comprimento: 32 a 40 cm      Dano: Perfuração / Corte

## Moghul

Também conhecido como talwar, é uma adaga de duas lâminas, levemente recurvada. O cabo é feito em marfim e decorado com pedras semipreciosas.

|            |                 |                   |
|------------|-----------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d3       | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d3       | Iniciativa: -3    |
| White Wolf | dano: For+1     |                   |
| GURPS      | dano: BAL+1/GDP | máx: 1D+3         |
| Ópera      | g/a: +1/+1      | dano: D2          |



Peso: 220 g      Preço: 22 a 28 gp      Comprimento: 30 a 37 cm      Dano: Perfuração / Corte

## Katar

Arma utilizada para caçar tigres no Nepal. Ela é presa no braço do atacante que deve desferir um golpe forte e preciso em sua presa.

|            |                 |                   |
|------------|-----------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d4       | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d10      | Iniciativa: -4    |
| White Wolf | dano: For+4     |                   |
| GURPS      | dano: BAL/GDP+1 |                   |
| Ópera      | g/a: +1/+1      | dano: 2           |



Peso: 150 g      Preço: 2 a 3 gp      Comprimento: 50 a 65 cm      Dano: Perfuração / Corte

## Katar de Duas Pontas

Variante do Katar, esta peça possui duas pontas. Foi criada após inúmeros casos em que o tigre permanecia teimosamente vivo após o primeiro golpe com Katar comum.

|            |                 |                   |
|------------|-----------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d4       | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d10      | Iniciativa: -4    |
| White Wolf | dano: For+4     |                   |
| GURPS      | dano: BAL/GDP+1 |                   |
| Ópera      | g/a: +1/+1      | dano: 2           |



Peso: 150 g      Preço: 3 a 4 gp      Comprimento: 40 a 50 cm      Dano: Perfuração / Corte



## Golok

O golok é uma variante da kris (adaga) javanesa. Trata-se, apesar do tamanho, de uma das mais eficientes armas pequenas de corte conhecidas.

|            |               |                   |
|------------|---------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d4     | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6     | Iniciativa: -4    |
| White Wolf | dano: For+2   |                   |
| GURPS      | dano: BAL/GDP | STmin: 7          |
| Ópera      | g/a: +1/+1    | dano: D2          |

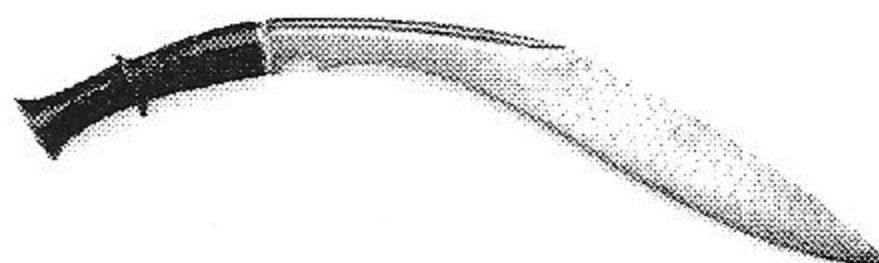


Peso: 470 g      Preço: 3 a 5 gp      Comprimento: 35 a 42 cm      Dano: Corte

## Khurki

A lâmina de alta qualidade permite o uso para qualquer tipo de ataque. O cabo de madeira ou marfim é leve, e a curvatura da lâmina de um só corte a torna rápida e precisa.

|            |                 |                   |
|------------|-----------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d4       | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6       | Iniciativa: -3    |
| White Wolf | dano: For+2     |                   |
| GURPS      | dano: BAL/GDP-2 | máx: 1D+3         |
| Ópera      | g/a: +1/+1      | dano: D2          |

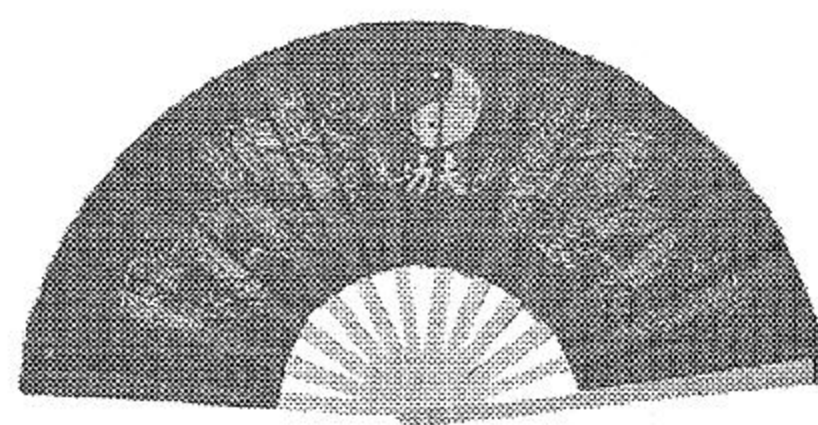


Peso: 350 g      Preço: 3 a 5 gp      Comprimento: 25 a 28 cm      Dano: Corte

## Leque

Arma geralmente usada por mulheres, o leque possui uma lâmina escondida suas hastes. Aparenta ser um utensílio comum, até que seja muito tarde. Pode ser usado com a lâmina envenenada.

|            |                 |                   |
|------------|-----------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d4       | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d3+2     | Iniciativa: -3    |
| White Wolf | dano: For+1     |                   |
| GURPS      | dano: BAL/GDP-1 | máx: 1D+2         |
| Ópera      | g/a: +1/+2      | dano: D2          |

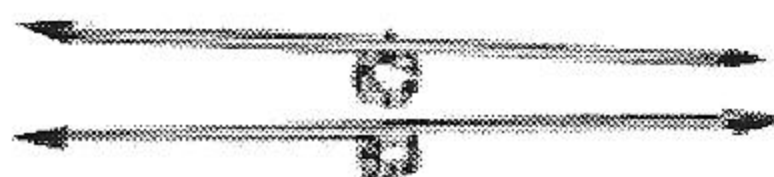


Peso: 250 g      Preço: 15 a 20 sp      Comprimento: 30 a 40 cm      Dano: Corte / Veneno

## Espinho de Emei

O espinho de emei é uma arma usada aos pares. Ele possui uma argola central que deve se encaixada no dedo médio. O ataque é frontal, como um punhal, mas a fixação na mão permite golpes muito ágeis e precisos.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d4   | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d6   | Iniciativa: -3    |
| White Wolf | dano: For+2 |                   |
| GURPS      | dano: GDP+1 | máx: 1D+2         |
| Ópera      | g/a: +2/+1  | dano: 2           |



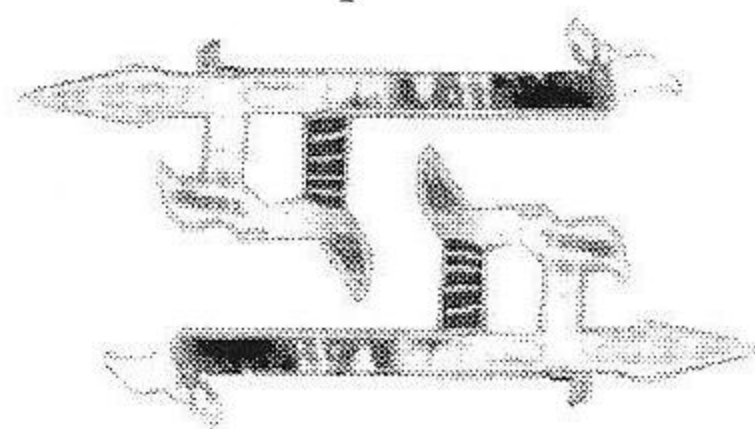
Peso: 200 g (par)      Preço: 15 a 20 sp      Comprimento: 25 a 40 cm (cada)      Dano: Perfuração



## Espinho de Pássaro

Outra arma usada aos pares, tem excelente aplicação em curtos espaços. A uso é semelhante a uma tonfa (cacetete), ficando uma parte embaixo do antebraço para proteção e contra-ataque.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d6   | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6   | Iniciativa: -4    |
| White Wolf | dano: For+1 |                   |
| GURPS      | dano: GDP+1 | máx: 1D+2         |
| Ópera      | g/a: +1/+2  | dano: D2          |

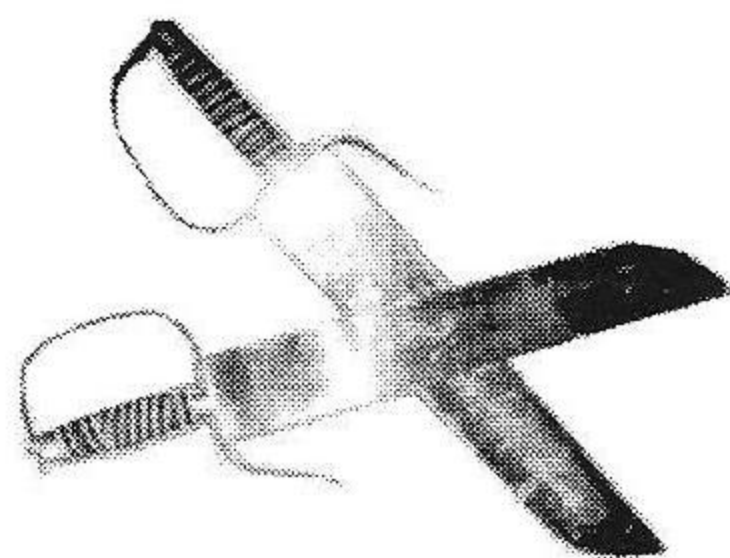


Peso: 1,2 a 1,8 Kg (par) Preço: 27 a 30 gp Comprimento: 40 a 60 cm (cada) Dano: Perfuração

## Faca Borboleta

Essa é daquelas armas que parece uma espada curta e uma faca longa. Por se usada aos pares, com a empunhadura sempre fixa, recai mais na segunda classificação.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d6   | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6   | Iniciativa: -4    |
| White Wolf | dano: For+1 |                   |
| GURPS      | dano: GDP   | máx: 1D+2         |
| Ópera      | g/a: +2/+2  | dano: D2          |

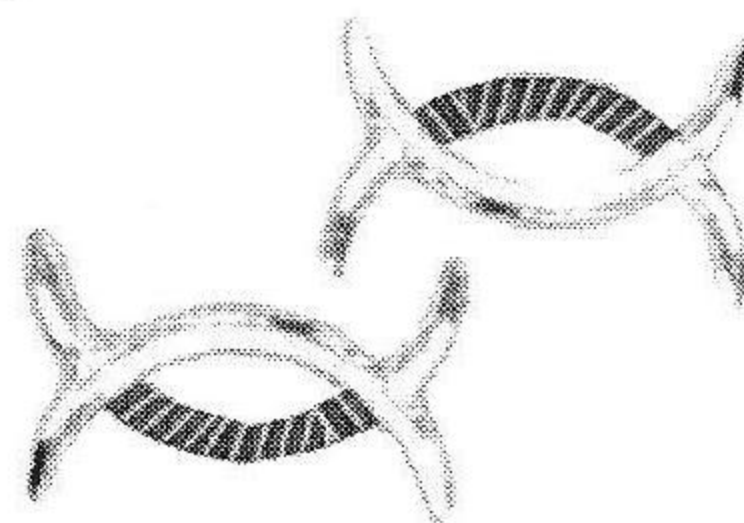


Peso: 1,0 a 1,3 Kg (par) Preço: 17 a 22 gp Comprimento: 40 a 60 cm (cada) Dano: Perfuração / Corte

## Lua Dupla

Outra arma usada aos pares, tem excelente aplicação em curtos espaços. Altamente cortante, os movimento de defesa podem até mesmo machucar o dono.

|            |             |                      |
|------------|-------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d6   | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6   | Iniciativa: -5       |
| White Wolf | dano: For+3 |                      |
| GURPS      | dano: BAL+1 | STmin: 9             |
| Ópera      | g/a: +1/+2  | dano: D2             |

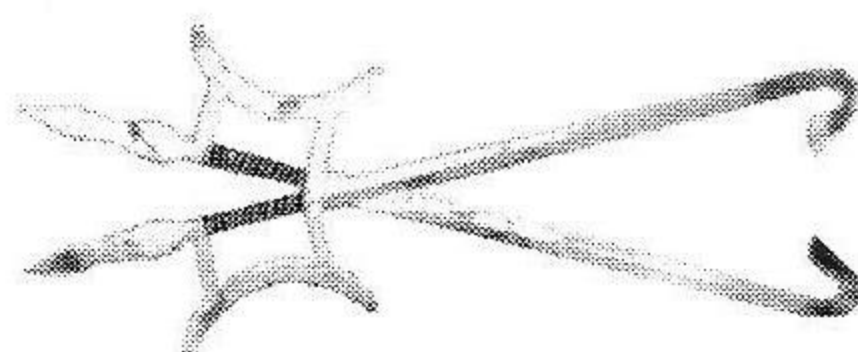


Peso: 1,8 a 2,1 Kg (par) Preço: 7 a 9 gp Comprimento: 25 a 30 cm (cada) Dano: Corte

## Garras de Tigre

Arma sempre usada aos pares, permite excelente combinação de movimentos de ataque e defesa. Possui uma guarda afiada e uma ponta perfurante em forma de gancho que pode ser usada para encaixar a outra arma.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d6   | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6   | Iniciativa: -5    |
| White Wolf | dano: For+2 |                   |
| GURPS      | dano: BAL+2 | STmin: 9          |
| Ópera      | g/a: +2/+1  | dano: D2          |



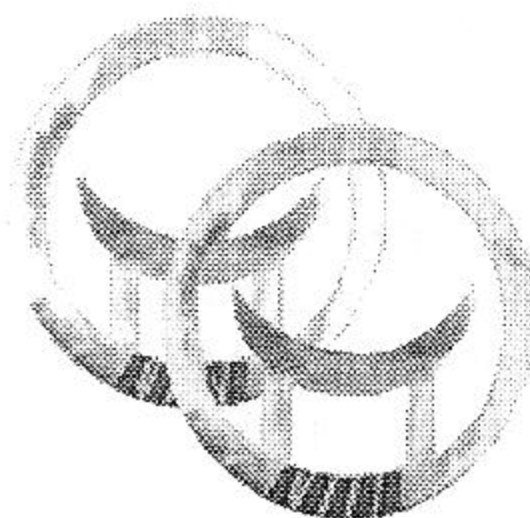
Peso: 1,0 a 1,8 Kg (par) Preço: 17 a 24 gp Comprimento: 90 a 110 cm (cada) Dano: Perfuração



## Círculo de Qian Kun

Outra arma usada aos pares, tem excelente aplicação em curtos espaços. Altamente cortante, os movimentos de defesa podem até mesmo machucar o dono.

|            |             |                      |
|------------|-------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d8   | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6+1 | Iniciativa: -5       |
| White Wolf | dano: For+3 |                      |
| GURPS      | dano: BAL+2 | STmin: 9             |
| Ópera      | g/a: +2/+1  | dano: D2+1           |



Peso: 1,0 a 1,8 Kg (par) Preço: 17 a 20 gp (par) Comprimento: 25 a 40 cm (cada) Dano: Corte

## Tonfa

A tonfa é conhecida no ocidente como cassetete. É uma arma de apoio ao combate com as mãos, permitindo uma proteção aos braços, rosto e torso enquanto o contra-ataque é feito.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d6   | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6   | Iniciativa: -4    |
| White Wolf | dano: For+2 |                   |
| GURPS      | dano: BAL+1 |                   |
| Ópera      | g/a: +1/+3  | dano: D2          |



Peso: 0,6 a 1,0 Kg (par) Preço: 8 a 10 gp (par) Comprimento: 40 a 50 cm (cada) Dano: Esmagamento

## Katana

A katana é a espada dos samurais. Ela era confeccionada exclusivamente para uso do dono. Suas medidas eram projetadas para o corpo do samurai. Isto fazia dela uma arma única. Era construída com aço da mais alta qualidade existente e forjada centenas de vezes de modo a garantir altíssima resistência. Sua utilização envolve diversos procedimentos e rituais. O simples toque em uma lâmina significa a morte para quem o fez. Pode ser empunhada com uma ou duas mãos.

| Para 1 mão |                   |                      | Para 2 mãos |                      |
|------------|-------------------|----------------------|-------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d10        | Decisivo: 18-20 / x2 | dano: 2d6   | Decisivo: 18-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d10+1      | Iniciativa: -4       | dano: 2d6   | Iniciativa: -5       |
| White Wolf | dano: For+5       | For+6                |             |                      |
| GURPS      | dano: BAL+2/GDP+2 | STmin: 9             | BAL+4/GDP+3 | STmin: 9             |
| Ópera      | g/a: +2/+2        | dano: D3+1           | g/a: +2/+2  | dano: D2+2           |



Peso: 1,5 a 2,5 Kg  
Preço: 100 a 120 gp  
Comprimento: 90 a 110 cm  
Dano: Corte / Perfuração



## Wakizashi

Arma secundária dos samurais especializados em uso de katana com apenas uma mão. Possui um desenho parecido, mas as dimensões são reduzidas.

|            |               |                      |
|------------|---------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d8     | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6+2   | Iniciativa: -4       |
| White Wolf | dano: For+3   |                      |
| GURPS      | dano: BAL/GDP |                      |
| Ópera      | g/a: +2/+2    | dano: D3             |

Peso: 750 g a 1,2 Kg  
Preço: 40 a 50 gp  
Comprimento: 45 a 70 cm  
Dano: Corte / Perfuração

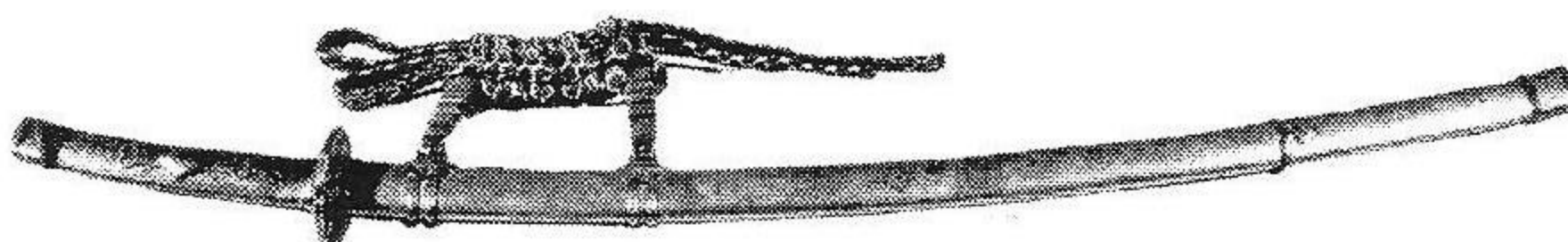


## Fora Tachi

Espada japonesa feita nos padrões chineses de decoração. O estilo mostra que ela pertence ao período Heniano (séculos IX a XII).

|            |             |                      |
|------------|-------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d10  | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d10  | Iniciativa: -5       |
| White Wolf | dano: For+5 |                      |
| GURPS      | dano: BAL+2 | STmin: 10            |
| Ópera      | g/a: +2/+2  | dano: D3+1           |

Peso: 2,2 a 2,5 Kg  
Preço: 25 a 30 gp  
Comprimento: 95 a 110 cm  
Dano: Corte / Perfuração

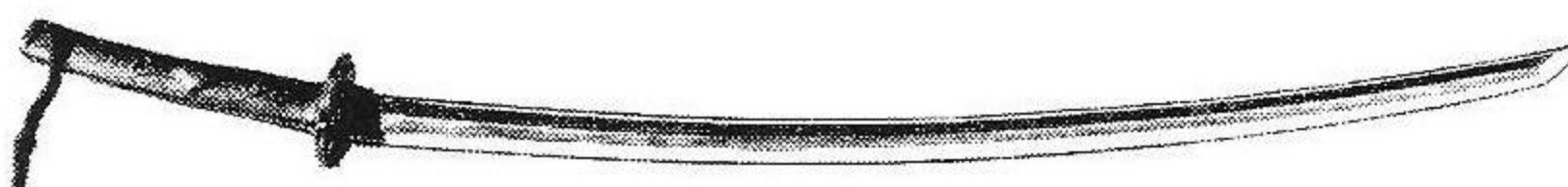


## Espada Longa (período Yamato)

As espadas longas japonesas têm todas os mesmos valores de jogo. Existem porém diferenças de estilo. O período Yamato (séc IV a VIII) consagrou espadas de curvatura próxima ao cabo.

|            |             |                      |
|------------|-------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d10  | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d10  | Iniciativa: -5       |
| White Wolf | dano: For+5 |                      |
| GURPS      | dano: BAL+2 | STmin: 10            |
| Ópera      | g/a: +3/+2  | dano: D3+1           |

Peso: 2,2 a 2,5 Kg  
Preço: 24 a 30 gp  
Comprimento: 95 a 110 cm  
Dano: Corte / Perfuração





## Espada Longa (período Koto)

No período Koto (séculos XII a XIV), as lâminas tinham uma curvatura distribuída por todo o seu comprimento.

|            |             |                      |
|------------|-------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d10  | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d10  | Iniciativa: -5       |
| White Wolf | dano: For+5 |                      |
| GURPS      | dano: BAL+2 | STmin: 10            |
| Ópera      | g/a: +3/+2  | dano: D3+1           |

Peso: 2,2 a 2,5 Kg  
Preço: 20 a 25 gp  
Comprimento: 95 a 110 cm  
Dano: Corte / Perfuração

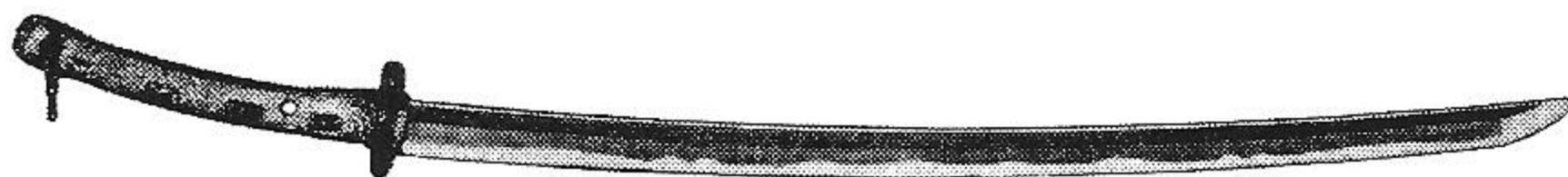


## Espada Longa (período Muromashi)

Mais moderna que as demais, as espadas do Período Muromashi (séculos XIV e XV) eram novamente pouco curvas e com ponta mais proeminente.

|            |             |                      |
|------------|-------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d10  | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d10  | Iniciativa: -5       |
| White Wolf | dano: For+5 |                      |
| GURPS      | dano: BAL+2 | STmin: 10            |
| Ópera      | g/a: +3/+2  | dano: D3+1           |

Peso: 2,2 a 2,5 Kg  
Preço: 18 a 24 gp  
Comprimento: 95 a 110 cm  
Dano: Corte / Perfuração

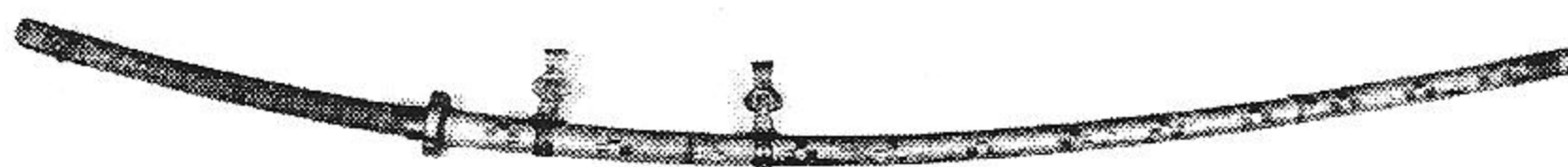


## No Dachi

No dachi não é o nome específico da arma, mas de qualquer espada longa apenas embainhada de forma a aterrorizar o inimigo. Ela não tem função de combate, salvo em raros casos.

|            |             |                      |
|------------|-------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d12  | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 2d6+2 | Iniciativa: -10      |
| White Wolf | dano: For+6 |                      |
| GURPS      | dano: BAL+2 | STmin: 12            |
| Ópera      | g/a: +3/+2  | dano: D3+1           |

Peso: 6,0 a 7,0 Kg  
Preço: 22 a 28 gp  
Comprimento: 170 a 200 m  
Dano: Corte / Esmagamento



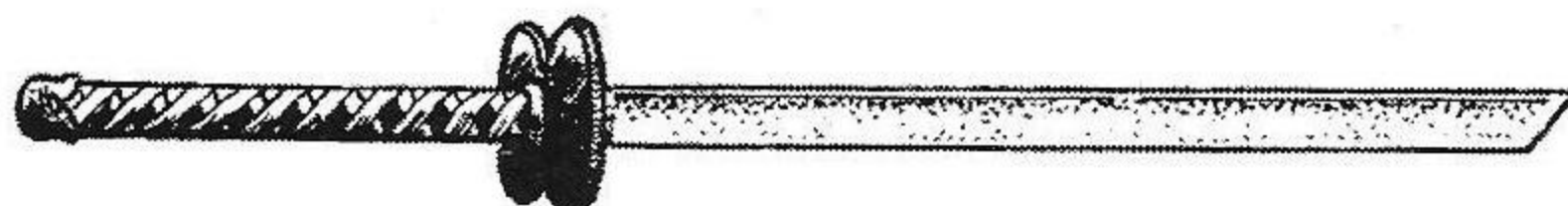


## Ninja-to

Utilizada por ninjas em combate aberto, é uma espada ágil e mortal, boa perfurante para seu peso. A combinação de agilidade e lâmina afiada é difícil de ser igualada. Em geral, a guarda é quadrada, ao contrário do que mostra a figura.

|            |                   |                      |
|------------|-------------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d8         | Decisivo: 18-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6+2       | Iniciativa: -4       |
| White Wolf | dano: For+4       |                      |
| GURPS      | dano: BAL+1/GDP+1 | STmin: 7             |
| Ópera      | g/a: +2/+2        | dano: D3             |

Peso: 1,5 a 2,5 Kg  
 Preço: 25 a 32 gp  
 Comprimento: 55 a 80 cm  
 Dano: Corte / Perfuração

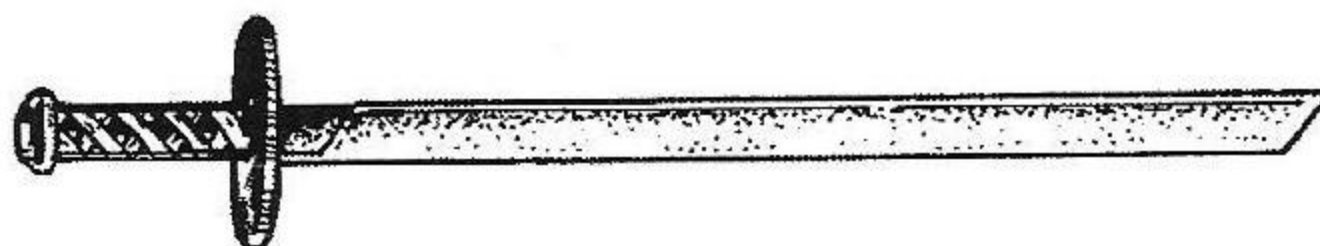


## Nightwind

Possui lâmina reta com uma ponta semelhante à de uma katana. Suas dimensões são próximas às de uma espada longa, mas tem um conceito de uso um pouco diferente. Os golpes de perfuração são ótimos.

|            |                 |                      |
|------------|-----------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d8+1     | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d10      | Iniciativa: -4       |
| White Wolf | dano: For+5     |                      |
| GURPS      | dano: BAL/GDP+2 | STmin: 8             |
| Ópera      | g/a: +2/+2      | dano: D3+1           |

Peso: 1,8 a 3,0 Kg  
 Preço: 18 a 22 gp  
 Comprimento: 90 a 110 cm  
 Dano: Corte / Perfuração



## Zafar Takia

Espada de origem indiana, extremamente elegante e trabalhada. O cabo era feito em ágata, jade ou outras pedras semipreciosas.

|            |                 |                      |
|------------|-----------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d6       | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6+1     | Iniciativa: -5       |
| White Wolf | dano: For+3     |                      |
| GURPS      | dano: BAL/GDP+1 | máx: 1D+2            |
| Ópera      | g/a: +2/+2      | dano: D3             |

Peso: 1,0 a 1,2 Kg  
 Preço: 16 a 20 gp  
 Comprimento: 55 a 60 cm  
 Dano: Corte / Perfuração



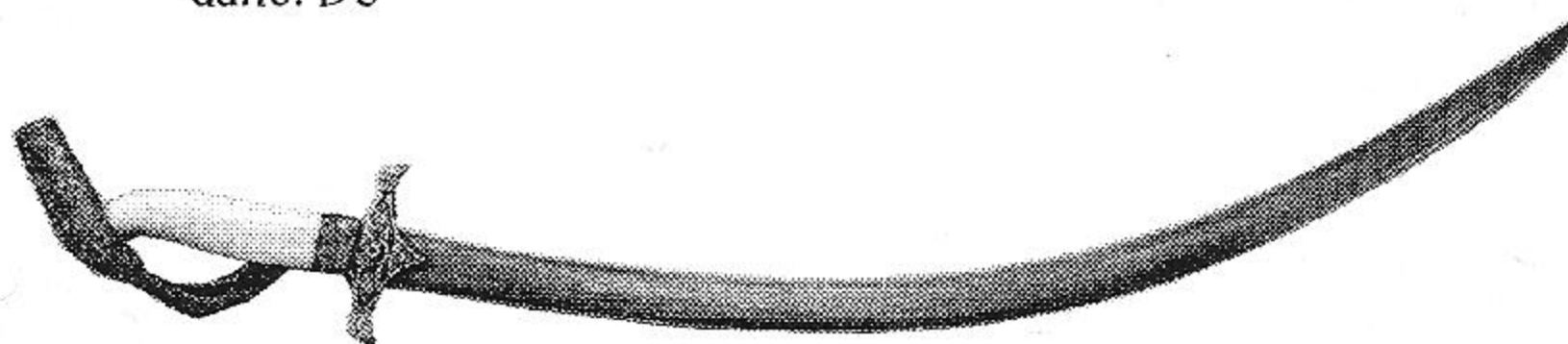


## Cimitarra Indiana

Originalmente adaptada de modelos árabes, esta espada foi, com o passar dos anos, ganhando a aparência de um sabre.

|            |                   |                      |
|------------|-------------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d8         | Decisivo: 18-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6+2       | Iniciativa: -6       |
| White Wolf | dano: For+4       |                      |
| GURPS      | dano: BAL+1/GDP+1 | STmin: 7             |
| Ópera      | g/a: +2/+2        | dano: D3             |

Peso: 1,8 a 2,0 Kg  
Preço: 15 a 20 gp  
Comprimento: 75 a 90 cm  
Dano: Corte / Perfuração

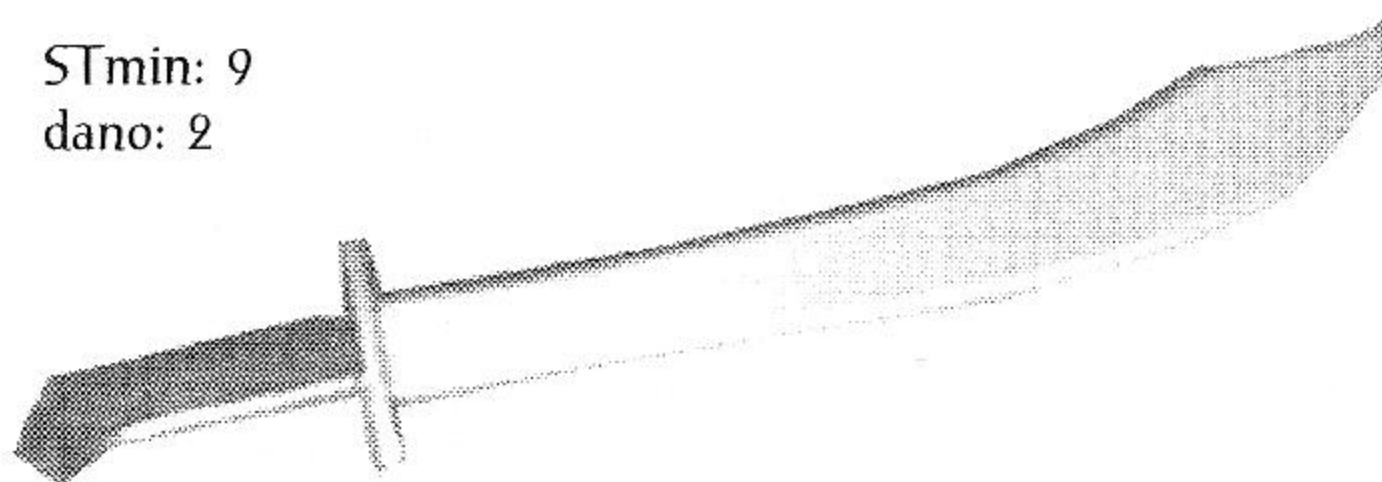


## Facão

A mais básica das espadas chinesas, o facão possui apenas uma lâmina. A parte traseira da arma é cega, permitindo que as defesas encostem ao corpo, especialmente contra lanças.

|            |               |                      |
|------------|---------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d6     | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6     | Iniciativa: -5       |
| White Wolf | dano: For+2   |                      |
| GURPS      | dano: BAL/GDP | STmin: 9             |
| Ópera      | g/a: +2/+2    | dano: 2              |

Peso: 1,0 a 1,5 Kg  
Preço: 15 a 18 gp  
Comprimento: 70 a 85 cm  
Dano: Corte

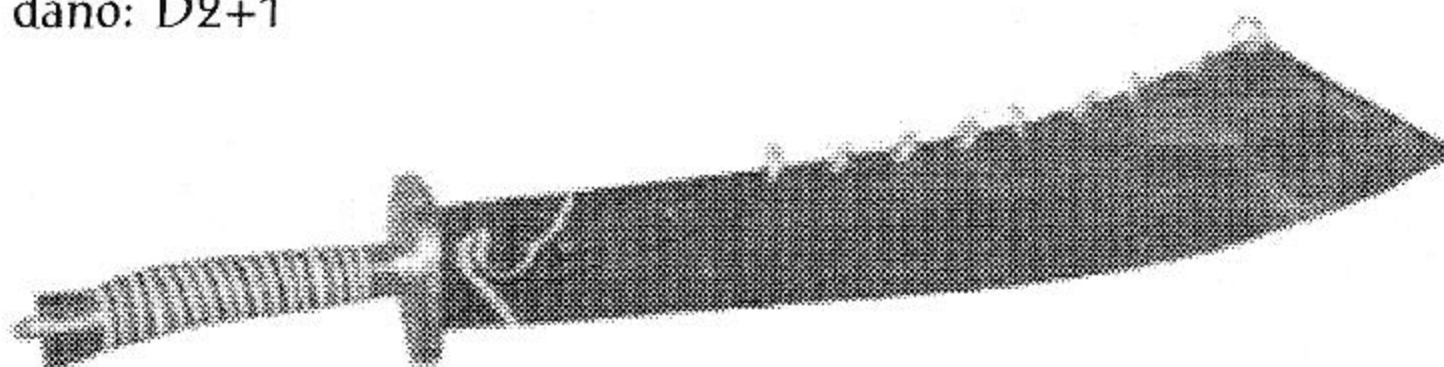


## Facão 9 Argolas

Variante do facão chinês com 9 argolas na parte anterior da lâmina. Sua função é distrair o oponente aumentando a chance de acerto no ataque, mas dificulta também o uso na defesa.

|            |               |                      |
|------------|---------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d6     | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6     | Iniciativa: -6       |
| White Wolf | dano: For+2   |                      |
| GURPS      | dano: BAL/GDP | STmin: 10            |
| Ópera      | g/a: +2/+2    | dano: D2+1           |

Peso: 1,0 a 1,5 Kg  
Preço: 15 a 18 gp  
Comprimento: 70 a 95 cm  
Dano: Corte



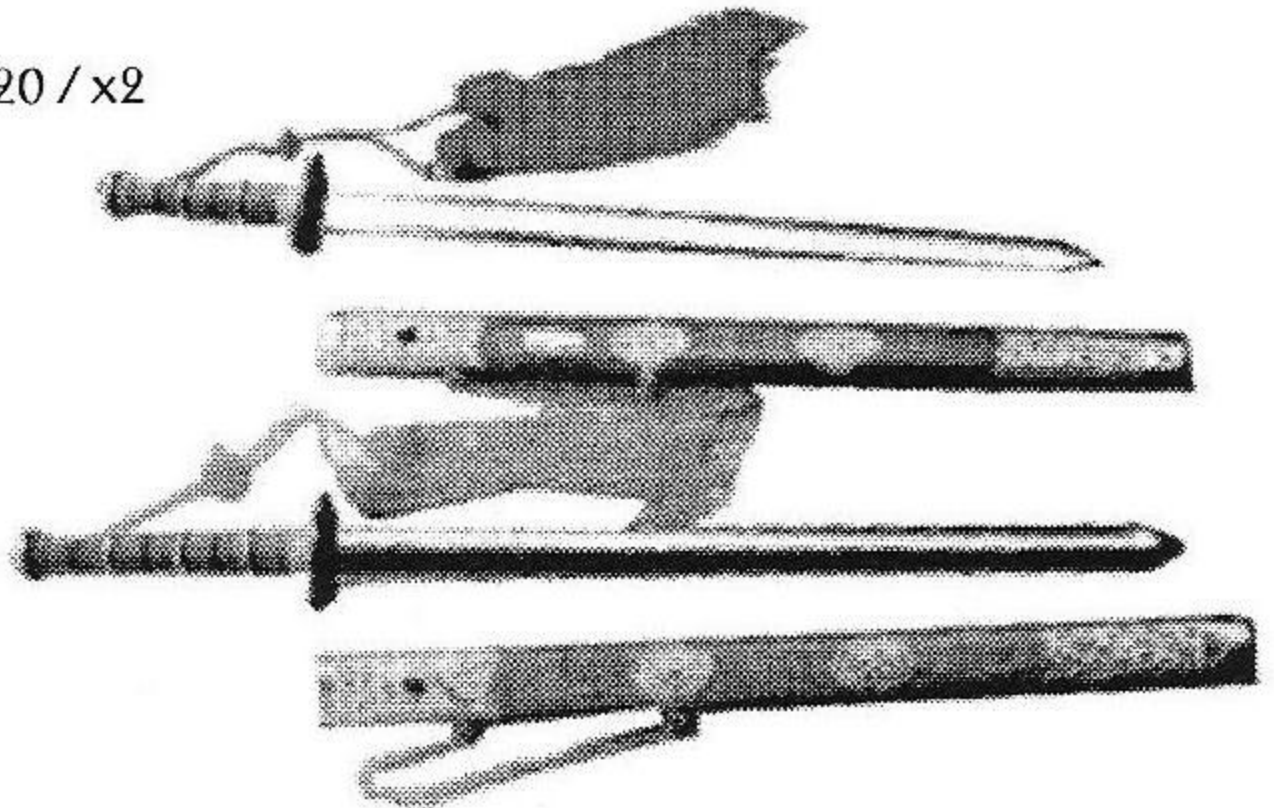


## Tien (Espada Reta)

A Tien é uma das mais nobres armas chinesas. Seu uso só era permitido aos mais profundos conhecedores das técnicas de Kung Fu. A imagem ao lado mostra a versão feminina (acima) e a masculina (abaixo).

|            |                 |                      |
|------------|-----------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d8       | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6+2     | Iniciativa: -4       |
| White Wolf | dano: For+3     |                      |
| GURPS      | dano: BAL+1/GDP | STmin: 8             |
| Ópera      | g/a: +3/+3      | dano: D2+1           |

Peso: 2,0 a 3,0 Kg  
 Preço: 25 a 35 gp  
 Comprimento: 80 a 90 cm  
 Dano: Corte / Perfuração

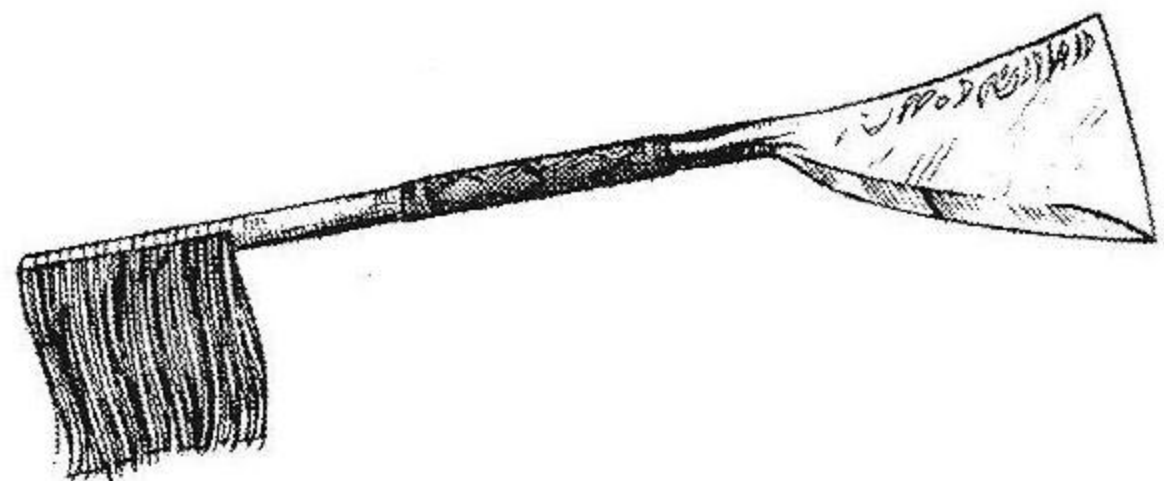


## Naga

Outra arma indiana, esta voltada para rituais. Seu cabo e frequentemente a lâmina possuem runas variadas. Isto não diminui sua capacidade de combate.

|            |             |                      |
|------------|-------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d6+1 | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6+1 | Iniciativa: -7       |
| White Wolf | dano: For+3 |                      |
| GURPS      | dano: BAL+2 | STmin: 10            |
| Ópera      | g/a: +1/+1  | dano: D3             |

Peso: 1,2 a 1,8 Kg  
 Preço: 18 a 22 gp  
 Comprimento: 50 a 60 cm  
 Dano: Corte



## Buhj

Seu desenho se assemelha ao de uma lança. De fato, alguns preferem usá-lo como tal. Como toda arma indiana, possui runas e inscrições na lâmina, em geral uma referência a Kali.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 2d4   | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d10  | Iniciativa: -7    |
| White Wolf | dano: For+4 |                   |
| GURPS      | dano: BAL+3 | STmin: 12         |
| Ópera      | g/a: +2/+2  | dano: D3          |

Peso: 3,5 a 4,5 Kg  
 Preço: 15 a 18 gp  
 Comprimento: 50 a 70 cm  
 Dano: Corte

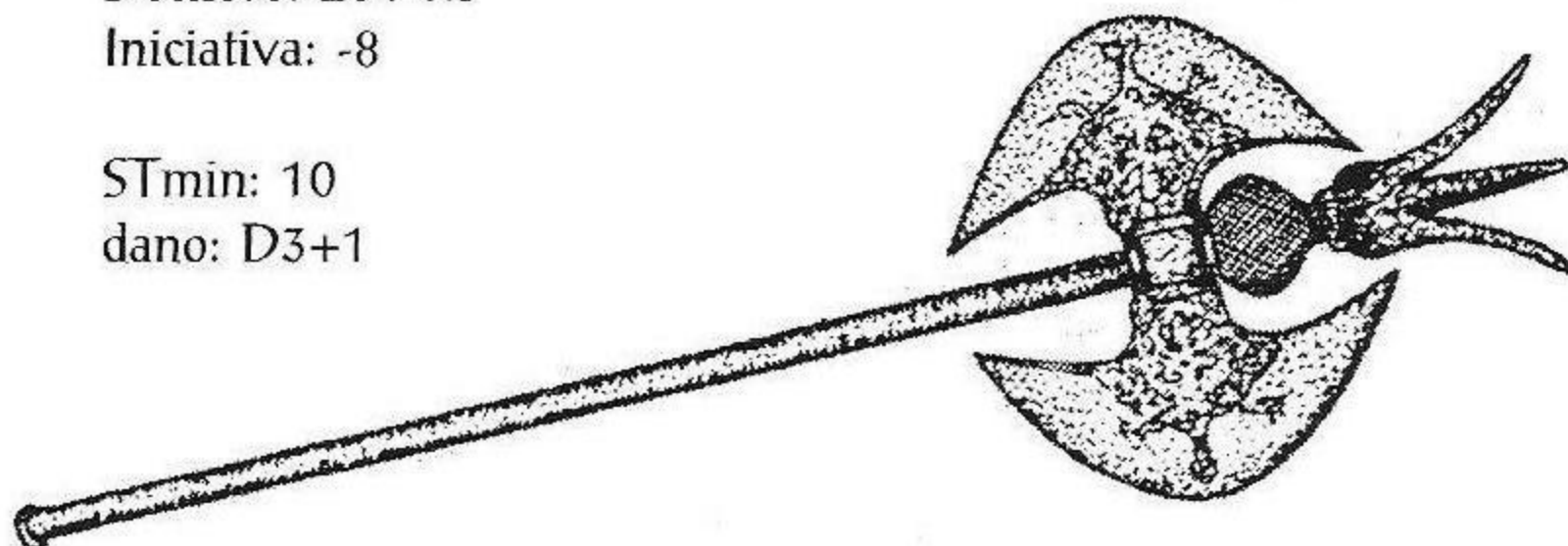




## Tabar

Machado indiano feito totalmente em aço. Possui duas lâminas opostas, o que facilita um segundo golpe em caso de erro do primeiro.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d8   | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d6+1 | Iniciativa: -8    |
| White Wolf | dano: For+3 |                   |
| GURPS      | dano: BAL+2 | STmin: 10         |
| Ópera      | g/a: +2/+3  | dano: D3+1        |



Peso: 2,5 a 3,0 Kg  
Preço: 8 a 15 gp  
Comprimento: 45 a 60 cm  
Dano: Corte

## Nunchaku / Lien-Tien-Kwan

Originalmente um utensílio agrícola usado na colheita de arroz, é uma arma muito utilizada por ninjas. São dois cabos de madeira, unidos por uma curta corrente. Pode ser usado para ataque, defesa ou desarme.

|            |             |                             |
|------------|-------------|-----------------------------|
| D20        | dano: 1d6   | Decisivo: 19-20 / x2        |
| Daemon     | dano: 1d6   | Iniciativa: -3              |
| White Wolf | dano: For+1 |                             |
| GURPS      | dano: BAL+1 | STmin: 10                   |
| Ópera      | g/a: +2/+1  | dano: D2 (+1 contra aparos) |



Peso: 1,0 a 1,5 Kg  
Preço: 2 a 3 gp  
Comprimento: 60 a 100 cm (esticado)  
Dano: Esmagamento

## San-Tien-Kwan

Também chamado erroneamente de Nunchaku de três partes, pela semelhança. Sua utilização é muito complexa, mas os experts garantem sua eficiência.

|            |             |                             |
|------------|-------------|-----------------------------|
| D20        | dano: 1d8   | Decisivo: 18-20 / x2        |
| Daemon     | dano: 1d6+2 | Iniciativa: -7              |
| White Wolf | dano: For   |                             |
| GURPS      | dano: BAL   | STmin: 10                   |
| Ópera      | g/a: +2/+2  | dano: D2 (+1 contra aparos) |



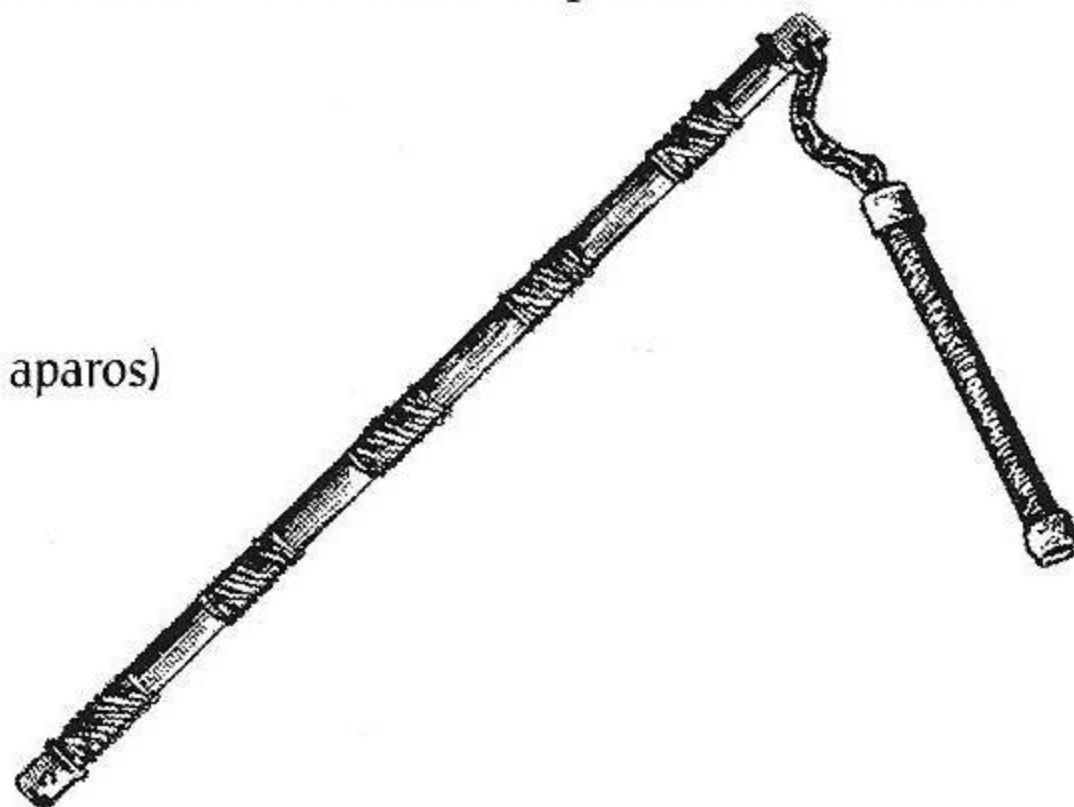
Peso: 1,2 a 2,0 Kg  
Preço: 10 a 12 gp  
Comprimento: 90 a 140 cm (esticado)  
ano: Esmagamento



## Bastão de Rato

Arma muito semelhante ao nunchako e ao san-tien-kwan, tanto em estrutura quanto em técnica de uso. Esta versão um dos bastões mais longo que o outro, sendo usado como uma empunhadura versátil.

|            |            |                             |
|------------|------------|-----------------------------|
| D20        | dano: 1d6  | Decisivo: 20 / x2           |
| Daemon     | dano: 1d6  | Iniciativa: -6              |
| White Wolf | dano: For  |                             |
| GURPS      | dano: BAL  | STmin: 10                   |
| Ópera      | g/a: +2/+1 | dano: D2 (+1 contra aparos) |

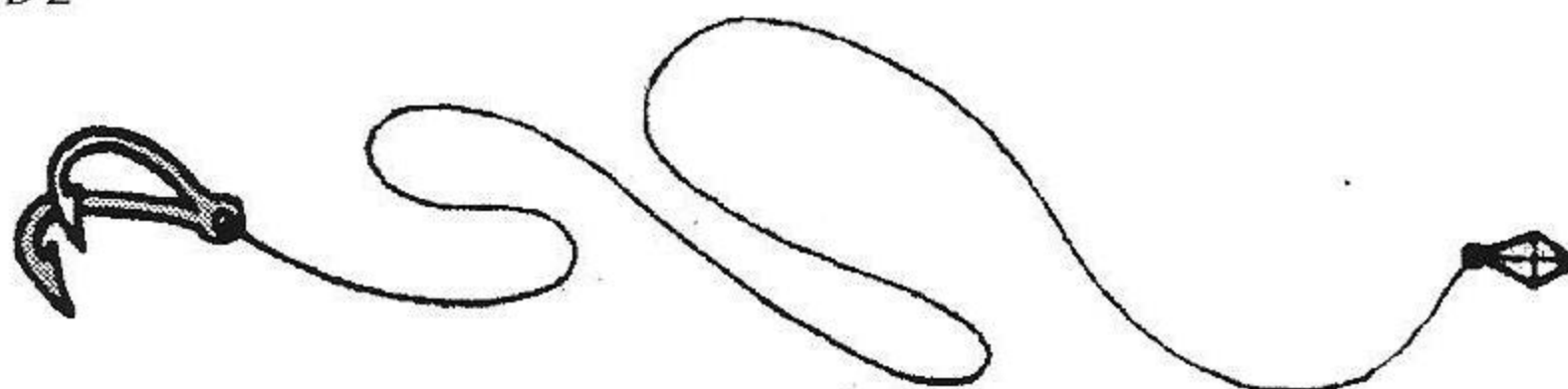


Peso: 1,5 a 2,0 Kg  
Preço: 3 a 4 gp  
Comprimento: 1,2 a 1,4 m (esticado)  
Dano: Esmagamento

## Kawanaga

A Kawanaga possui uma corda de fibra extremamente cortante. É arremessada sobre o inimigo. Acerto indica que o gancho "pegou" o inimigo. A partir disso, basta puxar que a fibra faz seu dano.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d4   | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d3   | Iniciativa: -5    |
| White Wolf | dano: For+1 |                   |
| GURPS      | dano: GDP   | máx: 1D+2         |
| Ópera      | g/a: +2/0   | dano: D2          |

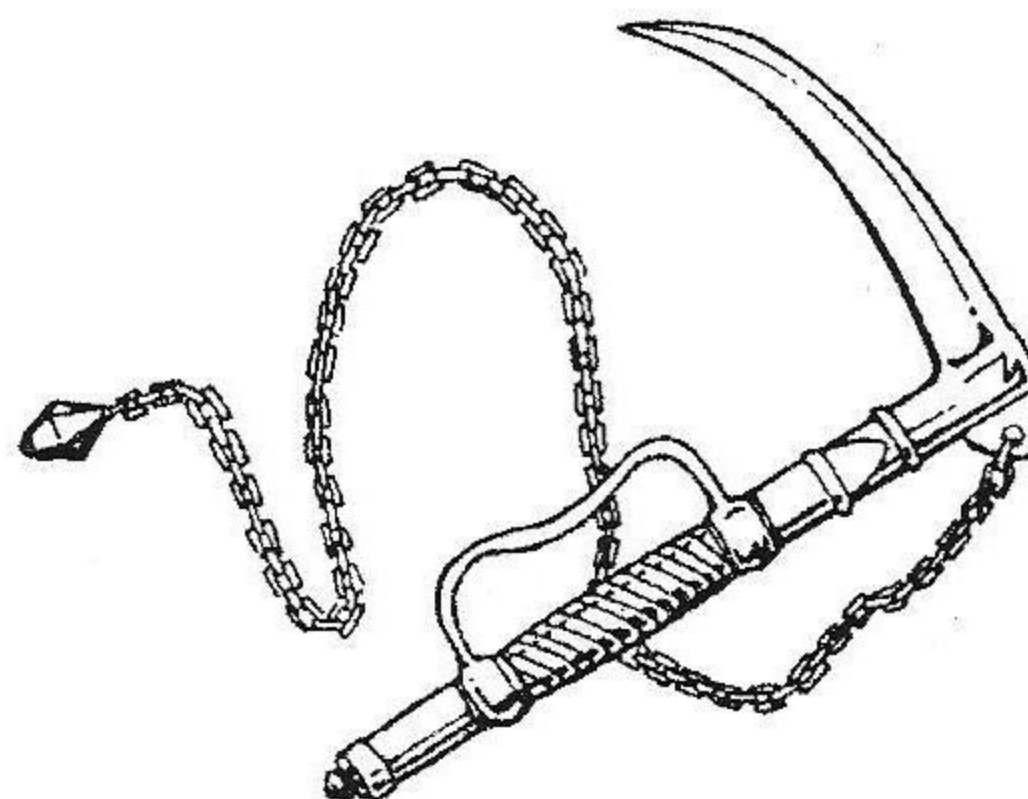


Peso: 1,2 a 2,0 Kg  
Preço: 3 a 5 gp  
Comprimento: até 3,0 m (esticada)  
Dano: Perfuração / Corte

## Kusarigama

Kusarigama é mais uma arma articulada. A corrente de até 3 metros prende uma arma de corte em sua ponta. Aparentemente, trata-se de uma variante da kama.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d4   | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6   | Iniciativa: -5    |
| White Wolf | dano: For+1 |                   |
| GURPS      | dano: GDP   | máx: 1D+2         |
| Ópera      | g/a: +2/0   | dano: D2          |



Peso: 1,2 a 2,0 Kg  
Preço: 4 a 5 gp  
Comprimento: até 3,0 m (esticada)  
Dano: Perfuração / Corte

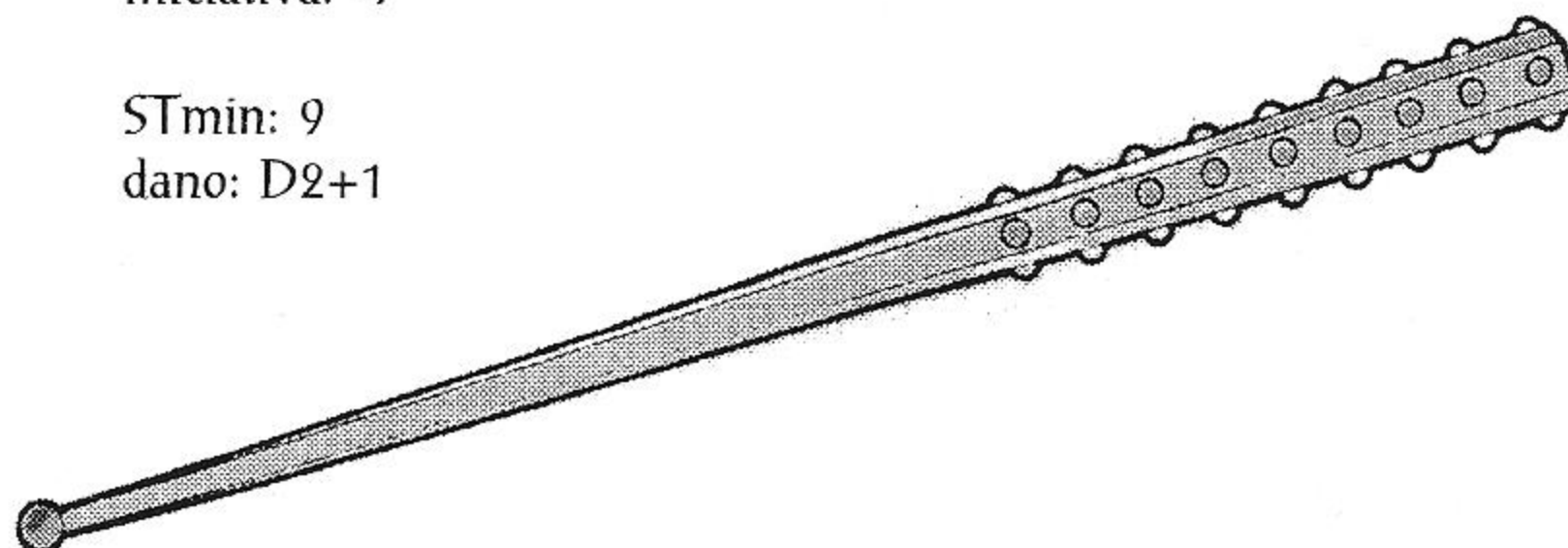


## Tetsubo

Grande peça de madeira com pontas mais pesadas, que permite maior apuro técnico, podendo ser usada com uma ou duas mãos. É uma das preferidas dos guerreiros medievais orientais.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 2d4   | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d10  | Iniciativa: -7    |
| White Wolf | dano: For+5 |                   |
| GURPS      | dano: BAL+2 | STmin: 9          |
| Ópera      | g/a: +3/+1  | dano: D2+1        |

Peso: 2,0 a 3,5 Kg  
Preço: 2 a 3 gp  
Comprimento: 1,5 a 2,5 m  
Dano: Esmagamento

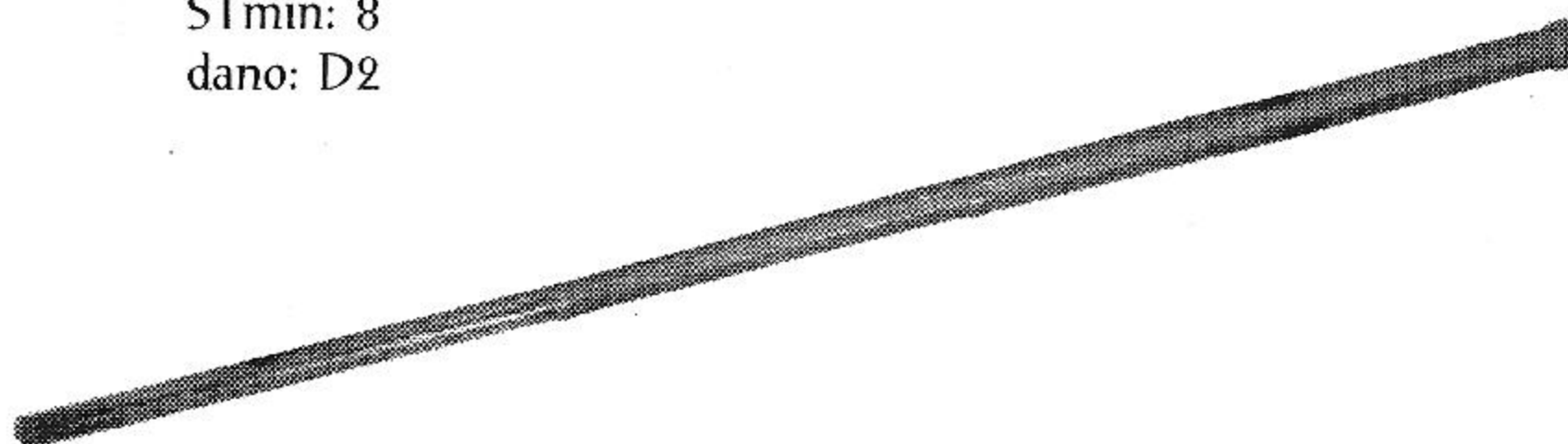


## Kanabo

O kanabo é um outro bastão de combate. A técnica de uso é semelhante à do tetsubo, mas ele é mais leve e mais ágil.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d6   | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6   | Iniciativa: -5    |
| White Wolf | dano: For+3 |                   |
| GURPS      | dano: BAL   | STmin: 8          |
| Ópera      | g/a: +3/+3  | dano: D2          |

Peso: 1,5 a 2,5 Kg  
Preço: 2 a 3 gp  
Comprimento: 1,5 a 2,5 m  
Dano: Esmagamento

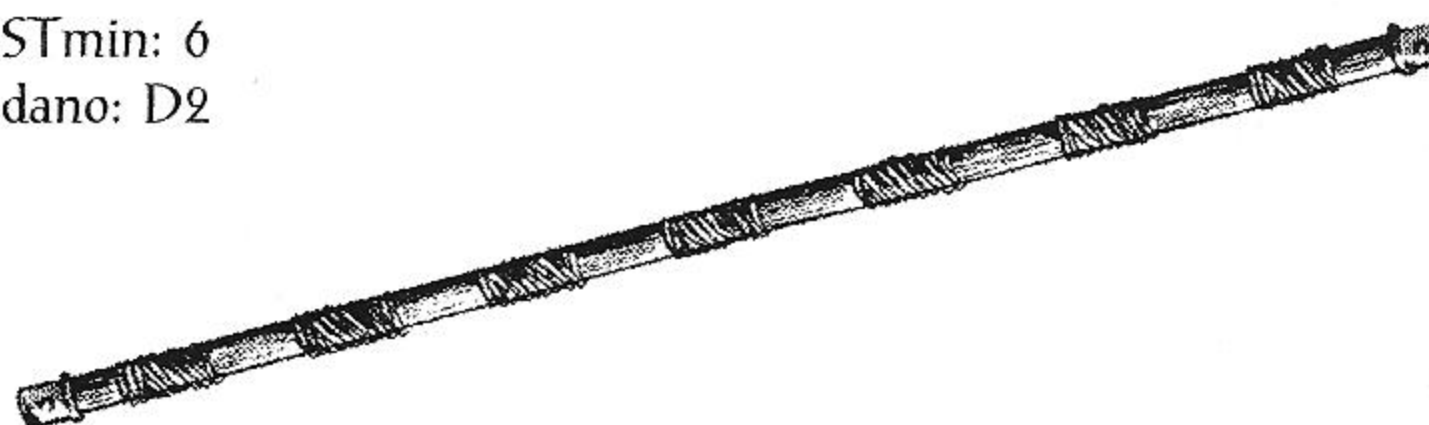


## Bastão Chinês

Feito em madeira chinesa ou bambu, é flexível e resistente. Embora seja parecido com a versão europeia, o bastão chinês usa técnica de luta mais apurada.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d8   | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d8   | Iniciativa: -5    |
| White Wolf | dano: For+4 |                   |
| GURPS      | dano: BAL+3 | STmin: 6          |
| Ópera      | g/a: +3/+3  | dano: D2          |

Peso: 1,0 a 1,4 kg  
Preço: 1 a 2 gp  
Comprimento: 1,6 a 2,0 m  
Dano: Esmagamento



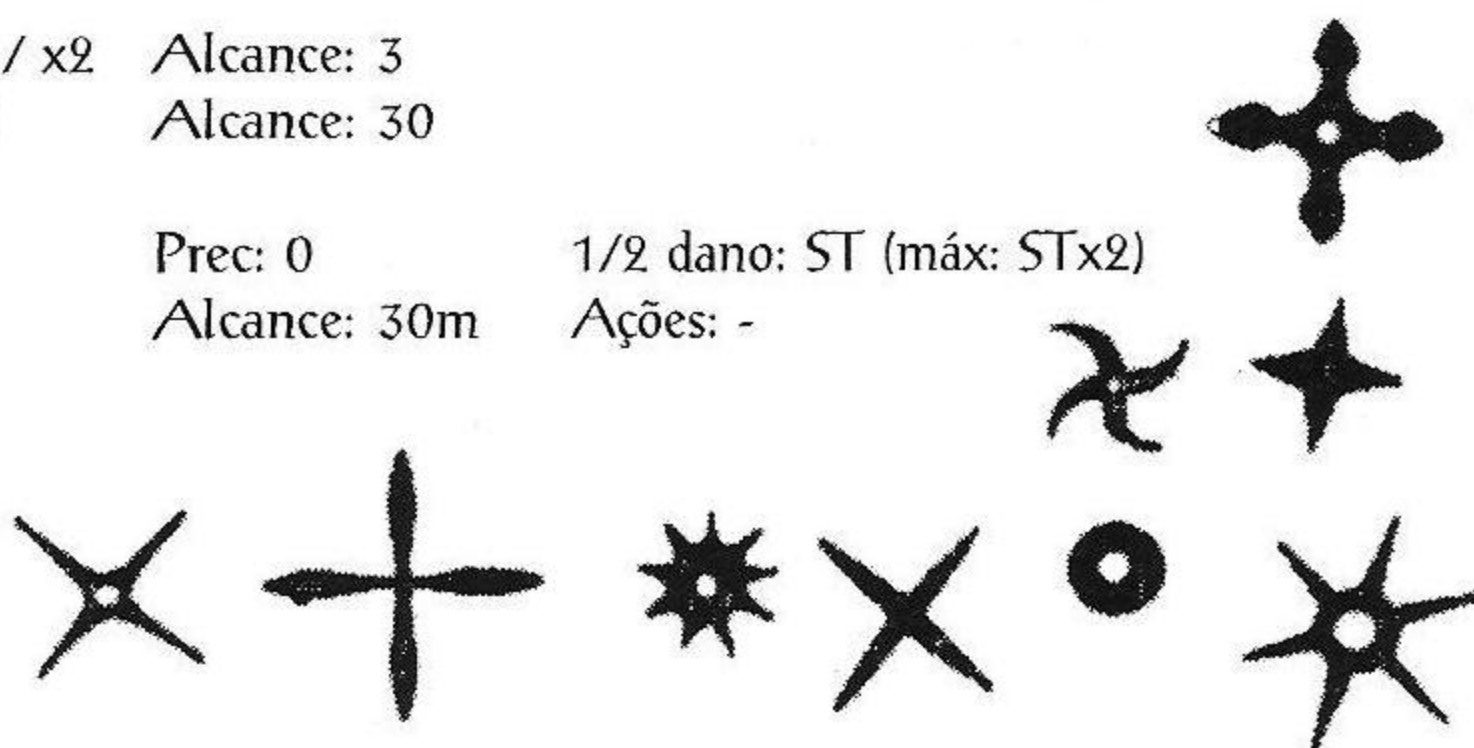


## Shuriken

São as tão temidas "estrelinhas dos ninjas". Trata-se de pequenos mísseis metálicos com quatro a oito pontas utilizadas como arma de distância. Não costumam matar, salvo golpes em locais precisos ou quando impregnados em veneno.

|            |            |                   |                          |
|------------|------------|-------------------|--------------------------|
| D20        | dano: 1    | Decisivo: 20 / x2 | Alcance: 3               |
| Daemon     | dano: 1d3  | Iniciativa: -2    | Alcance: 30              |
| White Wolf | dano: 2    |                   |                          |
| GURPS      | dano: 2    | TR: 6             | Prec: 0                  |
| Ópera      | r/m: +1/+2 | dano: 1           | Alcance: 30m             |
|            |            |                   | 1/2 dano: ST (máx: STx2) |
|            |            |                   | Ações: -                 |

Peso: 50g  
 Preço: 2 a 5 sp  
 Comprimento: 7,0 cm  
 Dano: Perfuração / Veneno

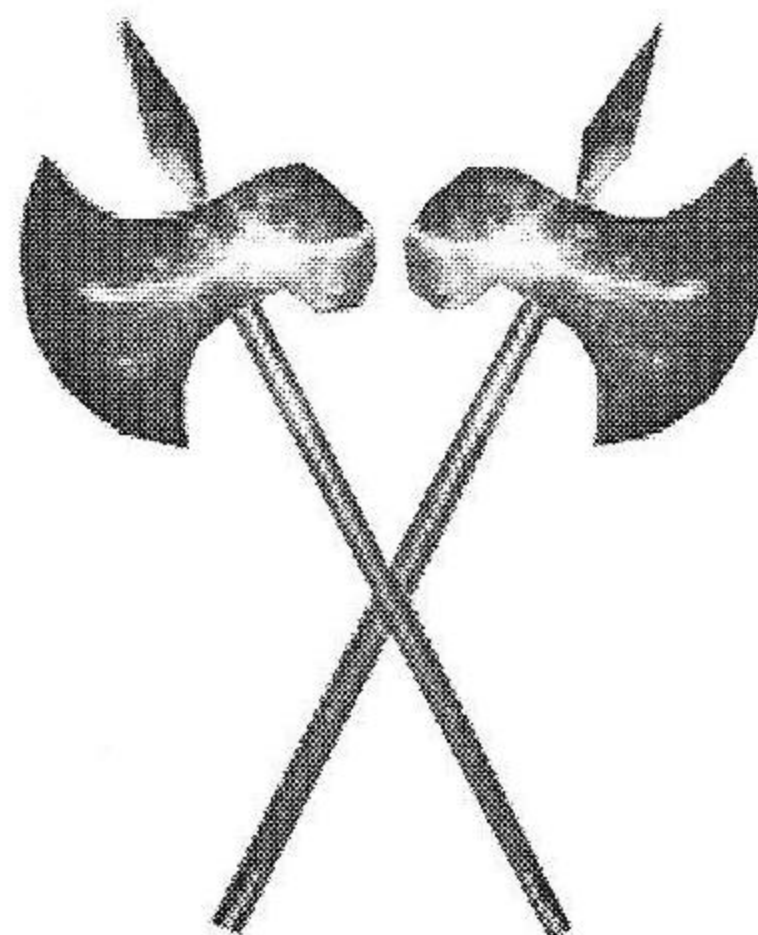


## Machado Chinês

A versão chinesa do machado possui lâmina de apenas um lado, mas costuma ser usada aos pares. Seu cabo é resistente, pois ele também é usado na defesa de golpes.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d6   | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d6   | Iniciativa: -4    |
| White Wolf | dano: For+1 |                   |
| GURPS      | dano: BAL+2 | STmin: 9          |
| Ópera      | g/a: +2/+3  | dano: D2+1        |

Peso: 3,0 a 4,0 Kg (par)  
 Preço: 8 a 12 gp (par)  
 Comprimento: 60 a 70 cm  
 Dano: Corte

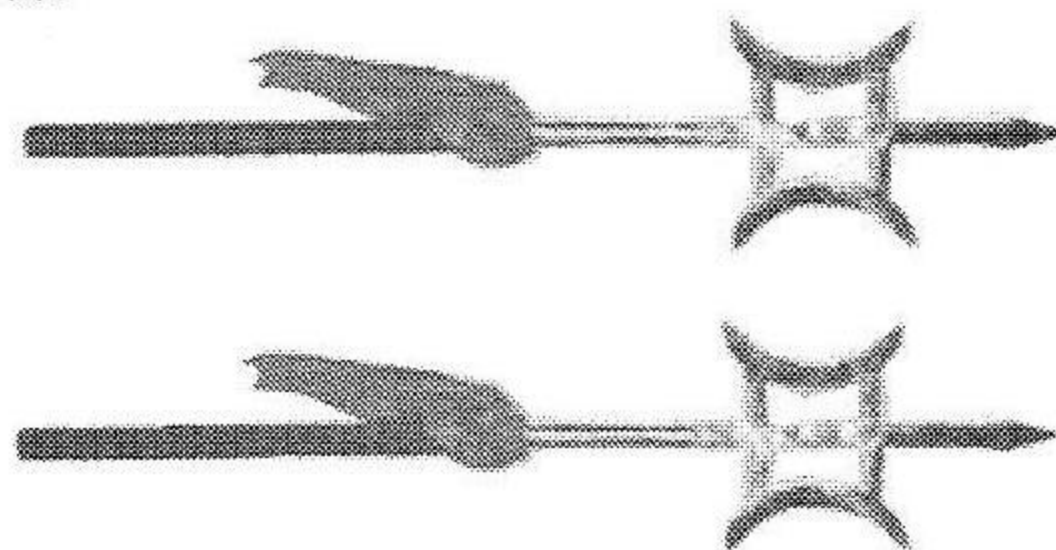


## Foice Dupla

Esta arma, quase sempre usada aos pares, tem uma boa variedade de golpes, podendo perfurar ou cortar. O uso combinado permite a defesa contra armas pesadas.

|            |             |                      |
|------------|-------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d8   | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6+1 | Iniciativa: -5       |
| White Wolf | dano: For+2 |                      |
| GURPS      | dano: BAL+1 | STmin: 10            |
| Ópera      | g/a: +2/+2  | dano: D2             |

Peso: 0,8 a 1,2 Kg (par)  
 Preço: 16 a 20 gp (par)  
 Comprimento: 60 a 80 cm  
 Dano: Corte / Perfuração

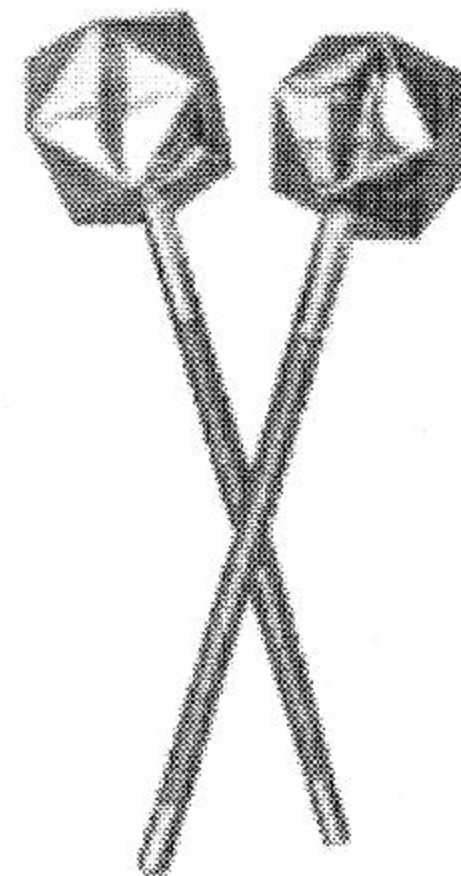




## Martelo Chinês

A técnica chinesa de uso de armas mostra sua versão de martelo nesta arma. A técnica de uso aos pares, radicalmente diferente da técnica européia, exige uma arma mais leve e ágil.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d6   | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d6   | Iniciativa: -3    |
| White Wolf | dano: For   |                   |
| GURPS      | dano: BAL-1 | STmin: 8          |
| Ópera      | g/a: +2/+2  | dano: D2          |

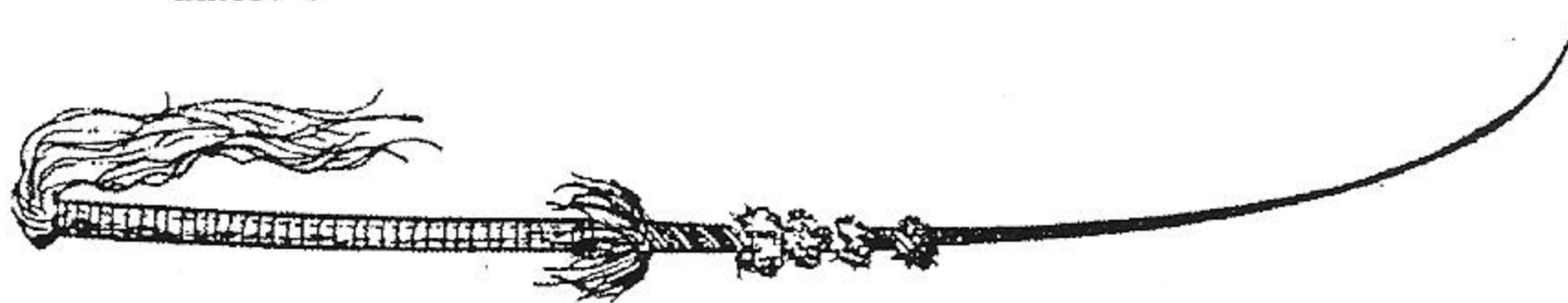


Peso: 2,5 a 3,0 Kg (par)  
 Preço: 2 a 3 gp (par)  
 Comprimento: 50 a 60 cm  
 Dano: Esmagamento

## Petjat

Esta é versão indiana, muito utilizada em rituais de sacrifícios humanos. A tira é mais fina, mais curta e mais rígida. Como não pode ser enrolado é difícil de ser transportado.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d2   | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d2   | Iniciativa: -7    |
| White Wolf | dano: 2     |                   |
| GURPS      | dano: BAL-2 | STmin: 9          |
| Ópera      | g/a: +2/+0  | dano: 1           |

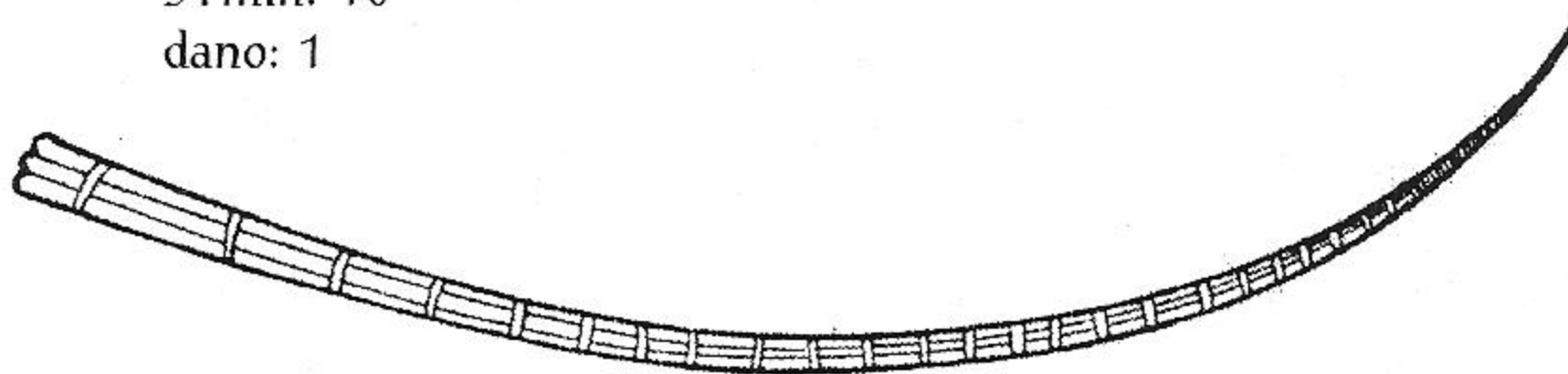


Peso: 600g a 1,0 Kg  
 Preço: 2 a 4 gp  
 Comprimento: 80 cm a 1,2 m  
 Dano: Corte

## Chemti

Originário da ilha de Java, na Indonésia, este chicote é feito em couro de búfalo e cabelos humanos nas ataduras, e cascas de madeira na parte longitudinal.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d3   | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d3   | Iniciativa: -6    |
| White Wolf | dano: 2     |                   |
| GURPS      | dano: BAL-2 | STmin: 10         |
| Ópera      | g/a: +2/+0  | dano: 1           |



Peso: 1,0 Kg a 1,5 Kg  
 Preço: 3 a 5 gp  
 Comprimento: 90cm a 1,8 m  
 Dano: Corte

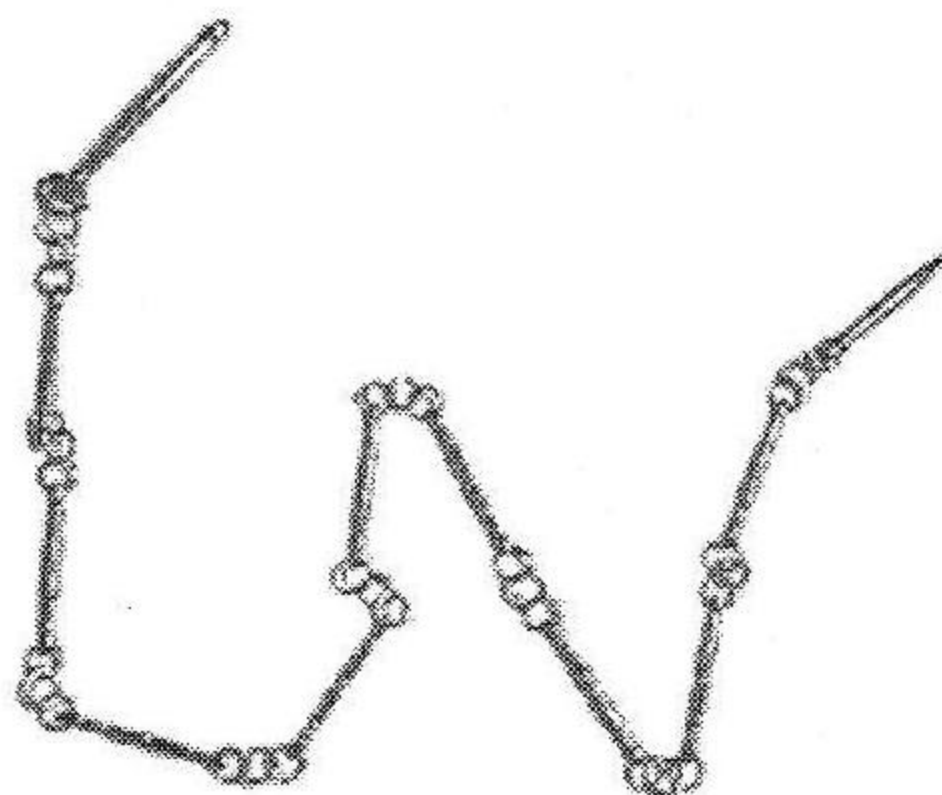


## Corrente Chinesa

A corrente é uma arma com 7 ou 9 segmentos rígidos interligados por uma argola. É uma arma extremamente veloz, mas que pode machucar o próprio usuário.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d6   | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d6+2 | Iniciativa: -5    |
| White Wolf | dano: For+2 |                   |
| GURPS      | dano: GDP+1 | STmin: 9          |
| Ópera      | g/a: +3/+1  | dano: D2          |

Peso: 1,0 a 1,25 Kg  
 Preço: 5 a 7 gp  
 Comprimento: 1,2 a 1,6 m (esticado)  
 Dano: Perfuração

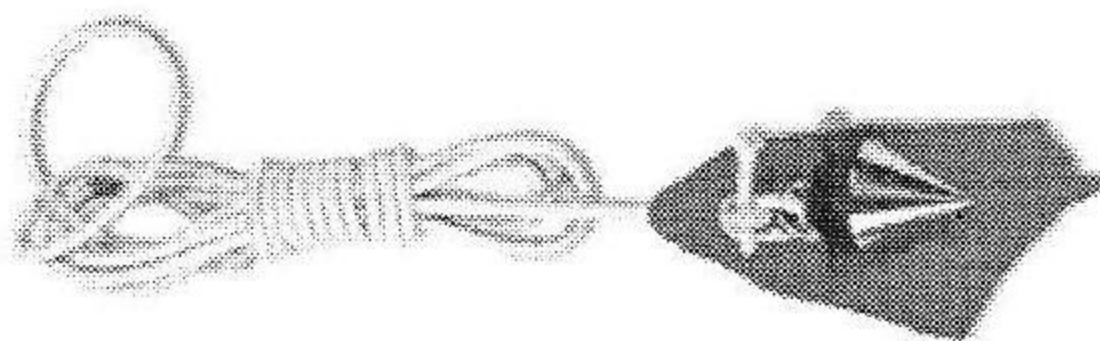


## Meteoro

Esta arma tem uma técnica semelhante a da corrente. Como a única parte massiva é a ponta, ela é mais leve, e mais rápida, mas faz menos dano.

|            |           |                      |
|------------|-----------|----------------------|
| D20        | dano: 1d4 | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6 | Iniciativa: -3       |
| White Wolf | dano: For |                      |
| GURPS      | dano: GDP |                      |
| Ópera      | g/a: +2/0 | dano: D2             |

Peso: 0,3 a 0,5 Kg  
 Preço: 5 a 7 gp  
 Comprimento: 2,0 a 3,0 m  
 Dano: Perfuração

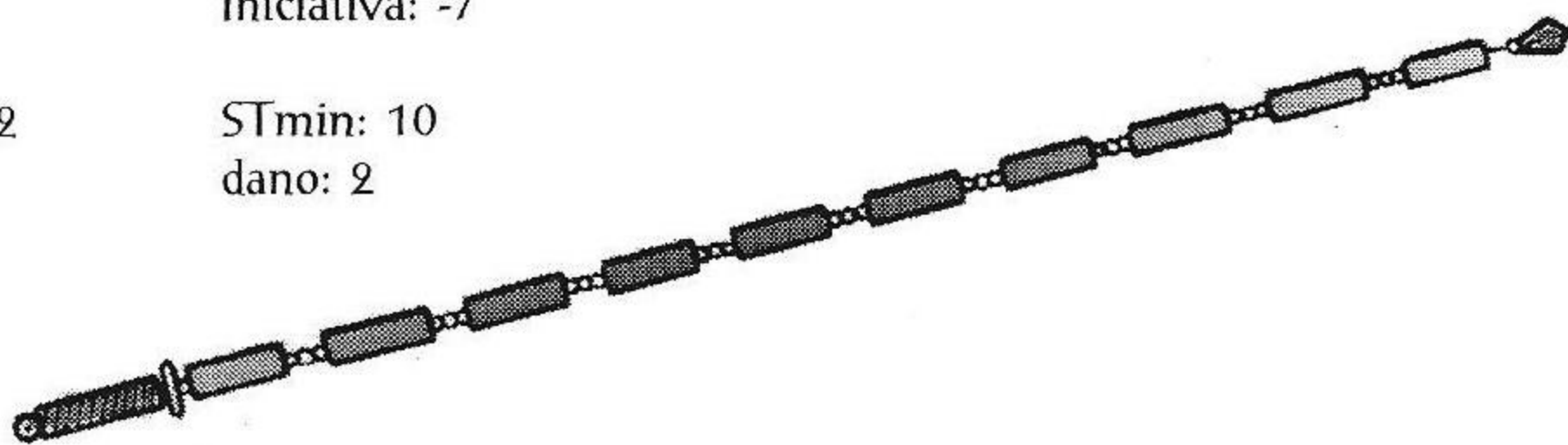


## Kau-sin-Ke

Versão oriental do chicote. Faz praticamente o mesmo estrago dos ocidentais, mas com típico desenho oriental. Os segmentos são de madeira, com elos de metal.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d2   | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d2   | Iniciativa: -7    |
| White Wolf | dano: 2     |                   |
| GURPS      | dano: BAL-2 | STmin: 10         |
| Ópera      | g/a: +2/+0  | dano: 2           |

Peso: 700g a 1,5 Kg  
 Preço: 7 a 10 gp  
 Comprimento: 1,8 a 3,0 m  
 Dano: Corte





## Han kyu

Este arco é um caso raríssimo de arma de curta distância eficiente. Ele é capaz de lançar flechas leves em espaços restritos como um salão de festas.

|            |             |                   |                |                |                          |
|------------|-------------|-------------------|----------------|----------------|--------------------------|
| D20        | dano: 1d6   | Decisivo: 20 / x3 | Alcance: 30    |                |                          |
| Daemon     | dano: 1d6   | Iniciativa: -4    | Alcance: 20/30 |                |                          |
| White Wolf | dano: 2     |                   |                |                |                          |
| GURPS      | dano: GDP-1 | STmin: 8          | TR: 8          | Prec: 0        | 1/2 dano: ST (máx: STx3) |
| Ópera      | r/m: +0/+3  | dano: D2          | Alcance: 50m   | Ações: 2 ações |                          |

Peso: 600 a 800 g.  
 Preço: 12 a 15 gp  
 Comprimento: 1,25 a 1,60 m  
 Dano: Perfuração  
 Tempo de rearme: 4 segundos



## Dai kyu

Tradicional arco composto japonês. Sua construção consistia em envergar a madeira em um processo que demorava até 70 anos para ser concluído. É preciso e resistente.

|            |             |                   |                  |                |                              |
|------------|-------------|-------------------|------------------|----------------|------------------------------|
| D20        | dano: 1d8   | Decisivo: 20 / x3 | Alcance: 40      |                |                              |
| Daemon     | dano: 1d6+1 | Iniciativa: -5    | Alcance: 100/250 |                |                              |
| White Wolf | dano: 3     |                   |                  |                |                              |
| GURPS      | dano: GDP-2 | STmin: 12         | TR: 13           | Prec: 4        | 1/2 dano: STx16 (máx: STx24) |
| Ópera      | r/m: +0/+3  | dano: D4          | Alcance: 120m    | Ações: 2 ações |                              |

Peso: 1,2 a 1,5 Kg  
 Preço: 85 a 120 gp  
 Comprimento: 2,0 a 2,3 m  
 Dano: Perfuração  
 Tempo de rearme: 6 segundos

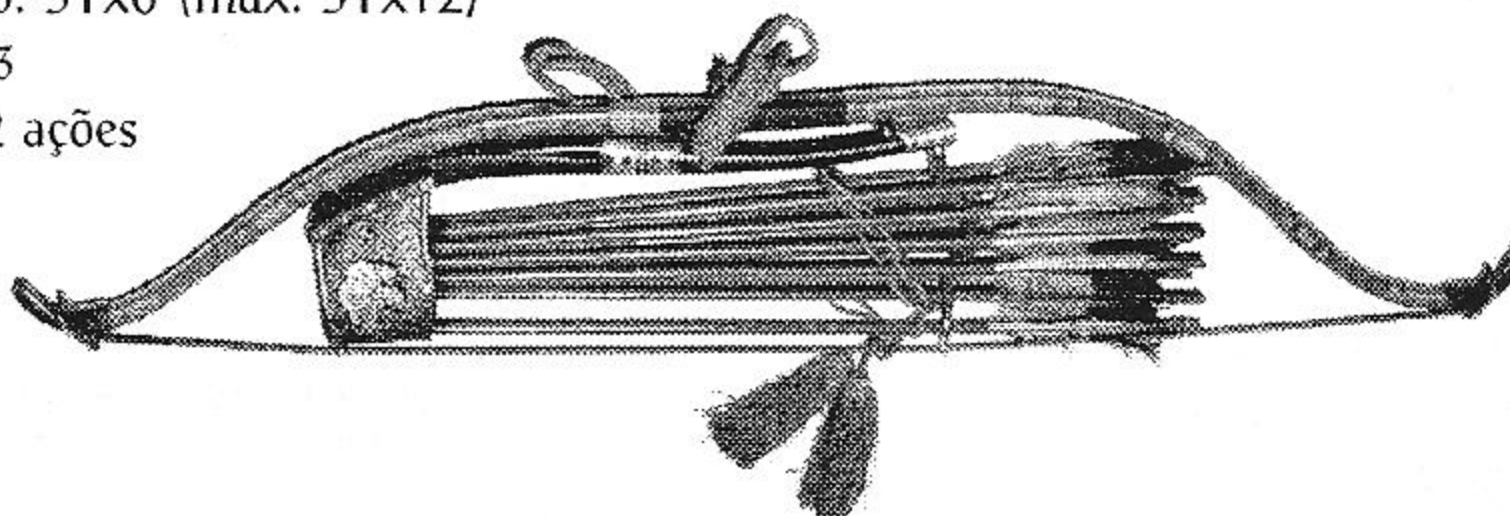


## Kago hankyu

O kago hankuy é a versão de viagem do han kyu. Este modelo era feito com ossos de baleia e tinha um alcance mínimo maior. A figura mostra a aljava junto ao arco.

|            |             |                   |                   |                |                             |
|------------|-------------|-------------------|-------------------|----------------|-----------------------------|
| D20        | dano: 1d6   | Decisivo: 20 / x3 | Alcance: 20/40/60 |                |                             |
| Daemon     | dano: 1d6   | Iniciativa: -4    | Alcance: 30/60    |                |                             |
| White Wolf | dano: 2     |                   |                   |                |                             |
| GURPS      | dano: GDP-1 | STmin: 8          | TR: 8             | Prec: 0        | 1/2 dano: STx6 (máx: STx12) |
| Ópera      | r/m: +0/+3  | dano: D3          | Alcance: 70m      | Ações: 2 ações |                             |

Peso: 800g a 1,0Kg  
 Preço: 30 a 35 gp  
 Comprimento: 1,25 a 1,60 m  
 Dano: Perfuração  
 Tempo de rearme: 4 segundos





## Naginata

Esta é uma lança de cabo fino. O resultado final é uma arma leve e elegante. Foi originalmente concebida para ser usada por mulheres.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d6   | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d6   | Iniciativa: -5    |
| White Wolf | dano: For+1 |                   |
| GURPS      | dano: GDP+1 | STmin: 7          |
| Ópera      | g/a: +2/+3  | dano: D3          |

Peso: 1,2 a 1,5 Kg  
Preço: 12 a 15 gp  
Comprimento: 1,3 a 1,5 m  
Dano: Perfuração / Corte



## Nagamaki

Durante os períodos Muromachi e Momoyama, esta era a arma padrão dos homens nas linhas de frente dos exércitos. A lâmina tem a curvatura semelhante à da espada.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d6+1 | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d6+2 | Iniciativa: -5    |
| White Wolf | dano: For+2 |                   |
| GURPS      | dano: GDP+1 | STmin: 7          |
| Ópera      | g/a: +2/+3  | dano: D3          |

Peso: 1,4 a 1,6 Kg  
Preço: 8 a 12 gp  
Comprimento: 1,4 a 1,7 m  
Dano: Perfuração / Corte



## Kumade

Originalmente, o kumade é um instrumento de escalada. A história é semelhante à da picareta, pois a necessidade a fez uma arma muito boa, parecida com um bastão.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d8   | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d6+1 | Iniciativa: -6    |
| White Wolf | dano: For+2 |                   |
| GURPS      | dano: GDP+2 | STmin: 9          |
| Ópera      | g/a: +2/+3  | dano: D3          |

Peso: 1,8 a 2,5 Kg  
Preço: 10 a 13 gp  
Comprimento: 1,5 a 1,8 m  
Dano: Perfuração / Corte





## Yari

A yari é o mais antigo modelo de lança japonesa com lâmina reta. Antes da yari, as lanças eram feitas com lâmina reaproveitadas de espadas.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d8   | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d6+1 | Iniciativa: -6    |
| White Wolf | dano: For+2 |                   |
| GURPS      | dano: CDP+1 | STmin: 9          |
| Ópera      | g/a: +2/+3  | dano: D3          |

Peso: 1,8 a 2,4 Kg  
Preço: 14 a 16 gp  
Comprimento: 2,0 a 2,5 m  
Dano: Perfuração / Corte

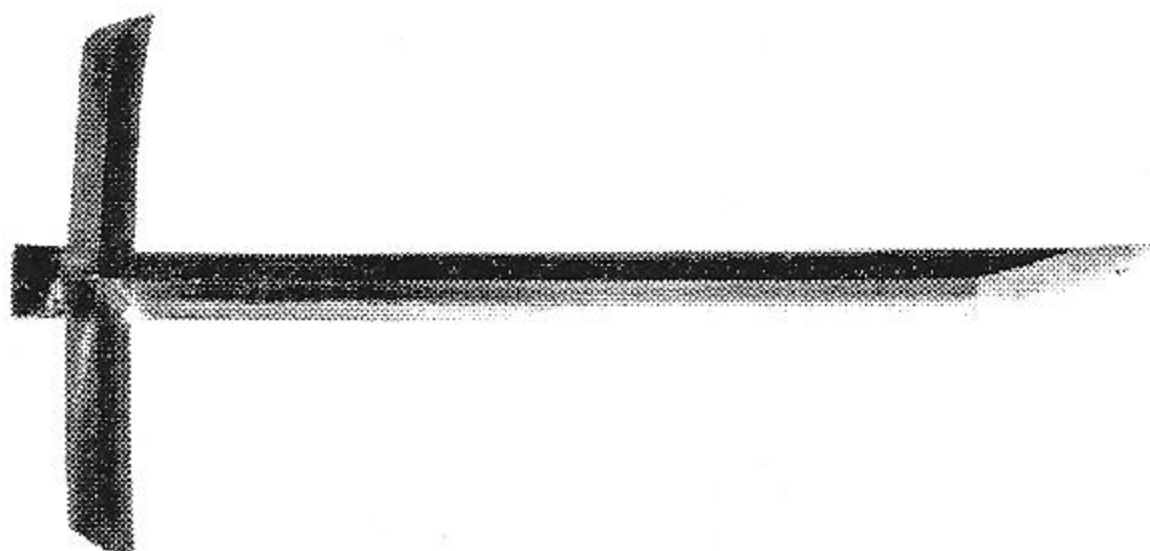


## Jumonji Yari

Variante do yari com uma haste separando a lâmina do cabo. Permite acertar um oponente de raspão caso o golpe passe ao lado a uma pequena distância.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d8   | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d6+1 | Iniciativa: -6    |
| White Wolf | dano: For+2 |                   |
| GURPS      | dano: CDP+1 | STmin: 9          |
| Ópera      | g/a: +3/+3  | dano: D3          |

Peso: 2,0 a 2,5 Kg  
Preço: 18 a 25 gp  
Comprimento: 2,0 a 2,5 m  
Dano: Perfuração / Corte

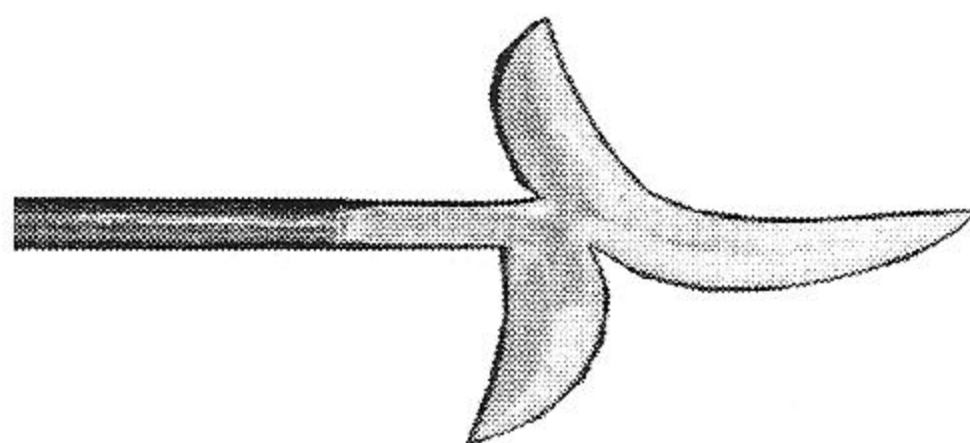


## Sickle Yari

O sickle yari é uma lança japonesa em estilo europeu. A ponta é curta e trabalhada com outras áreas cortantes menores ao lado.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d8   | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d6   | Iniciativa: -7    |
| White Wolf | dano: For+2 |                   |
| GURPS      | dano: CDP   | STmin: 8          |
| Ópera      | g/a: +3/+3  | dano: D3          |

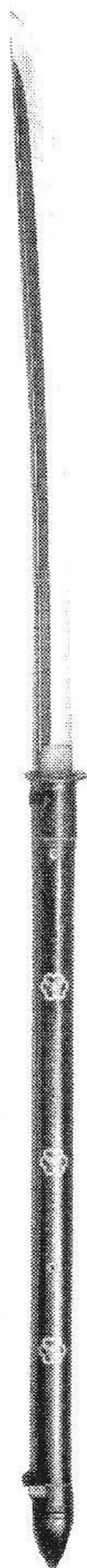
Peso: 1,6 a 2,0 Kg  
Preço: 20 a 27 gp  
Comprimento: 1,6 a 2,0 m  
Dano: Perfuração / Corte







Naginata



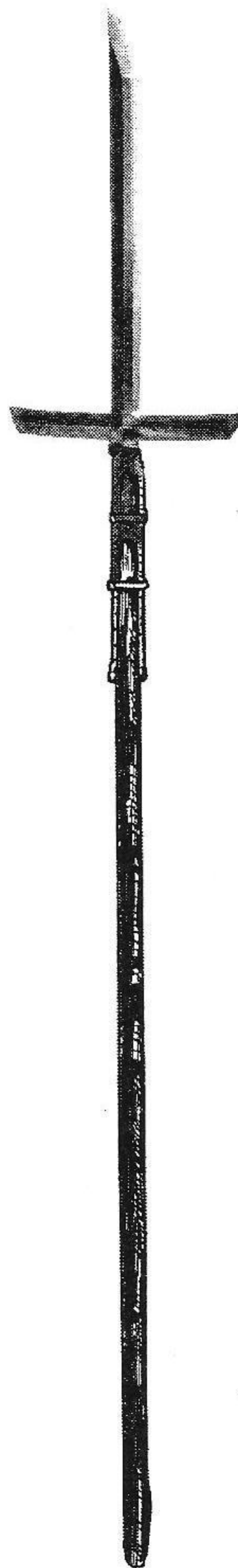
Nagamaki



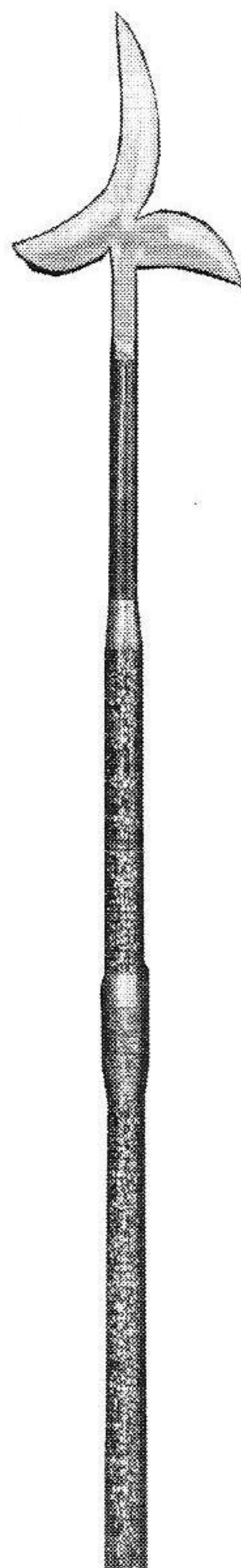
Kumade



Yari



Jumonji  
yari



Sickle  
yari

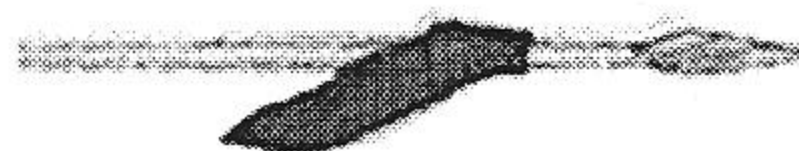


## Lança Chinesa

Feita com a mesma madeira do bastão, o treino com lança começa como um aprofundamento do uso do bastão. No entanto, a técnica se mostra bem diferente depois de um tempo.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d8   | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d6+3 | Iniciativa: -7    |
| White Wolf | dano: For+3 |                   |
| GURPS      | dano: GDP+3 | STmin: 10         |
| Ópera      | g/a: +2/+3  | dano: D2+1        |

Peso: 1,0 a 1,3 Kg  
 Preço: 5 a 6 gp  
 Comprimento: 1,8 a 2,0 m  
 Dano: Perfuração



## Meia Lua

Esta arma é usada como uma lança, mas tem a opção de golpe cortante lateral. A parte traseira tem uma ponta semelhante à de um kwan tao.

|            | Lâmina      |                   | Ponta       |                   |
|------------|-------------|-------------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: d10   | Decisivo: 20 / x3 | dano: 1d8   | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: d10   | Iniciativa: -7    | dano: 1d6+1 | Iniciativa: -7    |
| White Wolf | dano: For+3 |                   | dano: For+2 |                   |
| GURPS      | dano: GDP+3 | STmin: 9          | dano: GDP+2 | Stmin: 9          |
| Ópera      | g/a: +3/+2  | dano: D3          | g/a: +2/+3  | dano: D3          |

Peso: 2,0 a 2,8 Kg  
 Preço: 16 a 22 gp  
 Comprimento: 1,8 a 2,1 m  
 Dano: Perfuração ou Corte

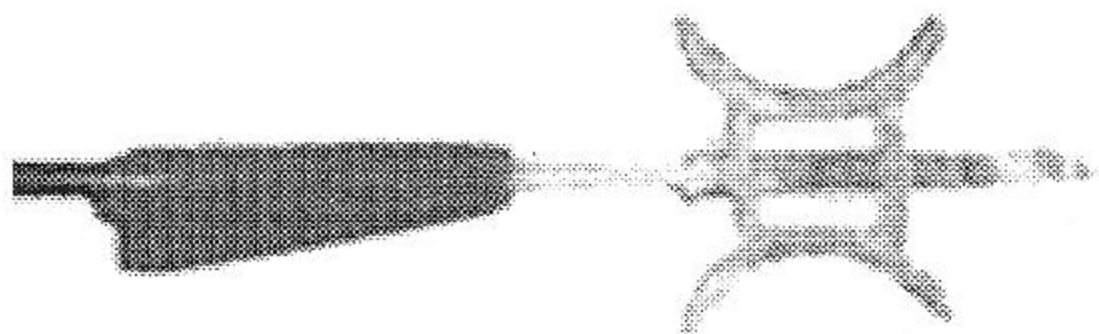


## Meia Lua Dupla

Variante da meia lua, com lâmina dos dois lados na parte anterior da ponta. Possui as mesmas estatísticas de jogo, mas é considerada uma arma mais nobre.

|            | Lâmina      |                   | Ponta       |                   |
|------------|-------------|-------------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: d10   | Decisivo: 20 / x3 | dano: 1d8   | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: d10   | Iniciativa: -7    | dano: 1d6+1 | Iniciativa: -7    |
| White Wolf | dano: For+3 |                   | dano: For+2 |                   |
| GURPS      | dano: GDP+3 | STmin: 10         | dano: GDP+2 | Stmin: 10         |
| Ópera      | g/a: +3/+2  | dano: D3          | g/a: +2/+3  | dano: D3          |

Peso: 2,2 a 3,0 Kg  
 Preço: 18 a 25 gp  
 Comprimento: 1,8 a 2,1 m  
 Dano: Perfuração ou Corte



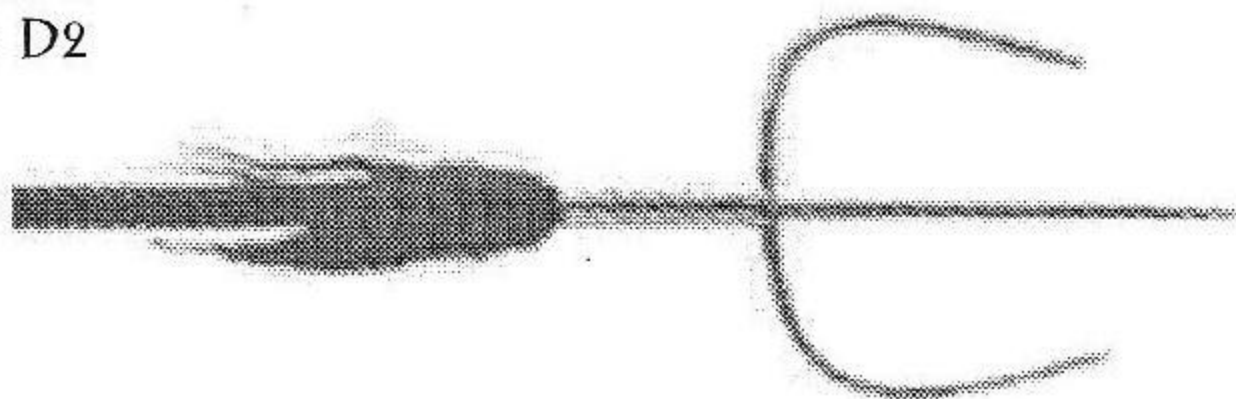


## Tridente Chinês

Arma longa com três pontas perfurantes. Diferente da versão européia, o tridente chinês tem os dentes bem afastados e os dois externos apresentam uma forte curvatura.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d8   | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d6   | Iniciativa: -5    |
| White Wolf | dano: For+1 |                   |
| GURPS      | dano: GDP+1 | STmin: 8          |
| Ópera      | g/a: +2/+2  | dano: D2          |

Peso: 2,4 a 3,0 Kg  
 Preço: 18 a 25 gp  
 Comprimento: 1,8 a 2,0 m  
 Dano: Perfuração



## Pu Dao

O pu dao é arma longa, pesada e, ao contrário da maioria das armas dessa categoria, cortante. A parte traseira tem uma argola no lugar da ponta perfurante do kwan tao.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d8   | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d6+1 | Iniciativa: -7    |
| White Wolf | dano: For+2 |                   |
| GURPS      | dano: GDP+2 | STmin: 10         |
| Ópera      | g/a: +2/+2  | dano: D2          |

Peso: 2,0 a 2,5 Kg  
 Preço: 15 a 20 gp  
 Comprimento: 1,8 a 2,1 m  
 Dano: Corte

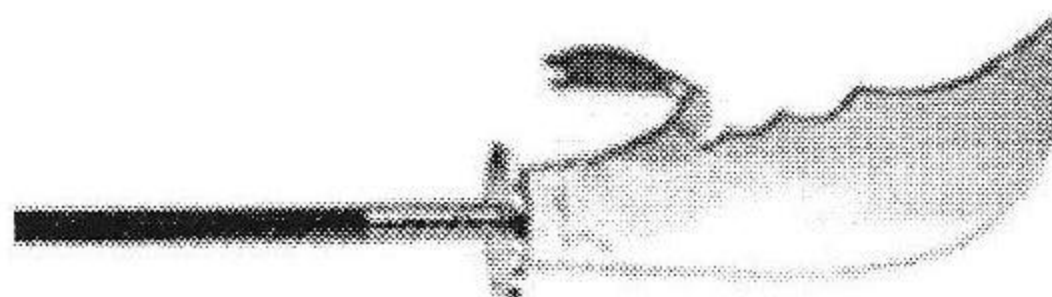


## Kwan Tao

O Kwan Tao é uma arma longa com uma lâmina em uma dos lados e uma ponta no outro. Pesada e complicada de manejar, é uma arma que poucos são capazes de usar.

|            | Lâmina      |                   | Ponta       |                   |
|------------|-------------|-------------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 2d10  | Decisivo: 20 / x3 | dano: 1d8   | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 2d10  | Iniciativa: -7    | dano: 1d6+1 | Iniciativa: -7    |
| White Wolf | dano: For+4 |                   | dano: For+2 |                   |
| GURPS      | dano: BAL+4 | STmin: 15         | dano: GDP+2 | STmin: 15         |
| Ópera      | g/a: +3/+3  | dano: D3+1        | g/a: +2/+3  | dano: D3          |

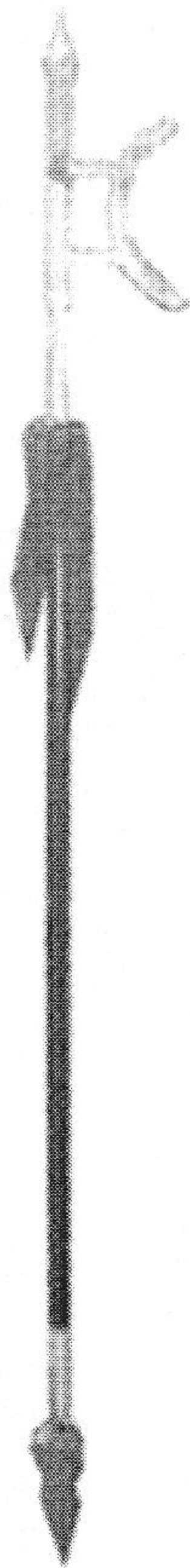
Peso: 15 a 25 Kg  
 Preço: 7 a 10 gp  
 Comprimento: 1,7 a 2,0 m  
 Dano: Corte ou Perfuração



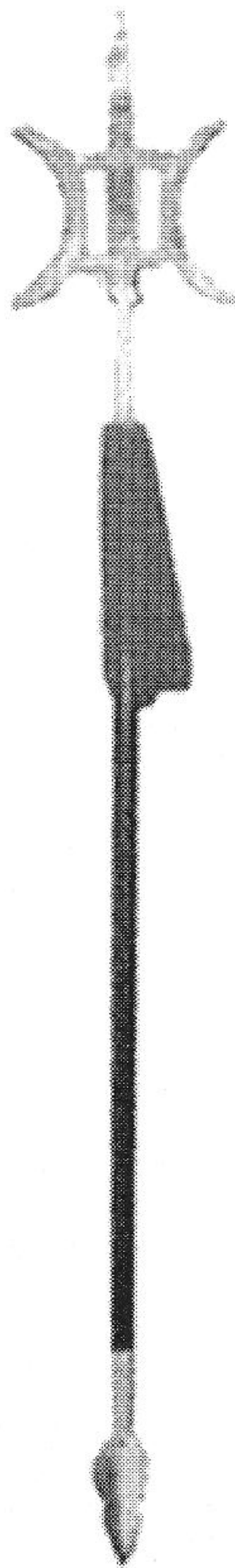




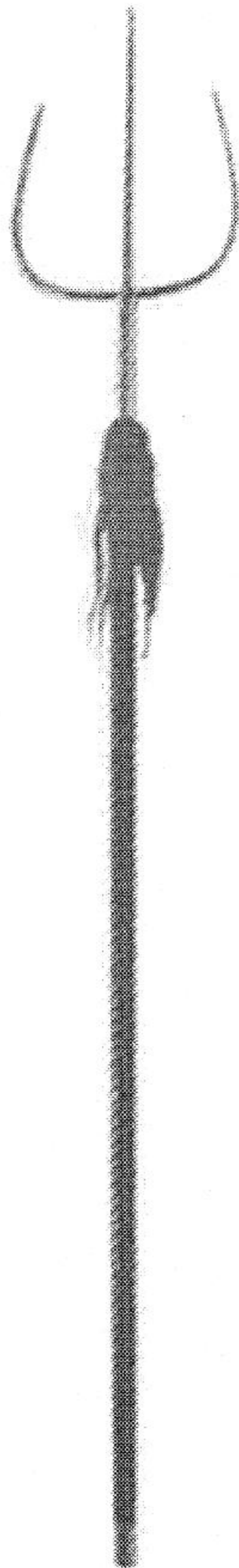
Lança  
Chinesa



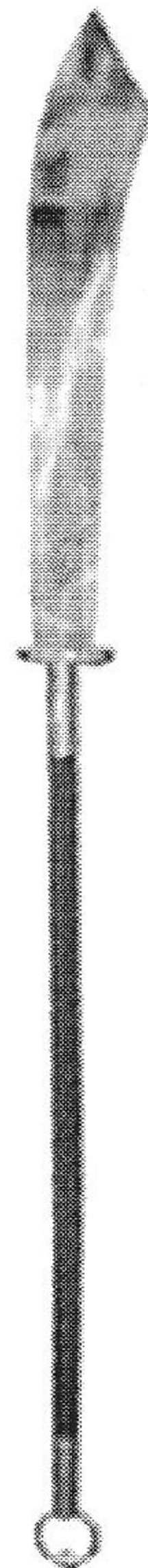
Meia-lua



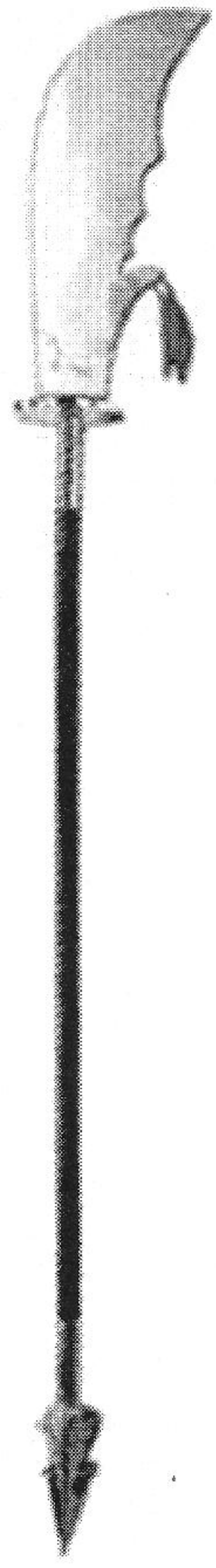
Meia-lua  
Dupla



Tridente



Pu Dao



Kwan Tao



## Kami Shimo

Esta é uma vestimenta usada em ocasiões formais pelos samurais. Ela sempre possuía o símbolo do samurai, de modo a identificá-lo.

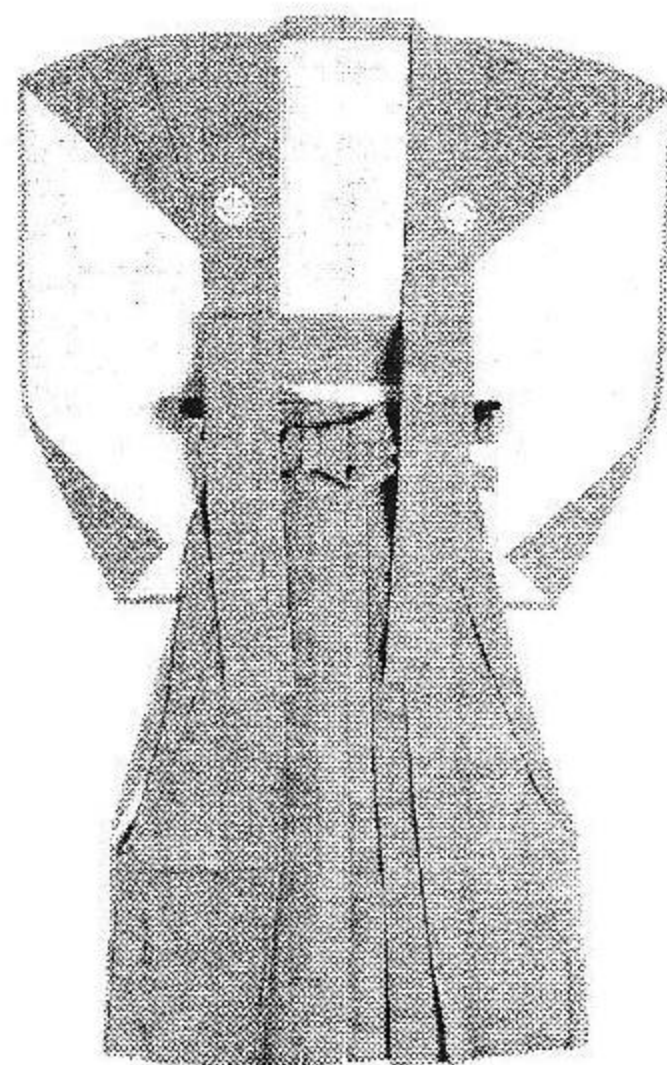
|            |                                       |                 |
|------------|---------------------------------------|-----------------|
| D20        | Bônus de Armadura: 9                  | Penalidade: 0   |
| Daemon     | IP: 0                                 | Penalidade: 0/0 |
| White Wolf | Nível: 0                              | Penalidade: 0   |
| GURPS      | DP: 0                                 | RD: 1           |
| Ópera      | Áreas (Normal/Alta/Penalidade): 0 (0) |                 |

Tempo de construção: 5 a 7 dias

Preço: 3 a 5 gp

Peso: 1,0 a 1,8 Kg

Materiais: tecidos nobres



## Tanko Do

Trata-se de uma armadura primitiva, muito antiga. É um dos primeiros modelos conhecidos de armaduras japonesas, curiosamente feito em metal. Confere proteção apenas ao tórax e dificulta o movimento.

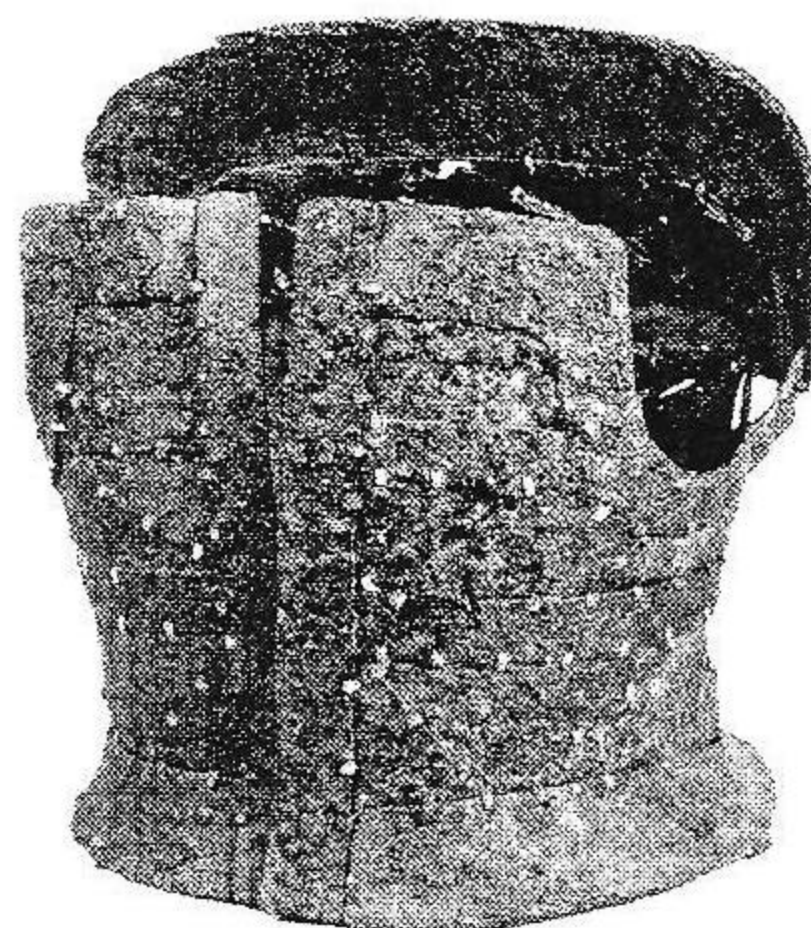
|            |                                               |                |
|------------|-----------------------------------------------|----------------|
| D20        | Bônus de Armadura: 7                          | Penalidade: -1 |
| Daemon     | IP: 2                                         | Penalidade 1/3 |
| White Wolf | Nível: 1                                      | Penalidade: 3  |
| GURPS      | DP: 2                                         | RD: 4          |
| Ópera      | Áreas (Normal/Alta/Penalidade): B/C: 3/1 (-2) |                |

Tempo de construção: 30 a 35 dias

Preço: 25 a 38 gp

Peso: 16,0 a 20,0 Kg

Materiais: metal



## Okashi

Armadura feita para soldados de classes mais baixas. Confere proteção apenas rudimentar para o torso.

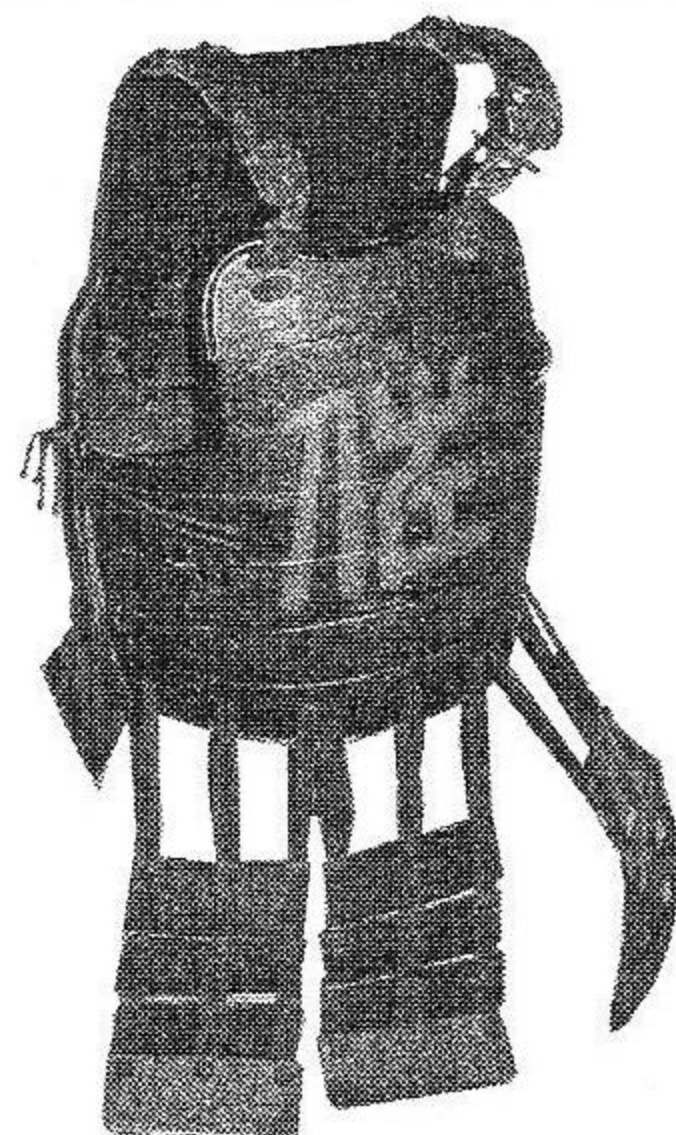
|            |                                                 |                 |
|------------|-------------------------------------------------|-----------------|
| D20        | Bônus de Armadura: 7                            | Penalidade: -1  |
| Daemon     | IP: 1                                           | Penalidade: 1/1 |
| White Wolf | Nível: 1                                        | Penalidade: 3   |
| GURPS      | DP: 0                                           | RD: 1           |
| Ópera      | Áreas (Normal/Alta/Penalidade): B/C/D: 2/0 (-1) |                 |

Tempo de construção: 20 a 25 dias

Preço: 31 a 35 gp

Peso: 12,0 a 15,0 Kg

Materiais: metal





# O Yoroï

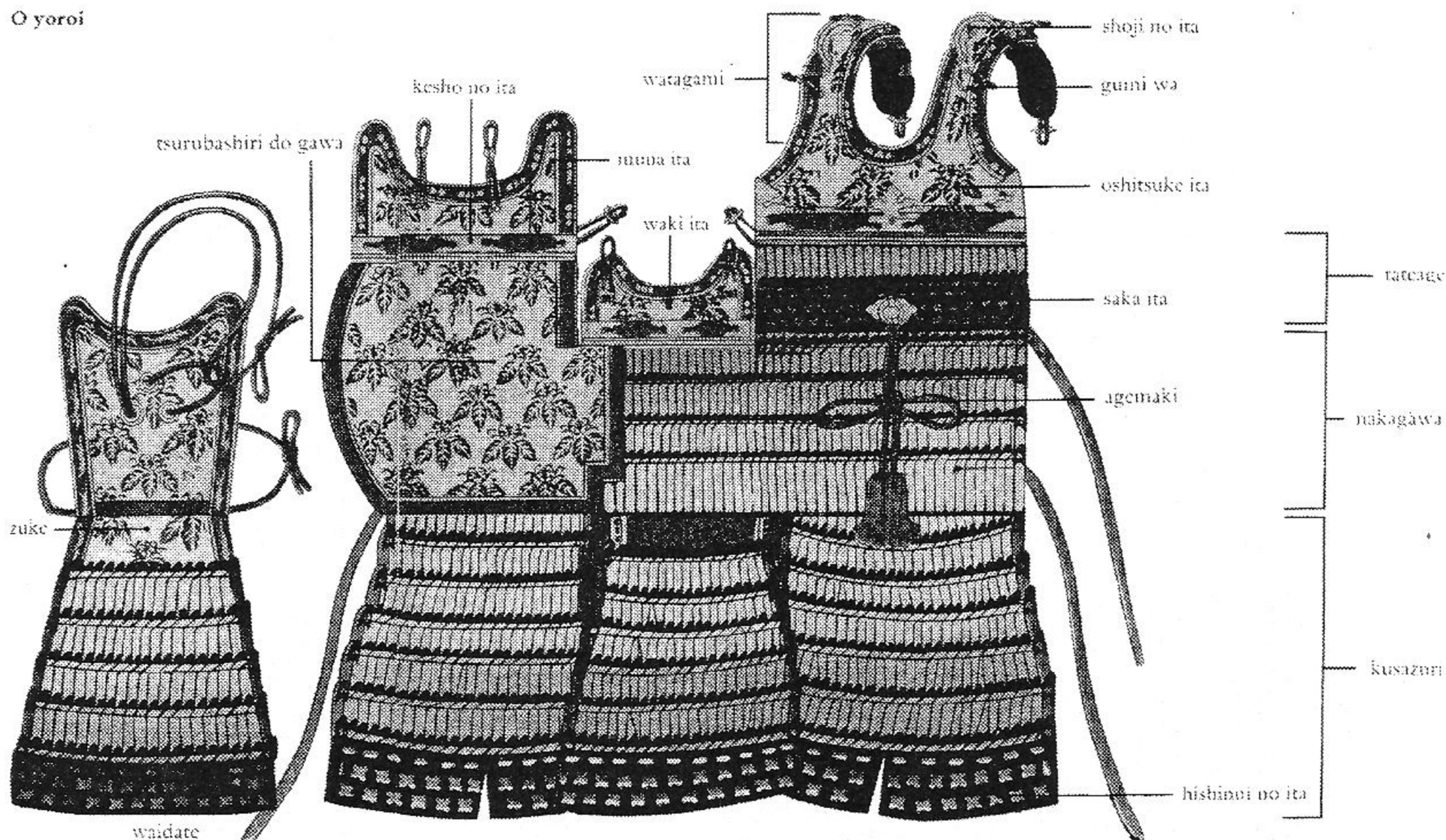
Esta armadura foi desenvolvida no período Heian (séc. IX a XII). Após este período, continuou muito popular. Assim como as facetas da cultura japonesa, à medida que o tempo passa as manufaturas refletem o momento histórico. E termos de jogo, todas as armaduras o yoroï devem ser consideradas iguais e com os mesmos atributos de jogo. A figura ao lado mostra um modelo do período Morumachi (séc. XIX), abaixo um esquema de o yoroï aberta.

|            |                                 |                 |
|------------|---------------------------------|-----------------|
| D20        | Bônus de Armadura: +5           | Penalidade: -4  |
| Daemon     | IP: 3                           | Penalidade: 2/3 |
| White Wolf | Nível: 3                        | Penalidade: 2   |
| ÇURPS      | DP:3                            | RD: 3           |
| Ópera      | Áreas (Normal/Alta/Penalidade): |                 |
|            | Total: 2/0 (-2) (-1 Percepção)  |                 |



Tempo de construção: 5 a 6 semanas  
 Preço: 150 a 250 gp  
 Peso: 8,0 a 12,0 Kg  
 Materiais: couro e anéis metálicos

O yoroï



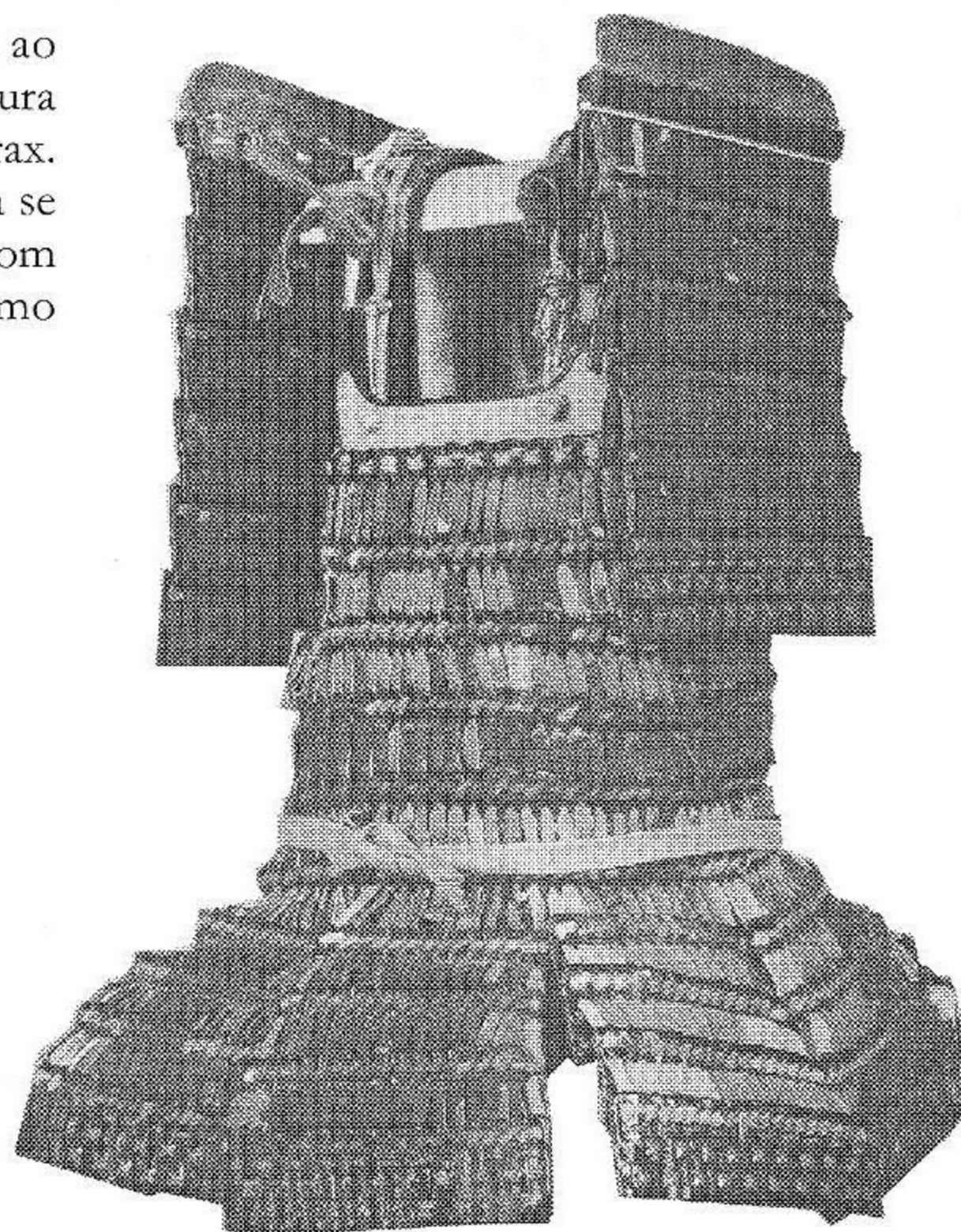


# Haramaki

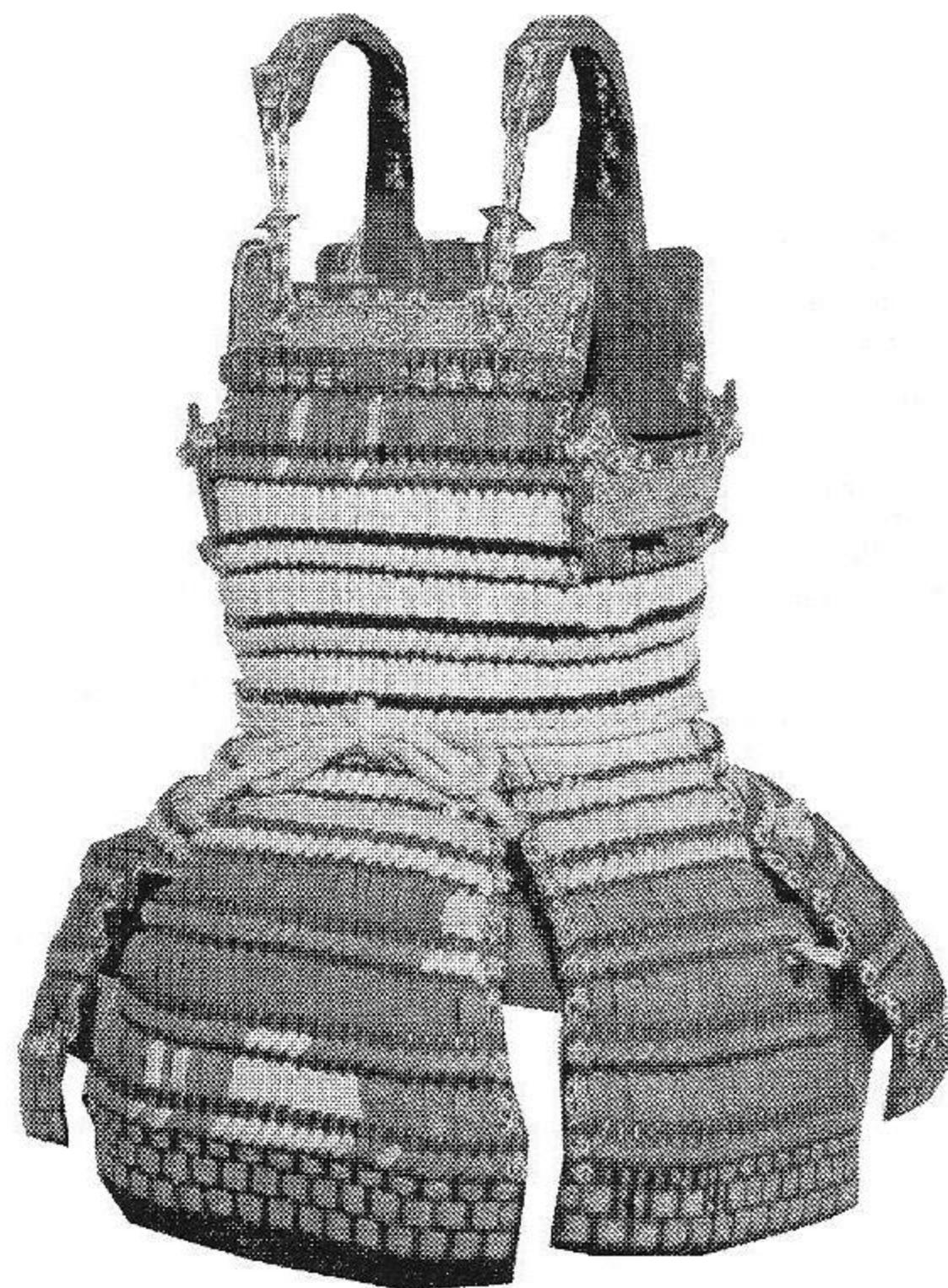
Esta armadura sofreu uma importante modificação ao longo do tempo. Durante os períodos Heian e Kamakura (séc. IX a XIV) ela era amarrada na lateral direita do tórax. A partir do período Muromachi, as amarras passaram a se localizar nas costas. É uma armadura confeccionada com materiais simples (couro e tecidos), mas com extremo cuidado e precisão.

|            |                                 |                |
|------------|---------------------------------|----------------|
| D20        | Bônus de Armadura: +4           | Penalidade: -3 |
| Daemon     | IP: 3                           | Penalidade 2/3 |
| White Wolf | Nível: 2                        | Penalidade: 2  |
| GURPS      | DP: 3                           | RD: 2          |
| Ópera      | Áreas (Normal/Alta/Penalidade): |                |
|            | Total: 2/0 (-2) (-1 Percepção)  |                |

Tempo de construção: 6 a 8 semanas  
 Preço: 150 a 500 gp  
 Peso: 6,0 a 7,0 Kg  
 Materiais: couro e tecidos



## Haramaki (Nambochuko)



## Haramaki (Edo)





## Do Maru

Esta é uma evolução da haramaki. Sobre uma base de couro são fixados pequenos pedaços de couro rígido ou metal em forma de escamas. As peças mais rígidas conferem maior proteção do que a versão original. Ao lado, há uma versão do período Morumachi (séc. XIV a XVI) e abaixo um esquema aberto de um modelo mais antigo, do período Heian (séc. IX a XII).

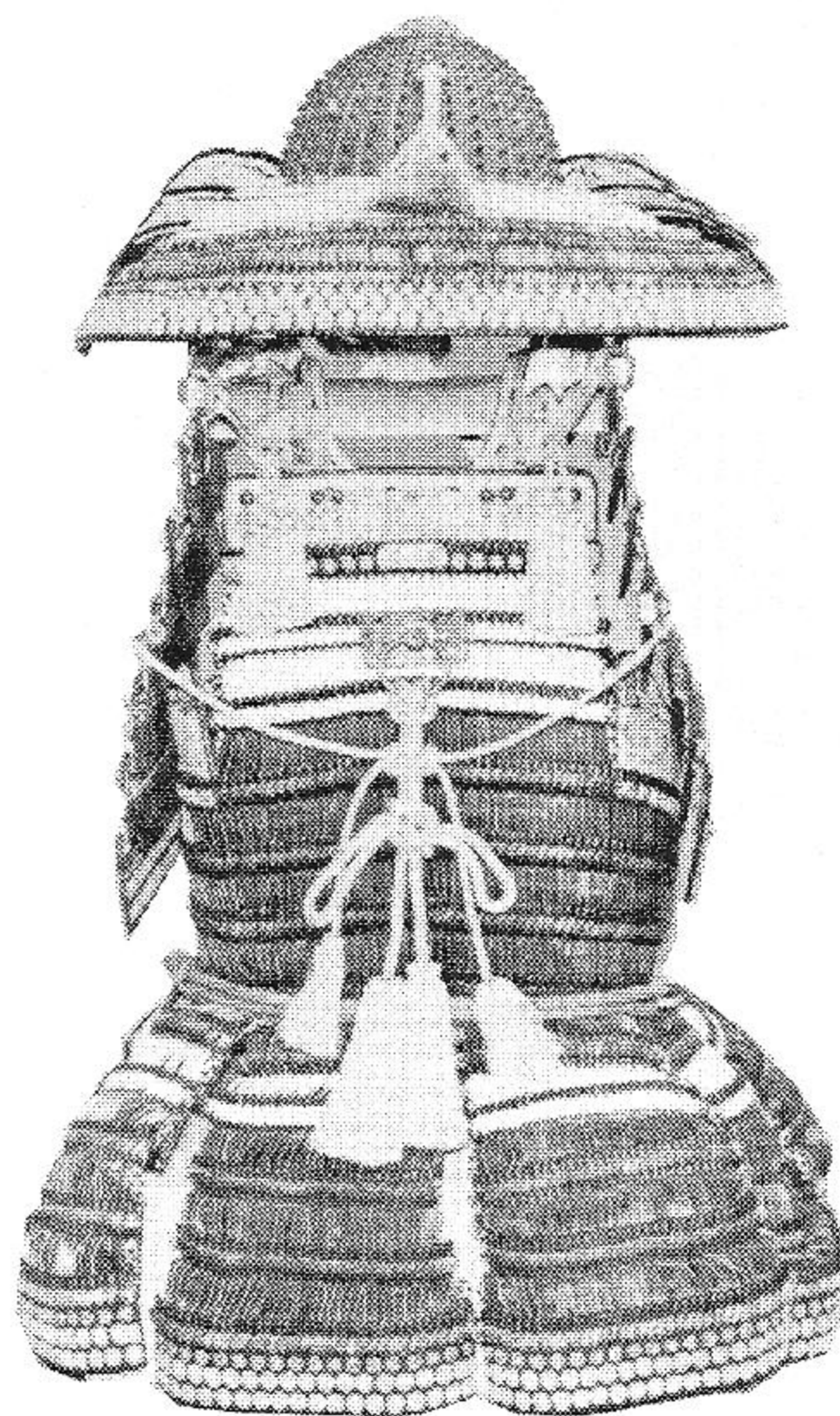
|            |                                 |                 |
|------------|---------------------------------|-----------------|
| D20        | Bônus de Armadura: +4           | Penalidade: -3  |
| Daemon     | IP: 3                           | Penalidade: 3/2 |
| White Wolf | Nível: 3                        | Penalidade: 4   |
| GURPS      | DP: 2                           | RD: 4           |
| Ópera      | Áreas (Normal/Alta/Penalidade): |                 |
|            | Total: 2/0 (-2) (-1 Percepção)  |                 |

Tempo de construção: 8 a 10 semanas

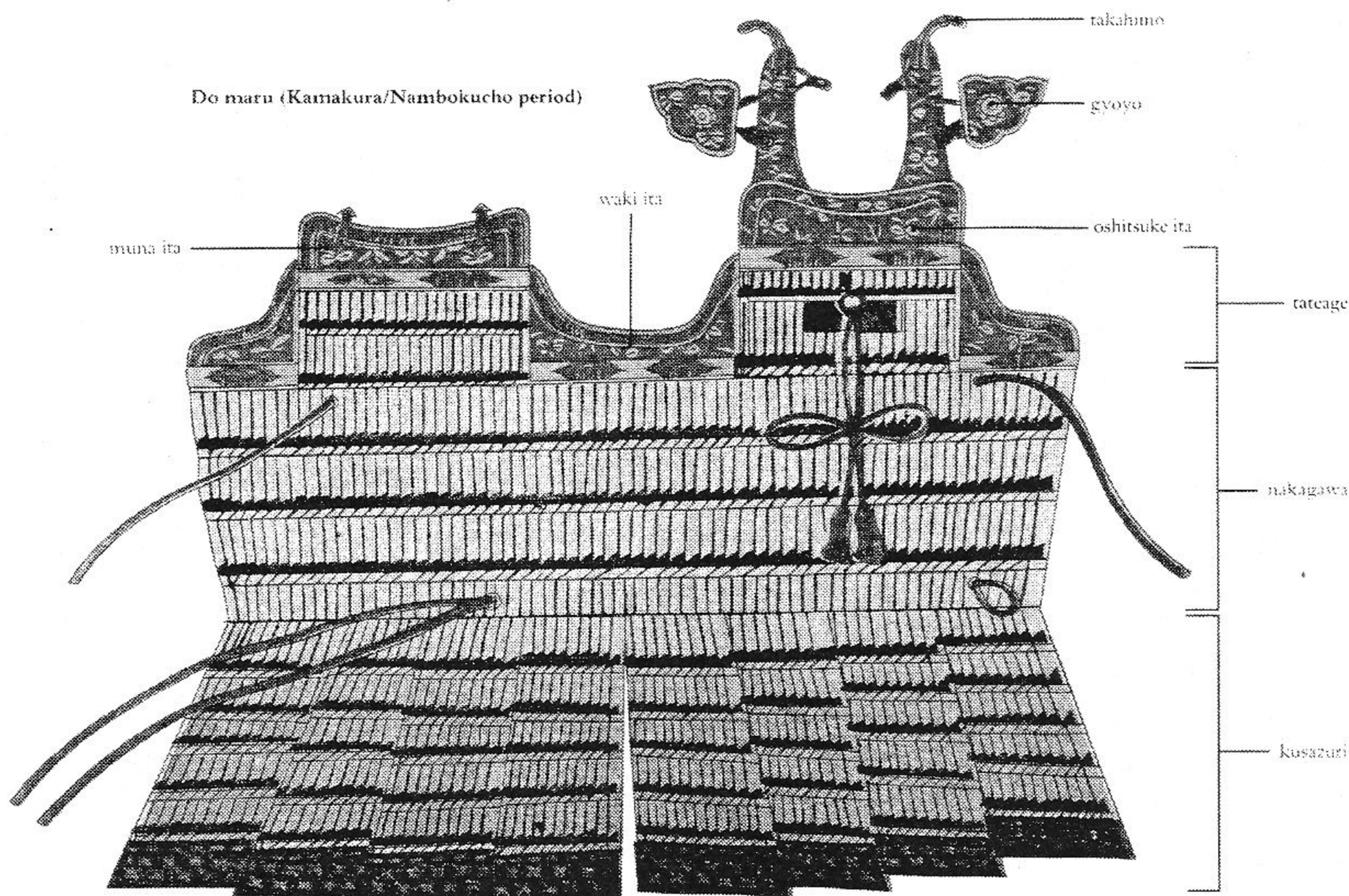
Preço: 200 a 250 gp

Peso: 10,0 a 12,0 Kg

Materiais: couro e escamas de metal ou couro



Do maru (Kamakura/Nambokucho period)

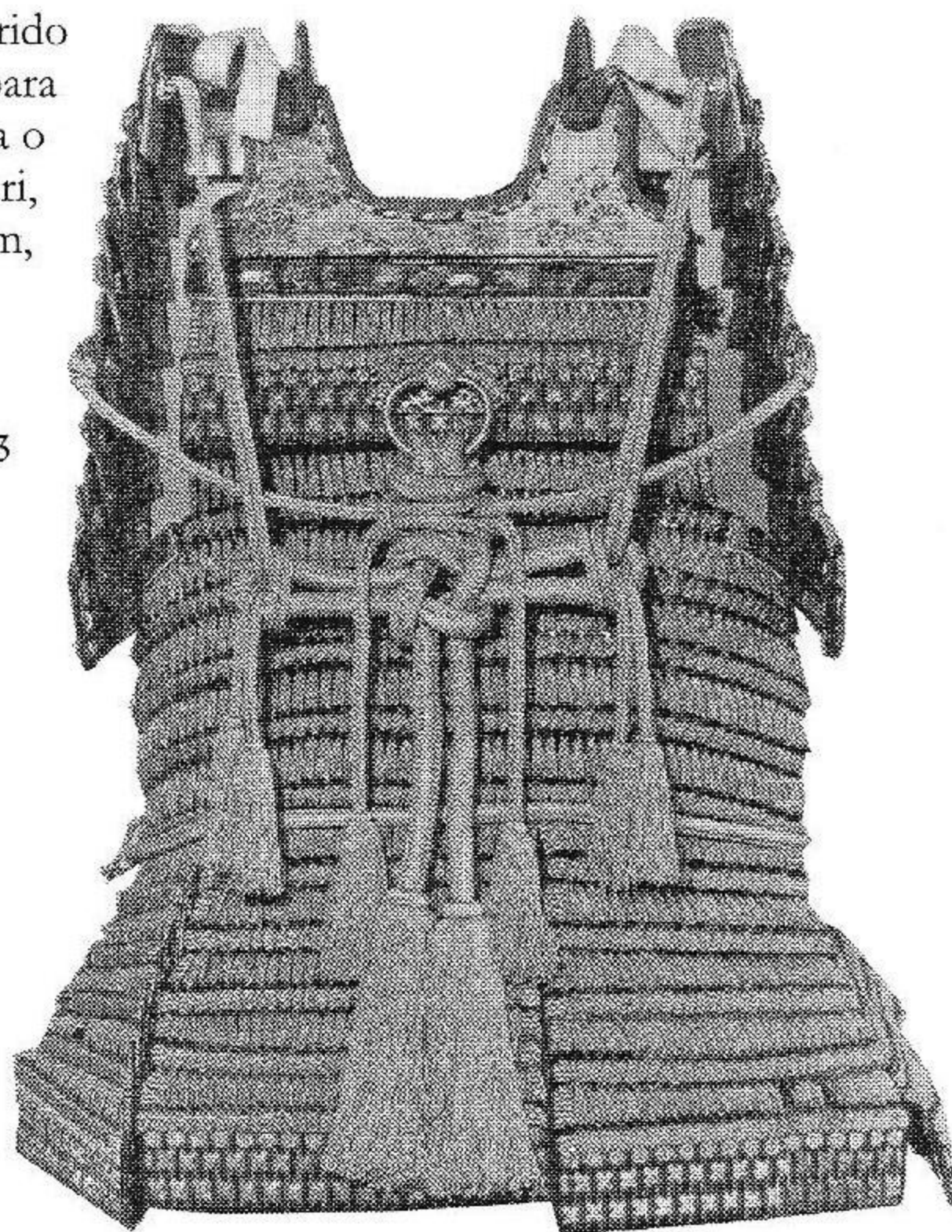




## Do Maru Yoroï

Como o próprio nome já dá a entender, este é um híbrido dos modelos do maru e yoroï. Possui uma adaptação para permitir jogar as ombreiras para trás (saka ita, típico da o yoroï) e extensões para proteção das coxas (kusazuri, comum às do maru). Trata-se de um modelo incomum, porém eficiente.

|            |                                 |                   |
|------------|---------------------------------|-------------------|
| D20        | Bônus de Armadura: +3           | Penalidade: -2    |
| Daemon     | IP: 2                           | Penalidade: -2/-3 |
| White Wolf | Nível: 3                        | Penalidade: 3     |
| GURPS      | DP: 2                           | RD: 4             |
| Ópera      | Áreas (Normal/Alta/Penalidade): |                   |
|            | Total: 2/0 (-2) (-1 Percepção)  |                   |



Tempo de construção: 8 a 10 semanas

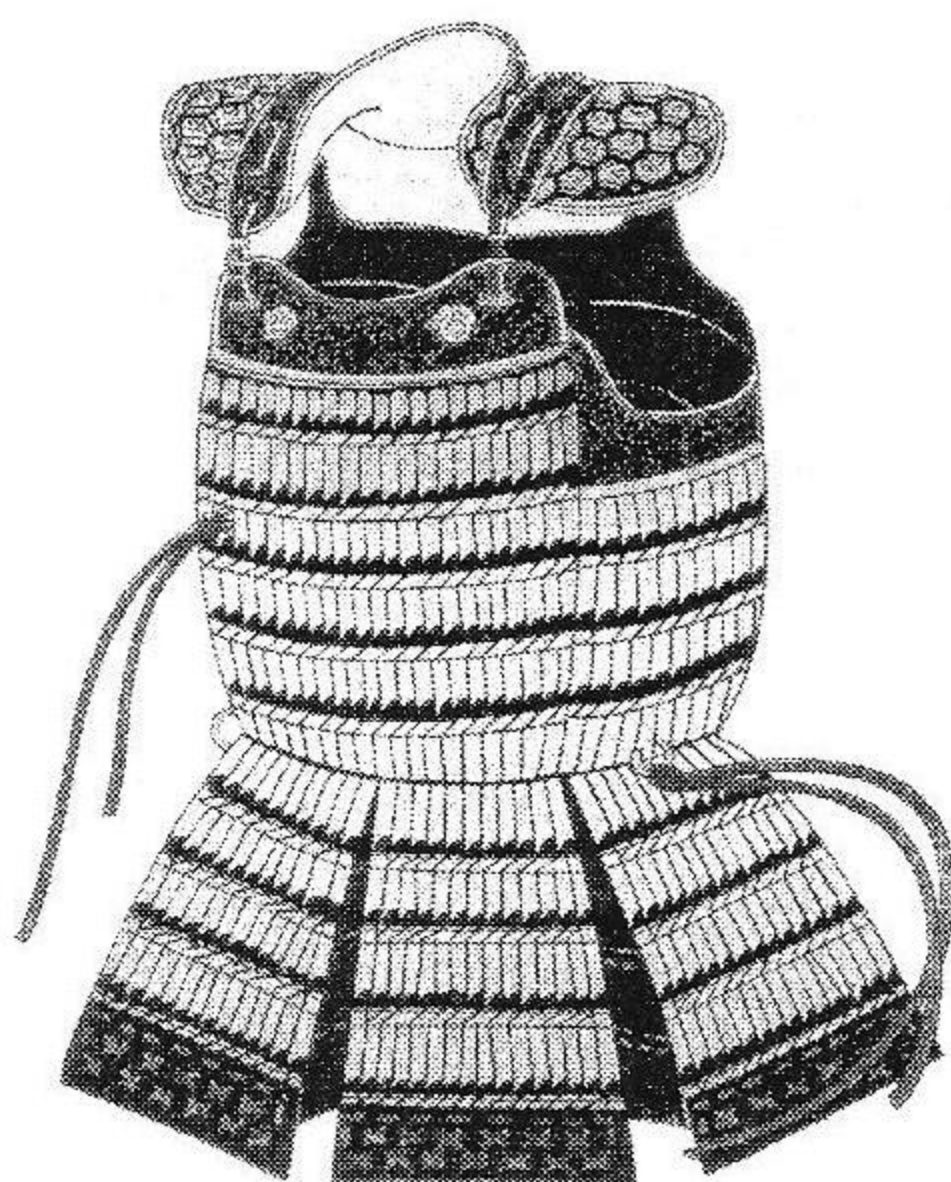
Preço: 250 a 300 gp

Peso: 7,0 a 12,0 Kg

Materiais: couro e escamas de metal ou couro

## Tosei Do

O termo refere-se não a um tipo, mas a uma categoria de armaduras sem abertura vertical. O usuário entrava na armadura por baixo e a prendia nos ombros. Todos os modelos com esta característica são considerados tosei do. Não há estatísticas de jogo para este modelo devido à enorme diversidade de modelos.





## Kusari Katabira

O modelo abaixo, datado do período Edo (séc. XIX) mostra claramente influências da cultura européia. É equivalente à armadura de anéis, sendo confeccionada em processo semelhante, porém mais lento. A cultura japonesa aparece nos brasões e na decoração da parte inferior que protege as coxas.

|            |                                                              |                   |
|------------|--------------------------------------------------------------|-------------------|
| D20        | Bônus de Armadura: +5                                        | Penalidade: -5    |
| Daemon     | IP: 5                                                        | Penalidade: -5/-6 |
| White Wolf | Nível: 4                                                     | Penalidade: 2     |
| GURPS      | DP: 3                                                        | RD: 4             |
| Ópera      | Áreas (Normal/Alta/Penalidade):<br>B/C/D: 3/0 (-2), E/F: 3/0 |                   |



Tempo de construção: 7 a 8 semanas

Preço: 150 a 200 gp

Peso: 7,0 a 12,0 Kg

Materiais: couro e anéis metálicos

## Tatehage Okegawa Go Mai Do

A figura mostra a parte do tórax desse modelo de cinco peças. Trata-se de uma armadura de placas metálicas verticais mantidas juntas por uma base em tecidos nobres. O peito possui uma decoração muito detalhada com a figura de um dragão.

|            |                                               |                   |
|------------|-----------------------------------------------|-------------------|
| D20        | Bônus de Armadura: +6                         | Penalidade: -2    |
| Daemon     | IP: 5                                         | Penalidade: -2/-4 |
| White Wolf | Nível: 5                                      | Penalidade: 4     |
| GURPS      | DP: 4                                         | RD: 6             |
| Ópera      | Áreas (Normal/Alta/Penalidade): B/C: 4/2 (-2) |                   |



Tempo de construção: 12 a 15 semanas

Preço: 500 a 800 gp

Peso: 15,0 a 18,0 Kg

Materiais: placas metálicas e tecidos



# Reinos Árabes

Os guerreiros árabes surgiram da necessidade das tribos de se defenderem dos perigos do deserto, de saqueadores e de ladrões de caravanas. Somente a partir de Maomé (século VII) é que os guerreiros árabes começaram a se organizar em sua Guerra Santa contra os hereges.

A Ascensão do Islamismo foi um dos eventos mais significativos da História medieval e moderna. Do século VII ao XVI o Islamismo nunca parou de se expandir. Primeiro dominando toda a região de Medina e da Arábia sob o comando de Maomé, culminando com o domínio de toda a península arábica em 644 (com os califas Abu, Omar e Otman). Avançaram pelo norte da África e dominaram a península Ibérica em 712, com a tomada de Lisboa e Toledo, ao mesmo tempo em que as tropas avançavam pela Pérsia até chegar à Índia.

## A Sociedade de Hassan

A mais conhecida (e temida) sociedade secreta islâmica. Fundada por Hassan Ben Nabbas (1134-1224) e formada por membros radicais dos tradicionais assassinos islâmicos, bem como traidores e mercenários entre os Cavaleiros Templários.

Sua base de operações ficava situada na região norte do Irã, na fortaleza Alamout. A sociedade possuía sete graus de iniciação, e dizia a lenda que cada grau conferia ao Iniciado poderes especiais. Estes graus eram: Protetor do templo de Adão, Cavaleiro Templário de Noé, Assassino servo de Abraão, Mestre Assassino escravo de Moisés, Grande Mestre Assassino Prosélito de Jesus, Hassamita Maometano e finalmente Iluminado de Mohamed.





## Faca Turca

A lâmina é feita em aço resistente sem maiores detalhes, enquanto que o cabo costuma ser encontrado em marfim, sempre com o nome do primeiro dono gravado.

|            |                 |                   |
|------------|-----------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d4+1     | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d3+1     | Iniciativa: -4    |
| White Wolf | dano: For+2     |                   |
| GURPS      | dano: BAL/GDP-1 | máx: 1D+3         |
| Ópera      | g/a: +1/+0      | dano: D2          |

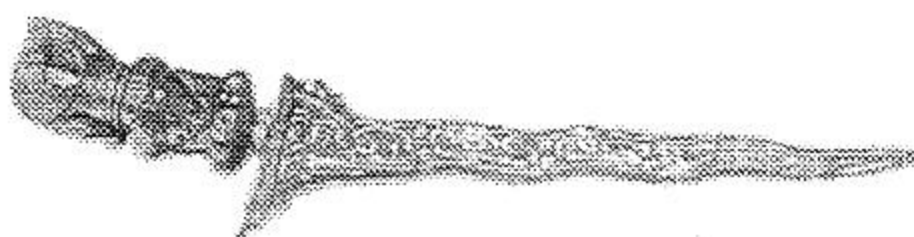


Peso: 350 g      Preço: 15 a 20 sp      Comprimento: 25 a 30 cm      Dano: Perfuração / Corte

## Keris

Esta arma é de origem balinesa (Ilha de Bali, Indonésia). A lâmina é sinuosa, o que causa grandes danos aos órgãos internos dos inimigos ao ser utilizada.

|            |                 |                   |
|------------|-----------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d4       | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d3+1     | Iniciativa: -4    |
| White Wolf | dano: For+2     |                   |
| GURPS      | dano: BAL/GDP-3 | máx: 1D+1         |
| Ópera      | g/a: +2/0       | dano: D2          |



Peso: 250 g      Preço: 22 a 30 sp      Comprimento: 20 a 35 cm      Dano: Perfuração / Corte

## Waqqif

Esta é uma faca de origem turca. É grande e pesada, mas nem por isso é uma arma desajeitada, muito pelo contrário. Alguns tentaram desenvolver a técnica de arremesso, sem sucesso.

|            |                 |                   |
|------------|-----------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d4       | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d3+1     | Iniciativa: -4    |
| White Wolf | dano: For+1     |                   |
| GURPS      | dano: BAL/GDP+1 | máx: 1D+4         |
| Ópera      | g/a: +1/+1      | dano: D2          |



Peso: 300 g      Preço: 25 a 32 sp      Comprimento: 40 a 50 cm      Dano: Perfuração / Corte

## Jambiya

Esta faca de origem persa fez muitas vítimas ao longo dos tempos. A lâmina não é curvada, mas possui um ângulo na parte central, facilitando o golpe de baixo para cima, com a ponta.

|            |                   |                   |
|------------|-------------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d3         | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d3+1       | Iniciativa: -4    |
| White Wolf | dano: For+2       |                   |
| GURPS      | dano: BAL-1/GDP+1 | máx: 1D+3         |
| Ópera      | g/a: +1/0         | dano: D2          |



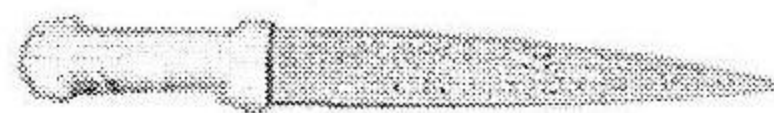
Peso: 300 g      Preço: 20 a 28 sp      Comprimento: 25 a 30 cm      Dano: Perfuração / Corte



## Punhal Sudanês

Este punhal é típico de regiões de baixos níveis tecnológicos, com o punhal confeccionado em osso e a lâmina irregular, mas afiada e muito perfurante.

|            |                   |                   |
|------------|-------------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d3         | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d3         | Iniciativa: -3    |
| White Wolf | dano: For+1       |                   |
| GURPS      | dano: BAL-2/GDP-1 | máx: 1D+2         |
| Ópera      | g/a: +1/0         | dano: D2          |



Peso: 250 g      Preço: 12 a 15 sp      Comprimento: 25 a 30 cm      Dano: Perfuração / Corte

## Faca Árabe

Possui o desenho tradicional das armas de corte árabes, com uma ponta afiada e recurvada para cima. Há uma guarda entre o cabo e a lâmina, e seu cabo é muito firme.

|            |               |                   |
|------------|---------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d4+1   | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d6     | Iniciativa: -3    |
| White Wolf | dano: For+2   |                   |
| GURPS      | dano: BAL/GDP | máx: 1D+3         |
| Ópera      | g/a: +1/+1    | dano: D2          |

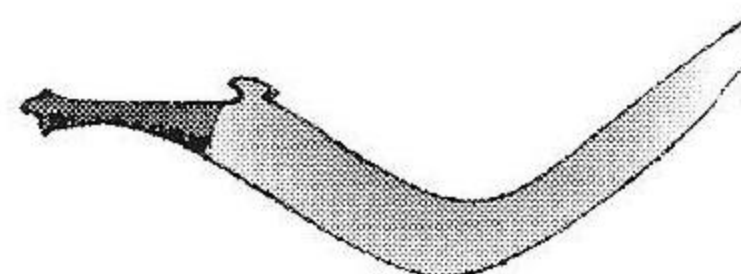


Peso: 250 g      Preço: 20 a 28 sp      Comprimento: 30 a 50 cm      Dano: Perfuração / Corte

## Adaga Foice

Arma utilizada pelas tropas egípcias desde a Idade do Ferro. Seu design curvo fazia dela uma arma perigosa se manuseada sem cuidado.

|            |                 |                   |
|------------|-----------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d3       | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d3       | Iniciativa: -3    |
| White Wolf | dano: For+2     |                   |
| GURPS      | dano: BAL-1/GDP | máx: 1D+3         |
| Ópera      | g/a: +1/+1      | dano: D2          |



Peso: 250 g      Preço: 18 a 25 sp      Comprimento: 30 a 40 cm      Dano: Perfuração / Corte

## Khanjar

Apesar do típico design das armas indianas, o khanjar é afegã. Trata-se de uma arma militar, usada pelos guerreiros afegãos nas inúmeras invasões que seu país sofreu.

|            |               |                   |
|------------|---------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d4     | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6     | Iniciativa: -3    |
| White Wolf | dano: For+2   |                   |
| GURPS      | dano: BAL/GDP | máx: 1D+3         |
| Ópera      | g/a: +1/0     | dano: D2          |



Peso: 300 g      Preço: 25 a 30 sp      Comprimento: 30 a 35 cm      Dano: Perfuração / Corte



## Bichaq

O cabo em bronze confere a esta arma uma toque nobre. Usada por armênios ou turcos residentes nas proximidades da fronteira com a Armênia.

|            |               |                   |
|------------|---------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d4+1   | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6     | Iniciativa: -2    |
| White Wolf | dano: For+2   |                   |
| GURPS      | dano: BAL/CDP | máx: 1D+3         |
| Ópera      | g/a: +1/0     | dano: D2          |

Peso: 250 g  
Preço: 13 a 20 gp  
Comprimento: 33 a 40 cm  
Dano: Perfuração / Corte

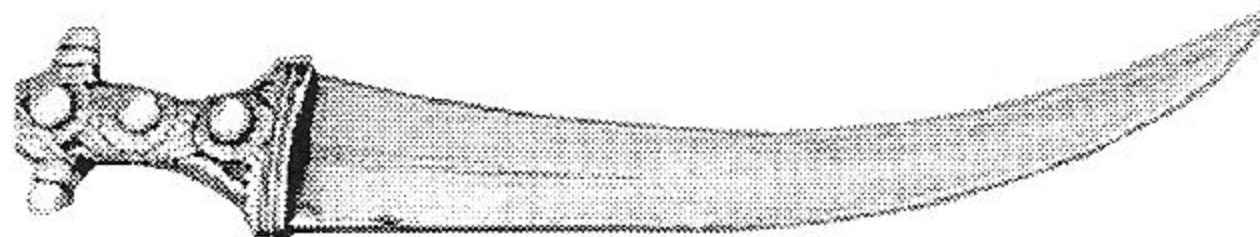


## Rashaq

Arma de origem árabe, a rashaq foi utilizada desde as primeiras fases da Jihad. Sua lâmina de grandes dimensões faz com que a rashaq seja confundida com uma espada curta. Era um dos símbolos tradicionais da Sociedade de Hassan (ao lado do turbante negro).

|            |               |                   |
|------------|---------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d6     | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6     | Iniciativa: -4    |
| White Wolf | dano: For+3   |                   |
| GURPS      | dano: BAL/CDP | STmin: 7          |
| Ópera      | g/a: +2/+1    | dano: D3          |

Peso: 450 g  
Preço: 10 a 15 gp  
Comprimento: 45 a 50 cm  
Dano: Corte / Perfuração



## Espada Turca

Possui uma lâmina muito trabalhada, nem por isso a eficiência fica comprometida. É considerada relativamente pesada para sua categoria.

|            |             |                      |
|------------|-------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d8   | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6+1 | Iniciativa: -5       |
| White Wolf | dano: For+4 |                      |
| GURPS      | dano: BAL+1 | STmin: 9             |
| Ópera      | g/a: +2/+1  | dano: D2+1           |

Peso: 2,5 a 3,5 Kg  
Preço: 15 a 18 gp  
Comprimento: 80 a 100 cm  
Dano: Corte

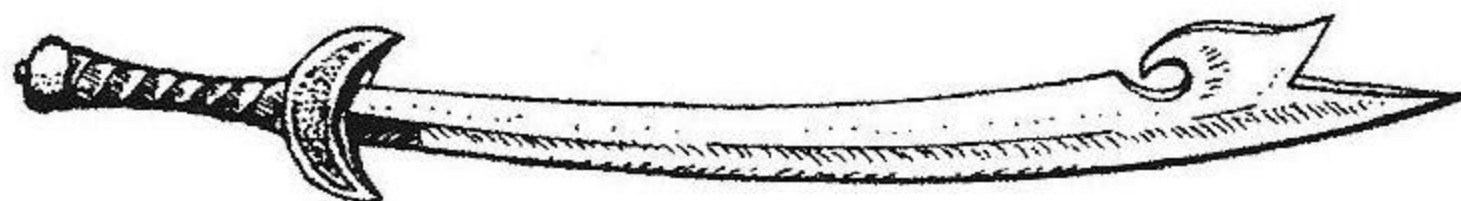




## Slavekiller Curta

Seu desenho tem uma ponta modificada e mais mortal. Era originalmente utilizada para silenciar motins entre escravos, sendo uma arma rápida e prática.

|            |                 |                      |
|------------|-----------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d6+1     | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6+1     | Iniciativa: -4       |
| White Wolf | dano: For+3     |                      |
| GURPS      | dano: BAL/GDP+2 | STmin: 7             |
| Ópera      | g/a: +2/+2      | dano: D3             |

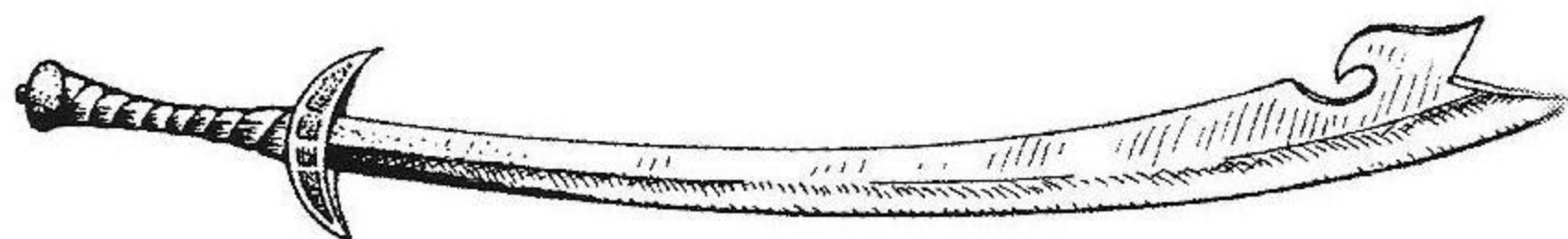


Peso: 1,2 a 1,8 Kg  
Preço: 12 a 17 gp  
Comprimento: 80 a 90 cm  
Dano: Corte / Perfuração

## Slavekiller Longa

Este é um modelo maior que permite aproveitar a grande força de alguns capatazes, em detrimento da agilidade. Não é muito utilizada.

|            |                   |                      |
|------------|-------------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d8+1       | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d10        | Iniciativa: -5       |
| White Wolf | dano: For+5       |                      |
| GURPS      | dano: BAL+1/GDP+3 | STmin: 8             |
| Ópera      | g/a: +2/+2        | dano: D2+1           |



Peso: 2,0 a 3,0 Kg  
Preço: 15 a 25 gp  
Comprimento: 130 a 150 cm  
Dano: Corte / Perfuração

## Espada Persa

Versão de espada longa utilizada na Pérsia. Possui lâmina ondulada e recurvada, enquanto o cabo é mais trabalhado.

|            |                 |                      |
|------------|-----------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d10      | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d10      | Iniciativa: -5       |
| White Wolf | dano: For+4     |                      |
| GURPS      | dano: BAL+1/GDP | STmin: 8             |
| Ópera      | g/a: +2/+2      | dano: D3+1           |



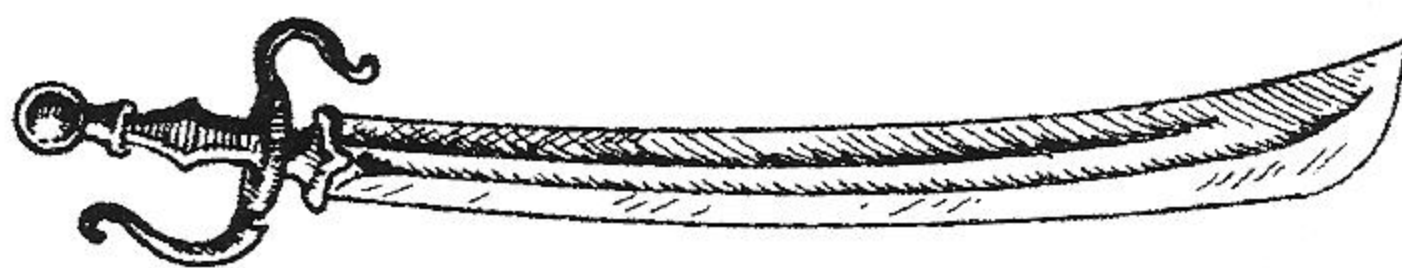
Peso: 2,0 a 3,0 Kg  
Preço: 15 a 18 gp  
Comprimento: 85 a 110 cm  
Dano: Corte / Perfuração



## Cimitarra Curta

Versão mais curta e mais rápida da típica espada das mil e uma noites (mais ágil e veloz). O golpe com apenas uma mão é regra nesta arma.

|            |               |                      |
|------------|---------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d6     | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6     | Iniciativa: -4       |
| White Wolf | dano: For+2   |                      |
| GURPS      | dano: BAL/GDP | STmin: 9             |
| Ópera      | g/a: +2/+2    | dano: D3             |

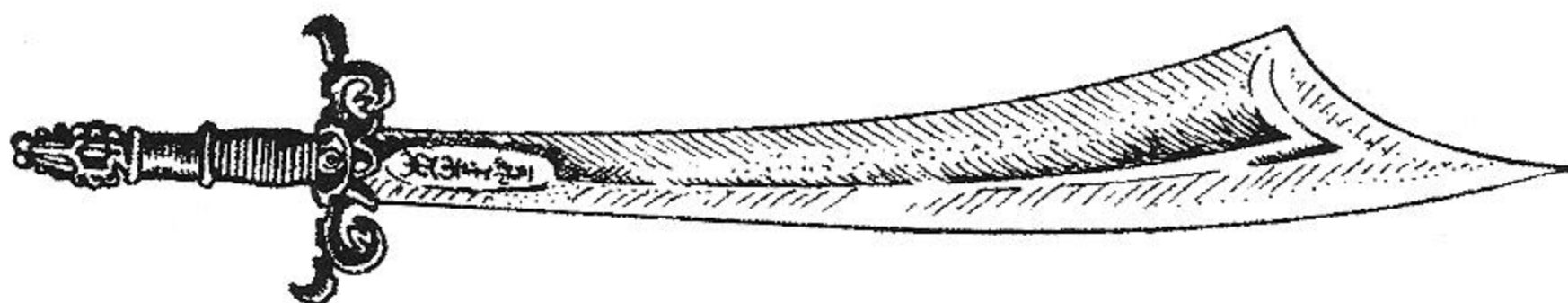


Peso: 2,0 a 3,0 Kg  
Preço: 15 a 22 gp  
Comprimento: 80 a 95 cm  
Dano: Corte / Perfuração

## Cimitarra Longa

Tradicional arma de origem árabe. Tem uma ponta larga, porém afiada. A técnica básica é de duas mãos, mas aceita alguns golpes com apenas uma.

|            |                   |                      |
|------------|-------------------|----------------------|
| D20        | dano: 1d8         | Decisivo: 18-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6+1       | Iniciativa: -5       |
| White Wolf | dano: For+4       |                      |
| GURPS      | dano: BAL+1/GDP+1 | STmin: 11            |
| Ópera      | g/a: +2/+2        | dano: D2+1           |

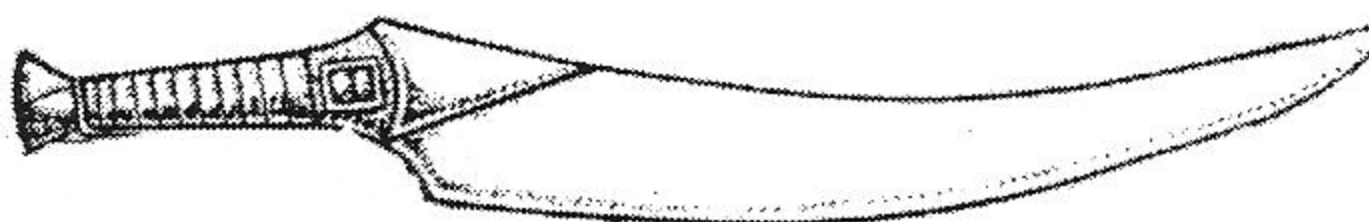


Peso: 3,0 a 4,0 Kg  
Preço: 21 a 26 gp  
Comprimento: 90 a 110 cm  
Dano: Corte / Perfuração

## Kopesh

Esta é mais uma obra da escola turca de espadas. Tem a típica lâmina larga, ponta afiada e balanceamento raramente igualado. Este modelo é dos mais populares.

|            |                   |                   |
|------------|-------------------|-------------------|
| D20        | dano: 2d4         | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d6+1       | Iniciativa: -6    |
| White Wolf | dano: For+4       |                   |
| GURPS      | dano: BAL+1/GDP+1 | STmin: 8          |
| Ópera      | g/a: +2/+1        | dano: D3          |



Peso: 2,0 a 3,0 Kg  
Preço: 9 a 13 gp  
Comprimento: 80 a 100 cm  
Dano: Corte / Perfuração



## Garfo Persa de Exército

O cabo é feito em bronze, torneado e liso. As duas pontas são serrilhadas e cortantes. As lâminas são gravadas com figuras persas.

|            |                   |                   |
|------------|-------------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d4+1       | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d3+1       | Iniciativa: -3    |
| White Wolf | dano: For+1       |                   |
| GURPS      | dano: BAL-1/GDP+1 | máx: 1D+1         |
| Ópera      | g/a: +1/0         | dano: D2          |

Peso: 250 g  
Preço: 14 a 20 gp  
Comprimento: 25 a 30 cm  
Dano: Perfuração / Corte

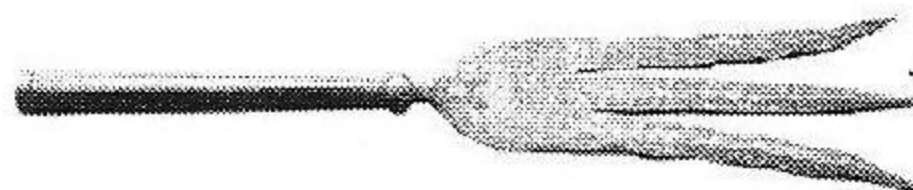


## Tridente Persa

A versão de três pontas do garfo possui apenas duas das pontas cortantes. A ponta central é apenas perfurante.

|            |                   |                   |
|------------|-------------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d4         | Decisivo: 20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d3+1       | Iniciativa: -3    |
| White Wolf | dano: For+1       |                   |
| GURPS      | dano: BAL-1/GDP+1 | máx: 1D+2         |
| Ópera      | g/a: +1/+1        | dano: D2          |

Peso: 320 g  
Preço: 20 a 24 gp  
Comprimento: 25 a 30 cm  
Dano: Perfuração / Corte

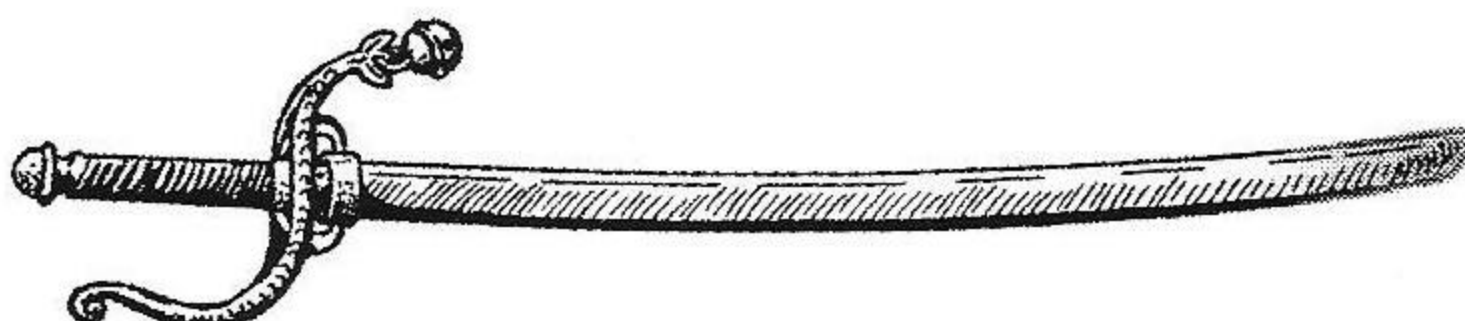


## Tuzak

Outra arma de origem desconhecida, possivelmente turca. O desenho em muito se assemelha a uma katana, mas não alcança sua eficiência.

|            |                   |                      |
|------------|-------------------|----------------------|
| D20        | dano: 2d6         | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 1d10        | Iniciativa: -5       |
| White Wolf | dano: For+4       |                      |
| GURPS      | dano: BAL+2/GDP+1 | STmin: 9             |
| Ópera      | g/a: +2/+2        | dano: D4             |

Peso: 2,0 a 3,5 Kg  
Preço: 20 a 25 gp  
Comprimento: 130 a 140 cm  
Dano: Corte / Perfuração





## Espada Falciforme

É uma espada muito longa e curva, como mostra a figura. Deve ser necessariamente utilizada com as duas mãos. Sua origem é desconhecida.

|            |             |                      |
|------------|-------------|----------------------|
| D20        | dano: 2d6   | Decisivo: 19-20 / x2 |
| Daemon     | dano: 2d6   | Iniciativa: -9       |
| White Wolf | dano: For+4 |                      |
| GURPS      | dano: BAL+2 | STmin: 9             |
| Ópera      | g/a: +3/+2  | dano: D4             |

Peso: 3,0 a 4,0 Kg  
Preço: 32 a 35 gp  
Comprimento: 160 a 200 cm  
Dano: Corte



## Yataghan

O aço mostra sinais de laminação. As gravações são preenchidas em prata, o que a torna um exemplar belíssimo. O cabo é feito em marfim.

|            |                 |                   |
|------------|-----------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d6       | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d6       | Iniciativa: -4    |
| White Wolf | dano: For+3     |                   |
| GURPS      | dano: BAL-1/GDP | STmin: 7          |
| Ópera      | g/a: +2/+1      | dano: D3          |

Peso: 1,0 a 1,3 Kg  
Preço: 10 a 12 gp  
Comprimento: 50 a 60 cm  
Dano: Perfuração / Corte

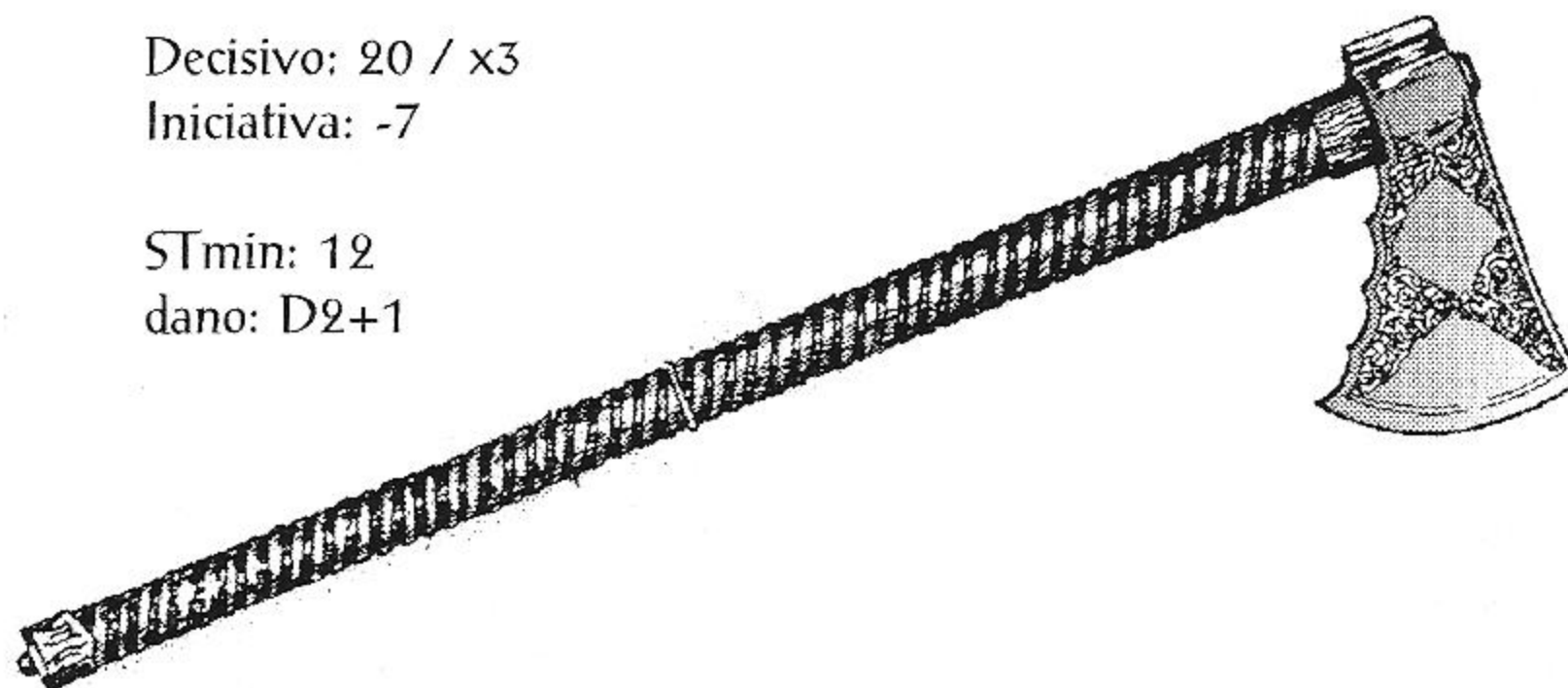


## Balta Turco

Versão utilizada na Turquia, é muito semelhante ao machado de batalha curvo. Seu cabo é reto e firme. A lâmina costuma ser decorada com inscrições em ouro e prata.

|            |             |                   |
|------------|-------------|-------------------|
| D20        | dano: 1d8   | Decisivo: 20 / x3 |
| Daemon     | dano: 1d6+1 | Iniciativa: -7    |
| White Wolf | dano: For+4 |                   |
| GURPS      | dano: BAL+3 | STmin: 12         |
| Ópera      | g/a: +2/+2  | dano: D2+1        |

Peso: 3,0 a 4,0 Kg  
Preço: 7 a 9 gp  
Comprimento: 60 a 75 cm  
Dano: Corte





# Índice Remissivo

|                              |     |                              |     |                            |     |
|------------------------------|-----|------------------------------|-----|----------------------------|-----|
| Adaga de Arremesso           | 18  | Clava-Espinho                | 47  | Espada Holandesa           | 23  |
| Adaga Foice                  | 130 | Claymore                     | 33  | Espada Longa (Koto)        | 105 |
| Adaga Germânica              | 18  | Clepsidra                    | 81  | Espada Longa (Muromashi)   | 105 |
| Adaga Suíça                  | 18  | Colete de Ferro              | 88  | Espada Longa (Yamato)      | 104 |
| Arbach                       | 23  | Colete de Malha              | 86  | Espada Longa               | 30  |
| Arco Composto                | 56  | Complementos                 | 91  | Espada Maçônica            | 25  |
| Arco Curto                   | 55  | Corrente Chinesa             | 114 | Espada Persa               | 132 |
| Arco de Guerra               | 56  | Corrente com Bola            | 45  | Espada Turca               | 131 |
| Arco Longo                   | 55  | Corselete de Couro Reforçado | 84  | Espinho de Emei            | 101 |
| Areias de Morpheus           | 81  | Corselete de Couro           | 83  | Espinho de Pássaro         | 102 |
| Armadura de Anéis            | 85  | Corselete de Placas          | 87  | Extrato de Ervas Indianas  | 81  |
| Armadura de Batalha Completa | 90  | Corselete de Tecido          | 83  | Faca Árabe                 | 130 |
| Armadura de Batalha          | 90  | Cota de Malha                | 87  | Faca Borboleta             | 102 |
| Armadura de Couro Reforçado  | 84  | Curare                       | 80  | Faca de Caça               | 13  |
| Armadura de Escamas          | 85  | Cutelo                       | 19  | Faca de Pedra              | 13  |
| Armadura de Placas de Bronze | 89  | Cutlass                      | 28  | Faca Turca                 | 129 |
| Armadura de Placas           | 89  | Dai kyu                      | 115 | Faca                       | 13  |
| Armadura Nobre de Batalha    | 91  | Dardo                        | 77  | Facão 9 Argolas            | 107 |
| Arpão de Pesca               | 66  | Do Maru Yoroi                | 126 | Facão                      | 107 |
| Awl Pike                     | 53  | Do Maru                      | 125 | Falchion Austríaco         | 28  |
| Balestra                     | 60  | Drachenzahn                  | 16  | Falchion Italiano          | 28  |
| Balta Turco                  | 135 | Dragonlance                  | 72  | Fezes Humanas              | 81  |
| Baselard                     | 16  | Dreizak                      | 65  | Flamberge                  | 33  |
| Bastão Chinês                | 111 | Dusägge de Infantaria        | 29  | Florete de Magos           | 25  |
| Bastão de Rato               | 110 | Dusägge Naval                | 29  | Florete                    | 24  |
| Bastão                       | 50  | Ear Rondel                   | 17  | Foice Druídica             | 15  |
| Besta de Repetição           | 60  | Eberfänger                   | 16  | Foice Dupla                | 112 |
| Besta Leve                   | 59  | Elmo Completo                | 92  | Foice                      | 78  |
| Besta Pesada                 | 59  | Elmo Parcial                 | 92  | Fora Tachi                 | 104 |
| Bichaq                       | 131 | Escudo de Ataque             | 94  | Funda                      | 77  |
| Bichwa                       | 100 | Escudo de Madeira            | 93  | Garfo Persa de Exército    | 134 |
| Boleadeira                   | 78  | Escudo de Omro               | 94  | Garra de Basilisco         | 17  |
| Broadsword                   | 31  | Escudo Grande                | 95  | Garras de Tigre            | 102 |
| Buhj                         | 108 | Escudo Médio                 | 95  | Gato de Nove Caudas        | 41  |
| Bumerangue                   | 75  | Escudo Metálico              | 94  | Gauntlet (Luva de Combate) | 76  |
| Cajado-funda                 | 77  | Escudo Misto                 | 93  | Gládio                     | 21  |
| Camisa de Malha              | 86  | Escudo Pequeno               | 93  | Glefe                      | 69  |
| Canhestro                    | 19  | Espada Africana              | 30  | Golok                      | 101 |
| Chemti                       | 113 | Espada Bárbara               | 31  | Gruufhai                   | 53  |
| Chicote                      | 41  | Espada Bastarda              | 31  | Halberd Longo              | 68  |
| Cimitarra Curta              | 133 | Espada Cabo-Cesta            | 29  | Hamidashi                  | 99  |
| Cimitarra Indiana            | 107 | Espada Curta Italiana        | 22  | Han kyu                    | 115 |
| Cimitarra Longa              | 133 | Espada Curta                 | 21  | Haramaki                   | 124 |
| Cinquedea                    | 17  | Espada de Assassinos         | 22  | Haramaki (Edo)             | 124 |
| Círculo de Qian Kun          | 103 | Espada de Treinamento        | 21  | Haramaki (Nambochuko)      | 124 |
| Clava de Pedra               | 47  | Espada Falciforme            | 135 | Hauswehren                 | 18  |
| Clava                        | 47  | Espada Francesa              | 22  | Hera Venenosa              | 81  |



|                          |     |                           |     |                            |     |
|--------------------------|-----|---------------------------|-----|----------------------------|-----|
| Holbein                  | 16  | Machado Sinuoso           | 37  | Punhal                     | 14  |
| Hunger                   | 27  | Machado-Navalha           | 37  | Punhal-espada ou Estilete  | 15  |
| Jambiya                  | 129 | Machete                   | 19  | Rapier de Duelos           | 24  |
| Jitte                    | 99  | Main-gaunche              | 19  | Rapier de Piratas          | 24  |
| Jumonji Yari             | 117 | Mangual de Corrente       | 45  | Rapier                     | 23  |
| Kago hankyu              | 115 | Mangual de Gancho         | 45  | Rashaq                     | 131 |
| Kama (Foice)             | 99  | Mangual de Guerra         | 43  | Rondel                     | 17  |
| Kami Shimo               | 122 | Mangual Duplo             | 44  | Rondrakamm                 | 32  |
| Kanabo                   | 111 | Mangual Metálico          | 43  | Sabre das Amazonas         | 27  |
| Katana                   | 103 | Mangual Militar           | 44  | Sabre de Piratas           | 27  |
| Katar de Duas Pontas     | 100 | Mangual Triplo            | 44  | Sabre Escocês              | 26  |
| Katar                    | 100 | Mangual                   | 43  | Sabre                      | 26  |
| Kau-sin-Ke               | 114 | Manto de Ferro            | 88  | Sai (Punhal)               | 98  |
| Kawanaga                 | 110 | Maquarri                  | 41  | Sangue de Cockatrice       | 80  |
| Keris                    | 129 | Martelo Cabeça-de-Corvo   | 53  | San-Tien-Kwan              | 109 |
| Khanjar                  | 130 | Martelo Chinês            | 113 | Schnitter                  | 69  |
| Khurki                   | 101 | Martelo de Duas Cabeças   | 52  | Shuriken                   | 112 |
| Kogai                    | 98  | Martelo de Guerra         | 52  | Sickle Yari                | 117 |
| Kopesh                   | 133 | Martelo Ritual            | 52  | Slavekiller Curta          | 132 |
| Ku sarigama              | 110 | Masamune                  | 99  | Slavekiller Longa          | 132 |
| Kumade                   | 116 | Mata-dragão               | 71  | Soco Inglês                | 76  |
| Kusari Katabira          | 127 | Meia Lua Dupla            | 119 | Stiletto                   | 15  |
| Kwan Tao                 | 120 | Meia Lua                  | 119 | Stonecutter                | 39  |
| Lança Chinesa            | 119 | Meteoro                   | 114 | Sturmsense                 | 68  |
| Lança de Arremesso       | 66  | Moghul                    | 100 | Sword of Justice           | 32  |
| Lança de Caça            | 71  | Montante                  | 33  | Tabar                      | 109 |
| Lança de Duas Pontas     | 66  | Morningstar               | 48  | Tanko Do                   | 122 |
| Lança de Golpe           | 62  | Naga                      | 108 | Tanto                      | 98  |
| Lança de Guerra          | 68  | Nagamaki                  | 116 | Tatehage Okegawa Go Mai Do | 127 |
| Lança de Haken           | 71  | Naginata                  | 116 | Tetsubo                    | 111 |
| Lança de Justa           | 72  | Navaja                    | 13  | Thorwaler                  | 39  |
| Lança de Mão sem Ponta   | 63  | Nightwind                 | 106 | Tien (Espada Reta)         | 108 |
| Lança de Mão             | 62  | Ninja-to                  | 106 | Tonfa                      | 103 |
| Lança Molok              | 63  | No Dachi                  | 105 | Tosei Do                   | 126 |
| Lança-machado            | 69  | Nunchaku / Lien-Tien-Kwan | 109 | Tridente Chinês            | 120 |
| Leque                    | 101 | O Yoroï                   | 123 | Tridente Persa             | 134 |
| Lua Dupla                | 102 | Okashi                    | 122 | Tridente Ritual            | 65  |
| Maça de Exército         | 48  | Orchid / Mão de Veterano  | 76  | Tridente                   | 65  |
| Maça de Guerra           | 48  | Orknase                   | 35  | Tuzak                      | 134 |
| Maça Germânica           | 50  | Ossos de Ghoul            | 80  | Two-hand Sword             | 32  |
| Machadinha               | 36  | Paios                     | 72  | Umabari                    | 98  |
| Machado Bárbaro          | 38  | Partisan                  | 63  | Veneno de Escorpião Negro  | 80  |
| Machado Chinês           | 112 | Petjat                    | 113 | Veneno de Korah            | 80  |
| Machado de Arremesso     | 36  | Picador                   | 15  | Veneno de Naja             | 80  |
| Machado de Batalha Curvo | 38  | Pike                      | 62  | Wakizashi                  | 104 |
| Machado de Batalha Reto  | 38  | Porrete                   | 50  | Waqqif                     | 129 |
| Machado de Lenhador      | 35  | Pu Dao                    | 120 | Yari                       | 117 |
| Machado de Mão           | 35  | Punhal Escocês            | 14  | Yataghan                   | 135 |
| Machado de Ponta         | 36  | Punhal Longo              | 14  | Zafar Takia                | 106 |
| Machado Militar          | 37  | Punhal Mexicano           | 14  | Zarabatana                 | 78  |
| Machado Molok            | 39  | Punhal Sudanês            | 130 |                            |     |







# Bibliografia

*Atlas da História do Mundo*, Folha de São Paulo.

*Arms and Armor of the Samurai*, Crescent, 1996.

*Arms and Equipment Guide*, TSR 1991.

*Making History Fun*, Airport Magazine, June 1990.

Balent, Matthew, *The Compendium of Weapons, Armor and Castles*, NY 1991.

Balent, Matthew, *Weapons*, Turtle Press, 1981.

Barr, P, *The Coming of Barbarians*, Londres, 1967.

Debbio, Marcelo Del, *Arkanun*, Daemon, 1997.

Knutsen, R M, *Polearms*, London, 1963.

Raddatz, Jörg, *Kaiser Retos Waffenkammer*, FP 1993.

Robinson, H R, *Encyclopaedia of Armours*, Londres, 1961.

Stone, G C, *The Construction of Weapons and Armors*, NY 1984.

Simielli, Maria Helena, *Geoatlas*, Ática, 1990.

Weland, Gerald, *A Collector's Guide to Swords, Daggers & Cutlasses*, Chartwell, 1991.



# Outras Publicações

Se você não encontrou algum destes livros na sua loja ou distribuidor preferido, visite nosso site: [www.daemon.com.br](http://www.daemon.com.br).



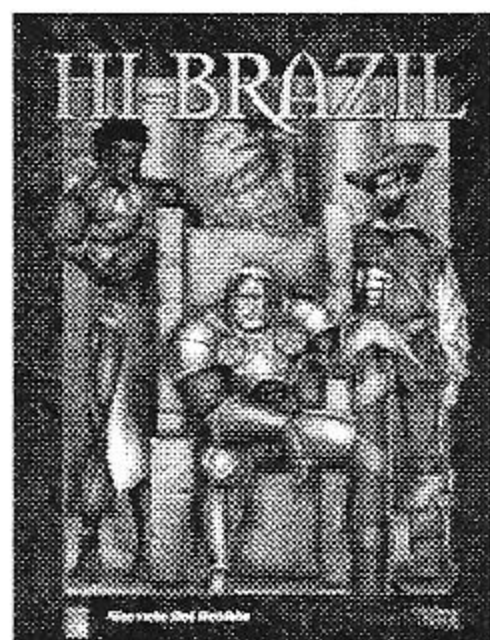
## Trevas (Módulo Básico)

Infiltrados em nossa sociedade, Anjos e Demônios disputam palmo a palmo a vitória na Guerra entre o Céu e o Inferno, usando os humanos como peças em seu jogo de xadrez celestial. Neste RPG, você está convidado a fazer parte dos mortais que sabem a verdade. Após quase dez anos desde sua primeira versão em Fanzine, a Daemon Editora tem o prazer em anunciar a Terceira edição de um dos mais conhecidos jogos de interpretação do Brasil. Sua terceira edição marca também o início de um projeto ambicioso, de liberar as Regras do sistema Daemon para uso dos Jogadores e Mestres em seus próprios Universos de Jogo.

## Arkanun (Módulo Básico)

Um dos mais antigos, conhecidos e conceituados RPGs do Brasil, Arkanun é ambientado em uma Idade Média sombria e ameaçadora, enquanto a Peste Negra assolava a Europa, onde a Inquisição perseguia e condenava à fogueira qualquer manifestação de atos demoníacos como bruxas, magos ou filhos do demônio. Onde feudos imundos e abadias escondidas guardavam segredos que não poderiam ser revelados.

Totalmente baseado em Mitologia e Ocultismo Medieval verdadeiro, Arkanun traz quarenta e cinco novos Kits (todos compatíveis com os Kits apresentados em TORMENTA), novos Rituais e exemplos de Magias, Ordens e Sociedades Secretas Medievais e exemplos das Onze principais cidades da Europa do século XIV, com a descrição completa dos magos, anjos e demônios que vivem em cada uma delas, seus poderes, influência e conexões.



## Arcádia - Hi-Brazil (Módulo Básico)

Um RPG de Fantasia Medieval.

Hi-Brazil é um dos principais continentes de Arcádia. Localizado no extremo oeste, é tido por muitos como uma terra abençoada e santificada, para onde os espíritos dos mais nobres guerreiros irão para buscar o descanso eterno. Porém, esta história não passa de uma lenda espalhada no Velho Continente como uma forma de colonizar mais facilmente esta bizarra e complicada terra, recheada de criaturas estranhas e perigosas, tribos de canibais selvagens e monstros de todo tipo.

Bem, vindo a Hi-Brazil.

## Cães de Guerra (Módulo Básico)

Um RPG sobre a Segunda Guerra Mundial

Em 1939 começava o maior conflito de toda história, envolvendo nações dos quatro cantos da Terra, onde a vida de milhões estaria em jogo. Apenas os bravos poderiam enfrentar a opressão e defender seu lar.

Assim começa a aventura em Cães de Guerra, o mais novo RPG da Editora Daemon, cujo o cenário retrata a Segunda Guerra Mundial, trazendo todos os detalhes dos países do Eixo e Aliados, inclusive o Brasil e sua participação na campanha da Itália, o jogador poderá escolher em que frente, exército e especialidade que seu personagem está inserido, desde um Ranger Americano, um membro da Resistência Francesa, até um oficial japonês ou Alpini Italiano.



## Invasão

Desde 1957, eles estão entre nós...

Protegidos pelo governo dos Estados Unidos e diversas outras organizações militares secretas européias, alienígenas têm realizado experimentos em nossas populações, abduzindo pessoas e testando armas e equipamentos...Preparando-se para a Invasão.

Este é um jogo de RPG de intriga, espionagem, conspiração e ficção científica, baseado nos documentos secretos da CIA e do FBI a respeito do contato dos seres humanos com organizações alienígenas desde a década de 50. INVASÃO inclui regras para jogar com agentes especiais do FBI, (incluindo agentes do DEA e US Marshalls), Men in Black, Majestic-12, Umbra Domini e NORAD (incluindo a divisão UFO Team). Traz regras para a criação de Armas e Equipamentos especiais, poderes Psíquicos e regras para Implantes Cibernéticos. Se você gosta de Ficção Científica, conspiração, tecnologia e Arquivos-X, este é o seu jogo!







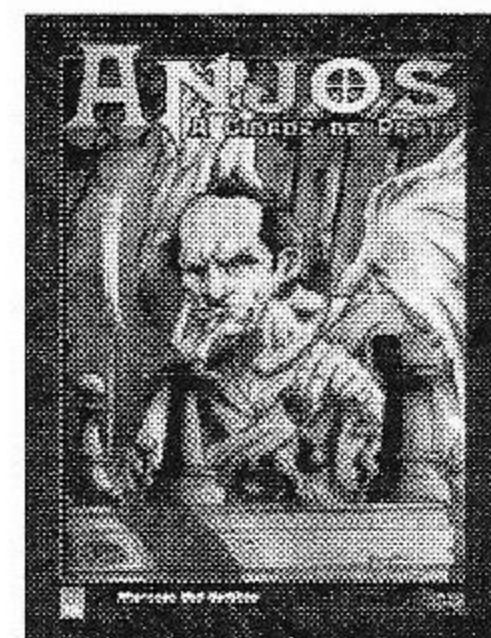
## Spiritum: O Reino dos Mortos (Módulo Básico)

**SPIRITUM: O REINO DOS MORTOS** traz a explicação detalhada dos planos Espirituais, Umbrais, Etéreos e Astrais; suas regras, suas criaturas, seus anjos e demônios.

Totalmente baseado no Espiritismo, Teosofia e Mitologias antigas, **SPIRITUM** traz regras para criação de Personagens Fantasmas (Os habitantes de Spiritum), Aparições (pessoas que morreram, mas que ainda possuem assuntos inacabados na Terra), Espectros e Obsessores (os Demônios espectrais), Médiuns (a ligação entre os vivos e os mortos), magos da Ordem da Rosa e da Cruz, Estudiosos do Umbral (escolas de Magia especializadas no Caminho dos Espíritos), Videntes, Oráculos e Nephelins (filhos de anjos e humanas).

## Anjos: A Cidade de Prata (Módulo Básico)

Um interessante complemento de *Demônios: A Divina Comédia*, este RPG explica detalhadamente as cinco castas de anjos que habitam a Cidade de Prata, possibilitando a utilização dos anjos tanto como Personagens quanto como NPC's: **Corpore**, os anjos da Guarda; **Protetore**, os anjos cabalísticos; **Captare**, os caçadores de demônios; **Recípere**, os negociantes de almas e **Nimbus**, os governantes celestiais. Traz também regras para construção de Personagem em qualquer período do tempo (presente, futuro, Antigüidade ou Idade Média), poderes angelicais, itens mágicos, armas, Magias e Rituais utilizados pelos anjos em suas batalhas contra as forças das trevas, além de novas Perícias e Aprimoramentos. Além disso, há uma lista com a descrição dos 250 anjos mais poderosos de todos os tempos, para serem utilizados como NPC's ou idéias para Aventuras.

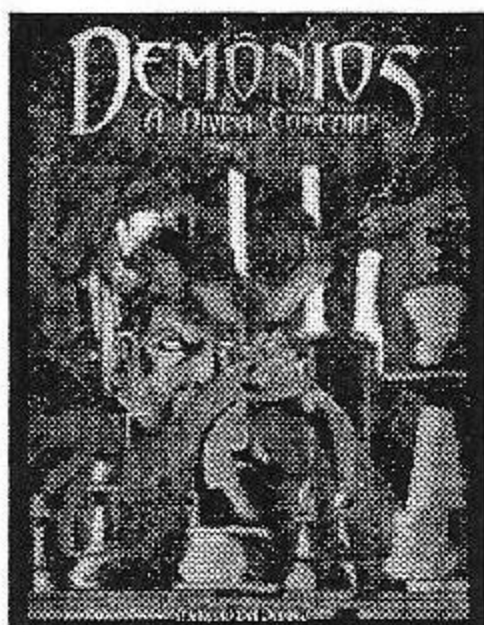


## Demônios: A Divina Comédia (Módulo Básico)

Totalmente baseado nos livros *A Divina Comédia* e *Paraíso Perdido*, **DEMÔNIOS** mantém-se 100% fiel ao texto e às descrições de Alighieri e Milton sobre o Inferno.

**DEMÔNIOS** traz a descrição completa de cada um dos nove Círculos do Inferno, incluindo um mapa. Descreve todas as criaturas, fortalezas, construções e monstros que habitam a dimensão demoníaca. Traz a história completa do Inferno, desde a queda de Lúcifer até os dias de hoje, explicando detalhadamente as razões da guerra celestial.

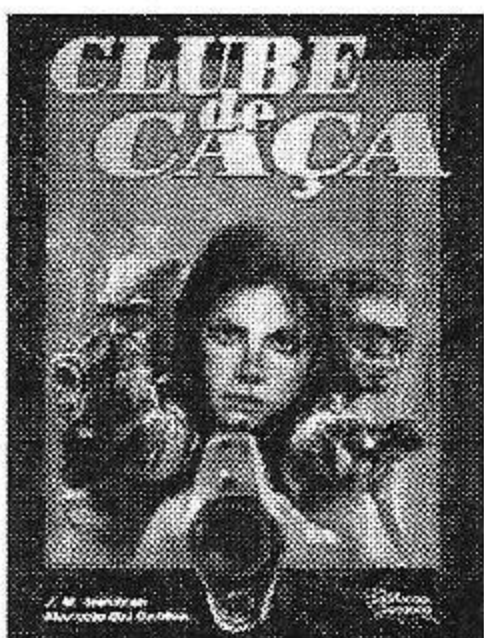
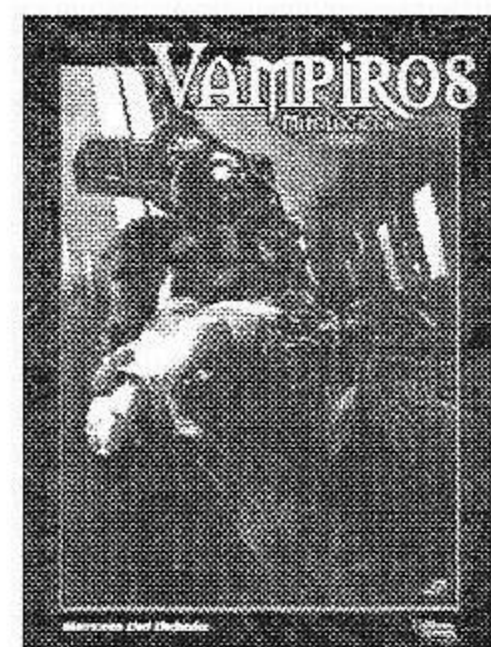
Regras para criar Personagens e NPCs demônios, anjos caídos, hellspawns, death knight, succubi e incubi, espectros, hordas demoníacas e gremlins, bem como novos poderes demoníacos. Novos itens mágicos, regras para a criação de gárgulas, imps, homúnculos, familiares e mandrágoras.



## Vampiros Mitológicos (Módulo Básico)

Totalmente baseado em culturas reais, **VAMPIROS MITOLÓGICOS** traz a descrição completa das principais raças de vampiros, originários das diferentes culturas antigas.

Conheça os **Strigoi**, vampiros romanos que acompanharam toda a expansão do império; **Ekimdu**, vampiros babilônicos resultado da comunhão do homem com um espírito maligno; **Asimani**, os temíveis feiticeiros imortais africanos que se alimentam de carne humana; **Lamia**, os vampiros serpentes da cultura grega; **Vrikolakas**, os filhos amaldiçoados de Licaon, condenados a vagar pela terra em companhia de seus irmãos lobisomens; **Kiang-Shi**, os vampiros mandarins chineses; os **Rakshasa**, vampiros-demônios hindus adoradores da deusa Kali, os **Arcádios**, os vampiros com sangue faérico e, finalmente, os **Kamazots**, os demônios astecas. Conheça seus poderes, costumes e fraquezas. Inclui a biografia dos principais vampiros literários de todos os tempos, incluindo Vlad Teppes (Drácula), Condessa Bathory, Lestat de Lioncourt, Barnabás Collins, Nicholas Knight, entre outros.



## Clube de Caça (Módulo Básico)

Escrito originalmente por J.M.Trevisan para a Revista Dragão Brasil, o Clube de Caça conquistou rapidamente muitos fãs, mestres e jogadores. A adaptação do Clube para a linha Trevas traz muitas novidades em relação ao material já publicado, principalmente textos sobre Caçadores de Anjos e Demônios.

O Livro trará regras completas para jogar com membros do Clube de Caça, Membros dos Templários, da Casa de Deus, Daiphires (humanos filhos de vampiros), Amazonas, Caçadores de Anjos e a Ordem do Templo Solar.





## Divisória do Mestre

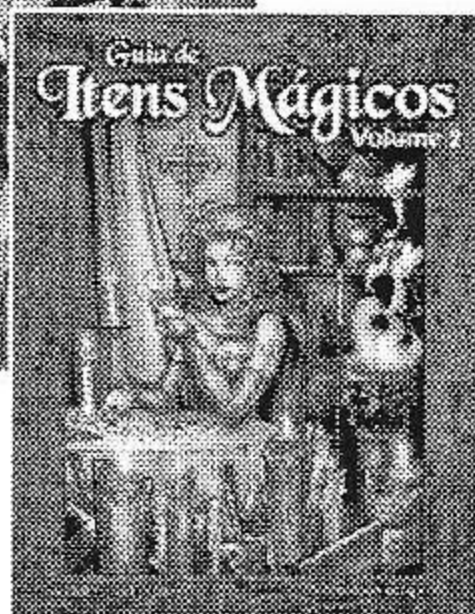
A **DIVISÓRIA DO MESTRE** possuiu as principais tabelas utilizadas no Sistema Daemon (podendo ser usada com Tormenta, Arkanun, Invasão, Anjos, Demônios, Vampiros, Templários e outros), de modo a facilitar a coordenação das aventuras pelos Mestres de Jogo.

**CORAÇÕES NEGROS**, aventura pronta inclusa neste produto, é uma mini-Campanha para **TREVAS**, ambientada em Londres, para jogadores iniciantes ou intermediários. Há uma descrição detalhada do cenário, trechos de um diário, fichas completas de 7 Personagens prontos para jogadores e dicas para criar continuações neste empolgante cenário. Um mapa de Londres indica os principais locais descritos na aventura.

## Guia de Classes de Prestígio

O Guia de Classes de Prestígio contém todo o material escrito por Marcelo Cassaro e Norson Botrel que faria parte do livro "Guia dos Aventureiros de Arton", mas que acabou sendo remodelado para acomodar também o Sistema d20, além de ser adaptado para QUALQUER mundo de fantasia medieval e não apenas Tormenta.

O Guia traz uma centena das melhores possibilidades de escolha para aprimorar e aperfeiçoar seus Personagens de RPG. São dezenas de Classes e Classes de Prestígio novas, entre Magos, Feiticeiros, Guerreiros, Paladinos, Clérigos, Ladinos e Monges, com mais de 120 novos Talentos e Poderes. Para ilustrar este projeto, foram convidados vinte dos mais talentosos artistas do RPG nacional. Cada um deles ficou responsável pelo desenho de 5 Classes de Prestígio, sorteadas, sendo que cada um dos desenhistas teve liberdade total para sua criação, sem saber exatamente do que se tratava o projeto.



## Guia de Itens Mágicos

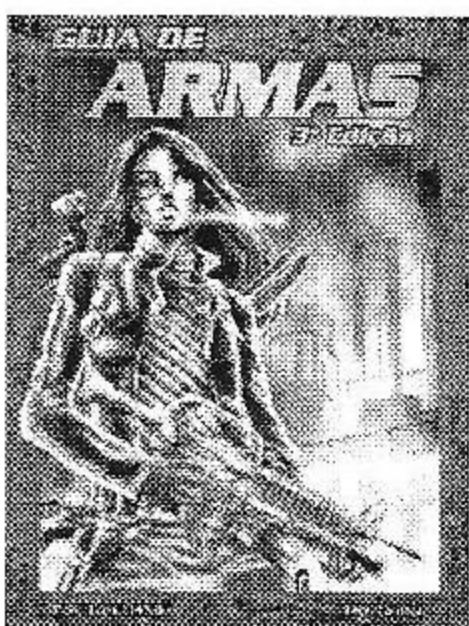
O aguardado livro sobre itens mágicos, artefatos e relíquias finalmente saiu! Este Guia traz para você cerca de 1.000 novos itens, entre anéis, poções, óleos, elixires, varinhas, cajados, varas, gêmas, pedras, amuletos, correntes, braceletes, bolsas, roupas, botas, capas, armaduras, escudos, espadas, machados, lanças e uma infinidade de outros artefatos místicos.

Os Itens Mágicos estão classificados em: fracos, médios e fortes (aqueles itens que sempre acompanham os personagens) e artefatos, cada um com sua história, descrição e características exclusivas, além de um desenho para cada item mágico, assim você pode saber exatamente que tipo de item seu personagem está carregando.

O Volume 1 contém Itens Mágicos de A a G e o volume 2 contém Itens Mágicos de H a Z. A versão encadernada contém os dois volumes em um só.

## Grimório (para Daemon e D20)

Grimorio é o maior e mais completo suplemento de magia já feito no Brasil. Com 666 rituais de todas as Formas, Caminhos e Círculos possíveis e imaginários. Traz regras completas sobre como organizar um Grimorio, os tipos de Magia existentes e como realizar rituais em um jogo de RPG. Este livro contém todos os tipos de magia, abrangendo todas as escolas existentes. Magias de combate, de cura, proteção, transmutação, necromancia, invocação, conjuração, elementais, espirituais e astrais. Para o Sistema Daemon e D20, capa dura, 176pgs e acabamento de luxo (reforçado) por que ele é um livro de referência para jogadores e Mestres.



## Guia de Armas de Fogo

A segunda edição do Guia mais vendido no Brasil sobre armas de fogo! Neste Guia você encontrará mais de 350 tipos de armas detalhadas: revólveres, pistolas, armas antigas, submetralhadoras, escopetas, rifles de caça, fuzis militares, metralhadoras pesadas, granadas e armas experimentais. E ainda é totalmente ilustrado, cada arma com a sua "foto" junto às estatísticas, assim você saberá que arma seu personagem está carregando.

O Guia é compatível com os RPGs: Sistema DAEMON; GURPS, Shadowrun, Cyberpunk 2020 e Storyteller (Vampiro, Lobisomem e Mago).





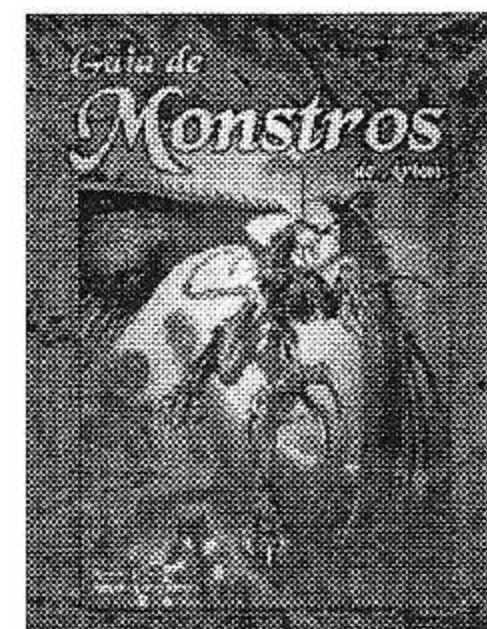
## Tormenta (Módulo Básico)

Imagine um mundo de magias, aventuras e tesouros. Imagine terríveis vilões, monstros perigosos e histórias fabulosas. Faça parte disso tudo em Arton! A Editora Daemon tem o prazer de apresentar a nova edição de **TORMENTA**, o ambiente de RPG mais jogado no Brasil. Como você pode ver, esta edição caprichada traz muitas novidades para os antigos mestres, bem como um universo inteiro para ser explorado por novos jogadores. Aqui você encontrará as aventuras, cidades, NPCs, planos, monstros, regiões e personagens que já foram publicados na revista DRAGÃO BRASIL, já ajustados para a versão mais atualizada, organizada e compatível com todo o restante do material... dessa forma, **Tormenta** serve como o guia de referência definitivo para Arton, contendo todas as informações necessárias para começar sua campanha agora mesmo.

## Guia de Monstros de Arton (para Daemon e 3D&T)

Um dos mais completos manuais de monstros já produzido no Brasil. O Guia de Monstros de Arton contém mais de 300 criaturas, com desenhos, Atributos, Características, Habilidades e Poderes para uso em RPG.

Inclui desde Orcs, Gnolls, Goblins e Ogres até os terríveis Dragões, passando por zumbis, espectros, escorpiões gigantes, hárpias, unicórnios, manticores, serpentes gigantes, trolls e centenas de outras criaturas. O GUIA possui criaturas provenientes das lendas de Arton, criadas e desenvolvidas pelos Autores de TORMENTA.



## ANIME RPG

ANIME RPG foi feito diretamente para os fãs de Anime e Mangá. Contém regras completas para criar e desenvolver um universo baseado em qualquer desenho ou quadrinho japonês. Contém regras para criação de Personagens baseados nos principais Animes da Atualidade.

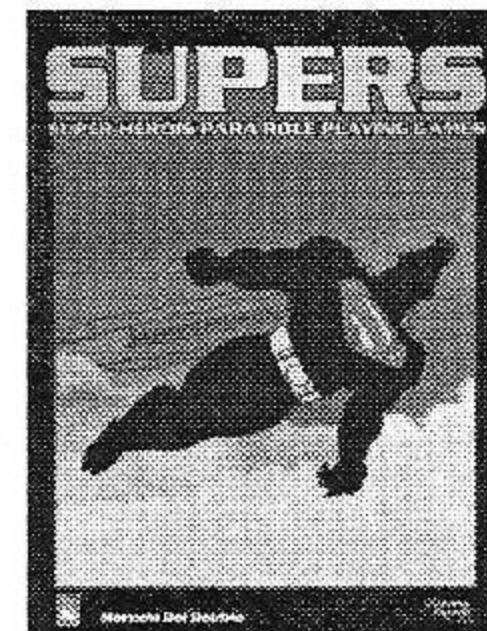
Além disso, ANIME traz regras para a construção de MECHAs (robôs gigantes), Cibernéticos, Monstros de Bolso, Poderes Sobrenaturais, Disparos de Energia e muito mais... Traz também regras para adaptar todos os principais Animes e Mangás para o Universo do RPG. Escrito por Luciana Bacci, uma expert em Anime e Mangá e a primeira escritora de RPG do Brasil e regras adaptadas por Marcelo Del Debbio, criador do Sistema Daemon.

Se você é fã de Mangás, este RPG é obrigatório!

## SUPERS

SUPERS é o RPG definitivo para a criação de Super-heróis em RPGs. Traz todas as regras necessárias e mais de 250 poderes diferentes, com mais de uma centena variações cada. SUPERS Permite ao Mestre e aos Jogadores adaptarem qualquer herói dos quadrinhos, filmes ou livros para suas campanhas, além de criarem seus próprios heróis e vilões.

O livro possibilita dois tipos de Campanha: Realista (Cobaias para campanhas de INVASÃO) ou heroística (super-heróis dos HQs). É 100% compatível com todos os livros da linha Daemon.



## Templários

A primeira Ordem do Templo surgiu com os discípulos do grande mago Salomão, em Jerusalém, um milênio antes da vinda de Cristo. Desta Ordem de sacerdotes guerreiros surgiram as bases do que mais tarde se chamariam cavaleiros templários. **TEMPLÁRIOS** traz regras para criar os caçadores de demônios mais temidos de todos os tempos, desde sua origem até os dias atuais. Conheça os **Cavaleiros do Templo** (Templários originais), **Cavaleiros do Graal** (remanescentes da Távola Redonda), **Cavaleiros Hospitaleiros** (responsáveis pela proteção dos fiéis em suas peregrinações a Jerusalém), **Ordem de Rhodes**, **Ordem de Malta**, **Ordem de Aviz** (Templários brasileiros) e **Umbra Domini**, entre outras. Inclui ainda uma Timeline completa sobre os principais acontecimentos envolvendo os Templários, regras para pontos de FÉ e para Campanhas Heróicas e de Aventuras.

## Inquisição

Criada pela Igreja Católica no século XIV, a Inquisição perseguiu e destruiu mais feiticeiros que qualquer outra instituição no mesmo período. Formada por padres, guerreiros e monges, era responsável por garantir a hegemonia da Igreja sobre as demais crenças. **INQUISIÇÃO** traz regras para criar personagens **Inquisidores**, **Gladius Dei** (soldados e guerreiros valorosos a serviço da Igreja, também conhecidos como o braço armado da Inquisição), **Scholars**, os estudiosos e pesquisadores do oculto e do sobrenatural, **Exorcistas** (os caçadores de demônios), **Discípulos de São Cipriano** (uma nova cabala, infiltrada na Inquisição, que usa os grimórios e tomos capturados em seu próprio benefício) e finalmente, o **Sagrado Tribunal**, os Inquisidores dentro dos Inquisidores. Além disso, **INQUISIÇÃO** inclui uma linha de tempo com acontecimentos relacionados à Inquisição, regras de FÉ e a descrição das principais igrejas e bases de operação do Tribunal do Santo Ofício.







## Inimigo Natural

Em 1976, as sondas Viking I e II pousaram em Marte. Os cientistas disseram que não haviam formas de vida, mas era uma grande mentira. Com o estudo do DNA dos vírus encontrados em Marte, os cientistas do NORAD foram capazes de duplicar duas das mais perigosas criaturas que já pisaram o sistema solar, as raças inimigas Phobos e Deimos.

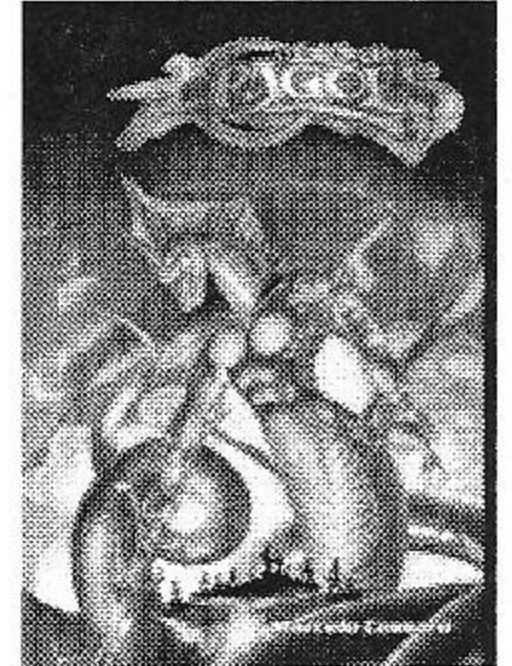
Verdadeiros demônios superpoderosos, estas criaturas conseguiram escapar dos laboratórios e infectar outras pessoas, criando uma raça de híbridos humanos-alienígenas que ameaçam a segurança da humanidade. Para contê-los, o exército americano autorizou a criação de uma equipe especial chamada Equipe Ares, composta de agentes muito bem equipados e voluntários que receberam doses menores dos próprios vírus Phobos e Deimos, conferindo a eles poderes semelhantes (embora mais fracos) que os monstros que irão caçar.

## Lua dos Dragões

Um dos mais antigos e favoritos temas da ficção científica: o que aconteceria se os dinossauros não tivessem sido extintos? Se fossem eles e não os macacos, os precursores da espécie humana? Que tipo de criaturas dominariam o nosso mundo hoje?

LUA DOS DRAGÕES fala sobre um lugar assim. Não a Terra, mas o satélite natural de um planeta distante — como as luas de Júpiter, onde especula-se que possa existir ou ter existido vida. Um mundo primitivo, de selva e feras, de luta pela sobrevivência. Um mundo onde tribos de homens-dragões tentam evoluir rumo a uma legítima civilização.

LUA DOS DRAGÕES é o romance original que inspirou a belíssima e premiada mini-série em quadinhos de André Vazzios e a origem de toda a estrutura do continente de Galrasia, em TORMENTA.



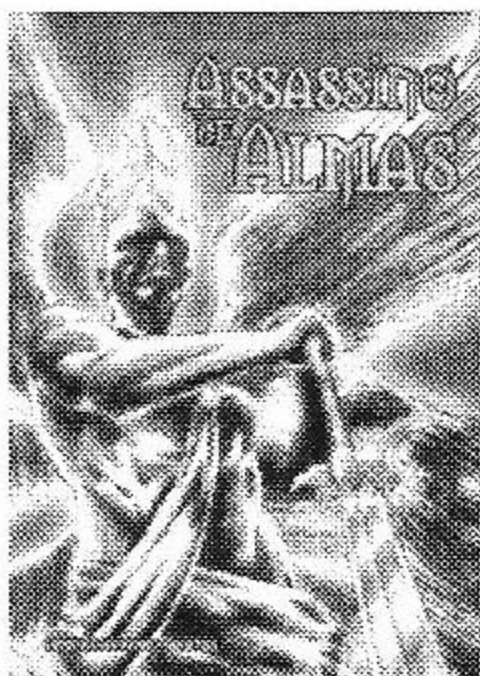
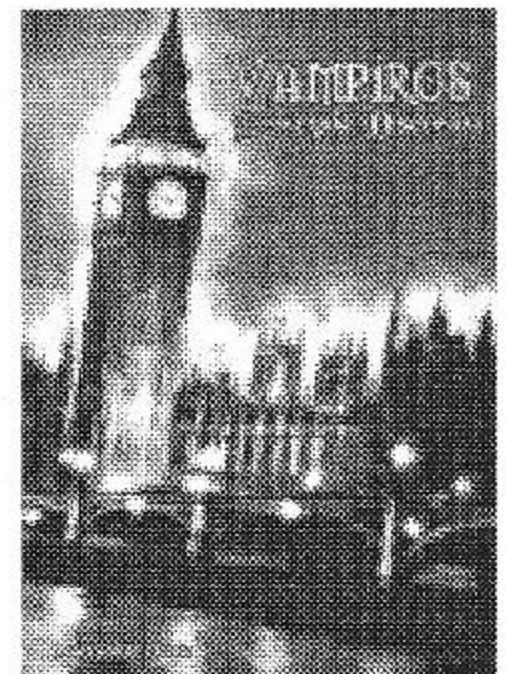
## Entre Anjos e Demônios

A misteriosa Irmandade Rubra ressurgue após séculos de inatividade. Um mago dos tempos da Babilônia recebe ajuda de demônios. Um Serafim planeja um confronto. Espíritos tornam-se agressivos ante qualquer ser sobrenatural. E um grupo de anjos é envolvido em uma conspiração de grandes proporções. Primeiro romance ambientado em um RPG nacional, *Entre Anjos e Demônios* reúne diversas facções em luta pelo domínio dos humanos. Cenas empolgantes de negociação, espionagem mística, ocultismo e muita mitologia brasileira.

Entre Anjos e Demônios empolga do início nebuloso ao final surpreendente. Baseado no livro TREVAS.

## Vampiros Principia Discórdia

Principia Discórdia é o primeiro romance escrito por Marcelo Del Debbio. Traz as origens da ambientação de Londres, incluindo a descrição de seus habitantes mais antigos e poderosos. O livro conta em detalhes como funciona o Conselho de Londres e o Conselho de Edimburgo, bem como a guerra travada entre dois vampiros milenares, Kravinoth e Patrick Purpleskull. Baseado nas lendas e histórias de vampiros da Inglaterra, Principia Discórdia é uma leitura obrigatória para os fãs do universo de Trevas.



## Assassino de Almas

Depois do enorme sucesso de seu primeiro livro, Antônio Augusto Shafiel escreve sobre o Anjo da Morte. Criado pelo próprio Demiurgo como um de seus assassinos, Laoviah possuía um poder inigualável, mas acabou sendo corrompido por este poder. Agora Laoviah é um Anjo Caído e está na Terra em busca de uma Espada capaz de destruir para sempre um espírito. Para enfrentá-lo, apenas a coragem e as habilidades de uma das principais falanges da Cidade de Prata, as Lanças de Cristo.

Assassino de Almas traz muitos novos NPCs e descrição de cenário, podendo ser utilizado por Mestres como pano de fundo para incrementar sua campanha de TREVAS.

## Busca por Sangue

Uma guerra está prestes a se iniciar entre os vampiros. Batalhas serão travadas para decidir desavenças seculares, saciar ambições pungentes e aplacar o ódio de corações imortais. Em meio às lutas, um grupo de caçadores de vampiros, liderados por Tiago MonteCruz, tenta sobreviver enquanto continua sua missão de salvar a humanidade do terror causado por essas criaturas.

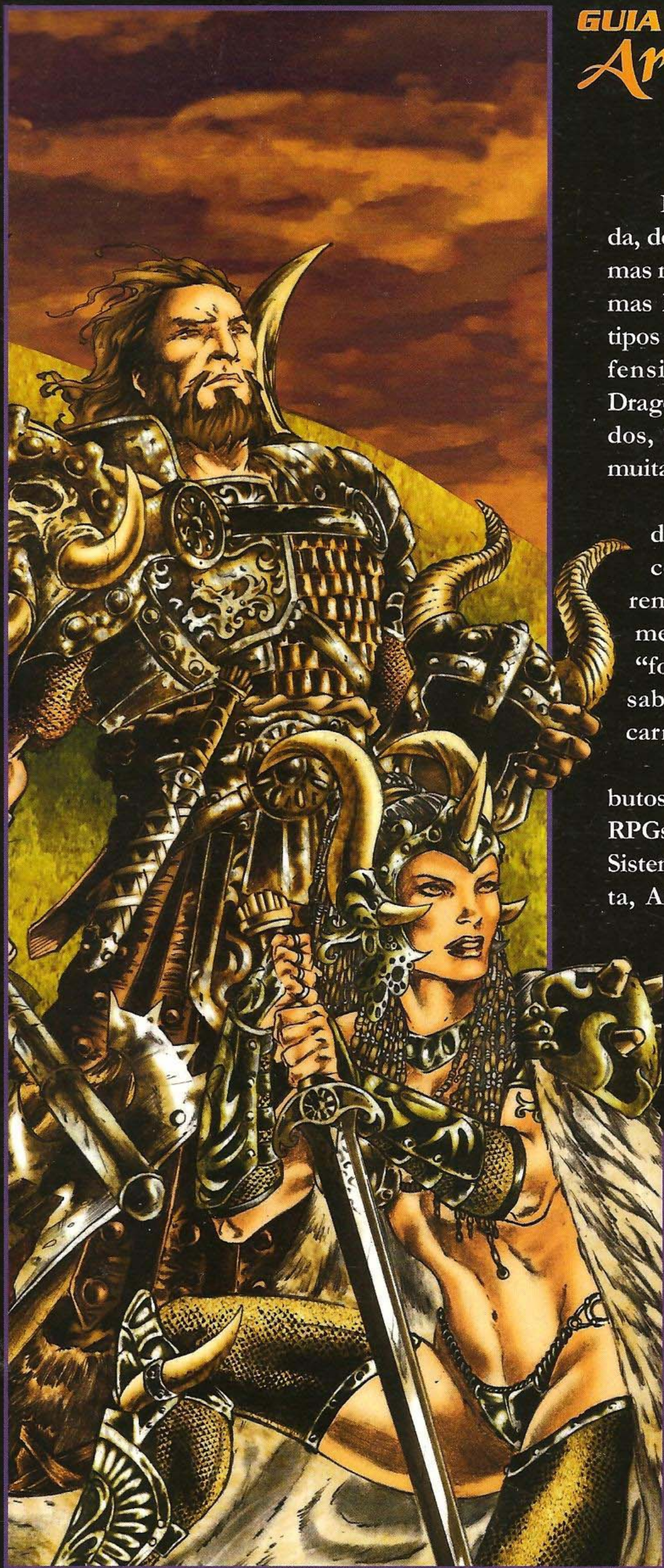
Por outro lado, o vampiro Marcus Alexandre abre caminho em meio ao caos para evitar perder suas Crias e seu poder, além de, possivelmente, sua própria alma. Seguindo um caminho tortuoso para realizar seus objetivos, ele tem como aliados um assassino, um necromante e um mestre em poderes mentais, também bebedores de sangue e pertencentes à perigosa Fraternidade Sombria.











## GUIA DE *Armas Medievais*

Esta é a nova edição, revisada e ampliada, do livro mais vendido no Brasil sobre armas medievais para RPG. Neste Guia de Armas Medievais, você encontrará quase 300 tipos de armas detalhadas: desde as mais inofensivas adagas até a temida lança Dragonlance, passando por espadas, machados, lanças, manguais, maças, chicotes e muitas, muitas outras...

Este livro serve para os Mestres darem mais cor às suas aventuras, bem como para os jogadores individualizarem seus personagens. E ainda é totalmente ilustrado, cada arma com a sua "foto", junto às estatísticas. Assim você saberá que arma seu personagem está carregando.

Guia de Armas Medievais traz os atributos de jogo dos principais e mais jogados RPGs. Aqui você encontrará estatísticas para Sistema Daemon (Arkanun, Trevas, Tormenta, Anjos, Demônios, Vampiros, Invasão, Arcádia, Spiritum, Inquisição, Templários...), D20 (D&D 3.5), GURPS e White Wolf (Vampiro, Lobisomem...) e Sistema OPERA.

Compre!

Seus inimigos já compraram!

ISBN 85-87013-16-5



**Daemon  
Editora**