

Dinheiro e Equipamento

Arreios e Armaduras para Montaria		
Armadura para cavalo	-	-
Cota de malha	500 po	35 kg
Armadura completa	2000 po	40 kg
Brunea completa	1000 po	35 kg
Brigandina parcial	500 po	22 kg
Corselete acolchoado parcial	100 po	12 Kg
Brunea parcial	500 po	25 Kg
Proteção de couro ou acolchoada	150 po	12 kg
Freio, cabeçada e rédeas	15 pp	1,5 kg
Arreio para carroça	2 po	5 kg
Cabresto	5 pc	*
Ferradura e colocação	1 po	5 kg
Sela	-	-
de Viagem	5 po	7 kg
de Montaria	10 po	17 kg
Alforje	-	-
Grande	4 po	4 kg
Pequeno	3 po	2,5 kg
Manta de sela	3 pp	2 kg
Parelha (cavalo)	5 po	7 kg
Junta (boi)	3 po	10 kg

Equipamento Variado		
Mochila	2 po	1 kg
Barril pequeno	2 po	15 kg
Cesto grande	3 pp	0,5 kg
Cesto pequeno	5 pc	*
Sineta, sino	1 po	-
Algibeira grande	1 po	0,5 kg
Algibeira pequena	7 pp	0,25 kg
Talha	5 po	2,5 kg
Porta-moedas (jóias)	1 po	1,5 Kg
Balde	5 pp	0,5 kg
Corrente pesada, por metro	12 po	4,5 kg
Corrente leve, por metro	9 po	1,5 kg
Baú grande	2 po	12 kg
Baú pequeno	1 po	5 kg
Tecido, 10 metros quadrados	-	-
Comum	7 po	5 kg
Fino	50 po	5 kg
Suntuoso	100 po	5 kg
Vela	1 pc	*
Lona, por metro quadrado	4 pp	0,5 kg
Giz	1 pc	*
Ganchos de ferro	4 po	1 kg
Anzol	1 pp	**
Rede de pesca, por 10 metros quadrados	4 po	2,5 kg
Pederneira e isqueiro	5 pp	*
Garrafa de vidro	10 po	*

Arpéu	8 pp	2 kg
Item sagrado (água benta, símbolo divino)	25 po	*
Ampulheta	25 po	0,5 kg
Panela de ferro	5 pc	1 kg
Escada, 3 metros	5 pc	10 kg
Farolete	150 po	25 kg
Lanterna furta-fogo	12 po	1,5 kg
Lanterna com cobertura	7 po	1 kg
Cadeado bom	100 po	0,5 kg
Cadeado razoável	20 po	0,5 kg
Lente de aumento	100 po	*
Porta-mapas	8 pp	0,25 kg
Balança de comerciante	2 po	0,5 kg
Espelho pequeno, de metal	10 po	*
Instrumento musical	5 a 100 po	0,25 - 1,5 kg
Óleo, por frasco	-	-
Fogo grego	10 pc	1 kg
Óleo para lamparina	6 pc	0,5 kg
Papel (por folha)	2 po	**
Papiro (por folha)	8 pp	**
Pergaminho (por folha)	1 po	**
Perfume (frasco pequeno)	5 po	*
Piton	3 pc	0,5 Kg
Aljava	8 pp	0,25 kg
Corda, 15 metros	-	-
de Cânhamo	1 po	10 kg
de Fio de seda	10 po	4 kg
Saco grande	2 pp	0,25 kg
Saco pequeno	5 pc	*
Cera para velas, 500 g	1 po	0,5 kg
Cera para lacrar, 500 G	1 po	0,5 kg
Aguilha de costura	5 pc	**
Apito de advertência	8 pp	*
Anel com selo personalizado	5 po	*
Sabão, 500 g	5 pp	0,5 kg
Pequeno telescópio	1.000 po	0,5 kg
Tenda	-	-
Grande	25 po	10 kg
Pavilhão	100 po	25 kg
Pequena	5 po	5 kg
Conjunto de ferramentas para ladrões	30 po	0,5 kg
Tocha	1 pc	0,5 kg
Clepsidra	1.000 po	100 kg
Esmeril	2 pc	0,5 kg
Odre de vinho	8 pp	0,5 kg
Coberta de inverno	5 pp	1,5 kg
Tinta de escrever (frasco pequeno)	8 po	*

* Estes itens pesam muito pouco individualmente. Vinte deles fazem 1kg.

**Estes itens têm peso desprezível, e não devem ser considerados como carga, a menos que sejam carregados às centenas.

Capítulo 6

Armaduras *

Tipo	Preço	Peso (em kg)
Loriga segmentada	200 po	17,5
Brigandina	120 po	17,5
Armadura de bronze	400 po	22,5
Cota de malha	75 po	20
Armadura de batalha	2.000 po	30
Armadura completa	4.000 - 10.000 po	35
Elmo grande	30 po	5
Basinet	8 po	2,5
Gibão de peles	15 po	15
Corselete de couro	5 po	7,5
Corselete acolchoado	4 po	5
Armadura simples	600 po	25
Loriga	100 po	15
Brunea	120 po	20
Escudo de corpo	10 po	7,5
Broquel (escudo)	1 po	1,5
Escudo médio	7 po	5
Escudo pequeno	3 po	2,5
Corselete de couro batido	20 po	12,5
Cota de talas	80 po	20

com placas de metal e articulações de couro interligadas. Ela confere à montaria uma CA 2. A mais leve armadura completa pesa o equivalente a 40 ou 50 quilos, o que faz com que um corcel equipado com ela não consiga alcançar uma velocidade superior ao trote ligeiro. Animais com esse tipo de proteção também requerem atenção especial. É preciso tomar cuidado para que eles não sofram escoriações e ferimentos devidos à armadura. A montaria não pode usar a proteção por um período indefinido: ela deve ser retirada à noite, e só deve ser usada para batalhas e torneios. A remoção de uma armadura para montarias requer 15 minutos para as de couro e 30 minutos para as metálicas. A colocação leva o dobro do tempo. O peso de uma armadura é cuidadosamente distribuído, levando-se em conta o peso do cavaleiro e de sua armadura pessoal. Por isso, animais portando armaduras não podem ser usados como animais de carga. É necessário um segundo animal para o transporte de equipamentos e suprimentos.

Quando a armadura colocada numa montaria tem uma CA menos eficiente do que a do próprio animal, uma pequena proteção ainda é ganha. Os detalhes são explicados no subtítulo Armaduras.

É possível colocar armaduras em outras criaturas que não sejam cavalos ou elefantes. Criaturas aladas só podem usar armaduras de couro ou mágicas, enquanto seres aquáticos ficam restritos ao segundo tipo, que é bastante raro. Criaturas terrestres podem usar qualquer tipo de armadura, desde que sejam fortes o suficiente para carregar o cavaleiro e sua armadura. Camelos, por exemplo, raramente usam armadura por este motivo. Um avestruz gigante também não poderia usar uma armadura, pois suas patas não suportariam o peso.

Selas: Há dois tipos básicos de sela — a de viagem e a de montaria. A sela de montaria pode aparecer em inúmeras formas, mas sua principal função é carregar uma pessoa. Se a aventura de-

senrolar-se na Alta Idade Média, as selas provavelmente não terão estribo. Consulte o Mestre em caso de dúvida. Selas de viagem são estruturas especiais, feitas para carregar suprimentos e equipamento. O único fator limitante é o quanto a montaria agüenta transportar, independente do tamanho e conteúdo da sela de viagem.

Meios de Transporte

Caravela: Esse navio era utilizado na Baixa Idade Média e início do Período Renascentista. Foi o tipo de embarcação que Cristóvão Colombo utilizou para chegar até as Américas. (Devem ser utilizadas somente em Campanhas situadas na Baixa Idade Média.) A embarcação possui normalmente dois ou três mastros e velas quadradas. Remos não são utilizados. Uma caravela mede, em geral, 21 metros de comprimento por 6 de largura. A tripulação varia entre trinta e quarenta homens. A capacidade de carga é de 150 a 200 toneladas.

Costeiro: Também chamado de navio redondo ou de cabotagem, é um pequeno navio mercante, que navega perto da costa. É um veleiro equipado com dois mastros e velas triangulares. Mede de 18 a 21 metros de comprimento por 6 de largura. O leme fica em um dos lados do navio. A tripulação é de vinte a trinta homens, e a capacidade de carga é de aproximadamente 100 toneladas. O Navio Costeiro é lento, e não tem muita capacidade de navegação para enfrentar mares bravios; porém, pode transportar grande quantidade de carga sem necessitar de uma tripulação tão numerosa como as galeras.

Cargueiro: É uma versão aprimorada do Costeiro, podendo navegar em mar aberto. Assim como o navio de cabotagem, é um veleiro, possuindo um ou dois mastros, mas conta com velas quadradas. Mede entre 22 e 27 metros de comprimento e 6 metros de largura. A tripulação varia entre dezoito e vinte homens. A capacidade de carga do cargueiro varia imensamente, mas, de modo geral, fica entre 100 e 200 toneladas.

Currach: Essa embarcação, um tanto primitiva e rudimentar, é feita de grossos pedaços de couro cru esticados sobre uma estrutura de madeira. Há ainda uma pequena vela quadrada, embora o navio seja acionado por remos. Mede de 6 a 12 metros de comprimento e comporta uma tripulação de oito homens. Sua capacidade de carga não é superior a 5 toneladas.

Drakkar: A maior embarcação viking é conhecida como drakkar, ou navio-dragão. Construído primariamente para guerra, esse navio tem em média 30 metros de comprimento. Embora haja um mastro, a principal força motriz são remos. Usa uma tripulação de até oitenta homens nos remos e um adicional de 160 podem ser transportados para abordagens e saques. Devido ao seu tamanho descomunal, não é uma embarcação para mares turbulentos. Soma-se a isso o fato de não haver espaço suficiente para suprimentos e alojamentos (certamente não o suficiente para 240 homens), o que faz com que o drakkar precise ficar perto da costa, para que possa atracar à noite. Devido ao seu custo e uso limitado, é um navio para reis e autoridades. Não é utilizado como navio de carga.

Dromond: Esse navio era a maior das galés bizantinas. Apesar de contar com um ou dois mastros e velas triangulares, é movido por cem remos, cinquenta de cada lado. Os remos estão divididos em fileiras superior e inferior, sendo que há um homem por remo na fileira inferior, enquanto três dividem cada remo da fileira superior. A tripulação é de aproximadamente duzentos homens.

O dromond varia entre 40 e 50 metros de comprimento, por apenas 4,5 de largura. Sua capacidade de carga é de 100 toneladas em

Capítulo 6

Arma	Preço	Armas		Tipo+	Velocidade	Dano	
		Peso	Tamanho			P	MG
Arcabuz ***	500 po	5	M	P	15	1d10	1d10
Machado de Guerra	5 po	3,5	M	C	7	1d8	1d8
Zarabatana	5 po	1	G	-	5	-	-
Dardo farpado	1 pp	-	P	P	-	1d3	1d3
Dardo agulha	2 pc	-	P	P	-	1	1
Arco	-	-	-	-	-	-	-
Arco longo composto	100 po	1,5	G	-	7	-	-
Arco curto composto	75 po	1	M	-	6	-	-
Flecha de caça	3 pp/12	-	P	P	-	1d6	1d6
Arco longo	75 po	1,5	G	-	8	-	-
Flecha de guerra	3 pp/6	-	P	P	-	1d8	1d8
Arco curto	30 po	1	M	-	7	-	-
Clava	-	1,5	M	E	4	1d6	1d3
Besta	-	-	-	-	-	-	-
Quadrelo de mão	1 po	-	P	P	-	1d3	1d2
Besta de mão	300 po	1,5	P	-	5	-	-
Quadrelo grande	2 pp	-	P	P	-	1d4+1	1d6+1
Besta pesada	50 po	7	M	-	10	-	-
Quadrelo pequeno	1 pp	-	P	P	-	1d4	1d4
Besta leve	35 po	3,5	M	-	7	-	-
Adaga ou Punhal	2 po	0,5	P	P	2	1d4	1d3
Dardo	5 pp	0,25	P	P	2	1d3	1d2
Mangual de infantaria	15 po	7,5	M	E	7	1d6+1	2d4
Maça de infantaria	8 po	5	M	E	7	1d6+1	1d6
Alvião de infantaria	8 po	3	M	P	7	1d6+1	2d4
Machadinha	1 po	2,5	M	C	4	1d6	1d6
Arpão	20 po	3	G	P	7	2d4	2d6
Mangual de cavalaria	8 po	2,5	M	E	6	1d4+1	1d4
Maça de cavalaria	5 po	3	M	E	6	1d6	1d4
Alvião de cavalaria	7 po	2	M	P	5	1d4+1	1d4
Azagaia	5 pp	1	M	P	4	1d6	1d6
Faca	5 pp	0,25	P	P/C	2	1d3	1d2
Lança de cavalaria pesada@	15 po	7,5	G	P	8	1d8+1	3d6
Lança de cavalaria leve@	6 po	2,5	G	P	6	1d6	1d8
Lança de torneio@	20 po	10	G	P	10	1d3-1	1d2-1
Lança de cavalaria média@	10 po	5	G	P	7	1d6+1	2d6
Aprisionador**	30 po	4	G	-	7	-	-
Maça estrela	10 po	6	M	E	7	2d4	1d6+1
Pique #	5 po	6	G	P	13	1d6	1d12
Bardiche	7 po	6	G	C	9	2d4	2d6
Bec de corbin	8 po	5	G	P/E	9	1d8	1d6
Bill-guisarme	7 po	7,5	G	P/C	10	2d4	1d10
Fauchard	5 po	3,5	G	P/C	8	1d6	1d8
Bordona	8 po	3,5	G	P/C	8	1d8	1d10
Glaive*	6 po	4	G	C	8	1d6	1d10
Glaive guisarme*	10 po	5	G	P/C	9	2d4	2d6
Guisarme	5 po	4	G	C	8	2d4	1d8
Guisarme vouige	8 po	7,5	G	P/C	10	2d4	2d4
Alabarda	10 po	7,5	G	P/C	9	1d10	2d6
Fauchard gancho	10 po	4	G	P/C	9	1d4	1d4
Martelo lucerno #	7 po	7,5	G	P/E	9	2d4	1d6
Bidente	5 po	3,5	G	P	7	1d8	2d4
Partisan#	10 po	4	G	P	9	1d6	1d6+1
Ranseur#	6 po	3,5	G	P	8	2d4	2d4
Spetum#	5 po	3,5	G	P	8	1d6+1	2d6

Dinheiro e Equipamento

Vouge	5 po	6	G	C	10	2d4	2d4
Bordão	-	2	G	E	4	1d6	1d6
Açoite	1 po	1	P	-	5	1d4	1d2
Foice	6 pp	1,5	P	C	4	1d4+1	1d4
Funda	5 pc	*	P	-	6	-	-
Chumbo de funda	1 pc	0,25	P	E	-	1d4+1	1d6+1
Pedra de funda	-	0,25	P	E	4	1d4	1d4
Lança	8 pp	2,5	M	P	6	1d6	1d8
Cajado-funda	2 pp	1	M	-	11	-	-
Espada bastarda (com 1 mão)	25 po	5	M	C	6	1d8	1d12
Espada bastarda (com 2 mãos)	25 po	5	M	C	8	2d4	2d8
Espada larga	10 po	2	M	C	5	2d4	1d6+1
Khopesh	10 po	3,5	M	C	9	2d4	1d6
Espada longa	15 po	2	M	C	5	1d8	1d12
Cimitarra	15 po	2	M	C	5	1d8	1d8
Espada curta	10 po	1,5	P	P	3	1d6	1d8
Montante	50 po	7,5	G	C	10	1d10	3d6
Tridente	15 po	3,5	G	P	7	1d6+1	3d4
Martelo de batalha	2 po	3,0	M	E	4	1d4+1	1d4
Chicote	1 pp	1	M	-	8	1d2	1

* Esta arma inflige dano duplo se usada contra atacantes de tamanho G ou maiores.

** Esta arma pode derrubar um cavaleiro num golpe bem sucedido.

*** Esta arma só está disponível a critério do Mestre.

© Esta arma inflige dano duplo quando usada por atacante em montaria.

Esta arma inflige dano duplo quando firmemente presa para receber ataque.

+ A categoria TIPO está dividida em cortante, perfurante ou de concussão. Isso define o tipo de ataque feito, o que pode modificar a eficiência arma quando empregada contra diferentes tipos de armaduras. Veja a regra opcional no capítulo 9.

Estes itens pesam pouco individualmente. São necessários vinte deles para fazer 1 quilo.

Tabela 45
Taxa de Misseis

Arma	Alcance			Machadinha	1	10	20	30
	Cadencia de tiros	Pequeno	Médio					
Arcabuz	1/3	50	150	210	1	10	20	30
Zarabatana	2/1	10	20	30	1	20	40	60
Arco longo composto/Flecha de caça	2/1	600	120	210	2/1	10	20	30
Arco longo composto /flecha de guerra	2/1	40	80	170	1	50	100	200
Arco curto composto	2/1	50	100	180	1	40	80	160
Arco longo/flecha de caça	2/1	70	140	210	1	10	20	30
Arco longo/flecha de guerra	2/1	50	100	170	2/1	-	30-60	90
Arco curto	2/1	50	100	150	2/1	-	30-60	90
Clava	1	10	20	30				
Besta de mão	1	20	40	60				
Besta leve	1/2	60	120	180				
Besta pesada	1	80	160	240				
Adaga	2/1	10	20	30				
Dardo	3/1	10	20	40				
Martelo	1	10	20	30				

A cadência de tiros é o número de projéteis que podem ser lançados em uma rodada, independentemente do número de ataques à distância que o personagem possa fazer.

O alcance é dado em dezenas de metros. Cada categoria (pequeno, médio ou longo alcance) inclui ataques que vão da distância dada até a distância definida para a categoria seguinte. Desta forma, uma besta pesada que dispara contra um alvo a 136 metros, sofre penalidade de médio alcance.

As penalidades são: para médio alcance -2; para longo alcance -5.

O arcabuz (quando permitido) recebe o dobro das penalidades acima.

Dinheiro e Equipamento

Alabarda: Depois do pique e do bill, essa era a arma mais popular na Idade Média: um machado de guerra afixado numa haste de 2,5 metros, num ângulo especial para produzir o impacto máximo. A ponta da haste lembra uma lança ou a ponta do pique. Atrás da lâmina do machado, há um gancho para abrir armaduras ou desmontar cavaleiros. Originalmente destinada a dismantelar cavalaria, a alabarda não era muito eficiente para a tarefa, devido a seu alcance limitado, ao peso e ao fato de que é preciso muito espaço para manejá-la. Tornou-se utilíssima, no entanto, contra blocos de piqueiros: caso o ataque principal falhasse, soldados munidos com alabardas saíam de suas formações e atacavam os flancos do inimigo. Os piqueiros ficavam quase indefesos contra um ataque corpo a corpo devido ao tamanho de suas longas armas.

Fauchard Gancho: Outra tentativa de melhorar o fauchard, desta vez adicionando-lhe um gancho na face posterior da lâmina, supostamente para desmontar cavaleiros. Assim como o fauchard, não é uma arma das mais bem-sucedidas.

Martelo lucerno: Parecido com o bec de corbin, essa arma possui uma haste de 3 metros e é usada por soldados comuns de infantaria. Assim como o bec de corbin, seu uso principal é perfurar armaduras. A ponta da haste vem equipada com uma longa cabeça de lança para manter os cavaleiros inimigos à distância.

Bidente: A mais simples adaptação de um instrumento agrícola, já que esta arma nada mais é do que um forcado sobre uma haste comprida. Com dentes reforçados e retos, é uma boa arma, que também se presta a combinações com lâminas cortantes.

Partisan: Menor do que o pique, porém mais longa que a lança, essa arma é uma cabeça de lança larga sobre uma haste de 2,5 metros. Há duas lâminas menores que se projetam da base da lâmina principal, de modo a aumentar o dano e eventualmente capturar armas inimigas. É uma arma perfurante, para ser usada em formações maciças.

Ranseur: Muito parecido com o partisan, a diferença fica por conta da ponta de lança, mais delgada. As pequenas lâminas laterais lembram os dentes de um garfo, de modo a capturar armas e, às vezes, perfurar armaduras.

Spetum: É uma modificação da lança comum. A haste varia entre 2,5 e 3 metros, com lâminas laterais. Em alguns exemplares, há lâminas que apontam para trás, o que aumenta o dano quando a arma é arrancada do ferimento. As lâminas podem, ainda, capturar armas inimigas, bloquear ataques ou prender o inimigo.

Voulge: Essa arma, assim como o bardiche, é uma variação do machado e do cutelo. É similar a um cutelo sobre uma haste de 2,5 metros. Trata-se de uma arma popular, simples de construir e usar. Também chamado de machado de Lochaber.

Açoite: Essa arma cruel é um chicote curto, com várias tiras de couro. Em cada tira há farpas de metal, o que causa uma chibatada terrível. Às vezes era usado como instrumento de execução.

Espada bastarda: É muito parecida com a espada longa, porém possui o punho maior, e pode ser manejada com uma mão ou ambas. Em todo caso, verifique a velocidade da arma e o dano apropriado, pois esses valores mudam de acordo com a forma de utilização do item. Se a espada for empunhada com as duas mãos, o personagem deve abdicar do escudo.

Espada Kopesh: É uma arma egípcia. O punho e a proteção para as mãos medem aproximadamente 15 centímetros. A lâmina é reta a partir da proteção, medindo cerca de 45 centímetros. Desse

ponto em diante, torna-se ligeiramente curva, como uma foice, estendendo-se por mais 60 centímetros. Trata-se de uma arma pesada e de difícil manejo. É sobretudo uma arma lenta, se o golpe desferido não for certeiro. A parte curva da lâmina pode capturar o oponente ou sua arma.

Armaduras

Você vai querer que seu personagem vista uma armadura, desde que isso seja permitido pela classe. Armaduras são o meio mais fácil e barato de aumentar as chances de sobrevivência do personagem num mundo de aventuras perigosas. Obviamente, quanto melhor a armadura, menores as chances de ocorrerem ferimentos. A proteção que cada armadura oferece é medida pela Categoria de Armadura (CA). Quanto menor o valor da CA, mais protegido seu personagem estará. A Tabela 46 mostra a cotação de todos os tipos de armaduras encontradas nas listas de equipamento.

Apesar de haver controvérsias históricas a respeito de diferentes tipos de armaduras, todos os conhecidos, verdadeiros ou hipotéticos, estão inclusos aqui. Porém, nem todos os tipos de armaduras estarão disponíveis se o Mestre resolver situar a campanha num determinado período de tempo, ou local. A armadura completa, por exemplo, é vetada aos personagens numa campanha situada na Grécia Antiga.

Descrição das Armaduras

Loriga Segmentada: Essa armadura é feita de tiras horizontais de metal, costuradas sobre um fundo de couro e cota de malha. Habitualmente, as tiras recobrem somente as partes vitais, enquanto o couro e a cota de malha protegem as juntas. O peso é distribuído igualmente, através de correias e fivelas.

Tabela 46:

Cotação da Categoria de Armadura

Tipo de armadura	Cotação da CA
Sem armadura	10
Só escudo	9
Corselete de couro simples ou couro acolchoado	8
Corselete de couro simples ou acolchoado + escudo, ou corselete de couro batido, ou loriga	7
Corselete de couro batido ou loriga + escudo, ou brigandina, ou brunea, ou gibão de peles	6
Loriga ou gibão de peles + escudo ou cota de malha	5
Cota de malha + escudo, ou cota de talas, ou loriga segmentada, ou armadura de bronze	4
Cota de talas, ou loriga segmentada, ou cota de bronze + escudo, ou armadura simples	3
Armadura simples + escudo, ou armadura de batalha	2
Armadura de batalha + escudo ou armadura completa	1
Armadura completa + escudo	0

Nota: Consulte esta página para maiores informações sobre os benefícios defensivos de diferentes escudos.