

Tradução PT-BR: Castellani

Quaisquer sugestões ou opinião a respeito da tradução, entrar em contato com recastellani@gmail.com

Quaisquer dúvidas e/ou opinião a respeito da diagramação, entrar em contato comigo, pelo e-mail: rpgerros@hotmail.com.br

Versão desta Edição:
Planescape - Escudo do Mestre V1.0

Diagramação PT-BR:
Paulo César

Dedico o meu trabalho a minha mãe falecida em 2017.
Obrigado por ter me comprado a Caixa de Dungeons e
Dragons da Grow!









REACÃO ENTRE FACÇÕES

FACÇÕES	CRENT./		CAB.	PAT./			FRAT./				Soc./	ORD./	SEGUID./			
	ATHAR	criação		DESOLADA	PERDIÇÃO	FALEC.	PREDEST.	ORDEM	LIGA LIVRE	HARMO.				IMPIED.	FORAST.	LIGA REVOL.
Athar	A	A	N	N	N	N	N	N	N	N	C	N	N	N	N	N
Crent./Criação	A	A	Am	C	Am	N	N	N	N	N	A	N	N	N	N	A
Cab. Desolada	N	Am	A	A	A	N	Am	N	Am	C	A	Am	N	N	A	
Pat./Perdição	N	C	A	A	A	N	C	N	H	F	N	A	N	Am	N	
Falec.	N	T	A	A	A	N	N	N	N	N	H	N	C	Am	N	
Predest.	N	N	N	N	N	A	N	A	H	N	N	N	N	N	N	
Frat./Ordem	N	N	Am	C	N	N	A	N	A	A	N	P	N	N	H	
Liga Livre	N	N	N	N	N	A	N	A	Am	N	N	N	N	N	N	
Harmon.	N	N	P	H	N	H	F	Am	A	A	C	H	C	N	H	
Impied.	N	N	C	F	N	N	F	N	A	A	N	H	C	C	N	
Forast.	C	F	C	N	H	N	N	N	C	N	A	N	F	N	N	
Liga Revol.	N	N	A	A	N	N	Am	N	H	H	N	A	N	N	A	
Sinal Único	N	N	Am	N	C	N	N	N	C	C	A	N	A	A	N	
Soc./Sensação	N	N	N	Am	Am	N	N	N	N	C	N	N	A	A	N	
Ord./Transc.	N	N	N	N	N	N	N	N	C	N	N	N	N	A	N	
Seguid./Caos	N	N	H	A	N	N	H	N	H	N	N	A	N	N	A	

C = Cauteloso; A = Amigável; H = Hóstil; N = Neutro; Am = Ameaçador

ALTERAÇÕES NAS ESCOLAS POR PLANO

PLANO	ELEMENTAL													
	ABJ	ALT	CON/	ENC/	ILU/	INV/	NEC	MS	AR	F	T	AG		
Astral	—	◆	>	—	—	◆	—	—	+	◆	—	◆	◆	
Étéreo	>	—	◆	❖	—	+	—	—	—	—	—	—	—	
Elemental: Ar	—	—	◆	—	—	—	—	—	+	>	>	>	>	
Elemental: Terra	—	—	◆	—	—	—	—	—	>	>	+	+	>	
Elemental: Fogo	—	—	◆	—	—	—	—	—	>	+	>	❖	❖	
Elemental: Água	—	—	◆	—	—	—	—	—	>	❖	>	+	+	
PE: Gelo	—	—	◆	—	—	—	—	—	—	>	>	—	—	
PE: Magma	—	—	◆	—	—	—	—	—	—	>	—	—	>	
PE: Lama	—	—	◆	—	—	—	—	—	—	>	>	—	—	
PE: Fumaça	—	—	◆	—	—	—	—	—	—	—	>	>	>	
QE: Relâmpago	—	—	◆	—	—	—	—	—	+	—	>	◆	◆	
QE: Mineral	—	—	◆	—	—	—	—	—	>	>	+	◆	◆	
QE: Brilho	—	—	◆	—	—	—	—	—	—	+	—	—	—	
QE: Vapor	—	—	◆	—	—	—	—	—	—	—	—	—	+	
Energia Positiva	—	—	◆	—	—	—	—	—	+	—	+	◆	◆	
Energia Negativa	—	—	◆	—	—	—	—	—	◆	>	>	>	◆	
QE: Cinza	—	—	◆	—	—	—	—	—	◆	❖	—	—	◆	
QE: Poeira	—	—	◆	—	—	—	—	—	—	—	—	—	>	
QE: Sal	—	—	◆	—	—	—	—	—	—	—	—	—	❖	
QE: Vácuo	—	—	◆	—	—	—	—	—	—	◆	◆	—	—	
Abismo	—	◆	◆	◆	—	+	—	—	+	◆	◆	◆	◆	
Aqueronte	—	—	◆	◆	—	—	—	—	>	◆	◆	◆	◆	
Arbórea	—	—	◆	◆	◆	—	—	—	—	◆	◆	◆	◆	
Arcádia	—	—	◆	◆	◆	—	—	—	>	◆	◆	◆	◆	
Baator	—	—	◆	◆	—	—	—	—	>	◆	◆	◆	◆	
As Terras Selvagens	—	—	◆	◆	—	—	—	—	—	◆	◆	◆	◆	
Bitopia	—	—	◆	◆	—	—	—	—	—	◆	◆	◆	◆	
Cárcei	—	◆	◆	◆	—	—	—	—	—	◆	◆	◆	◆	
Elísio	—	—	◆	◆	—	—	—	—	—	◆	◆	◆	◆	
Gehenna	—	—	◆	◆	>	—	+	—	—	◆	◆	◆	◆	
A Vastidão Cinza	—	—	◆	◆	◆	—	—	—	—	◆	◆	◆	◆	
Limbo	◆	—	◆	◆	◆	—	—	—	—	◆	◆	◆	◆	
Mecânus	—	—	◆	◆	—	—	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	
Celestia	—	—	◆	◆	—	—	—	—	>	◆	◆	◆	◆	
Terras de Fora	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	
Pandemônio	—	—	◆	◆	—	—	—	—	+	◆	◆	◆	◆	
Ysgard	—	—	◆	◆	—	—	—	—	+	◆	◆	◆	◆	

— Nenhuma alteração para a escola

◆ Alterações à escola ocorrem; veja a descrição do plano para detalhes

> A escola é diminuída no plano

+ A escola é aprimorada no plano

❖ A escola é nula no plano

ABREVIACÕES: Ar Ar (elemental); Abj Abjuração; Alt Alteração; Con/Cov Conjunção/Convocação; Aug Augúrio; T terra (elemental); Enc/Feit Encantamento/Feitiço; F Fogo (elemental); Ilu/Vis Ilusão/Visão; Inv/Evo Invocação/Evocação; Nec Necromancia; PE Plano Paraelemental; QE Plano Quaiselemental; Ag Água (elemental); Ms Magia selvagem

REACÕES DE ENCONTROS (TABELA 59: LDM)

RES. MOD. DOS DADOS	PDJs ESTÃO			
	Amistosos	Indifer.	Ameaçad.	Violentos
3 ou menos	A	A	A	F
4-5	A	A	C	F
6	A	A	C	C
7	A	I	C	C
8	I	I	C	C
9	I	I	C	Am
10-11	I	I	Am	Am
12	C	C	Am	Am
13-14	C	C	Am	H
15	C	Am	Am	H
16-18	Am	Am	H	H
19-20	H	H	H	H

C = Cauteloso; A = Amigável; H = Hóstil; I = Indiferente;

R = Fuga; Am = Ameaçador

ITENS MÁGICOS NOS PLANOS

Item Mágico	Escola de Magia Equivalente
Artefatos	Não é afetado pelos planos a não que seja especificado
Óleos	Alteração
Filtros	Encantamento/Feitiço
Poções	Alteração
Pergaminhos de proteção	Abjuração
Anéis	Depende da função
	• Abjuração (ex., <i>anel de proteção</i>)
	• Alteração (ex., <i>anel de resistência ao fogo</i>)
	• Conjunção/convocação (ex., <i>anel de convocar djinn</i>)
	• Encantamento/feitiço (ex., <i>anel de influenciar humanos</i>)
	• Invocação/evocação (ex., <i>anel do ariete</i>)
Bastão	Depende da função
	• Semelhante à magia (por magia lançada)
	• semelhante a arma (Alteração; ex. <i>bastão da destruição</i>)
	• Genérico (Alteração; <i>bastão da obediência</i>)
Cajados	Depende da função
	• Semelhante à magia (por magia lançada)
	• Semelhante a arma (Alteração; ex., <i>cajado golpeador</i>)
Varinhas Genéricas	Invocação/evocação
	Depende da função
	• Alteração (ex., <i>braçadeiras da braquiação</i>)
	• Conjunção/convocação (ex., <i>Bolsa Perpetuamente Cheia de Bucknard</i>)
	• Necromântica (ex., <i>livro da conjuração benéfica</i>)

* Os equivalentes fornecidos são para categorias de itens mágicos em geral; itens específicos podem cair em escolas diferentes.

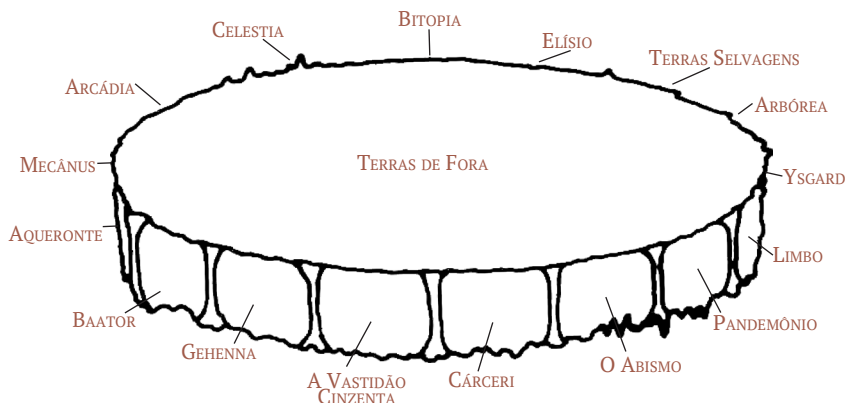
TACOS CALCULADAS (TABELA 38: LDM)

GRUPO	NÍVEL																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Sacerdote	20	20	20	18	18	18	16	16	16	14	14	14	12	12	12	10	10	10	8	8
Ladino	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11
Homem de Armas	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Arcano	20	20	20	19	19	19	18	18	18	17	17	17	16	16	16	15	15	15	14	14

TACO DAS CRIAÇURAS (TABELA 39: LDM)

DADOS DE VIDA	DADOS DE VIDA																	
	½ ou menos	1-1	1+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+	11+	12+	13+	14+	15+	16+
20		20	19	19	17	17	15	15	13	13	11	11	9	9	7	7	5	5

DIAGRAMA ESQUEMÁTICO DOS PLANOS EXTERIORES (PARA DETERMINAR OS AJUSTES DE MAGIA DO SACERDOTE)



Os sacerdotes tem um nível a menos que o normal para plano (cumulativo) entre sua divindade patrona e o plano em que se encontram no momento. Planos diferentes são contados em volta da Roda - Sacerdotes não podem traçar um caminho através do Plano Astral ou das Terras de Fora. Essas restrições aplicam-se apenas aos Planos Exteriores; os ajustes de magia não são aplicados nos Planos Internos, Astral, Etéreo ou Primário.

MODIFICADORES DE ARMAS MÁGICAS NOS PLANOS

ARMAS LEVADAS PARA	ARMAS PLANAR FORJADA NO				
	P. Interiores	Etéreo	Primário	Astral	D. fora
P. Interiores	*	-1	-2	-3	-4
Etéreo	-1	*	-1	-2	-3
Primário	-2	-1	*	-1	-2
Astral	-3	-2	-1	*	-1
D. Fora	-4	-3	-2	-1	†

* Armas usadas no plano onde elas foram forjadas não têm modificador para seus bônus mágicos
 † Armas do Plano de fora levadas para planos adjacentes ao seu plano de origem têm um modificador de -1. Todos os Planos de Fora não adjacentes impõe um modificador de -2 (traçando o "caminho" através das Terras de Fora).

NOTA: Se uma arma for reduzida a 0 bônus, ela ainda é considerada mágica; nenhuma arma pode ser reduzida números negativos. Armas amaldiçoadas (com modificadores negativos) não são afetadas por viagem interplanar.

TESTES DE RESISTÊNCIA PARA OBJETOS (TABELA 29: LDM)

ITEM	FOGO									
	ÁCIDO	ESM.	DES.	QD.	M.	FOGO	FRIO	ELET. M	ELET.	
Cerâmica	4	18	19	11	3	2	4	2	2	
Corda	12	2	19	—	10	6	2	9	2	
Couro	10	3	19	2	6	4	3	13	2	
Madeira fina	9	13	19	2	11	9	2	10	2	
Madeira grossa	8	10	19	2	7	5	2	12	2	
Metal	13	7	17	3	6	2	2	12	2	
Óleos*	16**	—	19	—	19	17	5	19	16	
Ossos ou Marfim	11	16	19	6	9	3	2	8	2	
Papel, etc.	16	7	19	—	19	19	2	19	2	
Poções*	15**	—	19	—	17	14	13	18	15	
Rocha, cristal	3	17	18	8	3	2	2	14	2	
Tecido	12	—	19	—	16	13	2	18	2	
Vidro	5	20	19	14	7	4	6	17	2	

*Esta resistência não inclui o vasilhame, mas apenas o líquido.

**Claro que, mesmo que o teste de resistência seja bem-sucedido, o item provavelmente estará misturado com o ácido

MODIFICADORES DE SURPRESA (TABELA 57: LDJ)

O OUTRO GRUPO ESTÁ:	MODIFICADORES DO GRUPO:
Em silêncio	-2
Invisível	-2
Com cheiro específico	+2
Com 10 membros, ou mais	+1
Camuflado	-1 a -3
O GRUPO DOS JOGADORES ESTÁ:	
Fugindo	-2
Sob luz fraca	-1
No escuro	-4
Em pânico	-2
Esperando pelo ataque	+2
Desconfiado	+2
CONDIÇÕES DO CLIMA:	
Chuvosas	-1
De neveiro pesado	-2
Muito calmas	+2

Um resultado de 3 ou menos em 1d10 significa que o personagem ou grupo foi surpreendido.

MODIFICADORES PADRÃO DE INICIAÇÃO (TABELA 40: LDM)

SITUAÇÃO ESPECÍFICA	MODIFICADOR
Acelerado (por magia)	-2
Retardado (por magia)	+2
Em terreno elevado	-1
Preparado para receber investida	-2
Andando em terreno escorregadio	+2
Andando com parte do corpo submersa	+4
Ambiente estranho*	+6
Tolhido (amarrado, escalando, contido)	+3
Esperando (veja capítulo 11 no LDJ)	+1

MODIFICADORES DE COMBATE (TABELA 35: LDM)

SITUAÇÃO	MOD. DA JOG. DE ATAQUE
Atacante em terreno elevado	+1
Defensor invisível	-4
Defensor sem equilíbrio	+2
Defensor dormindo ou contido	Automático*
Defensor atordoado ou prostrado	+4
Defensor surpreso	+1
Disparo de longa distância	-5
Disparo de média distância	-2
Ataque pelas costas	+2

MODIFICADORES PARA ABRIGO OU CAMUFLAGEM (TABELA 44: LDM)

O ALVO ESTÁ:	ABRIGADO	CAMUFLADO
25%	-2	-1
50%	-4	-2
75%	-7	-3
90%	-10	-4

RESISTÊNCIA DOS PERSONAGENS (TABELA 46: LDM)

GRUPO	N. DO PERS.	TESTE DE RESISTÊNCIA CONTRA ATAQUES				
		Paral., Ven. ou Mor. por Mag.	Bastão, Caj. ou Var.	Petrif. ou Transf.*	Sopro-de-Drágão†	Magia‡
Sacerdote	1-3	10	14	13	16	15
	4-6	9	13	12	15	14
	7-9	7	11	10	13	12
	10-12	6	10	9	12	11
	13-15	5	9	8	11	10
	16-18	4	8	7	10	9
Ladino	1-4	13	14	12	16	15
	5-8	12	12	11	15	13
	9-12	11	10	10	14	11
	13-16	10	8	9	13	9
	17-20	9	6	8	12	7
	21+	8	4	1	11	5
H. de Arma	0	16	18	17	20	19
	1-2	14	16	15	17	17
	3-4	13	15	14	16	16
	5-6	11	13	12	13	14
	7-8	10	12	11	12	13
	9-10	8	10	9	9	11
Arcano	11-12	7	9	8	8	10
	13-14	5	7	6	5	8
	15-16	4	6	5	4	7
	17+	3	5	4	4	6
	1-5	14	11	13	15	12
	6-10	13	9	11	13	10
	11-15	11	7	9	11	8
	16-20	10	5	7	9	6
	21+	8	3	5	7	4

* Exclui os ataques por varinha de transformação.

† Exclui aqueles que causam petrificação ou transformação.

‡ Exclui aquelas para os quais outro tipo de resistência é definida como morte, petrificação, transformação, etc.

Monstros inteligentes (de inteligência animal ou maior) fazem as jogadas de resistência em um nível igual aos seus Dados de Vida. Monstros não inteligentes testam resistência contra veneno e morte em um nível igual aos seus Dados de Vida, e resistência contra o restante em um nível igual a metade de seus Dados de Vida. Conte um Dado de Vida adicional para cada quatro pontos de vida a mais (ou fracione-os). Muitos monstros testam sua resistência como homens de armas. Aqueles com habilidades especiais que se assemelhem a outro grupo podem usar os valores de resistência mais vantajosos.

VALORES BÁSICOS DE MORAL (TABELA 49: LDM)

TIPO DE CRIATURA	MORAL
Monstro sem inteligência	18
Animal normalmente pacífico	3
Animal normalmente predador	7
Monstro de inteligência animal	12
Monstro semi-inteligente	11
Baixa inteligência	10
Humano médio, de nível 0	7
Turba	9
Milícia	10
Tropas inexperientes ou desorganizadas	11
Soldados normais	12
Soldados de elite	14
Empregados	12
Aliados	15

MODIFICADORES SITUACIONAIS (TABELA 50: LDM)

SITUAÇÃO	MODIFICADOR
Abandonado pelos amigos	-6
Aliado mais poderoso foi morto	-4
Aliados em vantagem numérica de 3 (ou mais) para 1, em relação ao inimigo	+2
Mago ou ser com poderes mágicos lutando ao seu lado	+2
Cada novo motivo para teste numa mesma rodada**	-1
Criatura e de inclinação caótica	-1
Criatura é de inclinação leal	+1
Criatura está enfrentando magos, ou seres cotados de poderes mágicos	-2
Criatura está enfrentando um inimigo odiado	+4
Criatura foi pega de surpresa	-2
Criatura perdeu 25% de seus pontos de vida*	-2
Criatura perdeu 50% de seus pontos de vida*	-4
Criatura tem ½ DV, ou menos	-2
Criatura tem 15 DV, ou mais	+3
Criatura tem de 4 a 8 +DV	+1
Criatura tem de 9 a 14 +DV	+2
Criatura tem mais que ½ DV, mas menos que 1	-1
Defendendo o lar	+3
Incapaz de afetar o oponente***	-8
Inimigo com vantagem numérica de 3 (ou mais) para 1	-4
Líder tem tendência diferente	-1
Nenhum inimigo foi morto	-2
PdM tem sido favorecido	+2
PdM tem sido maltratado	-4
Vantagem defensiva de terreno	+1

USANDO O PODER DA FÉ (TABELA 47: LDM)

TIPO DO MORTO-VIVO, OU DADOS DE VIDA	NÍVEL DO SACERDOTE*													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10-11	12-13	14+		
Esqueleto ou 1 DV	10	7	4	A	A	D	D	D†	D†	D†	D†	D†		
Zumbi	13	10	7	4	A	A	D	D	D†	D†	D†	D†		
Carniçal ou 2 DV	16	13	10	7	4	A	A	D	D	D†	D†	D†		
Sombra ou 3-4 DV	19	16	13	10	7	4	A	A	D	D	D†	D†		
Vulto ou 5 DV	20	19	16	13	10	7	4	A	A	D	D	D†		
Carneçal	-	20	19	16	13	10	7	4	A	A	D	D		
Aparição ou 6 DV	-	-	20	19	16	13	10	7	4	A	A	D		
Múmia ou 7 DV	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4	A	A		
Espectro ou 8 DV	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4	A		
Vampiro ou 9 DV	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4		
Fantasma ou 10 DV	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7		
Lich ou 11 +DV	-	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10		
Especial‡	-	-	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13		

* Um número adicional de 2d4 criaturas deste mesmo tipo são afugentadas.

† Criaturas especiais incluem mortos-vivos únicos, mortos-vivos dotados de vontade própria do plano Material Negativo, certos poderes Superiores ou Inferiores e mortos-vivos que habitam outros Planos de Existência.

‡ Paladinos utilizam o poder da fé como se fossem clérigos dois níveis inferiores.

ATAQUES DE ESPECIALISTA POR RODADA (TABELA 35: LDJ)

NÍVEL DO GUER.	ARMA DE CORPO A CORPO	BESTA LEVE	BESTA PESADA	ADAGA DE ARREMESSO	DARDO DE ARREMESSO	OUTRAS ARMAS DE ARREMESSO (SEM ARCO)
1-6	3/2	1/1	1/2	3/1	4/1	3/2
7-12	2/1	3/2	1/1	4/1	5/1	2/1
13+	5/2	2/1	3/2	5/1	6/1	5/2

ATAQUES DE HOMENS DE ARMAS (TABELA 15: LDJ)

NÍVEL DO HOMEM DE ARMAS	ATAQUES/RODADA
1-6	1/rodada
7-12	3/2 rodadas
13 ou mais	2/rodadas

DANO POR ATAQUE PELAS COSTAS (TABELA 30: LDJ)

NÍVEL DO LADRÃO	MULTIPLICADOR DE DANO
1-4	x2
5-8	x3
9-12	x4
13 ou +	x5

ARMAS

ARMA	PREÇO	PESO	TAM.	TIPO*	VEL.	DANO	
						P-M	G
Açoite	1 po	1	P	-	5	1d4	1d2
Adaga ou Punhal	2 po	0,5	P	P	2	1d4	1d3
Alvião de cavalaria	7 po	2	M	P	5	1d4+1	1d4
Alvião de infantaria	8 po	3	M	P	7	1d6+1	2d4
Aprisionador‡	30 po	4	G	-	7	-	-
Arcabuz**	500 po	5	M	P	15	1d10	1d10
Arcos:							
Arco curto	30 po	1	M	-	7	-	-
Arco curto composto	75 po	1	M	-	6	-	-
Arco longo	75 po	1,5	G	-	8	-	-
Arco longo composto	100 po	1,5	G	-	7	-	-
Flecha de caça	3 pp/12	†	P	P	-	1d6	1d6
Flecha de guerra	3 pp/6	†	P	P	-	1d8	1d8
Armas de Haste:							
Alabarda	10 po	7,5	G	P/C	g	1d10	2d6
Bardiche	7 po	6	G	C	9	2d4	2d6
Bec de corbin	8 po	5	G	P/E	9	1d8	1d6
Bidentes§	5 po	3,5	G	P	7	1d8	2d4
Bill-guisarme	7 po	7,5	G	P/C	10	2d4	1d10
Bordona	8 po	3,5	G	P/C	8	1d8	1d10
Fauchard	5 po	3,5	G	P/C	8	1d6	1d8
Fauchard gancho	10 po	4	G	P/C	9	1d4	1d4
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	e	3	2d4	1d8
Guisarme volve	8 po	7,5	G	P/C	10	2d4	2d4
Malho	5 po	5	G	E	9	2d4	1d10
Martelo lucerno‡‡	7 po	7,5	G	P/E	9	2d4	1d6
Partisan‡‡	10 po	4	G	P	9	1d6	1d6+1
Pique‡‡	5 po	6	G	P	13	1d6	1d12
Ranseur‡‡	6 po	3,5	G	P	8	2d4	2d4
Spetum‡‡	5 po	3,5	G	P	8	1d6+1	2d6
Voulge‡‡	5 po	6	G	C	10	2d4	2d4
Arpão, 1 mão	20 po	3	G	P	7	1d4+1	1d6+1
Arpão, 2 mãos	20 po	3	G	P	7	2d4	2d6
Azagaia, 1 mão	5 pp	1	M	P	4	1d4	1d4
Azagaia, 2 mãos	5 pp	1	M	P	4	1d6	1d6
Bastão	-	2	G	E	4	1d6	1d6
Bestas/Quadrelas:							
Besta de mão	300 po	1,5	P	-	5	-	-
Besta leve	35 po	3,5	M	-	7	-	-
Besta pesada	50 po	7	M	-	10	-	-
Quadrelo de mão	1 po	†	P	-	-	1d3	1d2
Quadrelo grande	2 PP	†	P	P	-	1d4+1	1d6+1
Quadrelo pequeno	1 pp	†	P	P	-	1d4	1d4
Bordão	-	2	G	E	4	1d6	1d6
Boleadeira	5 pp	1	M	E	8	1d3	1d2
Cajado-funda	2 pp	1	M	-	11	-	-
Bala de funda	1 pc	†	P	E	-	1d4+1	1d6+1
Pedra de funda	-	†	P	E	-	1d4	1d4
Potexplosão	1 pp	1	P	E	-	1d3	1d3
Cestus	1 po	1	P	P	2	1d4	1d3
Chicote	1 pp	1	M	-	8	1d2	1
Clava	-	1,5	M	E	4	1d6	1d3
Corrente	5 pp	1,5	G	E	5	1d4+1	1d4
Dardo	5 pp	0,25	P	P	2	1d3	1d2
Espadas:							
Alfange (falchion)	50 po	1,5	M	C	3	1d6+1	1d8+1

* A categoria "Tipo" é dividida em (E) esmagamento, (P) perfuração e (C) corte.

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

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

†† Esta arma inflige dano dobrado quando usada por atacante em montaria.

ARMA	PREÇO	PESO	TAM.	TIPO*	VEL.	DANO	
						P-M	G
Cimitarra	15 po	2	M	C	5	1d8	1d8
Claymore	25 po	5	M	C	8	2d4	2d8
Cutelo	12 po	2	M	C	5	1d6	1d8
Drusus	50 po	1,5	M	C	3	1d6+1	1d8+1
Espada bastarda	25 po	5	M	C	-	-	-
com 1 mão	-	-	-	-	6	1d8	1d12
com 2 mãos	-	-	-	-	3	2d4	2d8
Espada curta	10 po	1,5	P	P	3	1d6	1d8
Espada larga	10 po	2	M	C	5	2d4	1d6+1
Espada longa	15 po	2	M	C	5	1d8	1d12
Khopesh	10 po	3,5	M	C	9	2d4	1d6
Montante	50 po	7,5	G	C	10	1d10	3d6
Rapieira	15 po	2	M	P	4	1d6+1	1d8+1
Sabre	17 po	2,5	M	C	4	1d6+1	1d8+1
Estilete	5 pp	†	P	P	2	d13	1d4
Estrepe	2 pp	†	P	P	n/a	1	1d2
Faca	5 pp	0,25	P	P/C	2	1d3	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
Gadanha	5 po	4	M	C/P	8	1d6+1	1d8
Lanças: ††							
Lança	8 pp	2,5	M	P	6	1d6	1d8
Lança de cavalaria leve	6 po	2,5	G	P	6	1d6	1d8
Lança de cavalaria média	10 po	5	G	P	7	1d6+1	2d6
Lança de cavalaria pesada	15 po	7,5	G	P	8	1d8+1	3d6
Lança de torneio	20 po	10	G	P	10	1d3-1	1d2-1
Curta, 1 mão	8 pp	2,5	M	P	6	1d6	1d8
Curta, 2 mãos‡‡	8 pp	2,5	M	P	6	1d8+1	2d6
Longa, 1 mão	5 po	4	G	P	8	1d8	1d8+1
Longa, 2 mãos‡‡	5 po	4	G	P	8	2d6	3d6
Laço	5 pp	1,5	G	-	10	-	-
Maça de cavalaria	5 po	3	M	E	6	1d6	1d4
Maça de infantaria	8 po	5	M	E	7	1d6+1	1d6
Maça estrela	10 po	6	M	E	7	2d4	1d6+1
Machadinha	1 po	2,5	M	C	4	1d6	1d6
Machado de Guerra	5 po	3,5	M	C	7	1d8	1d8
Machete	30 po	2	M	C	8	1d8	1d8
Manguais:							
Mangual de cavalaria	8 po	2,5	M	E	6	1d4+1	1d4
Mangual de infantaria	15 po	7,5	M	E	7	1d6+1	2d4
Mangual lâmina	20 po	12,5	G	E	9	1d8+1	2d6
Mangual de debulhação	3 po	1,5	M	E	6	1d4+1	1d4
Martelo de batalha	2 po	3	M	E	4	1d4+1	1d4
Picareta de Infantaria	8 po	6	M	P	7	1d6+1	2d4
Picareta de cavalaria	7 po	4	M	P	5	1d4+1	1d4
Pino de segurança	2 pc	1	P	E	4	1d3	1d3
Rede	5 po	5	M	-	10	-	-
Ritiik	10 po	3	G	P	8	1d6+1	1d8+1
Sap	1 pp	†	P	E	2	1d2	1d2
Tridente. 1 mão	15 po	3,5	G	P	7	1d6+1	3d4
Tridente, 2 mãos	15 po	3,5	G	P	7	1d8+1	3d4
Zarabatana	5 po	1	G	-	5	-	-
Vara/gancho, anexado	2 po	1	P	P	2	1d4	1d3
Vara/gancho, preso	5 pc	1	P	P	2	1d4	1d3
Dardo agulha	2 pc	†	P	P	-	1	1
Dardo farpado	1 PP	†	P	P	-	1d3	1d3

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

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

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

TAXA DE MÍSSEIS (TABELA 45: LDJ)

ARMA	CdT*	ALCANCE†		
		P	M	L
Arco curto	2/1	50	100	150
Arco curto composto	2/1	50	100	180
Arco longo composto /flecha de guerra	2/1	40	80	170
Arco longo composto/Flecha de caça	2/1	60	120	210
Arco longo/flecha de caça	2/1	70	140	210
Arco longo/flecha de guerra	2/1	50	100	170
Besta de mão	1	20	40	60
Besta leve	1/2	60	120	180
Besta pesaria	1	80	160	240
Adaga	2/1	10	20	30
Arcabuz ‡	1/3	50	150	210
Arpão	1	10	20	30

* A cadência de tiros é o número de projéteis que podem, ser lançados em uma rodada, independente 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

ARMA	CdT*	ALCANCE†		
		P	M	L
Azagaia	1	20	40	60
Chumbo de cajado-funda	2/1	-	30-60	90
Chumbo de funda	1	50	100	200
Clava	1	10	20	30
Dardo	3/1	10	20	40
Faca	2/1	10	20	30
Lança	1	10	20	30
Machadinha	1	10	20	30
Martelo	1	10	20	30
Pedra (cajado-funda)	2/1	-	30-60	90
Pedra (funda)	1	40	80	160
Zarabatana	2/1	10	20	30

para a categoria seguinte. Desta forma, uma besta pesada que dispara contra um alvo a 136 metros, sofre a 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.