

Guia de armas medievais OPERA

Armas de Contato: Golpe/Aparo > Dano

Armas de Arremesso: Tiro Rápido/Tiro Mirado > Dano – Alcance – Ações para recarga

Armaduras: Áreas > Absorção Normal / Absorção Alta (Penalidades de Destreza)

Escudos: Golpe/Aparo/Esquiva > Dano (Área > Absorção Normal / Absorção Alta)

Facas

Faca: +1/0 > 1

Faca de Pedra: +1/+1 > D2

Faca de Caça: +1/+1 > D2

Navaja: +1/+1 > D2

Punhal: +1/0 > D2

Punhal Mexicano: +1/0 > D2

Punhal Longo: +2/+1 > D2

Punhal Escocês: +1/+1 > D2

Punhal-espada ou Estilete: +1/0 > D2

Picador: +1/0 > 1

Stiletto: +1/0 > 1

Foice Druídica: +1/+1 > D2

Baselard: +2/+1 > D2

Drachenzahn: +1/+1 > 2

Holbein: +1/+1 > D2

Eberfanger: +1/+1 > 2

Rondel: +1/+1 > D2

Ear Rondel: +1/+1 > D2

Cinquedea: +1/+1 > 2

Garra de Basilisco: +1/+1 > D2

Adaga Suíça: +1/+1 > D2

Adaga Germânica: +1/+1 > D2

Hauswehren: +1/0 > D2

Adaga de Arremesso: corpo-a-corpo: +1/0 > 1
distância: +1/+2 > D2 – 20m - -

Main-Gaunche: +1/+2 > D2

Canhestro: +1/+2 > D2

Machete: +1/+1 > D3

Cutelo: +1/0 > 2

Espadas

Espada de Treinamento: +2/+2 > D2

Espada Curta: +2/+2 > 2

Gládio: +2/+1 > D3

Espada de Assassinos: +2/+2 > 2

Espada Curta Italiana: +2/+2 > 2

Espada Francesa: +2/+2 > D3

Espada Holandesa: +2/+1 > D3

Arbach: +2/+2 > D3

Rapier: +3/+2 > 2

Rapier de Duelos: +3/+2 > 2

Rapier de Piratas: +2/+2 > D3

Florete: +3/+2 > 2

Florete de Magos: +2/+1 > 2

Espada Maçônica: +2/+2 > D3

Sabre: +2/+2 > D3

Sabre Escocês: +2/+2 > D2+1

Sabre de Piratas: +2/+2 > D3

Sabre das Amazonas: +2/+2 > D3

Hunger: +2/+2 > D3

Falchion Austríaco: +2/+2 > D3

Falchion Italiano: +2/+2 > D3

Cutlass: +2/+2 > D3

Dusagee Naval: +2/+2 > D3

Dusage de Infantaria: +2/+2 > D2+1

Espada Cabo-Cesta: +2/+2 > D3

Espada Longa: +3/+2 > D3

Espada Africana: +2/+2 > D3

Broadsword: +2/+2 > D3+1

Espada Bárbara: +2/+2 > D2+1

Espada Bastarda: +2/+2 > D3 (D4 para 2 mãos)

Two-Hand Sword: +3/+2 > D3+1

Sword of Justice: +1/+2 > D2+1

Rondrakamm: +3/+2 > D3+1

Claymore: +2/+2 > D3

Flamberge: +2/+2 > D3+1

Montante: +3/+2 > D4

Machados

Machado de Mão: +2/+2 > D3

Machado de Lenhador: +2/+2 > D3+1

Orknase: +2/+2 > D3+1

Machadinha: +1/+1 > D2 arremesso: +1/+2 > D3
– 20m - -

Machado de Arremesso: +1/+1 > D2 arremesso:
+1/+2 > D3 – 20m - -

Machado de Ponta: +1/+1 > D3

Machado-Navalha: +2/+2 > D2+1

Machado Sinuoso: +2/+2 > D3+1

Machado Militar: +3/+3 > D3+1

Machado de Batalha Curvo: +2/+2 > D3

Machado de Batalha Reto: +2/+2 > D3

Machado Bárbaro: +2/+2 > D2+1

Thorwaler: +1/+1 > D2+1

Machado Molok: +2/+2 > D2+1

Stonecutter: +2/+2 > D2+1

Chicotes (+1 contra Aparos)

Chicote: +2/+1 > D2-1

Gato de Nove Caudas: : +2/+1 > 1

Maquarri: +2/+1 > 1

Manguais

Mangual: +2/+1 > D3

Mangual de Guerra: +3/+1 > D2+1

Mangual Metálico: +3/+1 > D3

Mangual Duplo: +2/+1 > D2+1

Mangual Triplo: +2/+1 > D2+1

Mangual Militar: +3/+1 > D2+1

Mangual de Corrente: +2/+1 > D3

Corrente com Bola (+1 contra Aparos): +3/+1 > D2+1

Mangual de Gancho: +3/+1 > D3-1

Maças

Clava: +1/+1 > D2

Clava de Pedra: +1/+1 > D2

Clava Espinho: +1/+1 > D2

Maça de Exército: +2/+2 > D2

Maça de Guerra: +2/+2 > 2

Morningstar: +2/+2 > D2+1

Maça Germânica: +1/+1 > D2

Porrete: +1/+1 > 1

Bastão: +3/+3 > D2

Martelos

Martelo de Guerra: +2/+2 > 2

Martelo Ritual: +1/+1 > 1

Martelo de Duas Cabeças: +2/+2 > D2+1

Awl Pike: +3/+2 > D2+1

Martelo Cabeça-de-Corvo: +3/+2 > D2+1

Gruufhai: +2/+2 > 2

Arcos

Arco Curto: +0/+3 > D3 – 70m – 2 ações

Arco Longo: +0/+3 > D4 – 120m – 2 ações

Arco Composto: +0/+3 > D3+1 – 90m – 2 ações

Arco de Guerra: +0/+3 > D3+1 – 140m – 2 ações

Bestas

Besta Leve: +1/+4 > D2+1 – 100m – 4 ações

Besta Pesada: +1/+4 > D2+2 – 150m – 4 ações

Besta de Repetição: +1/+4 > D2+1 – 100m – 1 ação

Balestra: +0/+3 > D2 – 100m – 3 ações

Lanças

Lança de Golpe: +2/+3 > D3

Lança de Mão: +2/+3 > D3

Pike: +2/+3 > D3

Lança Molok: +3/+3 > D3

Partisan: +2/+3 > D3

Lança de Mão sem Ponta: +2/+3 > D2

Tridente: +2/+3 > D3+1

Tridente Ritual: +2/+3 > D3

Dreizak: +2/+3 > D3

Arpão de Pesca: +2/+3 > D2

Lança de Arremesso: +2/+3 > 1 arremesso: +0/+1 > D2 – 30m - -

Lança de Duas Pontas: +3/+3 > D3

Sturmsense: +3/+3 > D3

Lança de Guerra: +3/+3 > D3

Halberd Longo: +3/+3 > D3+1

Glefe: +3/+3 > D3

Schnitter: +2/+3 > D3

Lança Machado: +3/+3 > D3+1

Mata-Dragão: +2/+3 > D3+1

Lança de Caça: +2/+3 > D3

Lança de Haken: +3/+3 > D3+1

Lança de Justa: +1/+2 > D3

Pailos: +3/+3 > D3+1

Dragonlance: +1/+2 > D3+2

Outras

Bumerangue: -1/+2 > D2 ou D2+1 (afiado) – 50m - -

Testar Destreza + Habilidade para determinar exatidão do retorno

Soco Inglês: +D2-1 ao dano

Gauntlet: +1 ao dano

Orchid: +D2 ao dano

Mão de Veterano: +D2 ao dano

Funda: +0/+1 > 1 – 40m – 1 ação

Cajado Funda: -1/+1 > D2 – 60m – 2 ações

Dardo: +1/+2 > D2-1 – 20m - -

Zarabatana: +1/+2 > 0 – 20m – 2 ações

Boleadeira: +0/+1 > 1 – 20

Foice: +1/+3 > D3

Venenos

Veneno de Naja

Resistível por Físico -4, D6+8 danos

Curare

Resistível por Físico -2, Paralisia + D6+2 danos

Sangue de Cockatrice

Resistível por Físico, 1dano/hora

Veneno de Escorpião Negro

Resistível por Físico -1, D6+4 danos

Ossos de Ghoul

Resistível por Físico

Veneno de Korah

Resistível por Físico, D6+6 danos
Fezes
Resistível por Físico+4, D2 danos
Hera Venenosa
Resistível por Físico-4, D3+3 danos
Extrato de Ervas Indianas
Resistível por Físico-2, D6 danos
Clepsidra
Resistível por Físico-2, 1 dano a cada 2 horas
Areias de Morpheus
Resistível por Físico-2, sono/-2/nada

Armaduras

Corselete de Tecido: B/C/D > 1/0 (0)
Corselete de Couro: B/C/D > 1/0 (0)
Corselete de Couro Reforçado: B/C > 2/0 (0)
Armadura de Couro Reforçado: B/C/D > 2/0 (0) – G/H > 1/0
Armadura de Anéis: B/C/D > 3/0 (-2) – G/H > 1/0 (0) – E/F > 1/0 - A > 2/0 (-1 Percepção)
Armadura de Escamas: B/C/D > 3/0 (-1) – G/H > 1/0 – E/F > 1/0
Colete de Malha: B/C/D > 3/0 (-1)
Camisa de Malha: B/C/D > 3/0 (-1) – G/H > 1/0
Cota de Malha: B/C/D > 3/0 (-2) – G/H > 1/0 – E/F > 2/0
Coreselete de Placas: B/C > 3/1 (-1)
Colete de Ferro: B/C > 3/1 (-1)
Manto de Ferro: B/C/D > 3/1 (-2) – G/H > 2/0 – E/F > 1/0
Armadura de Placas de Bronze: B/C > 3/2 (-2)
Armaduras de Placas: B/C > 4/2 (-2)
Armadura de Batalha: B/C/D > 4/2 (-3) – G/H > 2/1
Armadura de Batalha Completa: Total > 4/2 (-7) (-1 Percepção)
Armadura Nobre de Batalha: Total > 4/2 (-6) (-1 Percepção)
Tornozelo: G/H > 1/0
Braçadeira: E/F > 1/0
Cotoveleira: E/F > 1/0 (-1)

Joelheira: G/H > 1/0 (-1)
Elmo Parcial: A > 2/0
Elmo Completo: A > 3/1 (-1) (-1 Percepção)

Escudos

Escudo Pequeno: +0/+2/+0 > 1 (E ou F > 1/0)
Escudo de Madeira: +1/+3/+1 > D2 (E ou F > 2/0)
Escudo Misto: +1/+3/+1 > D2 (E ou F > 2/0)
Escudo Metálico: +1/+3/+1 > D2 (E ou F > 2/1)
Escudo de Ataque: +1/+3/+1 > 2 (E ou F > 2/0)

Escudo de Ombro: +1/+4/+2 > D2 (B/C/ E ou F > 3/1)
Escudo Médio: +2/+4/+2 > D2 (E ou F > 2/1)
Escudo Grande: +3/+4/+3 > D2 (B/C/ E ou F > 3/1)

Japão (porque eu não posso escrever Oriente no meu computador)

Teste
Umabari: +1/+0 > 1
Sai: +1/+2 > D2
Kogai: +1/+0 > 1
Tanto: +1/+0 > 1
Masamune: +1/+0 > 1
Hamidashi: +1/+0 > 1
Jitte: +1/+2 > 1
Kama: +1/+2 > 2 se for utilizada com 2 mãos +2/+2 > 2
Bichwa: +1/+1 > D2
Moghul: +1/+1 > D2
Katar: +1/+1 > 2
Katar de Duas Pontas: +1/+1 > 2
Golok: +1/+1 > D2
Khurki: +1/+1 > D2
Katana: +2/+2 > D3+1 (D3+2 com as 2 mãos)
Wakizashi: +2/+2 > D3
Fora Tachi: +2/+2 > D3+1
Espada Longa: +3/+2 > D3+1
No Dachi: +3/+2 > D3+1
Ninja-to: +2/+2 > D3
Nightwind: +2/+2 > D3+1
Zafar Takia: +2/+2 > D3
Cimitarra Indiana: +2/+2 > D3
Naga: +1/+1 > D3
Buhj: +2/+2 > D3
Tabar: +2/+3 > D3+1
Nunchaku: +2/+1 > D2 (+1 contra aparos)
San-Tien-Kwan: +2/+2 > D2 (+1 contra aparos)
Kawanaga (arremesso): +0/+1 > 1 – 3m - -
Kusari Kama: (Kama: +1/+2 > 2) (Corrente arremesso: +0/+1 > D2 – 30 - -)
Tetsubo: +3/+2 > D2+1
Kanabo: +3/+3 > D2
Shuriken (arremesso): +1/+2 > 1 – 30m - -
Petjat: +2/+0 > 1
Chemti: +2/+0 > 1
Kau-sin-ke: +2/+0 > 2
Han Kyu: +0/+3 > D2 – 50m – 2 ações
Dai Kyu: +0/+3 > D4 – 120m – 2 ações
Kago Hankyu: +0/+3 > D3 – 70m – 2 ações
Naginata: +2/+3 > D3
Nagamaki: +2/+3 > D3
Kumade: +2/+3 > D3
Yari: +2/+3 > D3

Jumonji Yari: +3/+3 > D3
Sickle Yari: +3/+3 > D3
Kami Shimo: 0
Tanko Do: B/C > 3/1 (-2)
Okashi: B/C/D > 2/0 (-1)
O Yoroi: Total > 2/0 (-2) (-1 Percepção)
Haramaki: Total > 2/0 (-2) (-1 Percepção)
Do Maru: Total > 2/0 (-2) (-1 Percepção)
Do Maru Yoroi: Total > 2/0 (-2) (-1 Percepção)
Tosei Do
Kusari Katabira: B/C/D > 3/0 (-2) – E/F > 3/0
Tatehage Okegawa Go Mai Do: B/C > 4/2 (-2)

Árabes

Faca Turca: +1/+0 > D2
Keris: +1/+0 > D2
Waqqif: +1/+1 > D2
Jambiya: +1/+0 > D2
Punhal Sudanês: +1/+0 > D2

Faca Árabe: +1/+1 > D2
Adaga Foice: +1/+1 > D2
Khanjar: +1/+0 > D2
Bichaq: +1/+0 > D2
Rashaq: +2/+1 > D3
Espada Turca: +2/+1 > D2+1
Slavekiller Curta: +2/+2 > D3
Slavekiller Longa: +2/+2 > D2+1
Espada Persa: +2/+2 > D3+1
Cimitarra Curta: +2/+2 > D3
Cimitarra Longa: +2/+2 > D2+1
Kopesh: +2/+1 > D3
Garfo Persa de Exército: +1/+0 > D2
Tridente Persa: +1/+1 > D2
Tuzak: +2/+2 > D4
Espada Falciforme: +3/+2 > D4
Yataghan: +2/+1 > D3
Balta Turco: +2/+2 > D2+1