

# ARMAS E EQUIPAMENTO PARA +FANTASY

Sistema Livre e Gratuito Criado por Tio Nitro (prof.newtonrocha@gmail.com)

## EQUIPAMENTO

Equipamentos no +Fantasy em geral dão bônus nos testes para usá-los. Normalmente equipamentos dão bônus que variam de +1 (para equipamentos normais) a até +5 (equipamentos excepcionais, obras primas, raros, caríssimos) e a necessidade de sua utilização depende da customização feita pelo mestre para a aventura. Assim, em uma aventura de espionagem pode ser obrigatório o uso do bônus do equipamento binóculo (+2 no teste de PER) enquanto em outra aventura de horror mais genérica o mestre pode decidir simplificar e não usar o bônus. Como o +Fantasy é customizável, o mestre decide o que usar e o que não usar em sua aventura.

## ARMAS

As armas no +Fantasy são divididas entre Armas Brancas, Armas de Fogo e Armas de Energia. O mestre deve criar novas divisões dependendo do tipo de cenário ou aventura que for mestrear. Armas Mágicas, por exemplo, possuem bônus e dano diferentes do normal.

A **Tabela de Armas** está organizada de acordo com as seguintes informações:

### Arma

Tipo de arma, nome, diâmetro do projétil, calibre.

### Dano

Existem dois tipos básicos de danos por armas, os danos de armas corpo a corpo e danos de armas à distância.

**Danos por armas de ataque corpo a corpo** são um bônus em cima do dano normal causado pela Força do personagem.

**Danos por armas de ataque à distância** são variados de acordo com o tipo de arma (arco e flecha, granada, energia, magia, armas de fogo, etc.).

### Regra Opcional: Tipos Específicos de Dano

Caso seja necessário um grau de realismo maior em uma aventura, o Mestre pode usar os tipos específicos de dano e determinar se a Armadura do Personagem (o RD, redutor de dano) pode ser aplicado ou não.

**Queimadura** - Fogo, Gasolina, Lança-chamas, Armas de Energia, Lasers, etc.

**Efeitos Possíveis de Dano de Queimadura:** dano x2 caso o alvo esteja coberto em material combustível, sofre Redução de Dano por Armadura, dano/2 caso o alvo esteja molhado ou em ambiente muito gelado, etc.

**Perfuração** - Espadas (golpe de ponta), Lanças, etc.

**Efeitos Possíveis de Dano de Perfuração:** Em caso de golpe localizado (-4 a -10 dependendo do órgão vital), dano x2 ou x3 (dependendo da área vital atingida), sangramento (-1/4 do dano do ataque por rodada até estancar ou tratar o ferimento), sofre Redução de Dano por Armadura.

**Balístico** - Tiros de armas de fogo, projéteis de metralhadoras, etc.

Efeitos possíveis de Dano Balístico: Dano balístico é um tipo especial de dano de perfuração, que causa muito dano devido a velocidade altíssima da bala. Em caso de tiro localizado (-4 a -10 dependendo do órgão vital), dano x3 ou x4 (dependendo da área vital atingida), sangramento (-1/4 do dano do ataque por rodada até estancar ou tratar o ferimento), sofre Redução de Dano por Armadura que consiga parar dano balístico (colete a prova de balas, por exemplo).

**Contusão** - Pancada, bastão, golpe suave, tazers, soco, chutes, cabeçada, etc.

**Efeitos possíveis de Dano de Contusão:** o atacante pode decidir por um dano letal ou não letal. O dano letal faz o alvo perder PVs o não letal faz o perder PEs. Sofre Redução de Dano por Armadura, tem armaduras que podem ser imunes a dano de contusão.

**Corte** - Golpe de espada, serra elétrica, facão, etc.

**Efeitos possíveis de Dano de Corte:** Se um golpe for localizado (-4 a -12 para acertar órgão ou membro) e tirar 1/2 dos PVs totais do alvo (ou o número de PVs relativo ao órgão), o membro é decapitado. No caso de pescoço, se acertar em uma penalidade de -8 com um Corte, o dano é multiplicado por três, e se o alvo chegar a 0 (no caso de Personagens do Mestre) ou a -FOR+6 (no caso de Personagens do Jogador) o alvo é decapitado e morre instantânea mente

**Esmagamento** - Golpe de maça, golpe de barra de ferro, etc.

**Efeitos possível de Dano de Esmagamento:** Se um golpe for localizado (-4 a -12 para acertar órgão ou membro) e tirar 1/2 dos PVs totais do alvo (ou o número de PVs relativo ao órgão), o membro é esmagado, ossos quebrados, etc. O alvo pode fazer um teste normal de CON (com penalidade por ferimentos se tiver) e se não passar, sofre 1/4 do dano sofrido por rodada como sangramento interno. Sofre Redução de Dano por Armadura, tem armaduras que podem ser imunes a dano de esmagamento.

**Elétrico** - Choques elétricos, raios, pistolas de energia elétrica, magias elétricas, etc.

**Efeitos possíveis de Dano por Eletricidade:** O dano é como Queimadura e se o personagem não passar em um teste normal de CON ele fica 1d6 rodadas **pasmo**, ou seja a -4 em todas as suas ações.

**Químico** - Gás, ácidos, venenos, etc.

**Efeitos possíveis de Dano Químico:** Depende de acordo com o elemento químico, pode ser sono, no caso de gases soníferos, corrosão, no caso de ácidos, paralisia no caso de venenos, etc. Sofre Redução de Dano por Armadura, porém certas armaduras podem não defender de certos efeitos químicos.

**Explosão** - Bombas, granadas, bazucas, bolas de fogo, etc.

**Efeitos possíveis de Explosão:** Danos de explosão afetam uma área ao redor do alvo, causando queimadura, danos de perfuração e contusão. Pode sofrer redução de dano por armadura, e mesmo em caso de erro no ataque de explosão, o alvo pode sofrer metade ou um terço do dano, se a explosão for perto do alvo.

## Precisão

Para armas de longo alcance, a precisão é um bônus no teste para acertar com a arma. Esse bônus varia de +1 a +5 dependendo da qualidade da arma. Miras telescópicas, miras laser, armas mágicas, armas obras primas dão bônus de precisão, lembrando que o valor máximo do bônus total de modificadores será sempre +5.

## Alcance

Distância máxima em que armas de longa distância podem alcançar.

## Alcance Básico

Para armas de fogo, esse é o alcance da arma sem penalidade no dano. Acima desse alcance, o tiro e o dano sofrem penalidades que variam de -2 a -10 dependendo do contexto (a ser determinado pelo mestre).

## Disparos por Turno

Número de disparos em um turno (2 a 3 segundos) de uma rodada de combate. Exemplo, uma arma com 3 disparos por turno pode dar 3 tiros na vez do personagem, se for usada em modo automático. Se este for o caso, o personagem tem uma penalidade de -4 para acertar e em seguida rola 1d6-3, sendo que 0 é igual a 1, para saber quanto dos 3 tiros realmente acertou o alvo.

## Modificador de Iniciativa (Regra Opcional)

Para aventuras que requerem um grau maior de realismo, pode-se usar o **Modificador de Iniciativa** de um arma, que representa a rapidez ou lentidão que uma arma pode ser utilizada em uma rodada de combate. O Modificador de Iniciativa varia de -1 a -6, sendo que valores negativos indicam lentidão, e valores positivos indicam velocidade acima dos reflexos normais humanos.

## Custo

Preço em \$ (créditos genéricos, pode ser Peças de Ouro em campanhas de fantasia ou dólares em campanhas modernas) de uma arma nova.

## Peso

O valor do peso de uma arma em quilogramas.

## Munição/Carga

Número de balas, munição, cargas energéticas etc. que a arma possui.

## Tabela de Armas Brancas

### Machados, Maças, Martelos

Arma/Ataque	Dano	Tipo de Dano	Alcance	Peso	Mod.de Iniciativa	Custo
Machado	1d8+FOR	Corte	80cm	2kg	-2	50\$
Machado de Guerra	1d12+FOR	Corte	100cm	4kg	-4	100\$
Machado de Arremesso	1d6+FOR	Corte	FOR em metros	0,5kg	0	25\$
Maça	1d8+FOR	Esmagamento	80cm	4kg	-2	70\$
Mangual	1d8+FOR	Esmagamento	80cm	5kg	-4	70\$
Martelo	1d8+FOR	Esmagamento	80cm	2kg	-2	50\$
Martelo de Guerra	1d12+FOR	Esmagamento	100cm	5kg	-4	100\$
Maça Pequena	1d6+FOR	Esmagamento	70cm	2kg	0	40\$
Picareta	1d8+FOR	Perfuração	70cm	2kg	-2	30\$
Picareta Grande	1d12+FOR	Perfuração	100cm	4kg	-4	50\$

### Briga, Luta Corporal

Arma/Ataque	Dano	Tipo de Dano	Alcance	Peso	Mod. de Iniciativa	Custo
Chute	1d4+FOR	Contusão	Corpo-a-corpo		0	
Chute com Bota	1d4+1+FOR	Contusão	Corpo-a-corpo	0,5kg	0	50\$
Mordida	1d4-1+FOR	Perfuração	Corpo-a-corpo		+2	
Presas	1d4-1+FOR	Perfuração	Corpo-a-corpo		+2	
Bico	1d4-1+FOR	Perfuração	Corpo-a-corpo		+2	

Golpes de Karatê	1d6+FOR	Contusão ou Esmagamento	Corpo-a-corpo		+2	
Soco	1d4+FOR	Perfuração	Corpo-a-corpo		0	
Soco Inglês	1d6+FOR	Esmagamento	Corpo-a-corpo	0,25kg	0	25\$
Cassetete	1d6+FOR	Contusão	60cm	0,5kg	-2	40\$

## Espadas

Arma/Ataque	Dano	Tipo de Dano	Alcance	Peso	Mod. de Iniciativa	Custo
Espada Curta	1d6+FOR	Corte e Perfuração	60cm	2kg	-2	100\$
Espada Longa	1d8+FOR	Corte e Perfuração	110cm	3kg	-4	200\$
Espada Larga	1d10+FOR	Corte e Perfuração	100cm	6kg	-6	300\$
Espada Bastarda	1d12+FOR	Corte e Perfuração	135cm	8kg	-6	500\$
Montante	1d12+FOR	Corte e Perfuração	200cm	10kg	-6	500\$
Katana	1d10+FOR	Corte e Perfuração	100cm	2kg	0	1000\$
Sabre	1d8+FOR	Corte e Perfuração	100cm	2kg	-2	700\$
Florete	1d6+FOR	Perfuração	100cm	1kg	0	200\$
Cimitarra	1d8+FOR	Corte e Perfuração	80cm	2kg	-2	600\$
Gládio	1d6+FOR	Corte e Perfuração	Corpo-a-corpo	2kg	-1	50\$
Rapier	1d6+FOR	Perfuração	Corpo-a-corpo	1kg	-1	50\$

## Armas Exóticas

Arma/Ataque	Dano	Tipo de Dano	Alcance	Peso	Mod. de Iniciativa	Custo
Chicote	1d6+FOR	Corte, Contusão, Imobilização	de 1 a 6 metros	1kg	-1	30\$
Garrote	1d6+FOR	Contusão, Sufocamento	Corpo-a-corpo	0,01 kg	0	5\$
Nunchaku	1d6+FOR	Contusão e Esmagamento	Corpo-a-corpo	1kg	0	30\$
Taser (3 cargas)	2d8	Elétrico e Contusão	de 1 a 10 metros	1kg	0	700\$
Zarabatana	1d4	Veneno, Perfuração	de 1 a 5 metros	0,01 kg	0	5\$

## Arcos, Bestas e Fundas

Arma/Ataque	Dano	Tipo de Dano	Alcance	Peso	Mod. de Iniciativa	Custo
Arco Normal	1d6	Perfuração	de 100 a 200 metros	1,5kg	-1	70\$
Arco Longo	1d8	Perfuração	de 100 a 200 metros	3kg	-2	100\$
Arco Curto	1d4	Perfuração	de 100 a 150 metros	1kg	0	50\$
Arco Composto	2d6	Perfuração	de 200 a 250 metros	3,5kg	-3	300\$
Besta	1d6	Perfuração	de 200 a 250 metros	2kg	-1	150\$
Besta Pesada	2d6	Perfuração	de 200 a 250 metros	3kg	-3	300\$
Besta de Mão	1d4	Perfuração	de 100 a 200 metros	0,8kg	0	100\$
Funda	1d4	Contusão ou Esmagamento	de 20 a 60 metros	0,2kg	0	10\$

### Lanças, Harpões, Tridentes

Arma/Ataque	Dano	Tipo de Dano	Alcance	Peso	Mod. de Iniciativa	Custo
Lança	1d8+FOR	Perfuração	de 1,5 a 3 metros ou FORx6 em metros (lançamento)	2kg	-1	30\$
Tridente	1d10+FOR	Perfuração	de 1,5 a 3 metros ou FORx5 em metros (lançamento)	3kg	-1	50\$
Arpão	1d12+FOR	Contusão e Esmagamento	de 1,5 a 3 metros ou FORx6 em metros (lançamento)	3kg	-1	80\$

### Armas de Arremesso

Arma/Ataque	Dano	Tipo de Dano	Alcance	Peso	Mod. de Iniciativa	Custo
Shuriken	1d4	Perfuração e Corte	FORx6 em metros	0,1kg	0	10\$
Faca de Arremesso	1d4	Perfuração e Corte	FORx5 em metros	0,5kg	-1	5\$
Machado de Arremesso	1d6	Perfuração e Corte	FORx5 em metros	0,8kg	-2	30\$

## Tabela de Armas de Fogo

### Pistolas, Revólveres e Submetralhadoras

Arma/Ataque	Dano	Tipo de Dano	Disparos p/Turno	Pente	Alcance básico	Peso	Mod.de Iniciativa	Custo
Revólver .38	2d6	Balístico	1	6	150 m	1kg	-1	200\$
Revólver .44	3d6	Balístico	1	6	200m	1,5kg	-1	200\$

Pistola Flintlock .51	2d8	Balístico	1	20	100m	1,5kg	0	400\$
Pistola Semiautomática .45	2d8	Balístico	1 a 3	8	175m	1,5kg	0	700\$
Pistola Semiautomática 9mm	2d8 ou 2d8 (rajada)	Balístico	1 a 3	9	150m	1,5kg	0	1000\$
Submetralhadora .45	3d10 (rajada)	Balístico	13	50	190m	15kg	-2	2000\$
Submetralhadora 9mm	3d12 rajada	Balístico	8	35	160m	10kg	-2	1000\$
Metralhadora Gauss PDW 4mm	4d12 rajada	Balístico	16	80	70cm	15kg	-3	3600\$

### Granadas de Mão e Incendiários

Arma/Ataque	Dano	Tipo de Dano	Alcance	Peso	Mod. de Iniciativa	Custo
Granada de Concussão	4d8	Explosão e Contusão	FORx3 em metros	0,5kg	0	200\$
Granada de Fragmentação	5d8	Explosão e Perfuração	FORx3 em metros	0,5kg	0	400\$
Coquetel Molotov	2d8+3	Explosão e Queimadura	FORx3 em metros	0,3kg	0	30\$

### Rifles e Espingardas

Arma/Ataque	Dano	Tipo de Dano	Disparos p/Turno	Pente	Alcance básico	Peso	Mod. de Iniciativa	Custo
Mosquete	2d6	Balístico	1	1	80 m	15kg	-3	300\$
Carabina .30	4d6	Balístico	1	7	400m	8kg	-2	500\$
Rifle Automático 7.62mm	4d8+1 ou 5d8 rajada	Balístico	3	11	1000m	10kg	-2	600\$
Rifle de Assalto com Mira .338	6d8	Balístico	1	5	1500m	17kg	-2	3700\$
Escopeta	4d8	Balístico ou Contusão	1	2	50m	12kg	-1	700\$

### Armas Pesadas

Arma/Ataque	Dano	Tipo de Dano	Disparos p/Turno	Pente	Alcance básico	Peso	Mod. de Iniciativa	Custo
Bazuca	5d12	Explosão (10m de	1	1	100 m	17kg	-4	3000\$

		área)						
Antitanque 85mm	5d12	Explosão (20m de área) e Balístico	1	1	300m	20kg	-4	5000\$
Lança Granadas	6d10	Explosão (5m de área)	1	4	150m	10kg	-3	1600\$
Míssil Guiado SAM 70mm	6d12	Balístico e Explosão (20m de área)	1	5	1500m	30kg	-4	30000\$
Metralhadora Pesada HMG .50	6d8+3 (rajada)	Balístico	10	100	1000m	80kg	-4	14000\$
Lança Chamas	4d10	Queimadura	Jato	10	50m	70kg	-3	1800\$

### Armas Futuristas

Arma/Ataque	Dano	Tipo de Dano	Disparos p/Turno	Pente	Alcance básico	Peso	Mod.de Iniciativa	Custo
Pistola Laser	3d8	Queimadura	3	100	1000 m	1kg	0	3000\$
Rifle de Plasma	5d10	Queimadura	3	100	2000m	3kg	0	5000\$
Granada Termonuclear	10d12	Explosão	-	-	FORx3	1kg	-1	6000\$
Sabre de Luz	5d8	Queimadura	-	-	-	1kg	0	37000\$
Arma de Feixes Iônicos	8d12	Queimadura	1	10	5000m	20kg	-3	70000\$

## ARMADURAS

No +2d6 as armaduras tem valores de Redução de Dano (RD) que são subtraídos dos tipos de dano que elas protegem. No caso de danos diferentes dos danos que elas protegem, fica a cargo do mestre e do contexto determinar se o RD se aplica totalmente, pela metade, por um terço ou se é ignorado totalmente.

### Armaduras de Corpo Antigas

Armadura	Redução de Dano (RD)	Proteção contra Dano	Local Protegido	Peso	Mod. de Iniciativa	Custo
Placa de Peito de Bronze	4	Contusão, Perfuração, Corte	tronco	20kg	0	40\$
Corselete de Bronze	5	Contusão, Perfuração, Corte	tronco e virilha	40kg	0	50\$
Armadura de Tecido	1	Perfuração, Corte	tronco e virilha	5kg	0	80\$
Armadura de Couro	2	Contusão, Perfuração, Corte	tronco	5kg	0	100\$

Armadura Leve de Escamas	3	Contusão, Perfuração, Corte	tronco	15kg	-1	300\$
Cota de Malha Reforçada	5	Contusão, Perfuração, Corte	tronco e virilha	50kg	-2	500\$
Placa de Peito de Aço	6	Contusão, Perfuração, Corte	tronco	60kg	-2	1700\$
Armadura de Peles	3	Contusão, Perfuração, Corte	tronco	45kg	-1	70\$
Placa de Aço Laminado	7	Contusão, Perfuração, Corte	tronco	65kg	-2	2500\$

### Armaduras para Membros Antigas

Armadura	Redução de Dano (RD)	Proteção contra Dano	Local Protegido	Peso	Mod. de Iniciativa	Custo
Braçadeiras de Bronze	3	Contusão, Perfuração, Corte	braços	7kg	0	20\$
Caneleiras de Bronze	3	Contusão, Perfuração, Corte	pernas	9kg	0	30\$
Braçadeiras de Couro	2	Contusão, Perfuração, Corte	braços	5kg	0	30\$
Caneleiras de Couro	2	Contusão, Perfuração, Corte	pernas	5kg	0	40\$
Braçadeiras de Placas de Aço	3	Contusão, Perfuração, Corte	braços	8kg	0	100\$
Caneleiras de Placas de Aço	4	Contusão, Perfuração, Corte	pernas	10kg	-2	200\$
Elmo de Bronze	3	Contusão, Perfuração, Corte	cabeça	5kg	0	100\$
Elmo de Couro	2	Contusão, Perfuração, Corte	cabeça	2kg	0	40\$
Elmo de Aço Fechado	4	Contusão, Perfuração, Corte	cabeça e face	7kg	0	500\$
Luvas de Couro	2	Contusão, Perfuração, Corte	Mãos	1kg	0	40\$
Manoplas de Aço	4	Contusão, Perfuração, Corte	Mãos	3kg	0	200\$

## Escudos

Escudo	Redução de Dano (RD)	Proteção contra Dano	Peso	Mod. de Iniciativa	Custo
Escudo de Bronze	4	Contusão, Perfuração Corte	10kg	-1	80\$
Escudo Leve de Madeira	3	Contusão, Perfuração, Corte	3kg	0	30\$
Escudo Pesado de Madeira	4	Contusão Perfuração Corte	5kg	-1	60\$
Escudo Torre (Corpo Inteiro)	7	Contusão Perfuração Corte	20kg	-2	120\$
Escudo Leve de Aço	5	Contusão Perfuração Corte	7kg	-1	200\$
Escudo Pesado de Aço	6	Contusão Perfuração Corte	14kg	-2	400\$
Escudo A Prova de Balas (Corpo)	10	Balístico Contusão Perfuração Corte	20kg	-2	2.000\$
Escudo de Plasma	15	Energia Balístico Contusão Perfuração Corte	1kg	0	30.000

## Armaduras Modernas e Futuristas

Armadura	Redução de Dano (RD)	Proteção contra Dano	Local Protegido	Peso	Mod. de Iniciativa	Custo
Colete à Prova de Balas	8	Balístico, Contusão, Perfuração Corte (RD 2)	tronco	2kg	0	500\$
Traje Tático de Tropa de Choque (completo com capacete e botas)	10	Balístico Contusão, Perfuração, Corte	tronco, cabeça, braços, pernas	15kg	-2	900\$
Armadura de Combate Espacial	20	Energia Balístico Contusão, Perfuração, Corte	tronco, cabeça, braços, pernas	20kg	-2	80000\$

