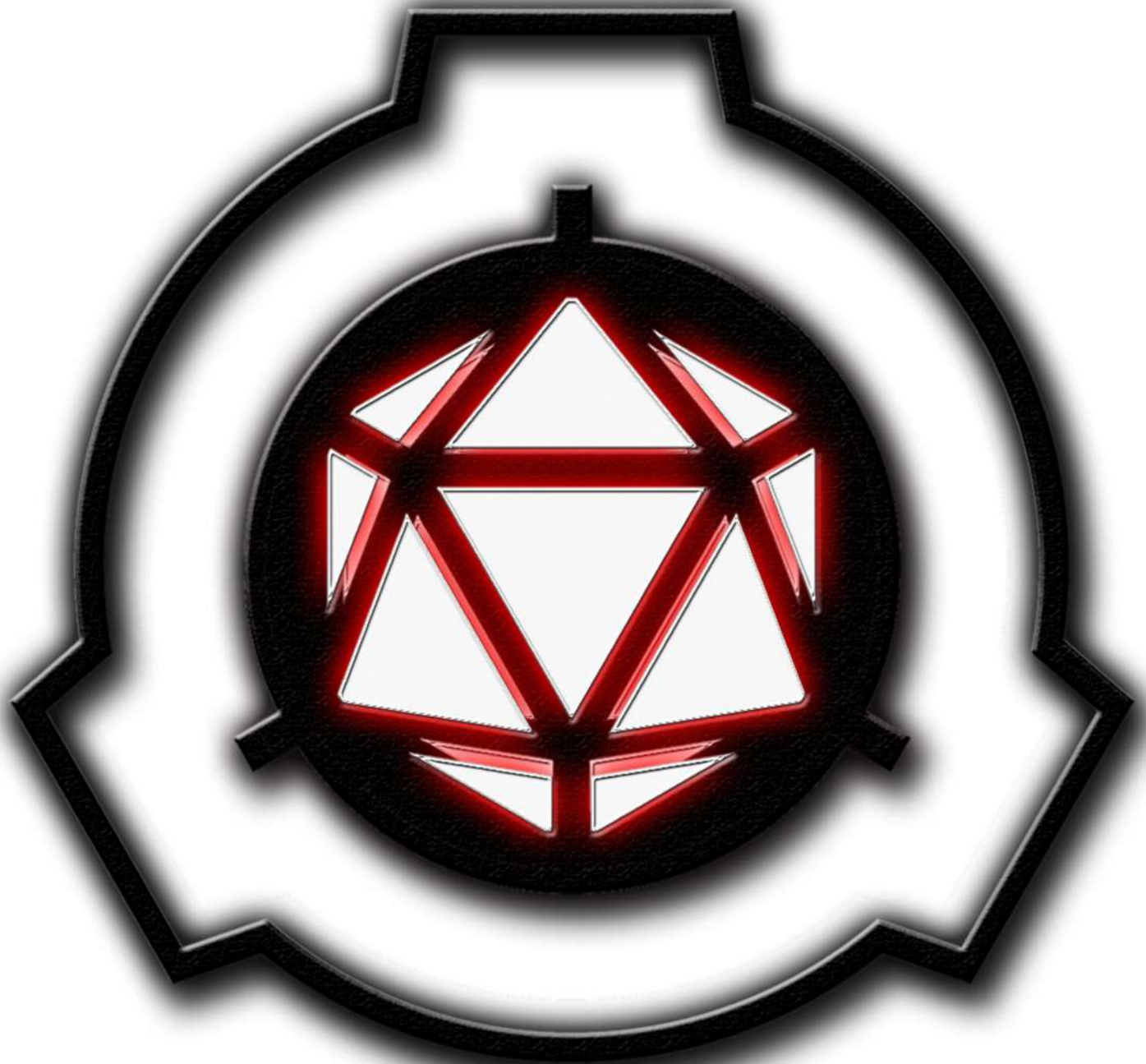


Loja Oficial



Contratados

nboz

h donkaa tmya xp ebye
u tkuhdt zenef ko jephceh joia
t aelqaru yxaru dh xuy ztzu izao
t bucpdhl xp bujoimfaxp

Armas de Fogo SCP							
Nome	Teste	Preço	Dano	Munição	Peso	Alcance	Ameaça
Balestra	Destreza + Pontaria	RS 1.350	1D8+1D6	Simples (5 Usos)	2	Médio	19
Pistola	Destreza + Pontaria	RS 1.500	2D8	Simples (5 Usos)	2	Curto	19
Revólver	Destreza + Pontaria	RS 1.650	3D8	Simples (5 Usos)	2	Curto	19
Submetralhadora	Destreza + Pontaria	RS 1.650	3D6	Simples (6 Usos)	2	Curto	19
Fuzil de Assalto	Destreza + Pontaria	RS 3.000	2D10+1D6	Avançada (7 Usos)	3	Médio	19
Fuzil de Precisão	Destreza + Pontaria	RS 3.750	3D10+1D6	Avançada (4 Usos)	3,5	Longo	19
Escopeta	Destreza + Pontaria	RS 2.700	4D8	Avançada (4 Usos)	3	Curto	19
Lança-Granada	Destreza + Pontaria	RS 4.500	5D8	Pesada (3 Usos)	4,5	Curto	19
Minigun	Força + Pontaria	RS 7.500	3D12+1D10	Pesada (10 Usos)	5	Curto	19
Metralhadora Leve	Força + Pontaria	RS 11.250	4D12+1D8	Pesada (8 Usos)	6	Curto	19

Acessórios SCP				
Nome	Preço	Peso	Utilidade	Restrições
Coldre	RS 105	0	Portar armas SCP	Apenas Pistola, Revólver, Submetralhadora e Balestra
Bandoleira	RS 180	0	Portar armas SCP	Apenas Fuzil de Assalto, Fuzil de Precisão e Escopeta
Porta-Armas	RS 450	0	Portar armas SCP	Apenas Lança-Granadas, Minigun e Metralhadora Leve
Mira Dot	RS 330	0,1	Recebe +2 em Pontaria	Ocupa espaço superior da arma
Mira Eletro-Óptica	RS 900	0,2	Recebe +5 em Pontaria	Ocupa espaço superior da arma
Mira Telescópica	RS 1.350	0,3	Recebe +7 em Pontaria	Ocupa espaço superior da arma, Apenas em Fuzil de Precisão
Mira Holográfica	RS 1.275	0,3	Recebe +6 em Pontaria	Ocupa espaço superior da arma
Mira Térmica	RS 1.200	0,3	Permite detectar alvos escondidos	Ocupa espaço superior da arma, Curto alcance
Mira de Visão Noturna	RS 1.125	0,3	Remove penalidade de escuridão	Ocupa espaço superior da arma, Médio alcance
Laser	RS 150	0,1	Reduz 5 de Defesa do alvo	Ocupa espaço lateral ou inferior da arma
Lanterna Anexada	RS 190	0,2	Retira escuridão	Alcance médio, Ocupa espaço lateral da arma
Silenciador Simples	RS 1.125	0,1	Remove penalidade de furtividade	Ocupa cano da arma, Apenas Pistola, Revólver e Submetralhadora
Silenciador Potente	RS 2.250	0,2	Remove penalidade de furtividade	Ocupa cano da arma, Apenas fuzil de Assalto e Fuzil de Precisão
Cano Longo	RS 1.875	0,1	Eleva um nível de alcance	Perca de 1D de dano, Ocupa cano da arma, Impossibilitado em Balestra, Minigun e Metralhadora Leve
Boca de Alto Calibre	RS 1.875	0,2	Aumento de 2D de dano	Reduz um nível de alcance, Ocupa cano da arma, Impossibilitado em Balestra, Minigun e Metralhadora Leve
Empunhadura	RS 225	0,1	Recebe +1D no disparo e +2 em Pontaria	Ocupa espaço lateral ou inferior da arma, Impossibilitado em Pistola, Revólver, Minigun e Metralhadora Leve
Coronha	RS 225	0,3	Remove 2D de penalidade nos disparos extra	Ocupa espaço posterior da arma, Impossibilitado em Pistola, Revólver, Minigun e Metralhadora Leve
Pente Estendido	RS 750	Peso da Munição	Aumento de metade da munição	Aumento de 0,5 de peso ao pente
Carregador Rápido	RS 975	Peso da Munição	Recarregar com Ação de Movimento	Reduz 2 Usos de munição
Suporte Simples	RS 1.350	0,5	Reduz 1 de peso	Ocupa espaço inferior e posterior da arma, Apenas em Minigun e Metralhadora Leve
Suporte Robusto	RS 2.250	1,5	Reduz 3 de peso	Ocupa espaço inferior e posterior da arma, Apenas em Minigun e Metralhadora Leve
Mira Complexa	RS 1.875	0,5	Aumenta o alcance para Médio	Ocupa espaço superior da arma, Apenas em Minigun e Metralhadora Leve

Munição SCP		
Nome	Preço	Peso
Munição Simples	RS 265	1
Munição Avançada	RS 490	1,5
Munição Pesada	RS 900	2,5

Armas Brancas SCP					
Nome	Teste	Preço	Dano	Peso	Ameaça
Lâmina Arremessável	<i>Destreza + Arremessar</i>	<i>RS 115</i>	<i>1D6 (Curto Alcance)</i>	<i>0,3</i>	<i>19</i>
Soqueira	<i>Força + Lutar</i>	<i>RS 150</i>	<i>1D6+SOCO</i>	<i>1</i>	<i>19</i>
Arma Branca Leve	<i>Destreza + Lutar</i>	<i>RS 225</i>	<i>1D8+FOR*2</i>	<i>2</i>	<i>19</i>
Arma Branca Mediana	<i>Força + Lutar</i>	<i>RS 525</i>	<i>1D8+1D6+FOR*2</i>	<i>2</i>	<i>19</i>
Arma Branca Pesada	<i>Força + Lutar</i>	<i>RS 1.125</i>	<i>1D10+1D8+FOR*2</i>	<i>3</i>	<i>19</i>
Arma Branca Massiva	<i>Força + Lutar</i>	<i>RS 1.875</i>	<i>1D12+1D10+FOR*2</i>	<i>4</i>	<i>19</i>

Acessórios SCP				
Nome	Preço	Peso	Utilidade	Restrições
Coldre	<i>RS 90</i>	<i>0</i>	<i>Portar armas SCP</i>	<i>Apenas Arma Branca Leve</i>
Bainha	<i>RS 165</i>	<i>0</i>	<i>Portar armas SCP</i>	<i>Apenas Arma Branca Mediana e Pesada</i>
Porta-Armas	<i>RS 420</i>	<i>0</i>	<i>Portar armas SCP</i>	<i>Apenas Arma Branca Massiva</i>
Detonador de C4	<i>RS 75</i>	<i>0,1</i>	<i>Conectar diversas C4</i>	<i>Máximo de 7 C4, Necessário Teste de Intelecto + Tecnologia > 20</i>

Arremessáveis SCP						
Nome	Teste	Preço	Dano/Uso	Peso	Alcance	Efeito
Granada de Luz	<i>Destreza + Arremessar</i>	<i>RS 750</i>	<i>Cegueira (1D6+1)</i>	<i>0,5</i>	<i>Curto</i>	<i>Curto Alcance</i>
Granda de Fumaça	<i>Destreza + Arremessar</i>	<i>RS 750</i>	<i>Fumaça (1D6+1)</i>	<i>0,5</i>	<i>Curto</i>	<i>3 Metros de Raio</i>
Granada de Invasão	<i>Intelecto + Tecnologia</i>	<i>RS 525</i>	<i>Explodir portas e paredes</i>	<i>0,5</i>	<i>Curto</i>	<i>X</i>
Granada de Distração	<i>Destreza + Arremessar</i>	<i>RS 600</i>	<i>Gerar sons e ruídos e uma voz escolhida</i>	<i>0,5</i>	<i>Curto</i>	<i>Médio Alcance</i>

Explosivos SCP						
Nome	Teste	Preço	Dano	Peso	Alcance	Ameaça
Granada de Gás	<i>Destreza + Arremessar</i>	<i>RS 975</i>	<i>4D8 + Envenenado</i>	<i>0,5</i>	<i>Curto</i>	<i>19</i>
Molotov	<i>Destreza + Arremessar</i>	<i>RS 750</i>	<i>4D8 + Queimando (1 Rodada para acender)</i>	<i>0,5</i>	<i>Curto</i>	<i>19</i>
Granada de Mão	<i>Destreza + Arremessar</i>	<i>RS 600</i>	<i>4D8</i>	<i>0,5</i>	<i>Curto</i>	<i>19</i>
Granada de Fragmentação	<i>Destreza + Arremessar</i>	<i>RS 1.050</i>	<i>5D8</i>	<i>0,5</i>	<i>Curto</i>	<i>19</i>
Granada Incendiária	<i>Destreza + Arremessar</i>	<i>RS 525</i>	<i>6D8</i>	<i>0,5</i>	<i>Curto</i>	<i>19</i>
Grana de Impacto	<i>Destreza + Arremessar</i>	<i>RS 1.200</i>	<i>8D8</i>	<i>0,5</i>	<i>Curto</i>	<i>19</i>
C4 com Detonador	<i>Intelecto + Mecânica</i>	<i>RS 1.275</i>	<i>6D10</i>	<i>0,5</i>	<i>Curto (Plantar em Corpo a Corpo)</i>	<i>19</i>
C4 Simples	<i>Intelecto + Mecânica</i>	<i>RS 1.200</i>	<i>6D10</i>	<i>0,5</i>	<i>Curto (Plantar em Corpo a Corpo)</i>	<i>19</i>

Armas Diversas SCP							
Nome	Teste	Preço	Dano/Us	Peso	Munição	Alcance	Ameaça
Escudo Leve	Força + Vigor	RS 1.050	FOR*2+1 (+3 Bloquear)	1	X	Corpo a Corpo	19
Escudo Mediano	Força + Vigor	RS 1.875	1D8+FOR*2 (+5 Bloquear)	2	X	Corpo a Corpo	19
Escudo Pesado	Força + Vigor	RS 2.850	1D10+FOR*2 (+7 Bloquear)	3	X	Corpo a Corpo	19
Arma Improvisada	Variado	RS 0	Variado	Variado	Variado	Corpo a Corpo ou Curto	20
Pistola de Pregos	Destreza + Pontaria	RS 1.650	2D6+1	2,5	Pregos (4 Usos)	Curto	19
Pistola Sinalizadora	Destreza + Pontaria	RS 1.800	Ilumina por 1D8 Alvo Queimando	1	Simples (5 Usos)	Médio	19
Taser (Pistola)	Destreza + Pontaria	RS 3.000	Imobiliza 1D6+1	1	X	4 Metros	19
Taser (Bastão)	Destreza + Lutar	RS 2.250	Imobiliza 1D6+1	1	X	Corpo a Corpo	19
Motoserra	Força + Vigor	RS 3.375	1D12+2D10+2D8 + Sangrando	4,5	Gasolina (3 Usos)	Corpo a Corpo	19
Lança Chamas	Força + Pontaria	RS 3.750	4D8 + Queimando	4,5	Gasolina (3 Usos)	4 Metros	19
Torreta	Intelecto + Mecânica Intelecto + Pontaria	RS 10.500	3D12+1D10	7	Pesada (10 Usos)	Curto	19

Munição SCP		
Nome	Preço	Peso
Pregos	RS 225	1
Gasolina	RS 300	1
Munição Simples	RS 265	1
Munição Pesada	RS 900	2,5

Utilitários SCP				
Nome	Preço	Peso	Utilidade	Restrições
Refeição Simples	RS 20	0,2	Recebe +5 no Teste de Descanso	Apenas uma refeição por descanso
Refeição Boa	RS 50	0,5	Recebe +20 na cura de saúde ao Descansar	Apenas uma refeição por descanso
Refeição Ótima	RS 100	1	Recebe +30 na cura de saúde e +5 no Teste de Descanso	Apenas uma refeição por descanso
Energético	RS 30	0,2	Recupera 2/3 da Estamina total	Um por dia
Calmante	RS 115	0,2	Recupera 2/3 da Sanidade total	Um por dia
Bandagem	RS 75	0,2	Recupera 206 de Vida	Intelecto + Medicina, DT 15 para sucesso
Gel Cicatrizante	RS 190	0,3	Recupera 208 de Vida	Intelecto + Medicina, DT 15 para sucesso
Spray Medicinal	RS 150	0,2	Recupera 206 de Vida Utiliza Ação de Movimento	Destreza + Medicina, DT 17 para sucesso
Kit Médico	RS 450	2	Recebe +1D ao retirar de Morrendo Recupera 408 de Vida (2 usos)	Intelecto + Medicina, DT 20 para sucesso
Pomada para Queimadura	RS 525	2	Cura feridas de queimadura 408 de cura (2 Usos)	Intelecto + Medicina, DT 20 para sucesso
Antídoto	RS 375	1,5	Remove veneno 2010 de cura	Intelecto + Medicina, DT 20 para sucesso
Adrenalina	RS 750	0,2	Recebe +1D8 em ataques Corpo a Corpo por 1D6+1 rodadas	Um por cena por alvo
Morfina	RS 750	0,2	Retira do estado de Morrendo por 1D6+1 rodadas	Um por cena por alvo
Sonífero	RS 750	0,2	Adormece o alvo por 1D6+1 rodadas ("Pausa" Enlouquecendo)	Presença + Fortitude > 25 para resistir, Um por cena por alvo, Desprevenido deve realizar o teste novamente
Pistola Médica	RS 975	1,5	Disparar seringas	Apenas Adrenalina, Morfina e Sonífero, Teste de Destreza + Pontaria > Reação do alvo, Curto alcance
Lanterna	RS 115	0,4	Retira escuridão	Alcance médio
Algemas	RS 75	0,2	Prender um alvo	Força + Lutar > Destreza + Reflexo Quebrar: Força + Vigor > 27
Óculos de Visão Noturna	RS 3.000	1	Remove névoa e escuridão	Alcance médio
Máscara de Gás	RS 3.000	1	Remove gases tóxicos	6 usos (cena)
Ponto de Comunicação	RS 750	0	Comunicação a distância	Grande distância dificultam o sinal
Radio Comunicador	RS 375	0,5	Comunicação a distância	Grande distância dificultam o sinal
Cinto Utilitário	RS 675	1	Guardar 4 itens que podem ser puxados com Ação Livre	Apenas itens de peso 1 ou inferior
Kit de Perícia	RS 1.050	1,5	Auxiliar com +1D8 na perícia do teste realizado	5 Usos, Apenas uma perícia por kit, Usar como Ação Principal
Kit de Atributo	RS 1.500	1,5	Auxilia com 2D no teste realizado	3 Usos, Apenas um atributo por kit, Usar como Ação Principal
Kit de Invasão	RS 1.425	2	Auxilia na invasão ou manutenção de espaços ocupados	Contém 3 Sensores de Locomoção, 3 Lockpicks, 3 Alarmes Usar com Intelecto + Tecnologia > 20
Equipamento de Acampamento	RS 1.500	3	Aumentar em um nível o local de descanso	Montar com Intelecto + Sobrevivência > 17 Comporta 3 Pessoas
Micro Câmera	RS 2.250	0,1	Gravar furtivamente	Usar com Intelecto + Tecnologia > 22
Câmera	RS 1.875	0,4	Gravar coisas	Usar com Intelecto + Tecnologia > 17
Lockpick	RS 105	0,1	Destrancar portas	Dt variada, Usar com Intelecto ou Destreza + Crime, 3 Falhas para quebrar o item
Controlador de Componentes	RS 9.999	2	Conter um componente ou juntá-los	Usar com Presença + Sabedoria > 30

Coletes SCP				
Nome	Preço	Peso	RD	Penalidade
Colete Leve	RS 750	1	5	Nenhuma
Colete Mediano	RS 1.050	2,2	7	-2 em Atletismo, -2 em Reflexo
Colete Pesado	RS 1.650	4	15	-5 em Atletismo, -5 em Reflexo e -1D em Destreza
Colete Massivo	RS 2.925	7	22	-7 em Atletismo, -7 em Reflexo e -2D em Destreza

Mochilas SCP				
Nome	Preço	Peso	Inventário	Penalidade
Mochila Pequena	RS 190	0,8	12	Nenhuma
Mochila Mediana	RS 510	1,7	18	-2 em Atletismo, -2 em Vigor
Mochila Grande	RS 1.125	3	27	-5 em Atletismo, -5 em Vigor e -1D em Destreza
Mochila Enorme	RS 1.650	5,5	40	-7 em Atletismo, -7 em Vigor e -2D em Destreza

