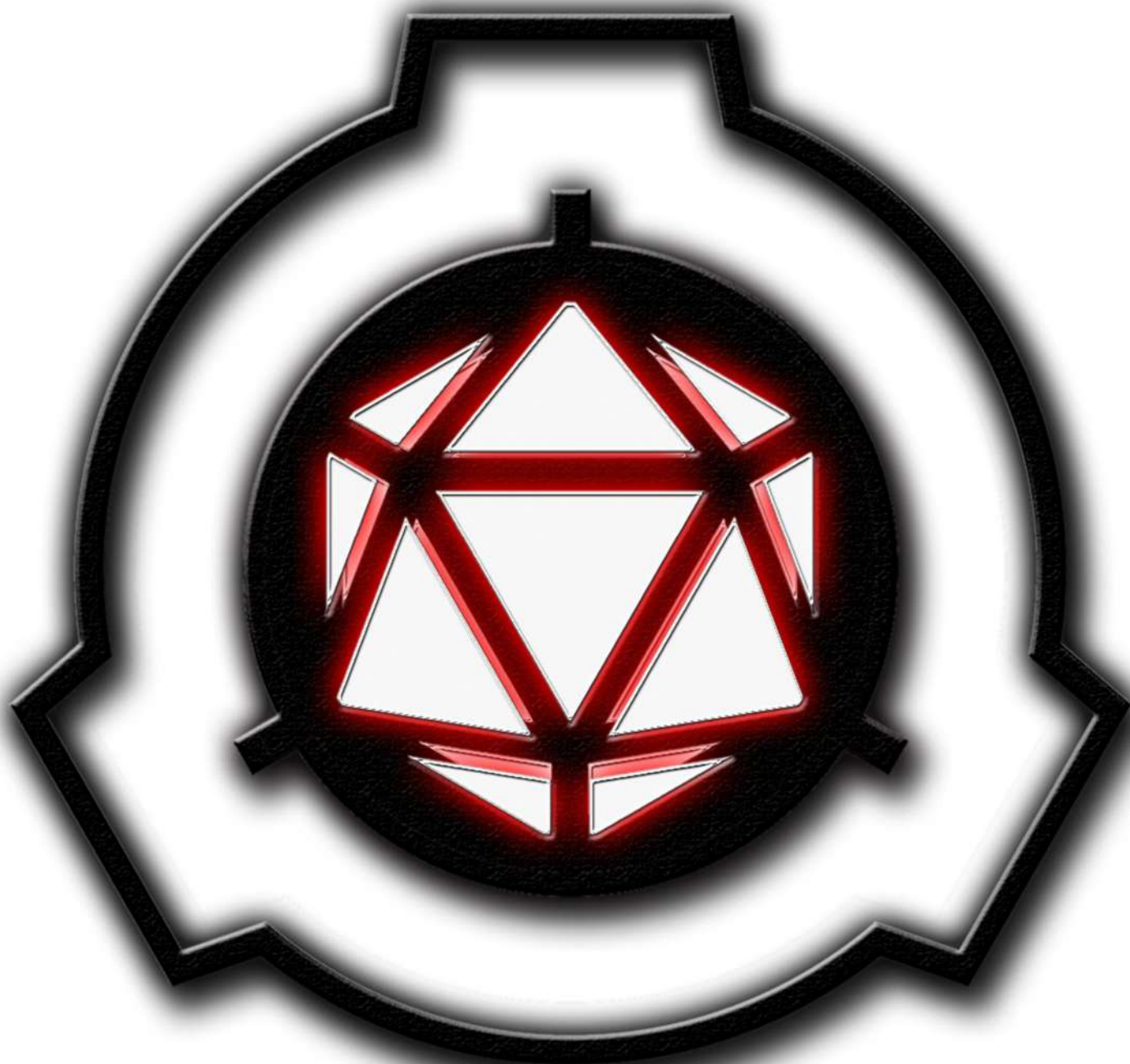


# Loja Oficial



# Contratados

Armas de Fogo ICE							
Nome	Teste	Preço	Dano	Munição	Peso	Alcance	Ameaça
Balestra	Destreza + Pontaria	RS 2.025	1D10+1D8	Simples (5 Usos)	2	Médio	17
Pistola	Destreza + Pontaria	RS 2.250	2D10	Simples (5 Usos)	2	Curto	17
Revólver	Destreza + Pontaria	RS 2.475	3D10	Simples (5 Usos)	2	Curto	17
Submetralhadora	Destreza + Pontaria	RS 2.475	3D8	Simples (6 Usos)	2	Curto	17
Fuzil de Assalto	Destreza + Pontaria	RS 4.500	2D12+1D8	Avançada (7 Usos)	3	Médio	17
Fuzil de Precisão	Destreza + Pontaria	RS 5.625	3D12+1D8	Avançada (4 Usos)	3,5	Longo	17
Escopeta	Destreza + Pontaria	RS 4.050	4D10	Avançada (4 Usos)	3	Curto	17
Lança-Granada	Destreza + Pontaria	RS 6.750	5D10	Pesada (3 Usos)	4,5	Curto	17
Minigun	Força + Pontaria	RS 11.250	3D20+1D12	Pesada (10 Usos)	5	Curto	17
Metralhadora Leve	Força + Pontaria	RS 16.875	4D20+1D10	Pesada (8 Usos)	6	Curto	17

Acessórios ICE				
Nome	Preço	Peso	Utilidade	Restrições
Coldre	RS 160	0	Portar armas ICE	Apenas Pistola, Revólver, Submetralhadora e Balestra
Bandoleira	RS 270	0	Portar armas ICE	Apenas Fuzil de Assalto, Fuzil de Precisão e Escopeta
Porta-Armas	RS 675	0	Portar armas ICE	Apenas Lança-Granadas, Minigun e Metralhadora Leve
Mira Dot	RS 495	0,1	Recebe +5 em Pontaria	Ocupa espaço superior da arma
Mira Eletro-Óptica	RS 1.350	0,2	Recebe +7 em Pontaria	Ocupa espaço superior da arma
Mira Telescópica	RS 2.025	0,3	Recebe +10 em Pontaria	Ocupa espaço superior da arma, Apenas em Fuzil de Precisão
Mira Holográfica	RS 1.915	0,3	Recebe +9 em Pontaria	Ocupa espaço superior da arma
Mira Térmica	RS 1.800	0,3	Permite detectar alvos escondidos	Ocupa espaço superior da arma, Curto alcance
Mira de Visão Noturna	RS 1.690	0,3	Remove penalidade de escuridão	Ocupa espaço superior da arma, Médio alcance
Laser	RS 225	0,1	Reduz 7 de Defesa do alvo	Ocupa espaço lateral ou inferior da arma
Lanterna Anexada	RS 285	0,2	Retira escuridão	Alcance longo, Ocupa espaço lateral da arma
Silenciador Simples	RS 1.690	0,1	Remove penalidade de furtividade	Ocupa cano da arma, Apenas Pistola, Revólver e Submetralhadora
Silenciador Potente	RS 3.375	0,2	Remove penalidade de furtividade	Ocupa cano da arma, Apenas fuzil de Assalto e Fuzil de Precisão
Cano Longo	RS 2.815	0	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 2.815	0,2	Aumento de 3D de dano	Reduz um nível de alcance, Ocupa cano da arma, Impossibilitado em Balestra, Minigun e Metralhadora Leve
Empunhadura	RS 350	0,1	Recebe +1D no disparo e +5 em Pontaria	Ocupa espaço lateral ou inferior da arma, Impossibilitado em Pistola, Revólver, Minigun e Metralhadora Leve
Coronha	RS 350	0,3	Remove 3D de penalidade nos disparos extra	Ocupa espaço posterior da arma, Impossibilitado em Pistola, Revólver, Minigun e Metralhadora Leve
Pente Estendido	RS 1.125	Peso da Munição	Aumento de metade da munição	Aumento de 0,5 de peso ao pente
Carregador Rápido	RS 1.465	Peso da Munição	Recarregar com Ação de Movimento	Reduz 2 Usos de munição
Suporte Simples	RS 2.025	0,5	Reduz 1 de peso	Ocupa espaço inferior e posterior da arma, Apenas em Minigun e Metralhadora Leve
Suporte Robusto	RS 3.375	1,5	Reduz 3 de peso	Ocupa espaço inferior e posterior da arma, Apenas em Minigun e Metralhadora Leve
Mira Complexa	RS 2.815	0,5	Aumenta o alcance para Médio	Ocupa espaço superior da arma, Apenas em Minigun e Metralhadora Leve

Munição ICE		
Nome	Preço	Peso
Munição Simples	RS 400	1
Munição Avançada	RS 735	1,5
Munição Pesada	RS 1.350	2,5

Armas Brancas SCP					
Nome	Teste	Preço	Dano	Peso	Ameaça
Lâmina Arremessável	<i>Destreza + Arremessar</i>	<i>RS 175</i>	<i>1D8 (Curto Alcance)</i>	<i>0,3</i>	<i>17</i>
Soqueira	<i>Força + Lutar</i>	<i>RS 225</i>	<i>1D8+SOCO</i>	<i>1</i>	<i>17</i>
Arma Branca Leve	<i>Destreza + Lutar</i>	<i>RS 340</i>	<i>1D10+FOR*3</i>	<i>2</i>	<i>17</i>
Arma Branca Mediana	<i>Força + Lutar</i>	<i>RS 790</i>	<i>1D10+1D8+FOR*3</i>	<i>2</i>	<i>17</i>
Arma Branca Pesada	<i>Força + Lutar</i>	<i>RS 1.690</i>	<i>1D12+1D10+FOR*3</i>	<i>3</i>	<i>17</i>
Arma Branca Massiva	<i>Força + Lutar</i>	<i>RS 2.815</i>	<i>1D20+1D12+FOR*3</i>	<i>4</i>	<i>17</i>

Acessórios ICE				
Nome	Preço	Peso	Utilidade	Restrições
Coldre	<i>RS 135</i>	<i>0</i>	<i>Portar armas ICE</i>	<i>Apenas Arma Branca Leve</i>
Bainha	<i>RS 250</i>	<i>0</i>	<i>Portar armas ICE</i>	<i>Apenas Arma Branca Mediana e Pesada</i>
Porta-Armas	<i>RS 630</i>	<i>0</i>	<i>Portar armas ICE</i>	<i>Apenas Arma Branca Massiva</i>
Detonador de C4	<i>RS 115</i>	<i>0,1</i>	<i>Conectar diversas C4</i>	<i>Máximo de 10 C4, Necessário Teste de Intelecto + Tecnologia &gt; 20</i>

Arremessáveis ICE						
Nome	Teste	Preço	Dano/Uso	Peso	Alcance	Efeito
Granada de Luz	<i>Destreza + Arremessar</i>	<i>RS 1.125</i>	<i>Cegueira (1D8+1)</i>	<i>0,5</i>	<i>Curto</i>	<i>Curto Alcance</i>
Granda de Fumaça	<i>Destreza + Arremessar</i>	<i>RS 1.125</i>	<i>Fumaça (1D8+1)</i>	<i>0,5</i>	<i>Curto</i>	<i>3 Metros de Raio</i>
Granada de Invasão	<i>Intelecto + Tecnologia</i>	<i>RS 790</i>	<i>Explodir portas e paredes e blindagem</i>	<i>0,5</i>	<i>Curto</i>	<i>X</i>
Granada de Distração	<i>Destreza + Arremessar</i>	<i>RS 900</i>	<i>Gerar sons e ruídos e vozes</i>	<i>0,5</i>	<i>Curto</i>	<i>Médio Alcance</i>

Explosivos ICE						
Nome	Teste	Preço	Dano	Peso	Alcance	Ameaça
Granada de Gás	<i>Destreza + Arremessar</i>	<i>RS 1.465</i>	<i>4D10 + Envenenado</i>	<i>0,5</i>	<i>Curto</i>	<i>17</i>
Molotov	<i>Destreza + Arremessar</i>	<i>RS 1.125</i>	<i>4D10 + Queimando (1 Rodada para acender)</i>	<i>0,5</i>	<i>Curto</i>	<i>17</i>
Granada de Mão	<i>Destreza + Arremessar</i>	<i>RS 900</i>	<i>4D10</i>	<i>0,5</i>	<i>Curto</i>	<i>17</i>
Granada de Fragmentação	<i>Destreza + Arremessar</i>	<i>RS 1.575</i>	<i>5D10</i>	<i>0,5</i>	<i>Curto</i>	<i>17</i>
Granada Incendiária	<i>Destreza + Arremessar</i>	<i>RS 790</i>	<i>6D10</i>	<i>0,5</i>	<i>Curto</i>	<i>17</i>
Grana de Impacto	<i>Destreza + Arremessar</i>	<i>RS 1.800</i>	<i>8D10</i>	<i>0,5</i>	<i>Curto</i>	<i>17</i>
C4 com Detonador	<i>Intelecto + Mecânica</i>	<i>RS 1.875</i>	<i>6D12</i>	<i>0,5</i>	<i>Curto (Plantar em Corpo a Corpo)</i>	<i>17</i>
C4 Simples	<i>Intelecto + Mecânica</i>	<i>RS 1.800</i>	<i>6D12</i>	<i>0,5</i>	<i>Curto (Plantar em Corpo a Corpo)</i>	<i>17</i>

Armas Diversas ICE							
Nome	Teste	Preço	Dano/Us	Peso	Munição	Alcance	Ameaça
Escudo Leve	Força + Vigor	RS 1.575	FOR*3+1 (+5 Bloquear)	1	X	Corpo a Corpo	17
Escudo Mediano	Força + Vigor	RS 2.815	1D10+FOR*3 (+7 Bloquear)	2	X	Corpo a Corpo	17
Escudo Pesado	Força + Vigor	RS 4.275	1D12+FOR*3 (+10 Bloquear)	3	X	Corpo a Corpo	17
Arma Improvisada	Variado	RS 0	Variado	Variado	Variado	Corpo a Corpo ou Curto	20
Pistola de Pregos	Destreza + Pontaria	RS 2.475	2D8+1	2,5	Pregos (4 Usos)	Curto	17
Pistola Sinalizadora	Destreza + Pontaria	RS 2.700	Ilumina por 1D10 Alvo Queimando	1	Simples (5 Usos)	Médio	17
Taser (Pistola)	Destreza + Pontaria	RS 4.500	Imobiliza 1D8+1	1	X	4 Metros	17
Taser (Bastão)	Destreza + Lutar	RS 3.375	Imobiliza 1D8+1	1	X	Corpo a Corpo	17
Motoserra	Força + Vigor	RS 5.065	1D20+2D12+2D10 + Sangrando	4,5	Gasolina (3 Usos)	Corpo a Corpo	17
Lança Chamas	Força + Pontaria	RS 5.625	4D10 + Queimando	4,5	Gasolina (3 Usos)	4 Metros	17
Torreta	Intelecto + Mecânica Intelecto + Pontaria	RS 15.750	3D20+1D12	7	Pesada (10 Usos)	Curto	17

Munição ICE		
Nome	Preço	Peso
Pregos	RS 340	1
Gasolina	RS 450	1
Munição Simples	RS 400	1
Munição Pesada	RS 1.350	2,5

Utilitários ICE				
Nome	Preço	Peso	Utilidade	Restrições
Refeição Simples	RS 50	0,2	Recebe +7 no Teste de Descanso	Apenas uma refeição por descanso
Refeição Boa	RS 100	0,5	Recebe +30 na cura de saúde ao Descansar	Apenas uma refeição por descanso
Refeição Ótima	RS 200	1	Recebe +50 na cura de saúde e +7 no Teste de Descanso	Apenas uma refeição por descanso
Energético	RS 45	0,2	Recupera toda a Estamina	Um por dia
Calmante	RS 175	0,2	Recupera toda a Sanidade	Um por dia
Bandagem	RS 115	0,2	Recupera 408 de Vida	Intelecto + Medicina, DT 15 para sucesso
Gel Cicatrizante	RS 285	0,3	Recupera 4010 de Vida	Intelecto + Medicina, DT 15 para sucesso
Spray Medicinal	RS 225	0,2	Recupera 408 de Vida Utiliza Ação de Movimento	Destreza + Medicina, DT 17 para sucesso
Kit Médico	RS 675	2	Recebe +1D ao retirar de Morrendo Recupera 6D10 de Vida (2 usos)	Intelecto + Medicina, DT 20 para sucesso
Pomada para Queimadura	RS 790	2	Cura feridas de queimadura 6D10 de cura (2 Usos)	Intelecto + Medicina, DT 20 para sucesso
Antídoto	RS 565	1,5	Remove veneno 3D12 de cura	Intelecto + Medicina, DT 20 para sucesso
Adrenalina	RS 1.125	0,2	Recebe +1D10 em ataques Corpo a Corpo por 1D8+1 rodadas	Um por cena por alvo
Morfina	RS 1.125	0,2	Retira do estado de Morrendo por 1D8+1 rodadas	Um por cena por alvo
Sonífero	RS 1.125	0,2	Adormece o alvo por 1D8+1 rodadas ("Pausa" Enlouquecendo)	Presença + Fortitude > 25 para resistir, Um por cena por alvo, Desprevenido deve realizar o teste novamente
Pistola Médica	RS 1.465	1,5	Disparar seringas	Apenas Adrenalina, Morfina e Sonífero, Teste de Destreza + Pontaria > Reação do alvo, Curto alcance
Lanterna	RS 175	0,4	Retira escuridão	Alcance longo
Algemas	RS 115	0,2	Prender um alvo	Força + Lutar > Destreza + Reflexo Quebrar: Força + Vigor > 30
Óculos de Visão Noturna	RS 4.500	1	Remove névoa e escuridão	Alcance longo
Máscara de Gás	RS 4.500	1	Remove gases tóxicos	9 usos (cena)
Ponto de Comunicação	RS 1.125	0	Comunicação a distância	Nenhuma
Radio Comunicador	RS 565	0,5	Comunicação a distância	Nenhuma
Cinto Utilitário	RS 1.015	1	Guardar 4 itens que podem ser puxados com Ação Livre	Apenas itens de peso 2 ou inferior
Kit de Perícia	RS 1.575	1,5	Auxiliar com +1D10 na perícia do teste realizado	5 Usos, Apenas uma perícia por kit, Usar como Ação Principal
Kit de Atributo	RS 2.250	1,5	Auxilia com 3D no teste realizado	3 Usos, Apenas um atributo por kit, Usar como Ação Principal
Kit de Invasão	RS 2.140	2	Auxilia na invasão ou manutenção de espaços ocupados	Contém 5 Sensores de Locomoção, 5 Lockpicks, 5 Alarmes Usar com Intelecto + Tecnologia > 20
Equipamento de Acampamento	RS 2.250	3	Aumentar em um nível o local de descanso	Montar com Intelecto + Sobrevivência > 17 Comporta 5 Pessoas
Micro Câmera	RS 3.375	0	Gravar furtivamente	Usar com Intelecto + Tecnologia > 22
Câmera	RS 2.815	0,2	Gravar coisas	Usar com Intelecto + Tecnologia > 17
Lockpick	RS 160	0,1	Destrancar portas	Dt variada, Usar com Intelecto ou Destreza + Crime, 5 Falhas para quebrar o item
Controlador de Comonentes	RS 69.696	2	Conter um componente ou juntá-los ou alterar suas propriedades	Usar com Presença + Sabedoria > 35

Coletes ICE				
Nome	Preço	Peso	RD	Penalidade
Colete Leve	RS 1.125	0,7	7	Nenhuma
Colete Mediano	RS 1.575	1,7	15	-2 em Atletismo, -2 em Reflexo
Colete Pesado	RS 2.475	3	22	-5 em Atletismo, -5 em Reflexo e -1D em Destreza
Colete Massivo	RS 4.390	5,5	35	-7 em Atletismo, -7 em Reflexo e -2D em Destreza

Mochilas ICE				
Nome	Preço	Peso	Inventário	Penalidade
Mochila Pequena	RS 285	0,5	16	Nenhuma
Mochila Mediana	RS 765	1,2	24	-2 em Atletismo, -2 em Vigor
Mochila Grande	RS 1.690	2	36	-5 em Atletismo, -5 em Vigor e -1D em Destreza
Mochila Enorme	RS 2.475	4	55	-7 em Atletismo, -7 em Vigor e -2D em Destreza

