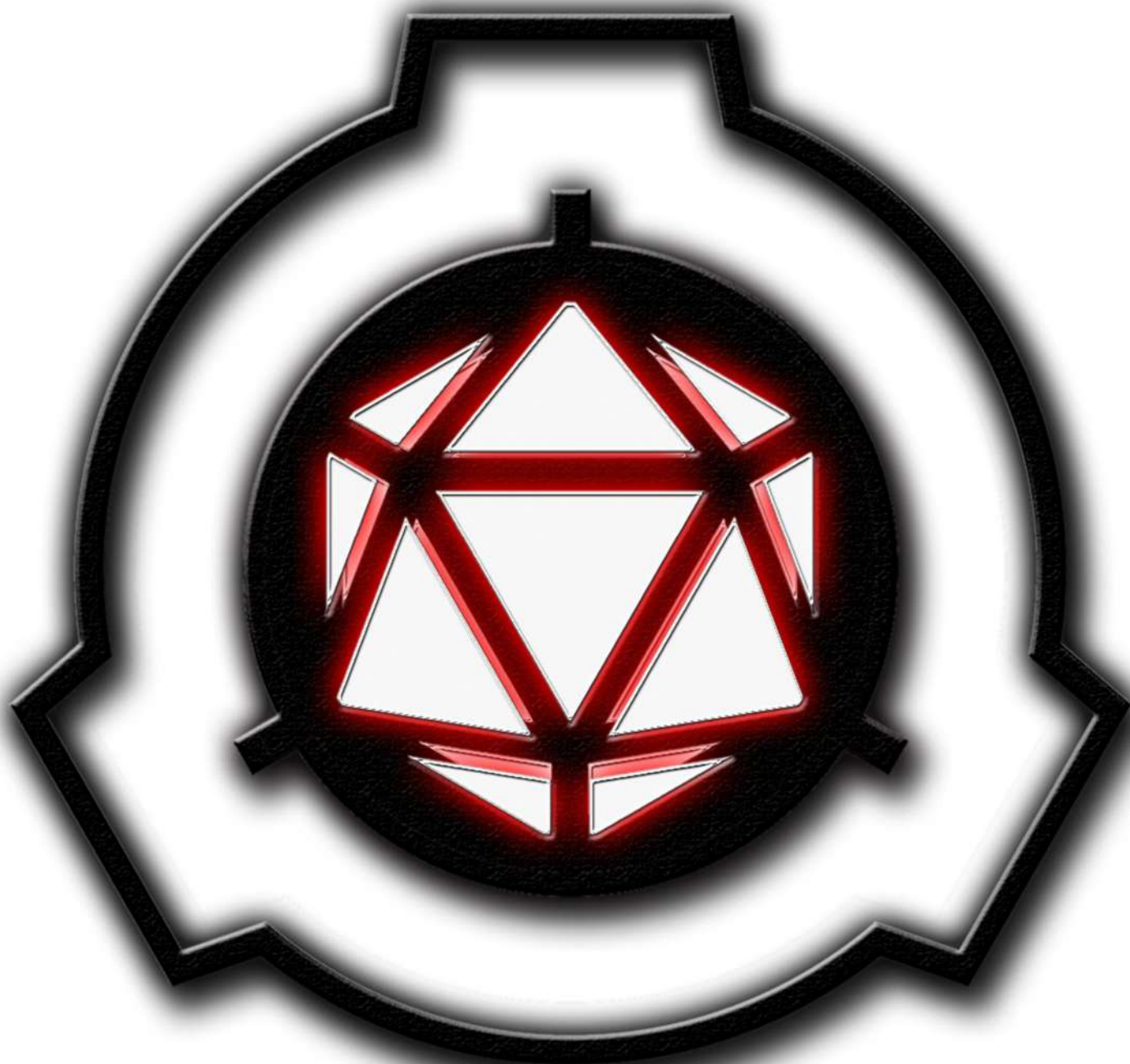


**Loja Oficial**



**Contratados**

Armas de Fogo							
Nome	Teste	Preço	Dano	Munição	Peso	Alcance	Ameaça
Balestra	Destreza + Pontaria	RS 900	1D6+1D4	Simples (5 Usos)	2	Médio	20
Pistola	Destreza + Pontaria	RS 1.000	2D6	Simples (5 Usos)	2	Curto	20
Revólver	Destreza + Pontaria	RS 1.100	3D6	Simples (5 Usos)	2	Curto	20
Submetralhadora	Destreza + Pontaria	RS 1.100	3D4	Simples (6 Usos)	2	Curto	20
Fuzil de Assalto	Destreza + Pontaria	RS 2.000	2D8+1D4	Avançada (7 Usos)	3	Médio	20
Fuzil de Precisão	Destreza + Pontaria	RS 2.500	3D8+1D4	Avançada (4 Usos)	3,5	Longo	20
Escopeta	Destreza + Pontaria	RS 1.800	4D6	Avançada (4 Usos)	3	Curto	20
Lança-Granada	Destreza + Pontaria	RS 3.000	5D6	Pesada (3 Usos)	4,5	Curto	20
Minigun	Força + Pontaria	RS 5.000	3D10+1D8	Pesada (10 Usos)	5	Curto	20
Metralhadora Leve	Força + Pontaria	RS 7.500	4D10+1D6	Pesada (8 Usos)	6	Curto	20

Acessórios				
Nome	Preço	Peso	Utilidade	Restrições
Coldre	RS 70	0	Portar armas	Apenas Pistola, Revólver, Submetralhadora e Balestra
Bandoleira	RS 120	0	Portar armas	Apenas Fuzil de Assalto, Fuzil de Precisão e Escopeta
Porta-Armas	RS 300	0	Portar armas	Apenas Lança-Granadas, Minigun e Metralhadora Leve
Mira Dot	RS 220	0,1	Recebe +1 em Pontaria	Ocupa espaço superior da arma
Mira Eletro-Óptica	RS 600	0,2	Recebe +3 em Pontaria	Ocupa espaço superior da arma
Mira Telescópica	RS 900	0,3	Recebe +5 em Pontaria	Ocupa espaço superior da arma, Apenas em Fuzil de Precisão
Mira Holográfica	RS 850	0,3	Recebe +4 em Pontaria	Ocupa espaço superior da arma
Mira Térmica	RS 800	0,3	Permite detectar alvos escondidos	Ocupa espaço superior da arma, Curto alcance
Mira de Visão Noturna	RS 750	0,3	Remove penalidade de escuridão	Ocupa espaço superior da arma, Médio alcance
Laser	RS 100	0,1	Reduz 2 de Defesa do alvo	Ocupa espaço lateral ou inferior da arma
Lanterna Anexada	RS 125	0,2	Retira escuridão	Alcance curto, Ocupa espaço lateral da arma
Silenciador Simples	RS 750	0,1	Remove penalidade de furtividade	Ocupa cano da arma, Apenas Pistola, Revólver e Submetralhadora
Silenciador Potente	RS 1.500	0,2	Remove penalidade de furtividade	Ocupa cano da arma, Apenas fuzil de Assalto e Fuzil de Precisão
Cano Longo	RS 1.250	0,2	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 1.250	0,2	Aumento de 1D de dano	Reduz um nível de alcance, Ocupa cano da arma, Impossibilitado em Balestra, Minigun e Metralhadora Leve
Empunhadura	RS 150	0,1	Recebe +1D no disparo	Ocupa espaço lateral ou inferior da arma, Impossibilitado em Pistola, Revólver, Minigun e Metralhadora Leve
Coronha	RS 150	0,3	Remove 1D de penalidade nos disparos extra	Ocupa espaço posterior da arma, Impossibilitado em Pistola, Revólver, Minigun e Metralhadora Leve
Pente Estendido	RS 500	Peso da Munição	Aumento de metade da munição	Aumento de 0,5 de peso ao pente
Carregador Rápido	RS 650	Peso da Munição	Recarregar com Ação de Movimento	Reduz 2 Usos de munição
Suporte Simples	RS 900	0,5	Reduz 1 de peso	Ocupa espaço inferior e posterior da arma, Apenas em Minigun e Metralhadora Leve
Suporte Robusto	RS 1.500	1,5	Reduz 3 de peso	Ocupa espaço inferior e posterior da arma, Apenas em Minigun e Metralhadora Leve
Mira Complexa	RS 1.250	0,5	Aumenta o alcance para Médio	Ocupa espaço superior da arma, Apenas em Minigun e Metralhadora Leve

Munição		
Nome	Preço	Peso
Munição Simples	RS 175	1
Munição Avançada	RS 325	1,5
Munição Pesada	RS 600	2,5

Armas Brancas					
Nome	Teste	Preço	Dano	Peso	Ameaça
Lâmina Arremessável	<i>Destreza + Arremessar</i>	<i>RS 75</i>	<i>1D4 (Curto Alcance)</i>	<i>0,3</i>	<i>20</i>
Soqueira	<i>Força + Lutar</i>	<i>RS 100</i>	<i>1D4+SOCO</i>	<i>1</i>	<i>20</i>
Arma Branca Leve	<i>Destreza + Lutar</i>	<i>RS 150</i>	<i>1D6+FOR</i>	<i>1</i>	<i>20</i>
Arma Branca Mediana	<i>Força + Lutar</i>	<i>RS 350</i>	<i>1D6+1D4+FOR</i>	<i>2</i>	<i>20</i>
Arma Branca Pesada	<i>Força + Lutar</i>	<i>RS 750</i>	<i>1D8+1D6+FOR</i>	<i>3</i>	<i>20</i>
Arma Branca Massiva	<i>Força + Lutar</i>	<i>RS 1.250</i>	<i>1D10+1D8+FOR</i>	<i>4</i>	<i>20</i>

Acessórios				
Nome	Preço	Peso	Utilidade	Restrições
Coldre	<i>RS 60</i>	<i>0</i>	<i>Portar armas</i>	<i>Apenas Arma Branca Leve</i>
Bainha	<i>RS 110</i>	<i>0</i>	<i>Portar armas</i>	<i>Apenas Arma Branca Mediana e Pesada</i>
Porta-Armas	<i>RS 280</i>	<i>0</i>	<i>Portar armas</i>	<i>Apenas Arma Branca Massiva</i>
Detonador de C4	<i>RS 50</i>	<i>0,1</i>	<i>Conectar diversas C4</i>	<i>Máximo de 5 C4, Necessário Teste de Intelecto + Tecnologia &gt; 20</i>

Arremessáveis						
Nome	Teste	Preço	Dano/Uso	Peso	Alcance	Efeito
Granada de Luz	<i>Destreza + Arremessar</i>	<i>RS 500</i>	<i>Cegueira (1D4+1)</i>	<i>0,5</i>	<i>Curto</i>	<i>Curto Alcance</i>
Granda de Fumaça	<i>Destreza + Arremessar</i>	<i>RS 500</i>	<i>Fumaça (1D4+1)</i>	<i>0,5</i>	<i>Curto</i>	<i>3 Metros de Raio</i>
Granada de Invasão	<i>Intelecto + Tecnologia</i>	<i>RS 350</i>	<i>Explodir portas</i>	<i>0,5</i>	<i>Curto</i>	<i>X</i>
Granada de Distração	<i>Destreza + Arremessar</i>	<i>RS 400</i>	<i>Gerar sons e ruídos</i>	<i>0,5</i>	<i>Curto</i>	<i>Médio Alcance</i>

Explosivos						
Nome	Teste	Preço	Dano	Peso	Alcance	Ameaça
Granada de Gás	<i>Destreza + Arremessar</i>	<i>RS 650</i>	<i>4D6 + Envenenado</i>	<i>0,5</i>	<i>Curto</i>	<i>20</i>
Molotov	<i>Destreza + Arremessar</i>	<i>RS 500</i>	<i>4D6 + Queimando (1 Rodada para acender)</i>	<i>0,5</i>	<i>Curto</i>	<i>20</i>
Granada de Mão	<i>Destreza + Arremessar</i>	<i>RS 400</i>	<i>4D6</i>	<i>0,5</i>	<i>Curto</i>	<i>20</i>
Granada de Fragmentação	<i>Destreza + Arremessar</i>	<i>RS 700</i>	<i>5D6</i>	<i>0,5</i>	<i>Curto</i>	<i>20</i>
Granada Incendiária	<i>Destreza + Arremessar</i>	<i>RS 350</i>	<i>6D6</i>	<i>0,5</i>	<i>Curto</i>	<i>20</i>
Grana de Impacto	<i>Destreza + Arremessar</i>	<i>RS 800</i>	<i>8D6</i>	<i>0,5</i>	<i>Curto</i>	<i>20</i>
C4 com Detonador	<i>Intelecto + Mecânica</i>	<i>RS 850</i>	<i>6D8</i>	<i>0,5</i>	<i>Curto (Plantar em Corpo a Corpo)</i>	<i>20</i>
C4 Simples	<i>Intelecto + Mecânica</i>	<i>RS 800</i>	<i>6D8</i>	<i>0,5</i>	<i>Curto (Plantar em Corpo a Corpo)</i>	<i>20</i>

Armas Diversas							
Nome	Teste	Preço	Dano/Us	Peso	Munição	Alcance	Ameaça
Escudo Leve	Força + Vigor	RS 700	FOR+1 (+1 Bloquear)	1	X	Corpo a Corpo	20
Escudo Mediano	Força + Vigor	RS 1.250	1D6+FOR (+3 Bloquear)	2	X	Corpo a Corpo	20
Escudo Pesado	Força + Vigor	RS 1.900	1D8+FOR (+5 Bloquear)	3	X	Corpo a Corpo	20
Arma Improvisada	Variado	RS 0	Variado	Variado	Variado	Corpo a Corpo ou Curto	20
Pistola de Pregos	Destreza + Pontaria	RS 1.100	2D4+1	2,5	Pregos (4 Usos)	Curto	20
Pistola Sinalizadora	Destreza + Pontaria	RS 1.200	Ilumina por 1D6 Alvo Queimando	1	Simples (5 Usos)	Médio	20
Taser (Pistola)	Destreza + Pontaria	RS 2.000	Imobiliza 1D4+1	1	X	4 Metros	20
Taser (Bastão)	Destreza + Lutar	RS 1.500	Imobiliza 1D4+1	1	X	Corpo a Corpo	20
Motoserra	Força + Vigor	RS 2.250	1D10+2D8+2D6 + Sangrando	4,5	Gasolina (3 Usos)	Corpo a Corpo	20
Lança Chamas	Força + Pontaria	RS 2.500	4D6 + Queimando	4,5	Gasolina (3 Usos)	4 Metros	20
Torreta	Intelecto + Mecânica Intelecto + Pontaria	RS 7.000	3D10+1D8	7	Pesada (10 Usos)	Curto	20

Munição		
Nome	Preço	Peso
Pregos	RS 150	1
Gasolina	RS 200	1
Munição Simples	RS 175	1
Munição Pesada	RS 600	2,5

Utilitários				
Nome	Preço	Peso	Utilidade	Restrições
Refeição Simples	RS 10	0,2	Recebe +2 no Teste de Descanso	Apenas uma refeição por descanso
Refeição Boa	RS 25	0,5	Recebe +1D na cura de saúde ao Descansar	Apenas uma refeição por descanso
Refeição Ótima	RS 40	1	Recebe +2D na cura de saúde e +3 no Teste de Descanso	Apenas uma refeição por descanso
Energético	RS 20	0,2	Recupera metade da Estamina total	Um por dia
Calmante	RS 75	0,2	Recupera metade da Sanidade total	Um por dia
Bandagem	RS 50	0,2	Recupera 1D4 de Vida	Intelecto + Medicina, DT 15 para sucesso
Gel Cicatrizante	RS 125	0,3	Recupera 1D6 de Vida	Intelecto + Medicina, DT 15 para sucesso
Spray Medicinal	RS 100	0,2	Recupera 1D4 de Vida Utiliza Ação de Movimento	Destreza + Medicina, DT 17 para sucesso
Kit Médico	RS 300	2	Recebe +1D ao retirar de Morrendo Recupera 2D6 de Vida (2 usos)	Intelecto + Medicina, DT 20 para sucesso
Pomada para Queimadura	RS 350	2	Cura feridas de queimadura 2D6 de cura (2 Usos)	Intelecto + Medicina, DT 20 para sucesso
Antídoto	RS 250	1,5	Remove veneno 1D8 de cura	Intelecto + Medicina, DT 20 para sucesso
Adrenalina	RS 500	0,2	Recebe +1D6 em ataques Corpo a Corpo por 1D4+1 rodadas	Um por cena por alvo
Morfina	RS 500	0,2	Retira do estado de Morrendo por 1D4+1 rodadas	Um por cena por alvo
Sonífero	RS 500	0,2	Adormece o alvo por 1D4+1 rodadas ("Pausa" Enlouquecendo)	Presença + Fortitude > 20 para resistir, Um por cena por alvo, Desprevenido deve realizar o teste novamente
Pistola Médica	RS 650	1,5	Disparar seringas	Apenas Adrenalina, Morfina e Sonífero, Teste de Destreza + Pontaria > Reação do alvo, Curto alcance
Lanterna	RS 75	0,4	Retira escuridão	Alcance curto
Algemas	RS 50	0,2	Prender um alvo	Força + Lutar > Destreza + Reflexo Quebrar: Força + Vigor > 25
Óculos de Visão Noturna	RS 2.000	1	Remove névoa e escuridão	Alcance médio
Máscara de Gás	RS 2.000	1	Remove gases tóxicos	4 usos (cena)
Ponto de Comunicação	RS 500	0	Comunicação a distância	Locais fechados ou grande distância dificultam o sinal
Radio Comunicador	RS 250	0,5	Comunicação a distância	Locais fechados ou grande distância dificultam o sinal
Cinto Utilitário	RS 450	1	Guardar 4 itens que podem ser puxados com Ação Livre	Apenas itens de peso 0,5 ou inferior
Cinto Tático	RS 120	0,7	Portar até 8 itens de combate	Granadas, Munição, Lanterna, Máscara de Gás, Óculos de Visão Noturna, Lockpick, Kits, Itens Medicinais
Kit de Perícia	RS 700	1,5	Auxiliar com +1D6 na perícia do teste realizado	5 Usos, Apenas uma perícia por kit, Usar como Ação Principal
Kit de Atributo	RS 1.000	1,5	Auxilia com 1D no teste realizado	3 Usos, Apenas um atributo por kit, Usar como Ação Principal
Kit de Invasão	RS 950	2	Auxilia na invasão ou manutenção de espaços ocupados	Contém 2 Sensores de Locomoção, 2 Lockpicks, 2 Alarmes Usar com Intelecto + Tecnologia > 20
Equipamento de Acampamento	RS 1.000	3	Aumentar em um nível o local de descanso	Montar com Intelecto + Sobrevivência > 17 Comporta 2 Pessoas
Micro Câmera	RS 1.500	0,2	Gravar furtivamente	Usar com Intelecto + Tecnologia > 22
Câmera	RS 1.250	0,5	Gravar coisas	Usar com Intelecto + Tecnologia > 17
Lockpick	RS 70	0,1	Destrancar portas	DT variada, Usar com Intelecto ou Destreza + Crime, 2 Falhas para quebrar o item
Controlador de Componentes	RS 6.666	2	Conter um componente	Usar com Presença + Sabedoria > 25

Coletes				
Nome	Preço	Peso	RD	Penalidade
Colete Leve	RS 500	1,2	2	Nenhuma
Colete Mediano	RS 700	2,5	5	-2 em Atletismo, -2 em Reflexo
Colete Pesado	RS 1.100	5	7	-5 em Atletismo, -5 em Reflexo e -1D em Destreza
Colete Massivo	RS 1.950	8,5	15	-7 em Atletismo, -7 em Reflexo e -2D em Destreza

Mochilas				
Nome	Preço	Peso	Inventário	Penalidade
Mochila Pequena	RS 125	1	9	Nenhuma
Mochila Mediana	RS 340	2	14	-2 em Atletismo, -2 em Vigor
Mochila Grande	RS 750	4	21	-5 em Atletismo, -5 em Vigor e -1D em Destreza
Mochila Enorme	RS 1.100	7	32	-7 em Atletismo, -7 em Vigor e -2D em Destreza
Mochila Furtiva	RS 220	1,1	8 (Sem Penalidade de Furtividade)	Nenhuma
Bolsa Térmica	RS 100	0,7	3 Refeições (Pode ser colococado dentro de outra mochila)	Nenhuma

