

CAPÍTULO 3

EQUIPAMENTO

Armas, dispositivos tecnológicos e itens amaldiçoados são parte do inventário de todo agente da Ordem que pretende enfrentar o paranormal e seus asseclas.

Equipamento é extremamente útil, mas é limitado por dois fatores: sua *patente*, que define quantos itens a Ordem libera para você em cada missão, e sua *capacidade de carga*, que define quantos itens você consegue carregar.

PATENTE

Ser um agente da Ordem é um trabalho perigoso, mas tem suas regalias. Mesmo recrutas têm seus custos de vida e de equipamentos cobertos pela organização, para que possam se dedicar exclusivamente às missões. Porém, apesar de vastos, os recursos da Ordem não são infinitos. Por isso, nem todos os agentes podem desfrutar deles da mesma maneira, com o regimento interno definindo a que cada membro tem acesso de acordo com sua patente.

Sua patente representa sua posição hierárquica na Ordem — diferente do NEX, que mede seu poder individual. Ela define quantos itens estão disponíveis para você em cada missão, além do limite de crédito que você possui para compras gerais. Você começa na patente mais baixa, recruta. À medida que completa missões, recebe pontos de prestígio (PP). Acumulando certo número de PP, é promovido. A TABELA 3.1: PATENTES mostra os PP necessários para ser promovido para cada patente, bem como os itens e o limite de crédito fornecidos por cada uma.

PONTOS DE PRESTÍGIO

Sempre que termina uma missão e retorna para a sede da Ordem, o grupo é avaliado por sua eficiência em solucionar o caso e recolher pistas, recebendo (ou perdendo) pontos de prestígio de acordo com a TABELA 3.2: PONTOS DE PRESTÍGIO POR MISSÃO.

Conforme acumula pontos de prestígio, você é promovido. Benefícios de uma nova patente são aplicados a partir da próxima missão. Por exemplo, você tem 44 PP e recebe 14 PP ao completar uma missão, totalizando 58 PP. Sua patente sobe de operador para agente especial. A partir da próxima missão, você poderá escolher um item de categoria II e um item de categoria III a mais.

Caso perca PP suficientes para ficar abaixo do mínimo exigido para sua patente atual, você é rebaixado, e sua patente inferior será aplicada em sua próxima missão. Você precisará devolver qualquer item para o qual não tenha mais acesso, mas poderá recuperá-lo caso seja promovido novamente.

TABELA 3.1: PATENTES

PONTOS DE PRESTÍGIO	PATENTE	LIMITE DE CRÉDITO	LIMITE DE ITENS POR CATEGORIA			
			I	II	III	IV
0	Recruta	Baixo	2	—	—	—
20	Operador	Médio	3	1	—	—
50	Agente especial	Médio	3	2	1	—
100	Oficial de operações	Alto	3	3	2	1
200	Agente de elite	Ilimitado	3	3	3	2

Descrição das Patentes

RECRUTA. Agente novato, ainda sem experiência em missões.

OPERADOR. Já possui alguma experiência e resolveu alguns casos paranormais. Patente da maioria dos membros da Ordem.

AGENTE ESPECIAL. Agente experiente, chamado para resolver casos difíceis e complexos, que exigem grande conhecimento e capacidade. Um agente especial já pode indicar novos recrutas para a Ordem.

OFICIAL DE OPERAÇÕES. Com dezenas de casos resolvidos, esses agentes são acionados para missões de alta importância e perigo. Têm acesso à maioria dos arquivos confidenciais, além de prisioneiros e objetos amaldiçoados mantidos dentro da Ordem.

AGENTE DE ELITE. As grandes lendas da Ordem, os raros agentes que sobreviveram à guerra contra o Outro Lado por muitos anos. Os melhores entre os melhores, chamados pela Ordem para resolver casos que envolvem perigos de escala global.

Limite de Crédito

Membros da Ordem não precisam se preocupar com dinheiro para suas necessidades básicas, como moradia, vestuário e refeições. Muitos inclusive preferem nem se preocupar com esse tipo de coisa, e fazem da própria sede da Ordem seu lar permanente.

Porém, às vezes será necessário comprar bens ou contratar serviços durante uma missão. Para isso, a Ordem fornece um sistema de crédito, que pode ser usado por qualquer membro para fazer compras em qualquer moeda, em qualquer lugar do mundo.

O limite de crédito de cada agente varia com sua patente, e qualquer tentativa de ultrapassar esse limite é bloqueada imediatamente. A Ordem também tem controle total sobre tudo que está sendo adquirido através do crédito, e faz os agentes prestarem contas caso tentem adquirir produtos ou serviços não autorizados.

Em termos de jogo, o sistema de crédito permite que os jogadores não se preocupem em gerenciar dinheiro e recursos básicos em detalhes, focando na missão. O mestre sempre tem a palavra final sobre onde determinado produto ou serviço se enquadra em relação ao limite de crédito.

BAIXO. Você tem aprovação para comprar mantimentos básicos como comida, roupas e remédios. Também pode comprar passagens de transporte público, como ônibus, metrô ou trem, alugar veículos comuns e usar serviços particulares de transporte, como táxi. Pode se hospedar em acomodações simples (descanso normal), como pensões e hotéis com três estrelas ou menos. Por fim, pode utilizar serviços emergenciais como mecânicos ou socorro médico.

MÉDIO. Você tem acesso a passagens aéreas e acomodações de boa qualidade (descanso confortável), e pode pagar por qualquer produto ou serviço comum que precisar.

ALTO. Este limite cobre qualquer despesa necessária, incluindo acomodações da melhor qualidade (descanso luxuoso), contanto que não seja absurda, a critério do mestre.

ILIMITADO. Equipes de elite têm acesso ilimitado aos recursos da Ordem, pois costumam ser enviados em missões de extrema importância. No entanto, ainda estão limitados a produtos e serviços disponíveis no lugar onde estiverem.

Limite de Itens

Itens fornecidos pela Ordem são classificados em uma *categoria*, que pode ser 0, I, II, III ou IV. A categoria indica o quão caro, raro e poderoso o item é. Sua patente determina quantos itens de cada categoria você pode escolher em cada missão. Por exemplo, se for um operador, pode escolher até três itens de categoria I e um item de categoria II. Você pode escolher quantos itens quiser de categoria 0 (mas ainda estará limitado pela sua capacidade de carga).

CATEGORIAS ACIMA DE IV. Algumas habilidades podem diminuir a categoria efetiva de um item. Um personagem com essas habilidades pode criar um item de categoria acima de IV e reduzir seu valor final para IV ou menos, para poder escolhê-lo.

TABELA 3.2: PONTOS DE PRESTÍGIO POR MISSÃO

EVENTO	PONTOS DE PRESTÍGIO
Solução do caso	+10
Pista adicional encontrada	+2
Morte de inocente	-2
Morte de membro do grupo	-5

EQUIPAMENTO INICIAL. Para acelerar o início da primeira sessão, escolha um equipamento padrão para seu personagem e anote-o em sua ficha. Anote as estatísticas de ataque de qualquer arma escolhida!

CAPACIDADE DE CARGA

A quantidade de equipamento que você pode carregar é medida em *espaços de itens*. Por padrão, um item ocupa 1 espaço. Porém, há exceções:

- ♣ Armas de duas mãos, proteções leves e outros itens pesados ou volumosos, como uma mala de viagem, ocupam 2 espaços.
- ♣ Proteções pesadas e outros itens muito pesados ou muito volumosos, como um caixote, ocupam 5 espaços.
- ♣ Itens extremamente pesados ou volumosos, como uma pessoa (por exemplo, um agente inconsciente), ocupam 10 espaços. A critério do mestre, itens ainda maiores podem ocupar mais espaços ou serem impossíveis de carregar.
- ♣ A critério do mestre, itens de volume e peso desprezível, como uma caneta ou uma moeda, não ocupam espaço.

Você pode carregar um número de espaços de itens igual a 5 por ponto de Força (se tiver Força 0, pode carregar apenas 2 espaços). Se ultrapassar esse limite, fica sobrecarregado (sofre -5 em Defesa e testes de perícia afetadas por carga e seu deslocamento é reduzido em -3m). Você não pode ultrapassar o dobro desse limite. Assim, um personagem com Força 2 pode carregar até 10 espaços sem penalidade e até 20 espaços sobrecarregado. Ele não pode carregar mais de 20 espaços de itens.

A regra considera que você possui uma mochila ou qualquer outro tipo de objeto onde carregar seu equipamento, e a própria mochila não ocupa um espaço. De forma similar, recipientes cuja única função seja carregar outro item não ocupam um espaço. Por exemplo, o coldre para carregar uma pistola está incluso no espaço ocupado da pistola. Porém, recipientes que forneçam benefícios próprios, como uma bandoleira, ocupam espaços conforme sua descrição. Por fim, a critério do mestre, pequenos itens que não possuem efeito em jogo (que são meramente “cosméticos”) não precisam ser considerados.

LIMITES DE USO

Alguns itens precisam ser empunhados para serem usados. Isso inclui armas e equipamento tático, como lanternas. Você pode empunhar apenas um item em cada mão, ou seja, pode empunhar no máximo dois itens ao mesmo tempo (supondo que você tenha duas mãos). Você pode guardar um item empunhado com uma ação de movimento ou largá-lo no chão com uma ação livre.

Itens que não são empunhados precisam ser vestidos. Você pode vestir um item com uma ação padrão e removê-lo com uma ação de movimento. Proteções e itens específicos podem exigir mais tempo para serem vestidos ou removidos. Não há um limite para quantos itens vestidos você pode usar ao mesmo tempo, embora esteja limitado pela sua capacidade de carga.

ARMAS

Armas são classificadas de acordo com a proficiência necessária para usá-las (simples, táticas, pesadas), tipo (ataque corpo a corpo ou à distância) e empunhadura (leve, uma mão ou duas mãos).

Proficiência

ARMAS SIMPLES. Armas de manejo fácil, como facas, bastões e revólveres. Todos os personagens sabem usar armas simples.

ARMAS TÁTICAS. Espadas, fuzis e outras armas de manejo complexo. Apenas combatentes começam o jogo sabendo usar armas táticas.

ARMAS PESADAS. Metralhadoras, lança-chamas e outras armas destruidoras. Nenhuma classe começa sabendo usar armas pesadas.

PENALIDADE POR NÃO PROFICIÊNCIA. Se você atacar com uma arma com a qual não seja proficiente, sofre -20 nos testes de ataque.

Tipo

CORPO A CORPO. Podem ser usadas para atacar alvos adjacentes. Para atacar com uma arma de combate corpo a corpo, faça um teste de Luta. Quando você ataca com uma arma corpo a corpo, soma seu valor de Força às rolagens de dano.

ATAQUE À DISTÂNCIA. Podem ser usadas para atacar alvos adjacentes ou à distância. Para atacar com uma arma de combate à distância, faça um teste de Pontaria. São subdivididas em de *arremesso*, *disparo* e *fogo*. Quando você ataca com uma arma de arremesso, soma seu valor de Força às rolagens de dano. Quando ataca com uma arma de disparo ou de fogo, não soma nenhum valor de atributo às rolagens de dano.

♣ **ARREMESSO.** A própria arma é atirada, como uma faca. Sacar uma arma de arremesso é uma ação de movimento.

♣ **DISPARO.** A arma dispara um projétil, como um arco atira flechas. Recarregar uma arma de disparo exige as duas mãos.

♣ **FOGO.** Armas de fogo são afetadas por efeitos que afetam armas de disparo. Porém, alguns efeitos afetam apenas armas de fogo.

Empunhadura

LEVE. Esta arma é usada com uma mão. Ataques desarmados e armas naturais sempre são armas leves.

UMA MÃO. Esta arma é usada com uma mão, deixando a outra mão livre para outros fins.

DUAS MÃOS. Esta arma é usada com as duas mãos. Apoiá-la no chão para livrar uma mão é uma ação livre. Reempunhá-la é uma ação de movimento.

CARACTERÍSTICAS DAS ARMAS

CATEGORIA. A categoria do item, para efeitos de quais equipamentos você pode requisitar.

DANO. Quando você acerta um ataque, rola o dano indicado. O resultado é subtraído dos pontos de vida do alvo. Veja mais detalhes sobre ferimentos e morte no **CAPÍTULO 4**.

CRÍTICO. Quando você acerta um ataque rolando um 20 natural (ou seja, o dado mostra um 20), faz um acerto crítico. Neste caso, multiplique os dados de dano por 2. Bônus numéricos e dados extras (como pela habilidade Ataque Furtivo) não são multiplicados. Por exemplo, um dano de $1d8+3$ torna-se $2d8+3$ com um acerto crítico.

Algumas armas fazem críticos em margem maior que 20 ou multiplicam o dano por um valor maior que 2. De modo geral, armas mais precisas (espadas, fuzis) têm maiores chances de atingir pontos vulneráveis, enquanto armas mais destruidoras (machados, espingardas...) causam maior estrago ao fazê-lo.

Efeitos que aumentam a margem de ameaça diminuem o número necessário para conseguir um crítico. Já efeitos que aumentam o multiplicador de crítico são acrescentados ao número do multiplicador.

19. A arma tem margem de ameaça 19 ou 20.

18. A arma tem margem de ameaça 18, 19 ou 20.

X2, X3, X4. A arma causa dano dobrado, triplicado ou quadruplicado em caso de acerto crítico.

19/X3. A arma tem margem de ameaça 19 ou 20 e causa dano triplicado em caso de acerto crítico.

ALCANCE. Armas com alcance podem ser usadas para ataques à distância. As categorias de alcance são curto (9m, ou 6 quadrados em um mapa), médio (18m ou 12 quadrados), longo (36m ou 24 quadrados) e extremo (90m ou 60 quadrados). Você pode atacar dentro do alcance sem sofrer penalidades. Você pode atacar até o dobro do alcance, mas sofre -20 no teste de ataque. Armas sem valor de alcance podem ser arremessadas em alcance curto com -20 no teste de ataque.

TIPO. Indica o tipo de dano causado pela arma. Armas tipicamente causam dano por corte (C), impacto (I), perfuração (P) ou balístico (B). Muitas criaturas são resistentes ou imunes a certos tipos de dano, então possuir armas diferentes é uma boa estratégia.

ESPAÇO. A quantidade de espaços que a arma ocupa em seu inventário. Inclui acessórios básicos da arma, como coldres para pistolas e bainhas para espadas, mas não munição.



TABELA 3.3: **ARMAS**

ARMA	CATEGORIA	DANO	CRÍTICO	ALCANCE	TIPO	ESPAÇOS
Armas Simples						
<i>Corpo a Corpo – Leves</i>						
Coronhada	—	1d4/1d6	x2	—	I	—
Faca	0	1d4	19	Curto	C	1
Martelo	0	1d6	x2	—	I	1
Punhal	0	1d4	x3	—	P	1
<i>Corpo a Corpo – Uma Mão</i>						
Bastão	0	1d6/1d8	x2	—	I	1
Machete	0	1d6	19	—	C	1
Lança	0	1d6	x2	Curto	P	1
<i>Corpo a Corpo – Duas Mãos</i>						
Cajado	0	1d6/1d6	x2	—	I	2
<i>Armas de Disparo – Duas Mãos</i>						
Arco	0	1d6	x3	Médio	P	2
Flechas	0	—	—	—	—	1
Besta	0	1d8	19	Médio	P	2
Flechas	0	—	—	—	—	1
<i>Armas de Fogo – Leves</i>						
Pistola	I	1d12	18	Curto	B	1
Balas curtas	0	—	—	—	—	1
Revólver	I	2d6	19/x3	Curto	B	1
Balas curtas	0	—	—	—	—	1
<i>Armas de Fogo – Duas Mãos</i>						
Fuzil de caça	I	2d8	19/x3	Médio	B	2
Balas longas	I	—	—	—	—	1
Armas Táticas						
<i>Corpo a Corpo – Leves</i>						
Machadinha	0	1d6	x3	Curto	C	1
Nunchaku	0	1d8	x2	—	I	1
<i>Corpo a Corpo – Uma Mão</i>						
Corrente	0	1d8	x2	—	I	1
Espada	I	1d8/1d10	19	—	C	1
Florete	I	1d6	18	—	C	1
Machado	I	1d8	x3	—	C	1
Maça	I	2d4	x2	—	I	1

TABELA 3.3: ARMAS

ARMA	CATEGORIA	DANO	CRÍTICO	ALCANCE	TIPO	ESPAÇOS
<i>Corpo a Corpo – Duas Mãos</i>						
Acha	I	1d12	x3	—	C	2
Gadanh	I	2d4	x4	—	C	2
Katana	I	1d10	19	—	C	2
Marreta	I	3d4	x2	—	I	2
Montante	I	2d6	19	—	C	2
Motosserra	I	3d6	x2	—	C	2
<i>Armas de Disparo – Duas Mãos</i>						
Arco composto	I	1d10	x3	Médio	P	2
Flechas	0	—	—	—	—	1
Balestra	I	1d12	19	Médio	P	2
Flechas	0	—	—	—	—	1
<i>Armas de Fogo – Uma Mão</i>						
Submetralhadora	I	2d6	19/x3	Curto	B	1
Balas curtas	0	—	—	—	—	1
<i>Armas de Fogo – Duas Mãos</i>						
Espingarda	I	4d6	x3	Curto	B	2
Cartuchos	I	—	—	—	—	1
Fuzil de assalto	II	2d10	19/x3	Médio	B	2
Balas longas	I	—	—	—	—	1
Fuzil de precisão	III	2d10	19/x3	Longo	B	2
Balas longas	I	—	—	—	—	1
Armas Pesadas						
<i>Armas de Fogo – Duas Mãos</i>						
Bazuca	III	10d8	x2	Médio	I	2
Foguete	I	—	—	—	—	1
Lança-chamas	III	6d6	x2	Curto	Fogo	2
Combustível	I	—	—	—	—	1
Metralhadora	II	2d12	19/x3	Médio	B	2
Balas longas	I	—	—	—	—	1

ARMAS IMPROVISADAS & ATAQUES DESARMADOS

Você pode atacar com um objeto que não tenha sido feito para isso, como uma cadeira ou panela, mas sofre -20 no teste de ataque. Uma arma improvisada é uma arma corpo a corpo de uma mão com dano 1d6, mas o mestre pode decidir outros parâmetros.

Você também pode atacar com seu corpo, desferindo um soco, chute ou outro golpe. Independente do golpe, um ataque desarmado é considerado uma arma corpo a corpo leve com dano 1d3 não letal, e não é afetado por efeitos que mencionem objetos ou armas.

DESCRIÇÃO DAS ARMAS

ACHA. Um machado grande e pesado, usado no corte de árvores largas.

ARCO. Um arco e flecha comum, próprio para tiro ao alvo.

ARCO COMPOSTO. Este arco moderno usa materiais de alta tensão e um sistema de roldanas para gerar mais pressão. Ao contrário de outras armas de disparo, permite que você aplique seu valor de Força às rolagens de dano.

BALESTRA. Uma besta pesada, capaz de disparos poderosos. Exige uma ação de movimento para ser recarregada a cada disparo.

BASTÃO. Um cilindro de madeira maciça. Pode ser um taco de beisebol, um cassete da polícia, uma tonfa ou apenas uma clava envolta em pregos ou arame farpado. Você pode empunhar um bastão com uma mão (dano 1d6) ou com as duas (dano 1d8).

BAZUCA. Este lança-foguetes foi concebido como uma arma anti-tanques, mas também se mostrou eficaz contra criaturas. A bazuca causa seu dano no alvo atingido e em todos os seres num raio de 3m; esses seres (mas não o alvo atingido diretamente) têm direito a um teste de Reflexos (DT Agi) para reduzir o dano à metade. Você pode disparar o foguete num ponto qualquer em alcance médio, em vez de num ser específico; nesse caso, não precisa rolar ataque e não tem chance de errar (mas também não acerta nenhum ser diretamente). A bazuca exige uma ação de movimento para ser recarregada a cada disparo.

BESTA. Esta arma da antiguidade exige uma ação de movimento para ser recarregada a cada disparo.

CAJADO. Um cabo de madeira ou barra de ferro longos. Inclui o *bo* usado em artes marciais. É uma arma *ágil*. Além disso, pode ser usado com Combater com Duas Armas (e poderes similares) para fazer ataques adicionais, como se fosse uma arma de uma mão e uma arma leve.

CORRENTE. Um pedaço de corrente grossa pode ser usado como uma arma bastante efetiva. A corrente fornece +2 em testes para desarmar e derrubar.

ESPADA. Uma arma medieval, como uma espada longa dos cavaleiros europeus ou uma cimitarra sarracena. Você pode empunhar uma espada com uma mão (dano 1d8) ou com as duas (dano 1d10).

ESPINGARDA. Arma de fogo longa e com cano liso. A espingarda causa apenas metade do dano em alcance médio ou maior.

FACA. Uma lâmina afiada, como uma navalha, uma faca de churrasco ou uma faca militar (facas de cozinha pequenas causam apenas 1d3 pontos de dano). É uma arma *ágil* e pode ser arremessada.

FLORETE. Esta espada de lâmina fina e comprida é usada por esgrimistas. É uma arma *ágil*.

FUZIL DE ASSALTO. A arma de fogo padrão da maioria dos exércitos modernos. É uma arma *automática*.

FUZIL DE CAÇA. Esta arma de fogo é bastante popular entre fazendeiros, caçadores e atiradores esportistas.

FUZIL DE PRECISÃO. Esta arma de fogo de uso militar é projetada para disparos longos e precisos. Se for veterano em Pontaria e mirar com um fuzil de precisão (veja a página 87), você recebe +5 na margem de ameaça de seu ataque.

GADANHO. Uma ferramenta agrícola, o gadanho é uma versão maior da foice, para uso com as duas mãos. Foi criada para ceifar cereais, mas também pode ceifar vidas.

KATANA. Originária do Japão, esta espada longa e levemente curvada transcendeu os séculos. É uma arma *ágil*. Se você for veterano em Luta pode usá-la como uma arma de uma mão.

LANÇA. Uma haste de madeira com uma ponta metálica afiada, a lança é uma arma arcaica, mas usada ainda hoje por artistas marciais. Pode ser arremessada.

LANÇA-CHAMAS. Equipamento militar que esguicha líquido inflamável incandescente. Um lança-chamas atinge todos os seres em uma linha de 1,5m de largura com alcance curto, mas não alcança além disso. Faça um único teste de ataque e compare o resultado com a Defesa de todos os seres na área. Além de sofrer dano, seres atingidos ficam em chamas.

MACHADINHA. Ferramenta útil para cortar madeira, muito comum em fazendas e canteiros de obras. Pode ser arremessada.

MACHADO. Uma ferramenta importante para lenhadores e bombeiros, um machado pode causar ferimentos terríveis.

MAÇA. Bastão com uma cabeça metálica cheia de protuberâncias.

MACHETE. Uma lâmina longa e larga, muito usada como ferramenta para abrir trilhas.

MARRETA. Normalmente usada para demolir paredes, também pode ser usada para demolir pessoas. Use

estas estatísticas para outras ferramentas de construção civil, como picaretas.

MARTELO. Esta ferramenta comum pode ser usada como arma na falta de opções melhores.

METRALHADORA. Uma arma de fogo pesada, de uso militar. Para atacar com uma metralhadora, você precisa ter Força 4 ou maior ou gastar uma ação de movimento para apoiá-la em seu tripé ou suporte apropriado; caso contrário, sofre -5 em seus ataques. Uma metralhadora é uma arma *automática*.

MONTANTE. Enorme e pesada, esta espada de 1,5m de comprimento foi uma das armas mais poderosas em seu tempo.

MOTOSERRA. Uma ferramenta capaz de causar ferimentos profundos; sempre que rolar um 6 em um dado de dano com uma motosserra, role um dado de dano adicional. Apesar de potente, esta arma é desajeitada e impõe -20 nos seus testes de ataque. Ligar uma motosserra gasta uma ação de movimento.

NUNCHAKU. Dois bastões curtos de madeira ligados por uma corrente. É uma arma *ágil*.

PISTOLA. Uma arma de mão comum entre policiais e militares por ser facilmente recarregável.

PUNHAL. Uma faca de lâmina longa e pontiaguda, usada por cultistas em seus rituais. É uma arma *ágil*.

REVÓLVER. A arma de fogo mais comum, e uma das mais confiáveis.

SUBMETRALHADORA. Esta arma de fogo *automática* pode ser empunhada com apenas uma mão.

Habilidades de Armas

Armas Ágeis

Facas, punhais, cajados, nunchakus, floretes e katanas permitem que você aplique sua Agilidade em vez de sua Força em testes de ataque e rolagens de dano realizadas com elas.

Armas Automáticas

Fuzis de assalto, submetralhadoras e metralhadoras podem disparar tiros únicos, usando a regra normal, ou rajadas. Quando dispara uma rajada, você sofre -20 no teste de ataque, mas causa 1 dado de dano adicional do mesmo tipo.

Coronhada

Você pode usar uma arma de fogo como uma arma corpo a corpo. O dano é 1d4 de impacto para armas de fogo leves e de uma mão (como pistolas) e 1d6 para armas de fogo de duas mãos (como fuzis).

TABELA 3.4: MUNIÇÕES

MUNIÇÃO	CATEGORIA	ESPAÇOS
Balas curtas	0	1
Balas longas	1	1
Cartuchos	1	1
Combustível	1	1
Flechas	0	1
Foguete	1	1

MUNIÇÕES

A munição é representada por “pacotes”, como uma caixa de balas ou aljava de flechas. Cada pacote é suficiente para uma ou mais cenas, independente de quantos disparos (ataques) você fizer em cada uma. Quando você usar a munição pelo número de cenas especificado, gasta o pacote.

Esse sistema abstrato representa o fato de que no caos de um combate vários disparos são dados, além de que parte da munição pode apresentar problemas ou se perder. Ele existe para manter o foco na ação e eliminar a necessidade de controlar o consumo de munição a cada disparo.

Descrição das Munições

BALAS CURTAS. Munição básica, usada em pistolas, revólveres e submetralhadoras. Um pacote de balas curtas dura duas cenas.

BALAS LONGAS. Maior e mais potente, esta munição é usada em fuzis e metralhadoras. Um pacote de balas longas dura uma cena.

CARTUCHOS. Usados em espingardas, esses cartuchos são carregados com esferas de chumbo. Um pacote de cartuchos dura uma cena.

COMBUSTÍVEL. Um tanque de combustível para lança-chamas. Dura uma cena.

FLECHAS. Usadas em arcos e bestas, flechas podem ser reaproveitadas após cada combate. Por isso, um pacote de flechas dura uma missão inteira.

FOGUETE. Disparado por bazucas. Ao contrário de outras munições, cada foguete dura um único disparo, não uma cena. Para fazer vários ataques, você precisará carregar vários foguetes.

MODIFICAÇÕES PARA ARMAS

Ao escolher seu equipamento no início de uma missão, você pode requisitar armas *modificadas*, com uma ou mais melhorias. Cada modificação aumenta a categoria do item em I e fornece certos benefícios. Assim, uma katana (categoria I) com as modificações certa e perigosa é uma arma de categoria III. Modificações iguais não se acumulam — uma arma não pode ser certa duas vezes, por exemplo.

Descrição das Modificações

ALONGADA. Com um cano mais longo, que aumenta a precisão dos disparos, a arma fornece +2 nos testes de ataque.

CALIBRE GROSSO. A arma é modificada para disparar munição de maior calibre, aumentando seu dano em mais um dado do mesmo tipo. Por exemplo, um revólver de calibre grosso causa 3d6 pontos de dano, enquanto um fuzil de precisão causa 3d10. Armas com esta modificação precisam usar munição específica de calibre grosso. Munição de calibre grosso possui o mesmo custo em categoria de munição normal, mas não pode ser usada em armas normais.

CERTEIRA. Fabricada para ser mais precisa e balanceada, a arma fornece +2 nos testes de ataque.

COMPENSADOR. Apenas para armas automáticas. Um sistema de amortecimento reduz o coice da arma, anulando a penalidade em testes de ataque por disparar rajadas.

CRUEL. A arma possui a lâmina especialmente afiada ou foi fabricada com materiais mais densos. Fornece +2 nas rolagens de dano.

DISCRETA. A arma possui modificações para chamar menos atenção e ocupar menos espaço. Se for uma arma de fogo, pode ser desmontável, se for um bastão pode ser retrátil e assim por diante. Fornece +5 em testes de Crime para ser ocultada (e permite que você faça esse teste mesmo que não seja treinado na perícia) e reduz o número de espaços ocupados em 1.

DUM DUM. Estas balas são feitas para se expandir durante o impacto, produzindo ferimentos terríveis. Esta modificação só pode ser aplicada em balas curtas e longas e aumenta o multiplicador de crítico em +1.

EXPLOSIVA. Estas munições possuem uma gota de mercúrio ou glicerina, que fazem a bala explodir ao atingir o alvo. Esta modificação só pode ser aplicada em balas curtas e longas e aumenta o dano causado em +2d6.

FERROLHO AUTOMÁTICO. O mecanismo de ação da arma é modificado para disparar várias vezes em sequência. A arma se torna automática (veja a página 59).

MIRA LASER. Um laser interno cria um reflexo vermelho num retículo luminoso, que é visto pelo atirador e ajuda-o a realizar disparos mais letais. Aumenta a margem de ameaça em +2.

MIRA TELESCÓPICA. A arma possui uma luneta com marcações de medidas, ideal para disparos precisos de longa distância. Aumenta o alcance da arma em uma categoria (de curto para médio, de médio para longo, de longo para extremo) e permite que a habilidade Ataque Furtivo seja usada em qualquer alcance.

PERIGOSA. A arma possui a lâmina afiada como uma navalha ou foi fabricada com materiais maciços. Seja como for, seus golpes possuem impacto terrível. Aumenta a margem de ameaça em +2.

SILENCIADOR. Um silenciador reduz em ~~-20~~ ⁻²⁰ a penalidade em Furtividade para se esconder no mesmo turno em que atacou com a arma de fogo.

TÁTICA. A arma possui cabo texturizado, bandoleira e outros acessórios que facilitam seu manuseio. Você pode sacar a arma como uma ação livre.

VISÃO DE CALOR. A mira tem um sistema eletrônico que sobrepõe imagens visíveis e imagens em infravermelho, criando um contraste entre zonas frias e quentes. Ao disparar com a arma, você ignora qualquer camuflagem do alvo.

TABELA 3.5: MODIFICAÇÕES PARA ARMAS

MODIFICAÇÃO	EFEITO
<i>Modificações para Armas Corpo a Corpo e de Disparo</i>	
Certeira	+2 em testes de ataque.
Cruel	+2 em rolagens de dano.
Discreta	+5 em testes para ser ocultada e reduz o espaço em -1.
Perigosa	+2 em margem de ameaça.
Tática	Pode sacar como ação livre.
<i>Modificações para Armas de Fogo</i>	
Alongada	+2 em testes de ataque.
Calibre Grosso	Aumenta o dano em mais um dado do mesmo tipo.
Compensador	Anula penalidade por rajadas.
Discreta	+5 em testes para ser ocultada e reduz o espaço em -1.
Ferrolho Automático	A arma se torna automática.
Mira Laser	+2 em margem de ameaça
Mira Telescópica	Aumenta alcance da arma e da habilidade Ataque Furtivo.
Silenciador	Reduz em -20 20 a penalidade em Furtividade para se esconder após atacar.
Tática	Pode sacar como ação livre.
Visão de Calor	Ignora camuflagem.
<i>Modificações para Munições</i>	
Dum dum	+1 em multiplicador de crítico
Explosiva	Aumenta o dano em +2d6.

ARMAS DE FOGO E A LEI

Em muitos países, incluindo o Brasil, a posse, porte e venda de armas de fogo e munição é bastante restrita e controlada, chegando a ser ilegal na maioria das circunstâncias. Isso significa que personagens portando armas de forma ostensiva geralmente serão confrontados pela polícia e causarão certo estranhamento para a população. Também dificulta bastante o acesso a armas de fogo e munição durante uma missão, pois não é possível simplesmente "comprá-las em uma loja". Muitos agentes inclusive usam documentos falsificados para justificar o porte de suas armas e evitar problemas com os órgãos de segurança e com a lei.