

# Equipamentos

## Armas

As armas são praticamente iguais e não tem um real incentivo a não ser escolher uma que dê mais dano que outra. Incluir mecânicas que fazem as armas serem mais únicas e incentivarem estratégias é imprescindível e seria muito mais interessante para os jogadores que utilizam essas armas

### Tabela X.X: Armas

#### Armas corpo a corpo

Simples	Categoria	Dano	Tipo/Grupo	Espaço	Traços	Maestria
Faca de cozinha	0	1d3/x3	C,P/Faca	0,5	Sacrificar	Talhar
Adaga	0	1d4	C,P/Faca	1	Acuidade, arremesso	Atormentar
Punhal	0	1d4/x3	C,P/Faca	1	Acuidade, fatal 1d6	Enfraquecer
Baioneta	0	1d4	C,P/Faca	1	Anexada (arma de fogo)	Arranhar
Martelo	0	1d6	I/Martelo	1	Aparar, Lenta	Empurrar
Bastão	0	1d6/1d8	I/Clava	1	Viciosa, Lenta	Desacelerar
Machete	0	1d6	C/Faca	1	Mortal 1d10	Atormentar
Lança	0	1d6	P/Lança	1	Arremesso	Desacelerar
Cajado	0	1d6/1d8	I/Clava	2	Acuidade, desarmar	Empurrar
Foice de mão	0	1d4	C/Faca	1	Acuidade, Ágil, mortal 1d8	Talhar
Manopla	0	1d4	I/Pugilato	0,5	Ágil, Mão livre, aparar	Desacelerar

<b>Simples</b>	<b>Categoria</b>	<b>Dano</b>	<b>Tipo/Grupo</b>	<b>Espaço</b>	<b>Traços</b>	<b>Maestria</b>
Faixas	0	1d4	I/Pugilato	0	Acuidade, ágil, mão livre	Derrubar
Maça	1	1d6/1d8	I/Clava	1	Fatal d8/d10	Enfraquecer
Lança longa	1	1d8	P/Lança	1	Alcance	Fender
Picareta leve	1	1d4	P/Picareta	1	Ágil, fatal d8	Enfraquecer

<b>Táticas</b>	<b>Categoria</b>	<b>Dano</b>	<b>Tipo/Grupo</b>	<b>Espaço</b>	<b>Traços</b>	<b>Maestria</b>
Adaga de aparar	1	1d4	P/Faca	1	Acuidade, ágil, aparar, desarmar	Enfraquece
Lâmina Oculta	2	1d4/x3	P/Faca	1	Acuidade, Fatal d8, mão livre	Arranhar
Adaga ciclone	2	2d4/x3	P/Faca	1	Acuidade, Mortal 1d10	Atormentar
Chicote	1	2d4	C/Mangual	1	Acuidade, alcance, desarmar, não-letal	Arranhar
Machadinha	0	1d6	C/Machado	1	Ágil, Amplitude, arremesso	Desacelera
Corrente	0	1d8	I/Mangual	1	Alcance, desarmar, lenta	Derrubar
Nunchaku	1	1d6	I/Mangual	1	Acuidade, Aparar, Desarmar	Atormentar
Espada curta	1	1d6/1d8	C,P/Espada	1	Acuidade, ágil	Talhar
Espada longa	1	1d8/1d10	C,P/Espada	1		Fender

Táticas	Categoria	Dano	Tipo/Grupo	Espaço	Traços	Maestria
Rapieira	1	1d6	P/Espada	1	Acuidade, ágil, aparar	Desacelera
Katana	1	1d10	C/Espada	1	Duas mãos, acuidade, Fatal 1d12	Atormentar
Gadanh	1	2d4/x4	C/Haste	2	Lenta	Derrubar
Marreta	1	3d4	I/Martelo	2	Compensadora, pesada, lenta	Empurrar
Montante	1	2d6	I/Espada	2	Duas mãos, amplitude	Arranhar
Motosserra	1	3d6	C/Machado	2	Viciosa, sacrificar	Atormentar
Picareta	1	1d6	P/Picareta	1	Fatal d10	Enfraquece
Picareta pesada	1	1d10	P/Picareta	2	Fatal d12, lenta, pesada	Enfraquece

## Traços de Armas

A maioria das armas possuem pelo menos um traço, uma habilidade que as diferencia de outras com atributos parecidos, armas podem ter múltiplos traços. A seguir, são listados os traços de armas e seus efeitos.

Traço	Descrição
<b>Acuidade</b>	Você pode utilizar sua Agilidade ao invés de Força para calcular ataque e dano com esta arma.
<b>Ágil</b>	A penalidade de ataques múltiplos com esta arma no mesmo turno é de -4 (ao invés de -5).
<b>Alcance</b>	Esta arma pode ser usada para atacar criaturas a até 3 metros de distância ao invés de apenas criaturas adjacentes.
<b>Amplitude</b>	Esta arma torna fácil atacar vários inimigos simultaneamente. Quando ataca com ela, o ataque recebe um bônus de circunstância +1 se já tiver atacado outra criatura no mesmo turno.

Traço	Descrição
<b>Anexada</b>	Esta arma pode ser combinada a outra arma ou equipamento, o traço lista o tipo de item a ser anexada. Você pode atacar com a arma como se estivesse a empunhando quando ela estiver anexada ao item listado. Anexar uma arma pode ser feito em 10 minutos ou como ação livre em uma cena de interlúdio.
<b>Aparar</b>	Esta arma pode ser usada defensivamente para bloquear ataques. Você pode usar uma ação única para posicionar sua arma em defensivamente, recebendo +1 na Defesa até o começo do seu próximo turno.
<b>Arremesso</b>	Você pode arremessar esta arma em um alvo em alcance curto como um ataque à distância.
<b>Automática</b>	Esta arma permite que você descarque uma rajada contra inimigos. Escolha adicionar mais alvos ao ataque e/ou aumentar o dano do ataque em +2. Para cada inimigo adicional e para cada aumento no dano, o ataque recebe uma penalidade de -2. Uma falha com esse ataque conta como uma falha crítica.
<b>Compensadora</b>	Ao errar um ataque com esta arma, o próximo ataque recebe um bônus circunstancial de +1. Essa habilidade acumula.
<b>Desarmado</b>	Um ataque com esta arma conta como um ataque desarmado, ela não pode ser desarmada de você.
<b>Desarmar</b>	Você pode usar esta arma para desarmar como parte de um ataque bem sucedido.
<b>Duas mãos</b>	A arma precisa ser empunhada com duas mãos, se não for, seu dado de dano é diminuído em um passo e seus ataques sofrem uma penalidade de -2.
<b>Fatal</b>	Ao realizar um ataque crítico com esta arma, o ataque é feito com os dados de dano listados nesse traço.
<b>Lenta</b>	Essa arma possui penalidade de -6 (ao invés de -5) para acertar em ataques múltiplos no mesmo turno.
<b>Mão livre</b>	Esta arma não ocupa a mão em que está empunhada e permite que você use objetos sem ter que guardá-la.
<b>Mortal</b>	Ao realizar um ataque crítico com esta arma, adicione o dado listado no traço como dano adicional ao ataque.
<b>Não-letal</b>	Uma criatura pode ficar inconsciente, mas não morrer, com um ataque desta arma. Fazer um ataque letal impõe uma penalidade de -2 no ataque com esta arma.

Traço	Descrição
<b>Pesada</b>	A arma necessita de Força 3 para ser utilizada, caso contrário, todos os ataques feitos com a arma tem -5 para acertar.
<b>Sacrificar</b>	Ao atacar com esta arma, você pode quebrá-la e garantir um acerto crítico com ela.
<b>Viciosa</b>	Esta arma aumenta seu dano em +1 para cada ataque consecutivo que você acertar. O bônus se torna 0 quando você erra um ataque, guarda a arma ou é desarmado.

## Propriedades de Maestria

Algumas classes e poderes permitem que você utilize as propriedades de maestria de uma arma ou grupo de armas. Toda arma possui uma propriedade de Maestria. A seguir, são listadas essas propriedades e seus efeitos. A maioria causa algum efeito ao atacar:

- **Atormentar:** Após acertar um ataque contra uma criatura, seu próximo ataque contra ela terá um bônus de circunstância igual a quantidade de dados de dano da arma (uma arma que causa 3d4 de dano tem +3 de bônus para acerto), essa habilidade pode acumular até duas vezes (+6, levando em conta o exemplo da arma que causa 3d4 de dano). Esta vantagem permanece até você errar um ataque.
- **Derrubar:** Ao acertar um ataque, você pode realizar uma ação de derrubar como parte do mesmo ataque.
- **Desacelerar:** Quando você acerta um inimigo com essa arma, a velocidade dele é reduzida em 1,5m até o início do seu próximo turno (não acumulativo).
- **Enfraquecer:** Após acertar um ataque, o inimigo terá uma penalidade de -4 no próximo teste de ataque, mas isso não se aplica a ataques subsequentes.
- **Empurrar:** Ao acertar um ataque, você pode empurrar um inimigo a até 3m para trás. Se ele colidir com uma parede ou obstáculo, sofre 1d6 + FOR de dano de impacto como parte do ataque (a resistência a dano não se aplica a este dano, pois ele é adicional ao dano do ataque).
- **Talhar:** Uma vez por turno, ao realizar a ação de ataque com uma arma que possui essa maestria, você pode fazer um ataque adicional com outra arma que estiver empunhando dentro da mesma ação, usando uma rolagem de ataque separada.
- **Arranhar:** Se você errar um ataque com essa arma, ainda causa o dano mínimo que poderia causar em um acerto (por exemplo, uma arma que causa 2d4+4 de dano causaria 6 de dano mínimo, e uma arma que causa 1d10 causaria 1).

- **Fender:** Quando você acerta um ataque em um inimigo e causa dano, pode realizar outra ação de ataque sem a penalidade de múltiplos ataques no mesmo turno contra outro alvo a até 3m de distância. Como parte do ataque, você se move até a nova criatura e desfere o golpe. Esta habilidade só pode ser ativada uma vez por turno.