

DUNGEON PSIÔNICA  
GUIA DE CAMPANHA  
MÓDULO III  
ITENS



# Sumário

INTRODUÇÃO.....	8
Comprando e Vendendo Equipamentos.....	8
Dinheiro Inicial.....	8
Dinheiro Extra.....	8
Riqueza em Jogo.....	8
Custo de Vida Semanal.....	9
Cálculo dos Custos.....	9
Moedas.....	9
Libélula de Cobre.....	9
Arqueiro de Prata.....	9
Rei de Ouro.....	9
CAPÍTULO DOIS - ARMADURAS.....	11
Tabela de Armaduras de Nível Tecnológico Baixo.....	11
Tabela de Armaduras de Nível Tecnológico Baixo para Animais de Montaria.....	13
Tabela de Armaduras de Nível Tecnológico Baixo para Grandes Animais de Montaria Carnívoros.....	13
Tabela de Armaduras de Nível Tecnológico Baixo para Animais de Montaria Voadores.....	13
Tabela de Armaduras de Tamanhos Maiores e Menores.....	14
Tabela de Modificadores de Qualidade de Armadura.....	14
Tabela de Modificadores de Material de Armadura.....	14
Tabela de Modificadores de Construção de Armadura.....	15
CAPÍTULO TRÊS - ARMAS.....	18
Armas de Combate Corpo a Corpo.....	18
Alcance.....	18
Aparar.....	18
Custo.....	18
ST.....	18
Tabela de Armas de Combate Corpo a Corpo.....	19
ARMAS DE ESGRIMA (DX-5, Espadas-4).....	19
Adagas e Facas.....	19
Bastões e Espadas.....	19
ARMAS DE HASTE (DX-5, Armas de Impacto-4).....	20
Armas de Haste.....	20
Bastões.....	21
Lanças.....	22
ARMAS DE IMPACTO (DX-5, Armas de Haste-4 ou Manguais-4).....	22
Bastões, Clavas, Maças e Malhos.....	22
Machados e Pás.....	23
Foices, Martelos e Picaretas.....	23

CHICOTES (DX-5).....	23
COMBATE DESARMADO (DX).....	24
COMBATE DESARMADO-2 (DX-2).....	24
ESCUDOS (DX-4).....	24
ESPADAS (DX-5, Armas de Esgrima-4 ou Tonfa-3).....	24
Adagas, Estacas, Facas e Kukris.....	24
Bastões, Cajados, Clavas.....	25
Cimitarras, Cutelos, Naginatas, Rapieiras, Sabres.....	26
Espadas.....	26
GARROTE (DX-4).....	27
MANGUAIS (DX-6 ou Armas de Impacto-4).....	27
Armas de Combate a Distância.....	29
Prec (Precisão).....	29
Alcance.....	29
Tiros.....	29
ST.....	29
Tabela de Armas Motoras de Combate à Distância.....	30
ARCOS (DX-5).....	30
Arcos.....	30
Bestas.....	30
ARREMESSOS (DX-5).....	30
Bolas, Boleadeiras, Bumerangue, Discos, Shuriken.....	30
Facas.....	31
Dardos e Lanças.....	31
Machados e Maças.....	31
ESCUDOS (DX-4).....	32
FUNDA (DX-6).....	32
LAÇO (Sem Pré-Definido).....	32
REDE (DX-6).....	32
ZARABATANA (DX-6).....	32
Tabela de Munições.....	33
Tabela de Modificadores de Combinação de Armas.....	34
Tabela de Armas de Tamanhos Maiores e Menores.....	35
Tabela de Modificadores de Qualidade de Arma.....	35
Tabela de Modificadores de Material de Arma.....	36
Tabela de Modificadores de Construção de Arma.....	36
CAPÍTULO QUATRO - ESCUDOS.....	38
Tabela de Escudos de Nível Tecnológico Baixo.....	38
ESCUDOS (DX-4).....	38
Capas.....	38
Escudos.....	38

Arremessos (DX-5).....	38
Escudos Arremessáveis.....	38
Tabela de Escudos de Tamanhos Maiores e Menores.....	38
Usando Escudos de Tamanho Maior ou Menor.....	39
Tabela de Modificadores de Qualidade de Escudo.....	39
Tabela de Modificadores de Material de Escudo.....	39
Tabela de Modificadores de Construção de Escudo.....	39
CAPÍTULO CINCO – ITENS BÁSICOS.....	42
Tabela de Modificadores de Qualidade de Item.....	42
Tabela de Modificadores de Material de Item.....	42
Tabela de Modificadores de Construção de Item.....	42
Acessórios de Armas e Combate.....	42
Equipamento de Cartografia e Escrita.....	43
Equipamento de Contagem de Tempo.....	44
Equipamentos de Escalada.....	44
Equipamentos de Ladrão e Espião.....	45
Equipamentos de Luz e Ótica.....	47
Equipamentos de Montaria.....	48
Equipamentos de Proteção.....	48
Equipamento de Sobrevivência.....	49
Equipamentos de Transporte de Carga e Deslocamento.....	51
Equipamentos Médico.....	52
Ferramentas.....	53
Instrumentos Científicos.....	54
Instrumentos Musicais.....	55
Mobília.....	55
Rações.....	55
Recipientes.....	56
Veículos.....	56
Tabela de Veículos.....	57
Perícia Carroceiro.....	57
Perícia Remo/Vela.....	57
Perícia Tripulante de Navio.....	57
CAPÍTULO SEIS – ANIMAIS.....	59
Tabela de Modificadores de Atributos de Animais.....	59
Tabela de Modificadores de Treino de Animais.....	60
Tabela de Montarias.....	60
CAPÍTULO SETE - MISTURAS.....	63
Tabela de Modificadores de Material de Misturas.....	63
Misturas Tecnológicas (Produtos Químicos e Preparações Naturais).....	63
Venenos.....	64

Misturas Psicotrônicas (Poções).....	65
CAPÍTULO OITO – ITENS PSIÔNICOS.....	67
ITENS PSIÔNICOS PADRÃO.....	67
Itens de Energia Psiônico.....	67
Veneno Psíquico.....	67



# INTRODUÇÃO

## Comprando e Vendendo Equipamentos

A vila do Amanhecer já viu dias melhores, por isso nem todos os itens estarão disponíveis imediatamente para os personagens. O equipamento inicial pode ser comprado de qualquer um dos capítulos deste módulo, mas a compra de equipamentos durante o jogo deve rolar para ver a disponibilidade.

Quanto mais dinheiros os Pjs gastarem na vila, mais ela irá crescer e maior será a disponibilidade dos itens. A cada limiar de gastos que for ultrapassado, as jogadas de disponibilidade melhoram em um nível (15/12/9/6/Encomenda ou +1d para exceções).

### Níveis de disponibilidade

Armaduras\armas\escudos padrão: Disponível com 15 ou menos.

Armaduras\armas\escudos com um modificador: Disponível com 12 ou menos.

Armaduras\armas\escudos com 2 ou mais modificadores: Precisa ser encomendado, leva uma semana para chegarem a vila.

Itens Básicos: Disponível com 15 ou menos.

Itens Psiônicos: Sob encomenda. Exceção: Poção de Cura Menor, 2d disponíveis por semana.

Misturas: Sob encomenda. Exceção: Preparações Naturais e Veneno Baba de Monstro, 2d disponíveis por semana.

Ordens Especiais: Sob encomenda.

## Dinheiro Inicial

Dinheiro inicial médio é \$1.000, tudo disponível para equipamento. Exploradores podem ser Falidos (\$0), Pobres (\$200), Batalhadores (\$500), Confortáveis (\$2.000), Ricos (\$5.000), ou Muito Ricos (\$20.000) pelos custos em pontos normais. Podre de Rico está fora dos limites – ninguém tão rico invadiria masmorras!

## Dinheiro Extra

Trocando Pontos por Dinheiro (B26) é comum entre os exploradores. Como Equipamento Característico vale \$500/ponto é justo dar a mesma quantia para aqueles que estão gastando pontos em coisas que podem quebrar ou desgastarem. Cada ponto sacrificado fornece \$500 – não apenas \$100 – em dinheiro inicial extra. Pjs Falidos não podem fazer isso! Para incentivar os aventureiros a irem em aventuras, esta opção não está disponível depois que a campanha começar.

## Riqueza em Jogo

A "sociedade" pode ser resumida como "cidade, onde compramos e vendemos coisas." Para dar impacto à Riqueza uma vez que o jogo comece, assuma que ela representa contatos comerciais. Para todos os saques exceto moedas e gemas, ela determina a porcentagem do novo preço de um item que o aventureiro pode obter ao vender: 0% se for



Falido, 10% se for Pobre, 20% se for Batalhador, 40% se for Médio, 60% se for Confortável, 80% se for Rico, ou 100% se for Muito rico.

## Custo de Vida Semanal

Você paga uma vez por semana, independentemente de estar na cidade ou não (manter o quarto reservado e alguém cuidando das suas coisas não é de graça). Você pode pular o pagamento vivendo como um mendigo ou fora da cidade, mas isso não lhe garante os benefícios da cidade (segurança dos itens, treinamento, aprender novas habilidades, conseguir boatos).

## Cálculo dos Custos

**Manutenção Básica:** \$150/semana.

**Artista Marcial:** Valor base é \$200.

**Desvantagens que fazem gastar mais:** +10% no valor base para cada -5 pontos da desvantagem.

**Montarias:** \$150/semana. Não pagar fornece uma penalidade de -1 em todos os testes da montaria na próxima aventura.

**Peculiaridades que fazem gastar:** +1% para cada -1 ponto.

**Rações Especiais:** Pague o custo total por uma semana de comida especial (21 refeições). Artistas Marciais pagam o dobro.

## Moedas

O reino humano de Drarrak-Umur e o reino anão da Forja Negra utilizam as mesmas moedas.

### Libélula de Cobre

1 moeda de cobre vale \$1. 1kg de moedas contém 125 moedas e vale \$125. Cada libélula de cobre pesa 8g, tem 2,5cm de diâmetro, é oval com ramos de trigo de um lado e uma libélula no outro lado.

### Arqueiro de Prata

1 moeda de prata vale \$10. 1kg de moedas contém 200 moedas valendo \$2.000. Cada arqueiro de prata pesa 5g, mede 2cm de comprimento e tem formato de faca com um arqueiro de um lado e uma vaca do outro.

### Rei de Ouro

1 moeda de ouro vale \$100. 1kg de moedas contém 400 moedas valendo \$40.000. Cada moeda pesa 2,5g, mede 1,25cm de lado e é um quadrado com a figura de um rei humano ou anão de um lado e 3 linhas verticais no outro lado.

PADDED ARMOR



LEATHER ARMOR



STUDED LEATHER



CHAIN SHIRT



HIDE ARMOR



SCALE MAIL



CHAINMAIL



BREASTPLATE



SPLINT MAIL



BANDED MAIL



FULL PLATE



HALF-PLATE



BUCKLER



STEEL SHIELD



TOWER SHIELD



# CAPÍTULO DOIS - ARMADURAS

Tabela de Armaduras de Nível Tecnológico Baixo

Armadura	RD	Custo / Peso						Notas	
		Crânio, Rosto (+Fechado)	Corpo	Braços	Mãos	Pernas	Pés	Traje Completo	
		Coifa ou Elmo	Armadura ou Túnica	Braçadeiras ou Mangas	Luvas ou Manoplas	Calças, Grevas ou Perneiras	Botas, Solleterets ou Sapatos		
Tecido	1*	\$13 (+\$5) 0,75Kg (+0,3Kg)	\$53 3,15Kg	\$25 1,5Kg	\$5 0,3Kg	\$37 2,25Kg	\$17 1Kg	\$150 (+\$5) 8,95Kg (+0,3Kg)	[1]
Couro Reforçado	2*	\$38 (+\$15) 1,5Kg (+0,6Kg)	\$158 6,3Kg	\$75 3Kg	\$15 0,6Kg	\$112 4,5Kg	\$52 2,1Kg	\$450 (+\$15) 18Kg (+0,6Kg)	[1]
Cota de Malha Leve	3/1*	\$125 (+\$50) 1,5Kg (+0,6Kg)	\$525 6,3Kg	\$250 3Kg	\$50 0,6Kg	\$375 4,5Kg	\$175 2,1Kg	\$1500 (+\$50) 18Kg (+0,6Kg)	[1] [2] [3]
Escamas Leves	3/2	\$80 (+\$32) 2Kg (+0,8Kg)	\$336 8,4Kg	\$160 4Kg	\$32 0,8Kg	\$240 6Kg	\$112 2,8Kg	\$960 (+\$32) 24Kg (+0,8Kg)	[2] [3]
Bronze ou Placas Segmentadas Leve	3	\$150 (+\$60) 2Kg (+0,8Kg)	\$630 8,4Kg	\$300 4Kg	\$60 0,8Kg	\$450 6Kg	\$210 2,8Kg	\$1,800 (+\$60) 24Kg (+0,8Kg)	[2] [4]
Armadura	RD	Custo / Peso						Notas	

Armadura	RD	Custo / Peso						Notas	
		Crânio, Rosto (+Fechado)	Corpo	Braços	Mãos	Pernas	Pés	Traje Completo	
Cota de Malha	4/2 *	\$225 (+\$90) 1,9Kg (+0,75Kg)	\$945 7,9Kg	\$450 3,75Kg	\$90 0,75Kg	\$675 5,6Kg	\$315 2,6Kg	\$2,700 (+\$90) 22,5Kg (+0,75Kg)	[1] [2] [3]
Escamas	4/3	\$138 (+\$55) 3,5Kg (+1,4Kg)	\$578 14,7Kg	\$275 7Kg	\$55 1,4Kg	\$412 10,5Kg	\$192 4,9Kg	\$1,650 (+\$55) 42Kg (+1,4Kg)	[2] [3]
Placas Segmentadas	4	\$225 (+\$90) 3Kg (+1,2Kg)	\$945 12,6Kg	\$450 6Kg	\$90 1,2Kg	\$675 9Kg	\$315 4,2Kg	\$2,700 (+\$90) 36Kg (+1,2Kg)	[2] [4]
Cota de Malha Pesada	5/3 *	\$300 (+\$120) 2,25Kg (+0,9Kg)	\$1,260 9,45Kg	\$600 4,5Kg	\$120 0,9Kg	\$900 6,75Kg	\$420 3,15Kg	\$3,600 (+\$120) 27Kg (+0,9Kg)	[1] [2] [3]
		Crânio, Rosto (+Fechado)	Corpo	Braços	Mãos	Pernas	Pés	Traje Completo	
Armadura	RD	Custo / Peso						Notas	

<i>Armadura</i>	<i>RD</i>	<i>Custo / Peso</i>						<i>Notas</i>	
		Crânio, Rosto (+Fechado)	Corpo	Braços	Mãos	Pernas	Pés	Traje Completo	
<b>Escamas Pesadas</b>	5	\$275 (+\$110) 5Kg (+2Kg)	\$1,155 21Kg	\$550 10Kg	\$110 2Kg	\$825 15Kg	\$385 7Kg	\$3,300 (+\$110) 60Kg (+2Kg)	[2]
<b>Placas Segmentadas Pesadas</b>	5	\$300 (+\$120) 4Kg (+1,6Kg)	\$1,260 16,8Kg	\$600 8Kg	\$120 1,6Kg	\$900 12Kg	\$420 5,6Kg	\$3,600 (+\$120) 48Kg (+1,6Kg)	[2] [4]
<b>Brigantina</b>	5	\$450 (+\$180) 2,5Kg (+1Kg)	\$1,890 10,5Kg	\$900 5Kg	\$180 1Kg	\$1,350 7,5Kg	\$630 3,5Kg	\$5,400 (+\$180) 30Kg (+1Kg)	[2] [4]
<b>Placas</b>	6	\$625 (+\$250) 2,5Kg (+1Kg)	\$2,625 10,5Kg	\$1,250 5Kg	\$250 1Kg	\$1,875 7,5Kg	\$875 3,5Kg	\$7,500 (+\$250) 30Kg (+1Kg)	[2] [4]
<b>Placas Pesadas</b>	7	\$750 (+\$300) 3Kg (+1,2Kg)	\$3,150 12,6Kg	\$1,500 6Kg	\$300 1,2Kg	\$2,250 9Kg	\$1,050 4,2Kg	\$9,000 (+\$300) 36Kg (+1,2Kg)	[2] [4]
<b>Placas Extra-Pesadas</b>	8	\$875 (+\$350) 3,5Kg (+1,4Kg)	\$3,675 14,7Kg	\$1,750 7Kg	\$350 1,4Kg	\$2,625 10,5Kg	\$1,225 4,9Kg	\$10,500 (+\$350) 42Kg (+1,4Kg)	[2] [4]
<b>Placas Épicas</b>	9	\$1,000 (+\$400) 4Kg (+1,6Kg)	\$4,200 16,8Kg	\$2,000 8Kg	\$400 1,6Kg	\$3,000 12Kg	\$1,400 5,6Kg	\$12,000 (+\$400) 48Kg (+1,6Kg)	[2] [4]
<b>Roupa</b>	0*	\$15 (+\$5) -	\$40 0,35Kg	\$20 0,2Kg	\$5 -	\$30 0,25Kg	\$10 0,2Kg	\$120 (+\$5) 1Kg	
		Crânio, Rosto (+Fechado)	Corpo	Braços	Mãos	Pernas	Pés	Traje Completo	
<i>Armadura</i>	<i>RD</i>	<i>Custo / Peso</i>						<i>Notas</i>	

### Notas

**Elmos** sem proteção frontal possui a parte da frente do rosto (-5 para acerto) e os olhos (-9 para acerto) expostos. A proteção frontal adiciona peso e custo e fornece -4 nos testes de Audição e a desvantagem Sem Visão Periférica (B161), tornando os ataques laterais como se fossem ataques pelas costas.

**Corpo** protege o pescoço, tronco, vitais e virilha.

**Peitorais:** Qualquer armadura considerada de placas [4] pode ser comprada como peitoral que protege o pescoço, tronco, vitais e virilhas contra ataques frontais somente. Metade do peso e metade do custo (arredondando para cima).

\* Flexível, pode ser ocultado ou usado por baixo de outra armadura, mas é mais vulnerável a dano por impacto.

[1] Pode ser usado embaixo de outra armadura, somando as RDs. Qualquer armadura sobreposta, exceto na cabeça, causa uma penalidade de -1 em DX e testes baseados em DX sem a qualidade Mestre de Armaduras. RD dividida usa a melhor RD no somatório.

[2] Conta como metal

[3] RD dividida; use a menor RD contra ataques de *contusão*.

[4] Considerada armadura de placas ao adicionar modificadores.

## Tabela de Armaduras de Nível Tecnológico Baixo para Animais de Montaria

Armaduras para animais de montaria tradicionais como bois, burros, cavalos e pôneis.

Armadura	RD	Custo / Peso					Notas
		Crânio, Pescoço	Rosto	Corpo	Pernas (Par)	Traje Completo	
Tecido	1	\$30 1Kg	\$20 0,5Kg	\$155 6,7Kg	\$35 4,15Kg	\$275 16,5	[1]
Couro Reforçado	2	\$80 2Kg	\$40 1,5Kg	\$345 15Kg	\$112 11,5Kg	\$688 41,5Kg	[1]
Escamas Leves	3	\$320 10Kg	\$200 6Kg	\$616 15,4Kg	\$312 6,3Kg	\$1.760 44Kg	[1]

[1] Proteção de rosto fornece Sem Visão Periférica enquanto estiver sendo usado.

## Tabela de Armaduras de Nível Tecnológico Baixo para Grandes Animais de Montaria Carnívoros

Armaduras usadas por gatos gigantes, lobos de cavalaria e outros grandes animais predadores usados como montaria.

Armadura	RD	Custo / Peso					Notas
		Crânio, Pescoço	Rosto	Corpo	Pernas (Par)	Traje Completo	
Tecido	1	\$35 1Kg	\$25 0,5Kg	\$180 6,7Kg	\$40 4,15Kg	\$320 16,5	[1]
Couro Reforçado	2	\$90 2Kg	\$45 1,5Kg	\$400 15Kg	\$130 11,5Kg	\$795 41,5Kg	[1]
Escamas Leves	3	\$370 10Kg	\$230 6Kg	\$715 15,4Kg	\$360 6,3Kg	\$2,035 44Kg	[1]

[1] Proteção de rosto fornece Sem Visão Periférica enquanto estiver sendo usado.

## Tabela de Armaduras de Nível Tecnológico Baixo para Animais de Montaria Voadores

Armaduras usadas por grifo, águias gigantes e outras montarias voadoras de tamanho semelhante. As asas não são cobertas, mas também não ficam com carga.

Armadura	RD	Custo / Peso					Notas
		Crânio, Pescoço	Rosto	Corpo	Pernas (Par)	Traje Completo	
Tecido	1	\$44 1Kg	\$31 0,5Kg	\$225 6,7Kg	\$50 4,15Kg	\$400 16,5	[1]
Couro Reforçado	2	\$112 2Kg	\$58 1,5Kg	\$500 15Kg	\$165 11,5Kg	\$1,000 41,5Kg	[1]

Escamas Leves	3	\$462 10Kg	\$288 6Kg	\$894 15,4Kg	\$450 6,3Kg	\$2,544 44Kg	[1]
---------------	---	---------------	--------------	-----------------	----------------	-----------------	-----

[1] Proteção de rosto fornece Sem Visão Periférica enquanto estiver sendo usado.

### Tabela de Armaduras de Tamanhos Maiores e Menores

Os personagens só podem usar armaduras adequadas para o seu Modificador de Tamanho específico. Utilize os modificadores abaixo antes de aplicar quaisquer modificadores de armadura.

<i>Modificador de Tamanho</i>	<i>RD</i>	<i>Peso (2 casas decimais)</i>	<i>Custo</i>			<i>Modificador de Tamanho</i>	<i>RD</i>	<i>Peso (2 casas decimais)</i>	<i>Custo</i>
-6	-6	x1/100	x1			0	x1	x1	x1
-4	-4	x1/20	x1			+1	x1	x2	x2
-2	-2	x1/5	x1			+2	x1	x6	x6
-1	-1	x1/2	x1			+3	x1	x12	x12

### Tabela de Modificadores de Qualidade de Armadura

O valor final de um item é (1 + FC total) x (\$ da armadura). FC é o Fator de Custo de cada modificador.

Modificadores de qualidade são incompatíveis entre si, com exceção de Bruto que pode ser adicionado a qualquer outro modificador de qualidade.

<i>Modificador</i>	<i>FC</i>	<i>Aplicável</i>	<i>RD</i>	<i>Peso</i>	<i>Notas</i>
Barato	-0,6	Qualquer	-1	-	
Bruto	-0,2	Qualquer	-	-	\$0 para revenda. Incompatível com ninja, orichalcum ou ornamentado
Boa	+9	Qualquer	-	x3/4	

### Tabela de Modificadores de Material de Armadura

Modificadores de material de armadura são incompatíveis entre si.

<i>Modificador</i>	<i>FC</i>	<i>Aplicável</i>	<i>RD</i>	<i>Peso</i>	<i>Notas</i>
Crânio	+0	Elmos Metálicos	X3/4 (min 1)	x3/4	Reação: +1 bárbaros, -1 civilizados.
Ferro Psifóbico	+19	Metálicos	+RD/2 contra ataques psiônicos	-	Não pode receber melhorias psiônicas. Não é afetado por habilidades psiônicas.
Osso de Dragão	+24	Escamas e Placas	-	x1/3	Fornece RD total contra ataques elétricos
Orichalcum	+29	Placas	-	x1/3	Resistente à corrosão
Couro de Dragão 1	+29	Couro	+1 (+2 x fogo)	x1,25	-3 reação com dragões
Couro de Dragão 2	+35	Couro	+2 (+4 x fogo)	x1,5	-3 reação com dragões
Couro de Dragão 3	+41	Couro	+3 (+6 x fogo)	x1,75	-3 reação com dragões
Couro de Dragão 4	+47	Couro	+4 (+8 x fogo)	x2	-3 reação com dragões



Armadura Viva dos Sombrios	+49	Couro e Escamas	-	-	Recupera 1 PV ao final do combate. +1 em HT contra aleijões. Compatível com outros couros e escamas.
Seda de Aranha Gigante	+99	Tecido	+1	-	Sem penalidade de DX ao ser usado embaixo de outra armadura

## Tabela de Modificadores de Construção de Armadura

Modificadores de construção de armadura são compatíveis entre si, desde que a armadura base seja adequada.

<i>Modificador</i>	<i>FC</i>	<i>Aplicável</i>	<i>RD</i>	<i>Peso</i>	<i>Notas</i>
Roupas de Inverno	+0,5	Qualquer	-	X2,5	Previne -5 em HT contra frio. +1 RD contra corte.
Anão 1	+1	Placas	+1	x1,2	
Fetich 1	+1	Qualquer	-	-	Reação +1 com animais, grupos minoritários e monstros
Roupas Árticas	+1	Qualquer	+1	x5	Conta como Roupas de Inverno. +5 em HT contra frio em clima ártico. -1 em DX se usada embaixo de armadura.
Mocasins	+1,5	Pés	-	-	Cancela -1 em Furtivo (Furtividade) devido à carga, barulhos, etc.
Anão 2	+2	Placas	+2	x1,4	
Botas Élfica	+2	Pés	-	-	-2 para ser Rastreado (Sobrevivente).
Camuflagem 1	+2	Qualquer	-	-	Escolha entre ártico, deserto, selva, montanha, planície ou pântano. +1 Furtivo (Camuflagem/Furtividade - Visão).
Espinhos	+2	Placas	-	-	DX-4 apunhalar (1d-2 emp) cada inimigo em combate de perto, ação livre, 1/turno. Ao sofrer ataque desarmado acerto automático. Contra mordidas, encontram e Ataque Constrictivo, dano máximo.
Anão 3	+3	Placas	+3	x1,6	
Élfico	+3	Malhas	-	-	Usa a maior RD contra todos os danos
Ladrões	+3	Malhas	-	-	Ignora o peso para Acrobacia, Escalada, Furtividade e outras perícias. Não pode ser ornamentada.
Equilibrado	+4	Mãos ou Pés	-	-	+1 no NH de perícias para golpear
Fetich 2	+4	Qualquer	-	-	Reação +2 com animais, grupos minoritários e monstros
Camuflagem 2	+7	Qualquer	-	-	Escolha entre ártico, deserto, selva, montanha, planície ou pântano. +2 Furtivo (Camuflagem/Furtividade - Visão).
Fetich 3	+9	Qualquer	-	-	Reação +3 com animais, grupos minoritários e monstros
Ornamentado	+0,25+	Qualquer	-	-	Reação. Armadura \$x2 +1. Armadura \$x5 +2. Armadura \$x10 +3
Altamente Articulado	+19	Qualquer	-	-	Fornece 2/3 da RD contra ataques nas fendas da armadura ao invés de ½ RD
Chifres Decorativos Pequenos	+\$10	Cabeça	-	+0,5Kg	+1 Disfarce (Animais) e Intimidação, remove -1 para ser agarrado

Tachas de Caminhada	+\$25	Pés	-	+0,5Kg	Cancelam o -2 em DX -1 em defesas ativas por piso ruim ao custo de -1 em Furtivo (Furtividade) contra Audição.
Chifres Decorativos Grandes	+\$40	Cabeça	-	+2Kg	+2 Disfarce (Animais) e Intimidação, remove -2 para ser agarrado
Chifres de Combate Pequenos	+\$40	Cabeça rígida	-	+1Kg	Como os chifres decorativos pequenos e pode dar uma cabeçada com Briga -1 ou DX -2 com GdP+1 contusão
Chifres de Combate Grandes	+\$160	Cabeça rígida	-	+4Kg	Como os chifres decorativos grandes e pode dar uma cabeçada com Briga -1 ou DX -2 com GdP+1 empalamento





1. Halberd; 2. Longbow; 3. Handaxe; 4. Short sword; 5. Shortbow; 6. Longsword; 7. Maul; 8. Greataxe; 9. War pick; 10. Bastard sword; 11. Warhammer; 12. Flail; 13. Battleaxe; 14. Throwing hammer; 15. Scimitar; 16. Glaive

# CAPÍTULO TRÊS - ARMAS

## Armas de Combate Corpo a Corpo

### Alcance

Alcance com alcance C só podem atacar em Combate de Perto. Armas com alcance “1, 2” podem atacar a qualquer das suas distâncias. Armas com \* precisam de uma manobra Preparar para mudar o alcance.

### Aparar

Armas com “E” são **armas de esgrima**. Armas com “D” são **desbalanceadas**, você não pode aparar após usá-la para atacar no seu turno (e vice-versa). Armas com “Não” não podem aparar.

### Custo

No custo está incluso o material para guardar a arma, seja uma bainha ou outra estrutura necessária para carregar o item em segurança.

### ST

A ST mínima para usar a arma, você sofre -1 no NH para cada ponto a menos de ST e perde 1PF ao final da batalha. Para uma arma de combate corpo a corpo ou de arremesso, sua ST para dano não pode exceder 3x a ST mínima da arma. Armas naturais não sofrem dessa limitação.

“†” significa que arma usa as duas mãos. Se você tiver ST\*1,5 (arredondado para cima) você pode usar a arma com uma mão, mas ela fica despreparada após o ataque. Se você tiver ST\*2, você pode usar com uma mão sem essa penalidade.

“‡” significa que a arma usa as duas mãos e fica despreparada após o ataque. Se você tiver ST\*1,5 (arredondado para cima) a arma não fica despreparada. Para usar com uma mão sem ficar despreparada, você precisa de ST\*3.

## Tabela de Armas de Combate Corpo a Corpo

### ARMAS DE ESGRIMA (DX-5, Espadas-4)

<i>Adagas e Facas</i>							
<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Alcance</i>	<i>Aparar</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso</i>	<i>ST</i>	<i>Notas</i>
Adaga, Arremessável	GdP-1 emp	C	0E	\$20	0,125	5	Uma Mão
Estilete	GdP-1 emp	C	0E	\$20	0,125	5	[14] Uma Mão
Punhal de Rondel	GdP emp	C	0E	\$40	0,5	6	[14] Uma Mão
Chifre de Veado	GdP+1 corte	C	0E	\$75	0,75	5	[5, 18] Uma Mão
Círculo de Facas	GdP+1 corte	C	0E	\$75	0,75	5	[5] Uma Mão
<i>ou</i>	GdP-1 emp	C	0E	-	-	5	Uma Mão
Roda Cortante	GdP+1 corte	C	0E	\$60	0,5	5	[5] Uma Mão
Adaga de Esgrima	Bal-3 corte	C, 1	0E	\$50	0,625	6	[5] Uma Mão
<i>ou</i>	GdP emp	C, 1	0E			6	Uma Mão
Faca, Pequena, Borboleta	Bal-3 corte	C, 1	0E	\$50	0,25	5	Uma Mão +1 Esconder
<i>ou</i> , Arremessável	GdP-1 emp	C	0E	-	-	5	Uma Mão
Faca, Grande, Arremessável	Bal-2 corte	C, 1	0E	\$40	0,5	6	Uma Mão
<i>ou</i>	GdP emp	C	0E	-	-	6	Uma Mão
Faca Longa	Bal-1 corte	C, 1	0E	\$120	0,75	7	Uma Mão
<i>ou</i>	GdP emp	C, 1	0E	-	-	7	Uma Mão
Sai	Bal cont	1	0E	\$60	0,75	7	Uma Mão
<i>Ou</i> , Arremessável	GdP emp	1	0E	-	-	7	Uma Mão
<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Alcance</i>	<i>Aparar</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso</i>	<i>ST</i>	<i>Notas</i>
<i>Bastões e Espadas</i>							
<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Alcance</i>	<i>Aparar</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso</i>	<i>ST</i>	<i>Notas</i>
Terçado de Gala	GdP emp	C, 1	0E	\$300	0,5	5	Uma Mão
Terçado	GdP+1 emp	1	0E	\$400	0,75	5	Uma Mão
Rapieiera, Leve	GdP+1 emp	1	0E	\$400	1	8	Uma Mão
Rapieira	GdP+1 emp	1, 2	0E	\$500	2,375	9	Uma Mão
Bastão Curto	Bal cont	1	0E	\$20	0,5	6	Uma Mão
<i>ou</i>	GdP cont	1	0E	-	-	6	Uma Mão
Jutte	Bal cont	1	0E	\$40	0,5	6	Uma Mão
<i>ou</i>	GdP cont	1	0E	-	-	6	Uma Mão

<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Alcance</i>	<i>Aparar</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso</i>	<i>ST</i>	<i>Notas</i>
Jian	Bal corte	1	0E	\$700	1,5	10	Uma Mão
<i>ou</i>	GdP+1 emp	1,2	0E	-	-	10	Uma Mão
Rapieira Laminada, Leve	GdP+1 emp	1	0E	\$700	1,125	8	Uma Mão
<i>ou</i>	Bal-1 corte	1	0E	-	-	8	Uma Mão
Sabre	GdP+1 emp	1	0E	-	-	8	Uma Mão
<i>ou</i>	Bal-1 corte	1	0E	\$700	1	8	Uma Mão
Rapieira Laminada	GdP+1 emp	1, 2	0E	\$1000	1,5	10	Uma Mão
<i>ou</i>	Bal corte	1,2	0E	-	-	10	Uma Mão
<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Alcance</i>	<i>Aparar</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso</i>	<i>ST</i>	<i>Notas</i>

## ARMAS DE HASTE (DX-5, Armas de Impacto-4)

<i>Armas de Haste</i>							
<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Alcance</i>	<i>Aparar</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso</i>	<i>ST</i>	<i>Notas</i>
Pá do Monge	Bal+1 corte	1, 2*	0D	\$100	3	9†	Duas Mãos
<i>ou</i>	Bal+2 cont	1, 2*	0D	-	-	9†	Duas Mãos
<i>ou</i>	GdP+2 corte	1, 2*	0	-	-	9†	Duas Mãos
Lajatang	Bal+2 corte	1, 2*	0D	\$100	3,5	10†	Duas Mãos
<i>ou</i>	GdP+2 corte	1, 2*	0	-	-	10†	Duas Mãos
Glaive de Duelo	Bal+2 corte	1, 2*	0D	\$80	3	9†	Duas Mãos
<i>ou</i>	GdP+3 emp	1, 2*	0	-	-	9†	Duas Mãos
Naginata	Bal+2 corte	1, 2*	0D	\$100	3	9†	Duas Mãos
<i>ou</i>	GdP+3 emp	2	0	-	-	9†	Duas Mãos
Bill de Duelo	Bal+2 corte	1, 2*	0D	\$100	3	9†	Duas Mãos
<i>ou</i>	GdP+3 emp	1, 2*	0	-	-	9†	Duas Mãos
<i>ou</i>	GdP-1 corte	1, 2*	0D	-	-	9†	[18] Gancho Duas Mãos
<i>ou</i>	Bal+2 cont	1, 2	0D	-	-	9†	[25] Vara cega Duas Mãos
<i>ou</i>	GdP+2 cont	1, 2	0	-	-	9†	[25] Ponta Cega Duas mãos
Ekū	Bal+3 cont	1, 2*	0D	\$40	4	12‡	Duas Mãos
Glaive	Bal+3 corte	2, 3*	0D	\$100	4	11‡	Duas Mãos
<i>ou</i>	GdP+3 emp	1-3*	0D	-	-	11†	Duas Mãos
Machado de Haste de Duelo	Bal+3 corte	1, 2*	0D	\$100	4	11†	Duas Mãos
<i>ou</i>	Bal+3 cont	1, 2*	0D	-	-	11†	Duas Mãos
<i>ou</i>	Bal+2 cont	1, 2	0D	-	-	11†	[25] Vara Cega Duas Mãos
<i>ou</i>	GdP+2 cont	1, 2	0	-	-	11†	[25] Ponta Cega Duas Mãos
Bill	Bal+3 corte	2, 3*	0D	\$125	4	11‡	Duas Mãos
<i>ou</i>	GdP+3 emp	1-3*	0D	-	-	11†	Duas Mãos
<i>ou</i>	GdP-1 corte	1-3*	0D	-	-	11†	[18] Gancho Duas Mãos
<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Alcance</i>	<i>Aparar</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso</i>	<i>ST</i>	<i>Notas</i>
<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Alcance</i>	<i>Aparar</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso</i>	<i>ST</i>	<i>Notas</i>

Cortadora de Cavalos, Leve	Bal+4 corte	1, 2*	0D	\$120	4	11‡	Duas Mãos
ou	GdP+3 emp	1, 2*	0D	-	-	11†	Duas Mãos
ou	Bal+2 cont	1, 2	0D	-	-	11†	[25] Vara Cega Duas Mãos
ou	GdP+2 cont	1, 2	0	-	-	11†	[25] Ponta Cega Duas Mãos
Machado de Haste	Bal+4 cont	1, 2*	0D	\$120	5	12‡	Duas Mãos
ou	Bal+3 emp	1, 2*	0D	-	-	12‡	Duas Mãos
ou	GdP+3 emp	1, 2*	0	-	-	11‡	Duas Mãos
Alabarda de Duelo	Bal+4 corte	1, 2*	0D	\$120	5	12†	Duas Mãos
ou	Bal+3 emp	1, 2*	0D	-	-	12†	[2] Duas Mãos
ou	GdP+3 emp	1, 2*	0	-	-	11†	Duas Mãos
ou	Bal+2 cont	1, 2	0D	\$120	-	12†	[25] Vara Cega Duas Mãos
ou	GdP+2 cont	1, 2	0	-	-	11†	[25] Ponta Cega Duas Mãos
Cortadora de Cavalos, Pesada	Bal+5 corte	2, 3*	0D	\$150	6	13‡	Duas Mãos
ou	GdP+3 emp	1-3*	0D	-	-	12†	Duas Mãos
Alabarda	Bal+5 corte	2, 3*	0D	\$150	6	13‡	Duas Mãos
ou	Bal+4 emp	2, 3*	0D	-	-	13‡	[2] Duas Mãos
ou	GdP+3 emp	1-3*	0D	-	-	12†	Duas Mãos
Arma	Dano	Alcance	Aparar	Custo	Peso	ST	Notas
Bastões							
Arma	Dano	Alcance	Aparar	Custo	Peso	ST	Notas
Jo	Bal+1 cont	1	+2	\$10	1	6†	Duas Mãos
ou	GdP+1 cont	1	+2	-	-	6†	Duas Mãos
Qian Kun Ri Yue Dao	Bal+1 corte	1	+2	\$250	1,5	7†	[5] -1 para acertar Duas Mãos
ou	GdP+1 emp	1	+2	-	-	7†	-1 para acertar Duas Mãos
ou	GdP corte	1	+2	-	-	7†	[19] -1 para acertar Duas Mãos
Bordão / Bo	Bal+2 cont	1, 2	+2	\$10	2	7†	Duas Mãos
ou	GdP+2 cont	1, 2	+2	-	-	7†	Duas Mãos
Cajado, Longo	Bal+2 cont	2, 3	+2	\$15	2,5	10†	Duas Mãos
ou	GdP+2 cont	2, 3	+2	-	-	10†	Duas Mãos
Sodegarami	Bal+2 cont	1, 2	0	\$100	2	7†	Duas Mãos
ou	GdP+2 cont	1, 2	0	-	-	7†	Duas Mãos
ou	GdP-1 corte	1, 2	0D	-	-	7†	Gancho Duas Mãos
Arma	Dano	Alcance	Aparar	Custo	Peso	ST	Notas

<i>Lanças</i>							
<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Alcance</i>	<i>Aparar</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso</i>	<i>ST</i>	<i>Notas</i>
Javelin, Arremessável	GdP+1 emp	1	0	\$30	1	6	Uma Mão
Lança, Curta	GdP+1 emp	1	0	\$30	1	6	[23] Uma Mão
ou	GdP corte	1	0	-	-	6	Uma Mão
Lança, Arremessável	GdP+2 emp	1*	0	\$40	2	10	Uma Mão
<i>Duas mãos</i>	GdP+3 emp	1, 2*	0	-	-	9†	Duas Mãos
Lança, Longa	GdP+2 emp	2, 3*	0D	\$60	2,5	11	Uma Mão
<i>Duas mãos</i>	GdP+3 emp	2, 3*	0	-	-	10†	Duas Mãos
Tridente	GdP+3 (0,5) emp	1*	0D	\$80	2,5	11	[18, 24] -2 para acertar Uma Mão
<i>Duas Mãos</i>	GdP+4 (0,5) emp	1, 2*	0	-	-	10†	[18, 24] -2 para acertar Duas Mãos
Lança de Justa	GdP+3 emp	4	Não	\$60	3	12	[9]
Pike	GdP+3 emp	4, 5*	0D	\$80	6,5	12†	Duas Mãos
Lança, Pesada	GdP+4 emp	2, 3*	0D	\$90	3	11†	[23] Duas Mãos
ou	GdP+3 corte	3	0D	-	-	11†	Duas Mãos
<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Alcance</i>	<i>Aparar</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso</i>	<i>ST</i>	<i>Notas</i>
<b>ARMAS DE IMPACTO (DX-5, Armas de Haste-4 ou Manguais-4)</b>							
<i>Bastões, Clavas, Maças e Malhos</i>							
<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Alcance</i>	<i>Aparar</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso</i>	<i>ST</i>	<i>Notas</i>
Clava	Bal+1(+2) cont	1	0	\$20	1	8 (7)	Uma Mão (Duas Mãos)
Maça, Arremessável, Pequena	Bal+2 cont	1	0D	\$35	1,5	10	Uma Mão
Maça, Arremessável	Bal+3 cont	1	0D	\$50	2,5	12	Uma Mão
Clava, Grande	Bal+4 cont	1, 2*	0D	\$80	6	13‡	Duas Mãos
Clava, Muito Grande	Bal+5 cont	1, 2*	0D	\$100	7,5	15‡	Duas Mãos
Malho	Bal+5 cont	1, 2*	0D	\$80	6	13‡	Duas Mãos
Tetsubo	Bal+5 cont	1, 2*	0D	\$100	5	13‡	Duas Mãos
<i>ou</i>	GdP+2 cont	1, 2*	0	-	-	12†	Duas Mãos
Gada	Bal+6 cont	1, 2*	0D	\$100	7,5	16‡	Duas Mãos
<i>Ou</i>	GdP+2 cont	1*	0	-	-	15†	Duas Mãos
Clava, Enorme	Bal+7 cont	1, 2*	0D	\$140	10,5	21‡	Duas Mãos
Clava, Monstro	Bal+9 cont	1, 2*	0D	\$180	13,5	27‡	Duas Mãos
<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Alcance</i>	<i>Aparar</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso</i>	<i>ST</i>	<i>Notas</i>

<i>Machados e Pás</i>							
<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Alcance</i>	<i>Aparar</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso</i>	<i>ST</i>	<i>Notas</i>
Machadinha, Arremessável	Bal corte	1	0	\$40	1	8	Uma Mão
Machado, Arremessável, Pequeno	Bal+1 corte	1	0D	\$50	1,5	10	Uma Mão
Machado, Arremessável	Bal+2 corte	1	0D	\$60	2	11	Uma Mão
Pá de Combate	Bal+2 corte	1	0D	\$100	2,5	11†	[17] Duas Mãos
ou	Bal+2 cont	1	0D	-	-	11†	Duas Mãos
Machado, Longo	Bal+3 corte	1, 2*	0D	\$75	3	11‡	Duas Mãos
Machado, Grande	Bal+4 corte	1, 2*	0D	\$100	4	12‡	Duas Mãos
<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Alcance</i>	<i>Aparar</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso</i>	<i>ST</i>	<i>Notas</i>
<i>Foices, Martelos e Picaretas</i>							
<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Alcance</i>	<i>Aparar</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso</i>	<i>ST</i>	<i>Notas</i>
Foice / Kama	Bal corte	1	0	\$40	1	8	Uma Mão
ou	Bal emp	1	0D	-	-	8	[2] Uma Mão
ou	GdP-2 corte	1	0D	-	-	8	Gancho
Picareta	Bal+1 emp	1	0D	\$70	1,5	10	[2, 14] Uma Mão
Segadeira (Scythe)	Bal+3 corte	1	0D	\$15	2,5	11†	Duas Mãos
ou	Bal+1 emp	1	0D	-	-	11†	[2] Duas Mãos
Martelo de Guerra	Bal+4 emp	1, 2*	0D	\$100	3,5	12‡	[2, 14] Duas Mãos
<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Alcance</i>	<i>Aparar</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso</i>	<i>ST</i>	<i>Notas</i>
<b>CHICOTES (DX-5)</b>							
<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Alcance</i>	<i>Aparar</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso</i>	<i>ST</i>	<i>Notas</i>
Chicote	Bal-5(0,5) cont	1, 7*	-2D	\$20/m	0,25/m	Varia	[12, 15] Uma Mão
Chicote com Espinhos	Bal-2(0,5) cont	1, 7*	-2D	\$20/m	1/m	Varia	[12, 15] Uma Mão
Urumi	Bal-1 cont	1-3	-2D	\$400	2	8	[20] Uma Mão
ou	Bal-1 (0,5) corte	1-3	-2D	-	-	8	[20] Uma Mão
Corda com Dardo	Bal-1 cont	1-4	-2D	\$30	0,25	5†	[6, 20] Duas Mãos
ou	GdP-1 emp	1-4	-2D	-	-	5†	[6, 20] Duas Mãos
Chicote de Correntes	Bal+(1-4) cont	1-4*	-2D	\$50/m	1,5/m	var†	[6, 21] Duas Mãos
Kusari	Bal+2 cont	1-4*	-2D	\$70	2,5	11	[6, 15] Duas Mãos
ou	GdP+2 cont	1-4*	-2D	-	-	11	[6, 15 Duas Mãos]
Kusarigama	Bal+2 cont	1, 2*	-2D	\$80	2,25	10†	[6] Duas Mãos
ou	Bal+2 corte	1, 2*	-2D	-	-	11†	[6, 22] Duas Mãos
Kusarijutte	Bal+2 cont	1, 2*	-2D	\$80	1,75	8†	[6] Duas Mãos
<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Alcance</i>	<i>Aparar</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso</i>	<i>ST</i>	<i>Notas</i>



COMBATE DESARMADO (DX)							
Arma	Dano	Alcance	Aparar	Custo	Peso	ST	Notas
Bico Afiado	GdP-1 perf+	C	Não	-	-	-	[3]
Dentes Afiados	GdP-1 corte	C	Não	-	-	-	[3]
Dentes Rombos	GdP-1 cont	C	Não	-	-	-	[3]
Golpeador	Varia	Varia	Varia	-	-	-	Ver B62
Presas	GdP-1 emp	C	Não	-	-	-	[3]
Arma	Dano	Alcance	Aparar	Custo	Peso	ST	Notas
Soco	GdP-1 cont	C	0	-	-	-	[3]
Soco Inglês ou Manoplas	GdP cont	C	0	\$10	0,13	-	[3]
Arma	Dano	Alcance	Aparar	Custo	Peso	ST	Notas
Cassetete ou Sap	GdP cont	C	0	\$20	0,5	7	[3]
Tonfa	Bal cont	1	0	\$40	0,75	7	[3]
ou	GdP cont	C, 1	0	-	-	7	[3]
Arma	Dano	Alcance	Aparar	Custo	Peso	ST	Notas
COMBATE DESARMADO-2 (DX-2)							
Arma	Dano	Alcance	Aparar	Custo	Peso	ST	Notas
Chute	GdP cont	C, 1	Não	-	-	-	[3, 4]
Chute com Botas	GdP+1 cont	C, 1	Não	-	-	-	[3, 4]
Arma	Dano	Alcance	Aparar	Custo	Peso	ST	Notas
ESCUDOS (DX-4)							
Arma	Dano	Alcance	Aparar	Custo	Peso	ST	Notas
Golpe com o Escudo	GdP cont	1	Não	Varia	Varia	-	
Golpe com o Escudo com Espigão	GdP+1 cont	1	Não	+\$20	+2,5	-	
Arma	Dano	Alcance	Aparar	Custo	Peso	ST	Notas
ESPADAS (DX-5, Armas de Esgrima-4 ou Tonfa-3)							
Adagas, Estacas, Facas e Kukris							
Arma	Dano	Alcance	Aparar	Custo	Peso	ST	Notas
Lâmina de Barbeiro	GdP-2 corte	C	Não	\$30	0,05	4	Uma Mão
Adaga, Arremessável	GdP-1 emp	C	-1	\$20	0,125	5	Uma Mão
Estilete	GdP-1 emp	C	-1	\$20	0,125	5	[14] Uma Mão
Arma	Dano	Alcance	Aparar	Custo	Peso	ST	Notas



<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Alcance</i>	<i>Aparar</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso</i>	<i>ST</i>	<i>Notas</i>
Estaca de Madeira, Arremessável	GdP (0,5) emp	C	-1	\$4	0,25	5	Uma Mão
Chifre de Veado	GdP+1 corte	C	0	\$75	0,75	5	[5, 18]
Círculo de Facas	GdP+1 corte	C	0	\$75	0,75	5	[5]
<i>ou</i>	GdP-1 emp	C	0	-	-	5	
Punhal de Rondel	GdP emp	C	-1	\$40	0,5	6	[14]
Roda Cortante	GdP+1 corte	C	0	\$60	0,5	5	[5]
Adaga de Esgrima	Bal-3 corte	C, 1	0	\$50	0,625	6	[5] Uma Mão
<i>ou</i>	GdP emp	C	0			6	Uma Mão
Faca, Arremessável, Pequena, Borboleta	Bal-3 corte	C, 1	-1	\$50	0,25	5	Uma Mão +1 Esconder
<i>ou</i>	GdP-1 emp	C	-1	-	-	5	Uma Mão
Faca, Arremessável, Grande	Bal-2 corte	C, 1	-1	\$40	0,5	6	Uma Mão
<i>ou</i>	GdP emp	C	-1	-	-	6	Uma Mão
Faca Longa	Bal-1 corte	C, 1	0	\$120	0,75	7	Uma Mão
<i>ou</i>	GdP emp	C, 1	0	-	-	7	Uma Mão
Katar	Bal-3 corte	C, 1	-1	\$50	0,5	6	[5, 7] Uma Mão
<i>ou</i>	GdP+1 emp	C	-	-	-	6	[14] Uma Mão
Katar, Grande	Bal-1 corte	1	0	\$400	1	8	[5, 7] Uma Mão
<i>ou</i>	GdP+2 emp	1	0	-	-	8	[14] Uma Mão
Kukri	Bal-1 corte	C, 1	0	\$50	0,75	7	Uma Mão
<i>ou</i>	GdP-1 emp	C	0			7	Uma Mão
Sai, Arremessável	Bal cont	1	0	\$60	0,75	7	[15, 16] Uma Mão
<i>ou</i>	GdP emp	1	0	-	-	7	Uma Mão
<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Alcance</i>	<i>Aparar</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso</i>	<i>ST</i>	<i>Notas</i>
<b><i>Bastões, Cajados, Clavas</i></b>							
<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Alcance</i>	<i>Aparar</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso</i>	<i>ST</i>	<i>Notas</i>
Bastão, Curto	Bal-1 cont	C, 1	-1	\$10	0,25	5	Uma Mão
<i>ou</i>	GdP cont	C	-1	-	-	5	Uma Mão
Bastão	Bal cont	1	0	\$20	0,5	6	Uma Mão
<i>ou</i>	GdP cont	1	0	-	-	6	Uma Mão
Jō	Bal cont	1	0	\$10	1	9	Uma Mão
<i>ou</i>	GdP cont	1	0	-	-	9	Uma Mão
<i>Duas Mãos</i>	Bal+1 cont	1	0	-	-	8†	Duas Mãos
<i>ou</i>	GdP+1 cont	1	0	-	-	8†	Duas Mãos
Jutte	Bal cont	1	0	\$40	0,5	6	[15, 16] Uma Mão
<i>ou</i>	GdP cont	1	0	-	-	6	Uma Mão
<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Alcance</i>	<i>Aparar</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso</i>	<i>ST</i>	<i>Notas</i>

<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Alcance</i>	<i>Aparar</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso</i>	<i>ST</i>	<i>Notas</i>
Clava	Bal+1 cont	1	0	\$20	1	10	Uma Mão
<i>ou</i>	GdP+1 con	1	0	-	-	10	Uma Mão
Bordão / Bo	Bal+2 cont	1, 2	0	\$10	2	9†	Duas Mãos
<i>ou</i>	GdP+1 cont	2	0	-	-	9†	Duas Mãos
Tetsubo	Bal+4 cont	1,2	0D	\$100	5	13‡	Duas Mãos
<i>ou</i>	GdP+2 cont	2	0	-	-	12†	Duas Mãos
<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Alcance</i>	<i>Aparar</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso</i>	<i>ST</i>	<i>Notas</i>
<b><i>Cimitarras, Cutelos, Naginatas, Rapieiras, Sabres</i></b>							
<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Alcance</i>	<i>Aparar</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso</i>	<i>ST</i>	<i>Notas</i>
Cimitarra, Pequena	Bal corte	1	0	\$200	1	8	Uma Mão
<i>ou</i>	GdP-2 emp	1	0	-	-	8	Uma Mão
Cutelo	Bal corte	1	0	\$500	1	8	Uma Mão [5, 10]
<i>ou</i>	GdP+1 emp	1	0	-	-	8	Uma Mão
Rapieira Laminada	Bal corte	1,2	0	\$1000	1,5	10	Uma Mão
<i>ou</i>	GdP+1 emp	1, 2	0	-	-	10	Uma Mão
Sabre de Cavalaria	Bal+1 corte	1	0	\$500	1,5	10	Uma Mão [5]
<i>ou</i>	GdP+1 emp	1	0	-	-	10	Uma Mão
Cimitarra	Bal+1 corte	1	0	\$400	1,5	10	Uma Mão
<i>ou</i>	GdP-2 emp	1	0	-	-	10	Uma Mão
Cimitarra, Grande	Bal+2 corte	1	0D	\$625	2,25	11	Uma Mão
<i>ou</i>	GdP-1 emp	1	0D	-	-	11	Uma Mão
Naginata	Bal+3 corte	2	0D	\$100	3	9†	Duas Mãos
<i>ou</i>	GdP+3 emp	2	0	-	-	9†	Duas Mãos
<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Alcance</i>	<i>Aparar</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso</i>	<i>ST</i>	<i>Notas</i>
<b><i>Espadas</i></b>							
<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Alcance</i>	<i>Aparar</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso</i>	<i>ST</i>	<i>Notas</i>
Espada, Curta	Bal corte	1	0	\$400	1	8	Uma Mão
<i>ou</i>	GdP+1 emp	1	0	-	-	8	Uma Mão
Jian	Bal corte	1	0	\$700	1,5	10	Uma Mão
<i>ou</i>	GdP+1 emp	1,2	0	-	-	10	Uma Mão
Mensurschläger	Bal+1 corte	1	0	\$500	1,5	10	[5] Uma Mão
<i>ou</i>	GdP cont	1	0	-	-	10	Uma Mão
Katana	Bal+1 corte	1, 2	0	\$650	2,5	11	Uma Mão
<i>ou</i>	GdP+1 emp	1	0	-	-	11	Uma Mão
<i>Duas mãos</i>	Bal+2 corte	1, 2	0	-	-	10†	Duas Mãos
<i>ou</i>	GdP+1 emp	1	0	-	-	10†	Duas Mãos
<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Alcance</i>	<i>Aparar</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso</i>	<i>ST</i>	<i>Notas</i>

<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Alcance</i>	<i>Aparar</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso</i>	<i>ST</i>	<i>Notas</i>
Espada Gancho	Bal+1 cont	1	0	\$200	1,5	10	[5] Uma Mão
<i>ou</i>	GdP+1 cont	1	0	-	-	10	Uma Mão
<i>ou</i>	GdP-2 corte	1	0	-	-	10	[18] Gancho Uma Mão
Estoque/Tuck	Bal+1 cont	1	0	\$500	1,5	10	[14] Uma Mão
<i>ou</i>	GdP+2 emp	1	0	-	-	10	Uma Mão
Espada, Larga	Bal+1 corte	1	0	\$600	1,5	10	Uma Mão
<i>ou</i>	GdP+2 emp	1	0	-	-	10	Uma Mão
Espada, Bastarda	Bal+1 corte	1, 2	0D	\$750	2,5	11	Uma Mão
<i>ou</i>	GdP+2 emp	2	0D	-	-	11	Uma Mão
<i>Duas mãos</i>	Bal+2 corte	1, 2	0	-	-	10†	Duas Mãos
<i>ou</i>	GdP+3 emp	2	0	-	-	10†	Duas Mãos
Espada, Longa	Bal+1 corte	1	0	\$700	2	10	Uma Mão
<i>ou</i>	GdP+2 emp	1, 2	0	-	-	10	Uma Mão
<i>Duas Mãos</i>	Bal+1 corte	1	0	-	-	9†	Duas Mãos
<i>ou</i>	GdP+3 emp	1, 2	0	-	-	9†	Duas Mãos
Dao	Bal+2 corte	1	0D	\$700	2,5	11	Uma Mão
<i>ou</i>	GdP emp	1	0D	-	-	11	Uma Mão
Bokken	Bal+2 cont	1	0	-	-	10	Uma Mão
<i>ou</i>	GdP+1 cont	1	0	-	-	10	Uma Mão
<i>Duas Mãos</i>	Bal+2 cont	1	0	\$40	1,5	9†	Uma Mão
<i>ou</i>	GdP+1 cont	1	0	-	-	9†	Uma Mão
Espada, Grande	Bal+3 corte	1, 2	0	\$900	3,5	12†	Duas Mãos
<i>ou</i>	GdP+3 emp	2	0	-	-	12†	Duas Mãos
<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Alcance</i>	<i>Aparar</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso</i>	<i>ST</i>	<i>Notas</i>

## GARROTE (DX-4)

<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Alcance</i>	<i>Aparar</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso</i>	<i>ST</i>	<i>Notas</i>
Garrote	especial	C	Não	\$2	-	-	[8] Duas Mãos
Lenço com Peso	especial	C	Não	\$10	0,5	-	[8] Duas Mãos
<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Alcance</i>	<i>Aparar</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso</i>	<i>ST</i>	<i>Notas</i>

## MANGUAIS (DX-6 ou Armas de Impacto-4)

<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Alcance</i>	<i>Aparar</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso</i>	<i>ST</i>	<i>Notas</i>
Preservador da Vida	Bal-1 cont	1	-2D	\$5	0,25	5	[1, 6] Uma Mão
Lenço com Peso	Bal cont	1	-2D	\$10	0,5	6	[6] Uma Mão
Bola Perdida	Bal cont	1	-2D	\$10	0,5	6	[1, 6] Uma Mão
Boleadeira	Bal+1 cont	1	-2D	\$20	1	7	[1, 6] Uma Mão
Nunchaku	Bal+1 cont	1	0D	\$20	1	7	[6] Uma Mão
<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Alcance</i>	<i>Aparar</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso</i>	<i>ST</i>	<i>Notas</i>

<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Alcance</i>	<i>Aparar</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso</i>	<i>ST</i>	<i>Notas</i>
Maça-Estrela (Morningstar)	Bal+3 cont	1	0D	\$80	3	12	[6] Uma Mão
Cajado de Três Partes	Bal+3 cont	1-3	0D	\$60	2,5	11†	[6] -1 para acertar. Duas Mãos
<i>ou</i>	Bal+1 cont	1	0D	-	-	11†	[6, 19] -1 para acertar. Duas Mãos
Mangual	Bal+4 cont	1, 2*	0D	\$100	4	13†	[6] Duas Mãos
<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Alcance</i>	<i>Aparar</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso</i>	<i>ST</i>	<i>Notas</i>

[1] Pode ser arremessado. V. *Tabela de Armas Motoras de Combate à Distância* (B275).

[2] Pode ficar presa; veja *Picaretas*, B406.

[3] Combate Desarmado aumenta *todos* os danos causados sem armas; Garras (B61) aumenta o dano causado por socos e chute e *não* afeta o dano causado por soco inglês ou botas.

[4] Se fracassar em um chute, o personagem precisa obter sucesso em um teste de DX para evitar uma queda.

[5] RD 4 para a mão, devido ao punho da arma. Não permite manoplas de metal, mas permite outras luva.

[6] *Aparar* manguais tem uma penalidade de -4 e as armas de esgrima (apara "E" não conseguem Aparar).

*Bloquear* manguais tem uma penalidade de -2. O nunchaku é pequeno por isso os redutores caem a metade.

[7] Use o *apara* de Combate Desarmado se for melhor do que a perícia com arma.

[8] Um pedaço de corda usada para estrangular a vítima, v. *Garrote* (B406).

[9] Causa mais dano se utilizada sobre uma montaria; v. *Armas de Cavalaria*, B397.

[10] O cabo da arma pode ser usado como um soco inglês em combate corpo a corpo.

[12] Especifique o alcance máximo (até 7m) ao adquirir a arma. O custo e o peso são calculados *por metro*. A ST é 5, +1 por metro. Existem várias regras especiais; não se esqueça de verificar *Chicotes* (B405).

[13] A arma é *automaticamente* barata (+2 para quebrar, -0,6 FC) e bruta (p. 28); esses fatores já estão incluídos no preço! O valor de revenda é \$0.

[14] Projetada para atacar os espaços da armadura, a penalidade é reduzida em -2.

[15] Recebe +2 para desarmar.

[16] Desarmar melhorado no seu turno após *apara*.

[17] Uma pá de escavação plenamente funcional. Usada por matadores de antivivos cavadores de covas.

[18] Pode atacar para Desarmar sem a penalidade de -2 por usar uma arma que não é de esgrima.

[19] Use estes valores ao usar ambas as pontas para realizar um Ataque de Duas Armas.

[20] Só pode ser usado para dano, nenhuma das regras especiais de chicotes se aplicam.

[21] Especifique o alcance máximo (1-4 metros) ao comprar. Dano é Bal, +1 por metro de alcance máximo.

Custo e peso são por metro. ST é 8, +1 por metro.

[22] Ao balançar a kama no final da corrente, a kusarigama não pode desarmar ou prender como uma kusari comum.

[23] Cabeça afiada e grande dá +1 de dano em Corte com a Ponta.

[24] Alvo -1 na Esquiva, +1 Aparar / Bloquear.

[25] A ponta da alabarda de duelo, glaive de duelo, machado de haste ou naginata pode ser usada como cajado.

## Armas de Combate a Distância

### Prec (Precisão)

Some a Precisão à sua perícia se usar uma manobra Mirar. Se tiver Arqueiro/Besteiro Heroico, você não precisa Mirar para somar o bônus de Prec ao usar uma manobra de Ataque.

### Alcance

Se só tiver um número, este é o Alcance Máximo em metros. Se tiver dois valores, separados por uma barra, o primeiro valor é o Alcance de Meio Dano e o segundo o Alcance Máximo. Para arcos e bestas, ST para o alcance significa a ST da arma.

### Tiros

**1** significa que a arma dispara um projétil e precisa ser recarregado. **T** é uma arma de arremesso, para “recarregar pegue a arma ou prepare uma arma nova. O **número entre parênteses** é o número de manobras Preparar de um segundo necessários para recarregar a arma. Um **i** ao lado deste número indica que você deve recarregar cada disparo individualmente: o tempo listado é por tiro ao invés de para toda a municação.

*Arcos e Zarabatas:* (2) significa uma manobra Preparar para sacar e posicionar um dardo ou flecha e outra manobra para preparar a arma carregada para atirar. Se você a qualidade Saque Rápido adequada a primeira ação é livre, tornando o tempo de recarga efetiva em (1). Se você tiver Arqueiro Heróico este tempo é (0) com uma penalidade no NH de disparo.

*Bestas e Prodds:* (4) significa duas ações Preparar consecutivas para engatilhar a arma, um para sacar e carregar um virote, e um para colocar a arma em posição de disparo. Se a ST da besta for 1 ou 2 pontos maior do que a do usuário, engatilhar leva seis manobras Preparar e o tempo de recarga fica (8). Se a ST da besta for 3 ou 4 vezes maior, engatilhar leva 18 turnos (e você precisa de um pé-de-cabra e deve estar em pé) e a recarga fica em (20); e se a ST for 5 vezes ou mais maior, você não pode engatilhá-la. Se você tiver a qualidade Saque Rápido adequada você elimina uma manobra Preparar.

Se você tiver Besteiro Heroico você reduz o tempo de engatilhar à metade e pode preparar a posição de disparo em tempo zero, reduzindo o tempo de recarga para (2) ou (1) com o Saque Rápido adequado para uma besta com a sua ST. Para uma besta de ST+1 ou +2 o tempo de recarga fica (4) ou (3) com Saque Rápido. Para uma besta de ST\*3 ou ST\*4 fica (10) ou (9) Saque Rápido.

### ST

Arcos e Bestas tem a sua própria ST. Ao comprar um arco ou uma besta especifique a ST da arma. Você não consegue usar um arco com uma ST maior do que a sua. Para bestas, uma arma com a ST maior do que a sua necessita de um maior tempo de preparo para recarregar a arma.

“†” significa que arma usa as duas mãos.

Tabela de Armas Motoras de Combate à Distância

ARCOS (DX-5)

Arcos										
Arma	Dano	Prec	Alcance	Peso	CdT	Tiros	Custo	ST	Magnit	Notas
Arco Curto	GdP emp	1	x10/x15	0,75/0,05	1	1(2)	\$50	7†	-6	
Arco Comum	GdP+1 emp	2	x15/x20	1/0,05	1	1(2)	\$100	10†	-7	
Arco Longo	GdP+2 emp	3	x15/x20	1,5/0,05	1	1(2)	\$200	11†	-8	
Arco Composto	GdP+3 emp	3	x20/x25	2/0,05	1	1(2)	\$900	10†	-7	
Arma	Dano	Prec	Alcance	Peso	CdT	Tiros	Custo	ST	Magnit	Notas
Bestas										
Arma	Dano	Prec	Alcance	Peso	CdT	Tiros	Custo	ST	Magnit	Notas
Alavanca de Besta	-	-	-	1	-	(20)	\$50	7†	-	[5]
Besta de Pelouro (ST10-20)	GdP+4 perf	2	x20/x25	3/0,03	1	1(4)	\$150	7†	-6	
Besta de Repetição	GdP+1 emp	1	x7/x15	5/0,03	1	10(3i)	\$500	7†	-5	[9]
Besta Pistola (ST10-20)	GdP+2 emp	1	x15/x20	2/0,03	1	1(4)	\$150	7	-4	[2]
Besta (ST10-20)	GdP+4 emp	4	x20/x25	3/0,03	1	1(4)	\$150	7†	-6	
Besta Composta (ST10-20)	GdP+5 emp	4	x25/x30	3,5/0,03	1	1(4)	\$950	8†	-6	
Arma	Dano	Prec	Alcance	Peso	CdT	Tiros	Custo	ST	Magnit	Notas

ARREMESSOS (DX-5)

Bolas, Boleadeiras, Bumerangue, Discos, Shuriken										
Arma	Dano	Prec	Alcance	Peso	CdT	Tiros	Custo	ST	Magnit	Notas
Boleadeira	GdP-1 cont	0	x3	1	1	T(1)	\$20	7	-2	[4]
Disco	GdP+2 cont	2	x4/x6	1	1	T(1)	\$40	6	-3	
Bola Perdida	Bal cont	0	x6/x10	0,5	1	T(1)	\$10	6	-2	
Bumerangue	Bal cont	2	x6/x10	0,5	1	T(1)	\$20	6	-2	
Shuriken, Estrela	GdP-1 corte	1	X0,5/x1	0,05	1	T(1)	\$3	5	0	
Chakram	GdP+1 corte	1	x4/x6	0,75	1	T(1)	\$50	6	-2	
Shuriken, Ponta	GdP-2 emp	1	X0,5/x1	0,05	1	T(1)	\$3	5	0	
Arma	Dano	Prec	Alcance	Peso	CdT	Tiros	Custo	ST	Magnit	Notas

<i>Facas</i>										
<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Prec</i>	<i>Alcance</i>	<i>Peso</i>	<i>CdT</i>	<i>Tiros</i>	<i>Custo</i>	<i>ST</i>	<i>Magnit</i>	<i>Notas</i>
Hungamunga	Bal-1 corte	1	x0,8/x1,5	0,5	1	T(1)	\$40	6	-3	[11]
Adaga, Arremessável	GdP-1 emp	0	x0,5/x1	0,125	1	T(1)	\$20	5	-1	
Faca Pequena, Borboleta, Arremessável	GdP-1 emp	1	x0,8/x1,5	0,25	1	T(1)	\$50	5	0	
Estaca de Madeira, Arremessável	GdP(0,5) emp	0	x0,5/x1	0,25	1	T(1)	\$4	5		
Faca Grande, Arremessável	GdP emp	1	x1/x2	0,5	1	T(1)	\$40	6	-1	
Sai, Arremessável	GdP emp	0	x0,8/x1,5	0,75	1	T(1)	\$60	7	-3	
<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Prec</i>	<i>Alcance</i>	<i>Peso</i>	<i>CdT</i>	<i>Tiros</i>	<i>Custo</i>	<i>ST</i>	<i>Magnit</i>	<i>Notas</i>
<i>Dardos e Lanças</i>										
<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Prec</i>	<i>Alcance</i>	<i>Peso</i>	<i>CdT</i>	<i>Tiros</i>	<i>Custo</i>	<i>ST</i>	<i>Magnit</i>	<i>Notas</i>
Dardo, Arremessável	GdP emp	1	x2,5/x3,5	0,5	1	T(1)	\$20	6	-2	
Plumbata	GdP emp	1	x2,5/x3,5	0,5	1	T(1)	\$20	6	-2	[11]
Azagaia, Arremessável	GdP+1 emp	3	x1,5/x2,5	1	1	T(1)	\$30	6	-4	
Lança, Arremessável	GdP+3 emp	2	x1/x1,5	2	1	T(1)	\$40	9	-6	
Arpão	GdP+5 emp	2	x1/1x5	3	1	T(1)	\$60	11	-6	[8]
Arremessador de Lança (Atlatl)	-	-	-	0,5	1	1(1)	\$20	-	-	[2]
Com Dardo	Bal-1 emp	1	x3/x4	0,5	-	-	\$20	5	-3	
Com Azagaia	Bal+1 emp	3	x2/x3	1	-	-	\$30	6	-4	
Arremessador de Lança (Woomera)	-	-	-	1	1	1(1)	\$40	-	-	[2]
Com Lança	Bal+3 emp	2	x1,5/x2	2	-	-	\$40	9	-6	
<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Prec</i>	<i>Alcance</i>	<i>Peso</i>	<i>CdT</i>	<i>Tiros</i>	<i>Custo</i>	<i>ST</i>	<i>Magnit</i>	<i>Notas</i>
<i>Machados e Maças</i>										
<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Prec</i>	<i>Alcance</i>	<i>Peso</i>	<i>CdT</i>	<i>Tiros</i>	<i>Custo</i>	<i>ST</i>	<i>Magnit</i>	<i>Notas</i>
Maça, Arremessável, Pequena	Bal+2 cont	1	x1/x1,5	1,5	1	T(1)	\$35	10	-3	
Maça, Arremessável	Bal+3 cont	1	x0,5/x1	2,5	1	T(1)	\$50	12	-4	
Machadinha, Arremessável	Bal corte	1	x1,5/x2,5	1	1	T(1)	\$40	8	-2	
Machado, Arremessável, Pequeno	Bal+1 corte	1	x1/x1,5	1,5	1	T(1)	\$50	10	-3	
Machado, Arremessável	Bal+2 corte	2	x1/x1,5	2	1	T(1)	\$60	11	-3	
Hungamunga, Grande	Bal+2 corte	2	x1/x1,5	2	1	T(1)	\$60	11	-3	[10]
<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Prec</i>	<i>Alcance</i>	<i>Peso</i>	<i>CdT</i>	<i>Tiros</i>	<i>Custo</i>	<i>ST</i>	<i>Magnit</i>	<i>Notas</i>

ESCUDOS (DX-4)

Arma	Dano	Prec	A alcance	Peso	CdT	Tiros	Custo	ST	Magnit	Notas
Capa Leve	Especial	1	2	1	1	T(1)	\$20	5	-4	[4]
Capa Pesada	Especial	1	2	2,5	1	T(1)	\$50	8	-6	[4]
Arma	Dano	Prec	A alcance	Peso	CdT	Tiros	Custo	ST	Magnit	Notas

FUNDA (DX-6)

Arma	Dano	Prec	A alcance	Peso	CdT	Tiros	Custo	ST	Magnit	Notas
Funda, Pesada	Bal+2 cont	1	x3/x6	0,5/05	1	1(2)	\$20	8†	-5	
Funda	Bal perf	0	x6/x10	0,25/0,025	1	1(2)	\$20	6	-4	[2, 7]
Fustíbalo (Cajado-Funda)	Bal+1 perf	1	x10/x15	1/0,025	1	1(2)	\$20	7†	-6	[7]
Arma	Dano	Prec	A alcance	Peso	CdT	Tiros	Custo	ST	Magnit	Notas

LAÇO (Sem Pré-Definido)

Arma	Dano	Prec	A alcance	Peso	CdT	Tiros	Custo	ST	Magnit	Notas
Laço	Espec.	0	10	1,5	1	T(2)	\$40	7†	-2	[4]
Arma	Dano	Prec	A alcance	Peso	CdT	Tiros	Custo	ST	Magnit	Notas

REDE (DX-6)

Arma	Dano	Prec	A alcance	Peso	CdT	Tiros	Custo	ST	Magnit	Notas
Rede de Combate	Espec.	1	Espec.	2,5	1	T (1)	\$20	8	-4	[4, 6]
Rede Grande	Espec.	1	Espec.	10	1	T (1)	\$40	11	-6	[2, 4, 6]
Arma	Dano	Prec	A alcance	Peso	CdT	Tiros	Custo	ST	Magnit	Notas

ZARABATANA (DX-6)

Arma	Dano	Prec	A alcance	Peso	CdT	Tiros	Custo	ST	Magnit	Notas
Zarabatana	1d-3 pi-	1	x4	0,5/0,025	1	1(2)	\$30	2	-6	[1, 2]
Arma	Dano	Prec	A alcance	Peso	CdT	Tiros	Custo	ST	Magnit	Notas

Notas

- [1] Ataque subsequente para dopar ou envenenar se o dano ultrapassar a RD. Os efeitos dependem do tipo de veneno utilizado. v. *Venenos* (B437).
- [2] Exige o uso das duas mãos para preparar, mas apenas *uma* para atacar.



[4] Pode enredar ou apanhar o alvo, v. *Armas Especiais de Combate à Distância* (B410).

[5] Sarilho ou polé para recarregar uma besta ou besta de pelouro de ST elevada. O personagem pode recarregar uma arma cuja ST é até 4 pontos maior do que a sua com 20 manobras Preparar de 1 segundo.

[6] Uma rede não tem 1/2D. O alcance Max é de (ST/2 + NH/5) no caso de uma rede grande e (ST + NH/5) para uma rede de combate.

[7] Pode disparar pedras (NT0) ou balas de chumbo (NT2). As balas de chumbo concedem +1 ao dano e *dobram* o alcance da arma.

[8] Com uma corda em anexo. Exige uma manobra Preparar e um sucesso em um teste de ST para realizar um disparo (no caso de um fracasso, é possível fazer outra tentativa no próximo turno). A retirada do projétil causa *metade* do dano provado na entrada.

[9] Precisa de uma manobra Preparar no turno *imediatamente* anterior a cada ataque para arrumar a alavanca. Se estiver usando Mau Funcionamento, Malf é 14.

[10] Não é balanceado para combate corpo a corpo! Trate uma hungamunga como uma Faca Grande e uma hungamunga grande como um machado, ambos com -2 na perícia e -1 em Aparar.

[11] Plumbatae (ou pila) atingindo um escudo não metálico – de propósito ou em um bloqueio – grudam e se deformam, penalizando à perícia Escudo em -1 para uma plumbata, -2 se o peso dos projéteis for a metade do peso do escudo, -4 se for igual ou maior do que o peso do escudo. Remover cada dardo requer uma manobra Preparar e um teste de ST com uma penalidade igual ao dano causado.

## Tabela de Munições

<i>Arma</i>	<i>Projétil</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso</i>	<i>Notas</i>
Arco (Qualquer)	Flecha Ponta Cega	\$1	0,05	[9]
	Flecha Ponta Corte	\$2	0,05	[7]
	Flecha Padrão	\$2	0,05	
	Flecha Ponta Fina	\$2	0,05	[4]
	Flecha Fogo	+1FC	0,05	[5]
	Flecha Ponta Farpada	+1FC	0,05	[8]
	Flecha Fogo Alquímico	+1,5FC	0,05	[6]
Besta (Qualquer)	Virote Ponta Cega	\$1	0,03	[9]
	Virote Ponta Corte	\$2	0,03	[7]
	Virote Ponta Padrão	\$2	0,03	
	Virote Ponta Fina	\$2	0,03	[4]
	Virote Fogo	+1FC	0,03	[5]
	Virote Ponta Farpada	+1FC	0,03	[8]
	Virote Fogo Alquímico	+1,5FC	0,03	[6]
Besta de Pelouro	Esfera de Chumbo	\$0,10	0,03	

Funda Pesada	Pedra, Bruta	\$0	0,5	[2]
	Pedra, Talhada	\$1	0,5	
Funda ou Fustíbalo	Pedra, Bruta	\$0	0,025	[2]
	Pedra, Talhada	\$0,05	0,025	
	Esfera de Chumbo	\$0,10	0,03	[3]
Zarabatana	Dardo	\$0,10	0,025	[1]

<i>Arma</i>	<i>Projétil</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso</i>	<i>Notas</i>
[1] Geralmenta envenenado. Adicione o custo de uma dose de veneno por dardo.				
[2] Pedras comuns podem ser encontradas em quase qualquer lugar (faça um teste de Catação, em combate), mas são menos precisas: -1 para acerto.				
[3] Esferas de chumbo causam +1 de dano e tem o dobro do alcance.				
[4] Muda o dano para (2) perf.				
[5] Para sinalização. Pode ser usado em combate: -2 para acertar, 1 ponto de dano por queimadura linkado. Deve ser disparado até 3 segundos depois de aceso.				
[6] Para sinalização, mas menor e mais quente. 1 ponto de dano por queimadura linkado .Deve ser disparado até 3 segundo depois de aceso.				
[7] Muda o dano para corte.				
[8] Causa a metade do dano ao ser arrancado.				
[9] Muda o dano para contusão.				

## Tabela de Modificadores de Combinação de Armas

Partes extras podem ser adicionadas à arma para novos tipos de ataque. O valor, peso e dano devem ser adicionados à arma base antes de quaisquer outros modificadores que a arma venha a ter.

A ST aumenta em +1 para cada 0,5Kg ou fração de peso extra em uma arma de uma mão e para cada 1Kg em armas de duas mãos. Adicionar uma kusari transformar a arma em uma arma de duas mãos automaticamente.

<i>Modificador</i>	<i>FC</i>	<i>Peso (kg)</i>	<i>Aplicável</i>	<i>Notas</i>
Gancho	+\$25	-	Arma com ataque bal	GdP-2(-1) corte, uma mão (duas mãos). Pode ser cego para não causar dano.
Martelo	+\$25	0,25	Arna com cabo, ataque bal corte ou emp	Dano pelo ataque de bal, contusão;
Foice	+\$30	0,25	Arna com cabo com ataque bal	Dano pelo ataque bal -1 (corte), -2 (emp). Ganha os benefícios de um Gancho.
Lança	+\$30	0,25	Arma com cabo	Dano GdP+2(3) emp, uma mão (Duas Mãos). Ataque de GdP não deixa a arma despreparada.
Kusari, 2m	+\$40	1,25	Arma alc 1+	Alc 1, 2*; Dano como uma kusari.
Picareta	+\$50	0,25	Arna com cabo, ataque bal cont	Dano pelo ataque de bal -1 (emp). Pode ficar

			ou corte	preso. Ganha os benefícios de um Gancho.
Kusari, 4m	+\$80	2,5	Arma alc 1+	Alc 1-4*; Dano como uma kusari.

## Tabela de Armas de Tamanhos Maiores e Menores

Os personagens só podem usar armaduras adequadas para o seu Modificador de Tamanho específico. Utilize os modificadores abaixo antes de aplicar quaisquer modificadores de armadura.

<i>Modificador de Tamanho</i>	<i>Alc</i>	<i>Peso</i>	<i>ST</i>	<i>Dano</i>		<i>Modificador de Tamanho</i>	<i>Alc</i>	<i>Custo e Peso</i>	<i>Dano (+1&gt;) e ST</i>	<i>Dano (0&lt;)</i>
-6	x1/12	X2/3	x1/10	-6		0	x1	x1	x1	x1
-4	x1/4	X1/3	x1/4	-4		+1	x1	x1,5	x1,5	1
-2	x1/2	X1/8	x1/2	-2		+2	x2	x5	x2,5	2
-1	x2/3	X1/25	x3/4	-1		+3	x2	x10	x3,5	3

Para armas de MT -1 a -6, arredonde o peso para cima, mantendo duas casas decimais, ignore frações para Alcance e ST. Trate Alcance 0 como C (“somente combate próximo”) pelos padrões do povo grande. *Ignore* Alcance para armas de longo alcance.

Para armas de MT +1 a +3, arredonde o peso para cima, mantendo duas casas decimais, ignore frações para Alcance e ST. Trate Alcance 0 como C (“somente combate próximo”) pelos padrões do povo grande. *Ignore* Alcance para armas de longo alcance. Para dano, arredonde para baixo, mas sempre adicione pelo menos +1. ST arredonde para cima.

## Tabela de Modificadores de Qualidade de Arma

O valor final de um item é (1 + FC total) x (\$ da arma). FC é o Fator de Custo de cada modificador.

Modificadores de qualidade são incompatíveis entre si, com exceção de Bruto que pode ser adicionado a qualquer outro modificador de qualidade.

<i>Modificador</i>	<i>FC</i>	<i>Aplicável</i>	<i>Peso</i>	<i>Notas</i>
Barato	-0,6	Qualquer	-	+2 para quebrar, -1 Prec. -0,8 em NT7+
Bruto	-0,2	Qualquer	-	\$0 para revenda. Incompatível com ninja, orichalcum ou ornamentado
Boa	+2	Armas de Arremesso ou Corpo a Corpo de Contusão ou Empalamento, Projéteis		-1 para quebrar, +1 dano, +20% Alc +0; em NT7+
Boa	+3	Arcos, Armas de Esgrima, Bestas, Espadas, Zarabatanas		-1 para quebrar, +1 dano, +20% Alc; +0 em NT7+
Boa	+9	Outras Armas de Arremesso ou Combate Corpo a Corpo		-1 para quebrar, +1 dano, +20% Alc; +0 em NT7+
Altíssima	+19	Armas de Esgrima, Espadas		-2 para quebrar, +2 dano, +20% Alc
Altíssima	+49	Outras Armas		-2 para quebrar, +2 dano, +20% Alc +19 em

				NT7+
Tabela de Modificadores de Material de Arma				
Modificadores de material de arma são incompatíveis entre si.				
Modificador	FC	Aplicável	Notas	
Madeira Venenosa	+9	Madeira Empalamento	Agente de Acompanhamento, 1 tóxico e 1 fadiga, retardo 5min, HT+2, 6 ciclos 1 hora	
Ferro Psifóbico	+19	Metálicos	Não pode receber melhorias psiônicas. Não é afetado por habilidades psiônicas.	
Prata	+19	Qualquer metal	+2 para quebrar	
Osso de Dragão	+24	Qualquer madeira	Resistente à corrosão, inquebrável, +2 para quebrar outras armas	
Orichalcum	+29	Qualquer de Metal	Resistente à corrosão, inquebrável, +2 para quebrar outras armas	
Vidro Temperado	+29	Qualquer corte ou empalamento	+1 dano por dado, resistente ácido e eletricidade	
Metal Venenoso	+49	Qualquer metal	Como madeira venenosa. Portador teste HT-2/semana. Falha, -1 HT. Recupera 1 HT/semana após ficar sem o item.	
Tabela de Modificadores de Construção de Arma				
Modificadores de construção de arma são compatíveis entre si, desde que a arma base seja adequada.				
Modificador	FC	Aplicável	Notas	
Desequilibrada	-0,6	Qualquer	-1 NH ou -1 Acc para armas de arremesso	
Recoberto de Prata	+2	Qualquer	Dano x1,5; x2 e x3 ao invés de x2, x3 e x4	
Anão	+4	Qualquer Desbalanceada	Muda Aparar 0D para 0.	
Equilibrado	+4	Qualquer	+1 no NH de perícias para golpear, +1 Prec	
Escalada	+4	Facão, Foice, Jutte, Machado de Uma Mão, Picareta, Sai ou Tonfa	+1 em Atletismo para Escalada	
Élfico	+16	Arcos	Dispara um arco com ST +2 para dano e alc	
Ornamentado	+0,25+	Qualquer	Reação. Armadura \$x2 +1. Armadura \$x5 +2. Armadura \$x10 +3	



## CAPÍTULO QUATRO - ESCUDOS

### Tabela de Escudos de Nível Tecnológico Baixo

#### ESCUDOS (DX-4)

##### *Capas*

<i>Nome</i>	<i>BD</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso (Kg)</i>	<i>Notas</i>
Capa Leve	1	\$20	1	[1]
Capa Pesada	2	\$50	2,5	[1]

##### *Escudos*

<i>Nome</i>	<i>BD</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso (Kg)</i>	<i>Notas</i>
Escudo Leve, Arremessável	1	\$25	1	[2, 3]
Escudo Pequeno, Arremessável	1	\$40	4	[2, 3]
Escudo Médio	2	\$60	7,5	[2, 3]
Escudo Grande	3	\$90	12,5	[2]

#### Arremessos (DX-5)

##### *Escudos Arremessáveis*

<i>Arma</i>	<i>Dano</i>	<i>Prec</i>	<i>Alc</i>	<i>CdT</i>	<i>Tiros</i>	<i>ST</i>	<i>Magnit</i>
Escudo Leve, Arremessável	GdP+2 cont	2	x4/x6	1	T(1)	6	-3
Escudo Pequeno, Arremessável	GdP+2 cont	2	x1/x3	1	T(1)	8	-4

[1] Pode ser usado ofensivamente para prender o inimigo, v. *Capa* (B404).

[2] Pode ser usado para aplicar um golpe com o escudo (v. *Tabela d Armas de Combate Corpo a Corpo*) ou arremeter com o escudo (v. *Encontrão*, B371). Espigões não podem ser usados escudos leves.

[3] Também disponível como um broquel. É possível preparar um broquel em um turno e soltá-lo com uma ação livre, exatamente como uma arma, mas ele sempre ocupa uma das mãos do personagem e não permite que ele realize uma arremetida. Utilize Escudo (Broquel) em vez da perícia Escudo usual. Não afeta as estatísticas.

### Tabela de Escudos de Tamanhos Maiores e Menores

Os personagens só podem usar armaduras adequadas para o seu Modificador de Tamanho específico. Utilize os modificadores abaixo antes de aplicar quaisquer modificadores de armadura.

<i>Modificador de Tamanho</i>	<i>Custo</i>	<i>Peso</i>		<i>Modificador de Tamanho</i>	<i>Custo e Peso</i>	<i>Dano (+1 ou &gt;)</i>	<i>Dano (0 ou &lt;)</i>
-6	x1	x1/100		0	x1	x1	x1
-4	x1	x1/20		+1	x2	x1,5	+1
-2	x1	x1/5		+2	x6	x2,5	+1
-1	x1	x1/2		+3	x12	x3,5	+2

### Usando Escudos de Tamanho Maior ou Menor

Um escudo para usuários *menores* que você fornece -1 BD para cada MT de diferença (mínimo BD 0).

Um escudo para usuários *maiores* que você dá -1 em Escudo (para todos os efeitos) para cada MT de diferença; use *Armas Gigantes* (p. 18) para compensar isso. Você não recebe BD melhorado! Além disso, se o BD do escudo *mais* a diferença em MT é 3 ou maior, você sofre mais -2 por usar um escudo grande. (Pode não ser um *verdadeiro* escudo grande, mas é "grande" para você). A qualidade Treino de Muro de Escudo elimina esse -2 como de costume.

### Tabela de Modificadores de Qualidade de Escudo

O valor final de um item é (1 + FC total) x (\$ da armadura). FC é o Fator de Custo de cada modificador.

Modificadores de qualidade são incompatíveis entre si, com exceção de Bruto que pode ser adicionado a qualquer outro modificador de qualidade.

<i>Modificador</i>	<i>FC</i>	<i>Aplicável</i>	<i>Peso</i>	<i>Notas</i>
Barato	-0,6	Qualquer	-	-1BD
Bruto	-0,2	Qualquer	-	\$0 para revenda. Incompatível com espelhado, ninja, orichalcum ou ornamentado
Boa	+9	Qualquer	x3/4	

### Tabela de Modificadores de Material de Escudo

Modificadores de material de armadura são incompatíveis entre si.

<i>Modificador</i>	<i>FC</i>	<i>Aplicável</i>	<i>Peso</i>	<i>Notas</i>
Metal Psifóbico	+99	Escudos	-	+1 de dano. Pode bloquear ataques psiônicos não bloqueáveis. Não é afetado por habilidades psiônicas. Não pode receber melhorias psiônicas. A prova de fogo.
Orichalcum	+149	Escudos	x2/3	Armas tem +2 chance de quebrar ao aparar o escudo. Inquebrável. Não afetado por corrosão. A prova de fogo.

### Tabela de Modificadores de Construção de Escudo

Modificadores de construção de escudo são compatíveis entre si, desde que o escudo base seja adequada.

<i>Modificador</i>	<i>FC</i>	<i>Aplicável</i>	<i>Peso</i>	<i>Notas</i>
--------------------	-----------	------------------	-------------	--------------

Ornamentado	+0,25+	Qualquer	-	Reação. Escudo \$x2 +1. Escudo \$x5 +2. Escudo \$x10 +3
Camuflagem 1	+2	Capa Pesada	-	Escolha entre ártico, deserto, selva, montanha, planície ou pântano. +1 Furtivo (Camuflagem/Furtividade - Visão).
Espelhado	+2	Metálico (Psifóbico, Orichalcum)	-	Bloqueio contra ataque visual permite testar Escudo para redirecionar o ataque visual (resistido com +3 pelo novo alvo).
Arremessável	+3	Leve ou Pequeno	-	Ver a descrição de escudos de arremesso (acima)
Anão	+4	Escudos	x2	+1 de dano. A prova de fogo.
Equilibrado	+4	Qualquer	-	+1 no NH de Escudo
Espelhado	+6	Não Metálico	-	Bloqueio contra ataque visual permite testar Escudo para redirecionar o ataque visual (resistido com +3 pelo novo alvo).
Camuflagem 2	+7	Capa Pesada	-	Escolha entre ártico, deserto, selva, montanha, planície ou pântano. +2 Furtivo (Camuflagem/Furtividade - Visão).
Borda Laminada	+14	Metálico	-	Escudo-1, Bal-2 corte. Se for um escudo arremessável o dano muda de contusão para corte.
Borda Laminada	+29	Não-Metálico	-	Escudo-1, Bal-2 corte. Se for um escudo arremessável o dano muda de contusão para corte.
Espigões	+\$20	Qualquer	+2,5 Kg	+1 de dano em um ataque com escudo
Púlpito de Escudo	+\$50	Escudo Médio ou Grande	+1Kg	Parafusos na parte traseira seguram firmemente um mapa, pergaminho ou livro aberto. Pode ser consultado com as mãos livres ou escrito com uma mão livre.
Lâmpada de Escudo	+\$200	Escudos Médio ou Grande	+2Kg	Abraçadeiras resistentes (RD 6, PV 12). Lança raio de 5m de luz, de mãos livres. Criaturas sujeitas à efeitos negativos por luz sofrem esses efeitos automaticamente se bloqueadas! Queima por 12 horas com 1L de óleo.





## CAPÍTULO CINCO – ITENS BÁSICOS

Esses itens estão disponíveis na maioria das cidades e vilas.

Quando for necessário a HT de um item, item homogêneos (como cordas, garrafas ou espadas) tem HT 12. Itens que são mecânicos ou tem partes móveis tem HT 10.

O valor final de um item é  $(1 + \text{FC total}) \times (\$ \text{ do item})$ . FC é o Fator de Custo de cada modificador.

### Tabela de Modificadores de Qualidade de Item

Modificadores de qualidade são incompatíveis entre si.

<i>Modificador</i>	<i>FC</i>	<i>Notas</i>
Difícil de Usar IV	-0,8	-4 no NH
Difícil de Usar III	-0,6	-3 no NH
Difícil de Usar II	-0,4	-2 no NH
Difícil de Usar I	-0,2	-1 no NH
Boa Qualidade	+4	+1 no NH
Altíssima Qualidade	+19	+2 no NH

### Tabela de Modificadores de Material de Item

Modificadores de material de itens são incompatíveis entre si.

<i>Modificador</i>	<i>FC</i>	<i>HT</i>	<i>RD</i>	<i>Notas</i>
Muito Frágil	-0,5	-2	X1/2	
Frágil	-0,2	-1	X3/4	
Osso de Dragão	+24			X1/3 Peso, resistente à eletricidade
Orichalcum	+29		-	X1/3 peso, resistente à corrosão

### Tabela de Modificadores de Construção de Item

Modificadores de construção de itens são compatíveis entre si, desde que o item seja adequada.

<i>Modificador</i>	<i>FC</i>	<i>Peso</i>	<i>Notas</i>
Não Confiável	-0,6		Teste de HT após uso. Falha, quebra e precisa ser consertado.
Volumoso	-0,5	X1,5	
Interruptor Telecinético	+0,5	-	Qualquer engrenagem com gatilho ou fechadura. Somente operável com toque e teste de Vontade + Talento Psi.

### Acessórios de Armas e Combate

*Alavanca de Recarga de Besta.* Alavanca de recarga para uma Besta com até ST 4 pontos acima da ST do

usuário com 20 manobras Preparar de 1 segundo. \$50, 1Kg.

*Aljava de Ombro.* Suporta 12 flechas ou virotes. \$10, 0,25Kg.

*Aljava de Quadril.* Suporta 20 flechas ou virotes. \$15, 0,5Kg.

*Aljava de Quadril, Grande.* Suporta 50 flechas ou virotes. Dois compartimentos. \$30, 1Kg.

*Bandoleira.* Carrega 3Kg de armas de arremesso (24 adagas, 12 pacotes de pés-de-corvo, 30 nageteppe, etc.). O usuário pode alcançá-los com uma ação Preparar ou Saque Rápido. \$60, 0,5Kg.

*Bolsa de Besta.* Sustenta uma besta *carregada* com as "mãos livres" a uma manobra Preparar (ou Saque Rápido) de distância para ser disparada. A arma é seguramente reposicionada quando largada (uma ação livre). \$200, 1Kg.

*Cordão, Corrente.* Deixa você recuperar uma arma largada com um teste de DX. Cada tentativa requer uma manobra Preparar. Pode ser cortado: -6 para acertar, RD 4, PV 6. \$15, 0,25Kg.

*Cordão, Couro.* Como o cordão de corrente, mas RD 2, PV 2. \$1, 0,05Kg.

*Descanso de Besta.* Permite que um besteiro *em pé* apoie uma besta enquanto mira. Necessita de uma ação Preparar para ser configurado. \$40, 1Kg.

*Mira de Besta.* +1 Prec para tiros mirados. Feito de ferro, não de vidro frágil. \$100, 0,5Kg.

*Pedra de Amolar.* Para afiar armas. \$5, 0,5Kg.

*Pedra de Amolar, Anã.* Afia armas afiadas conferindo +1 de dano com o primeiro golpe que conectar após ser afiada (1 minuto/arma). \$500, 0,5Kg.

*Precisador Anão.* Desenhado pelos anões para mostrar aos elfos como arqueiros de verdade disparam. Os telescópios duplos do arnês robusto articulam-se no lugar (uma manobra Preparar) para prover Visão Telescópica 1 (Aumento de 2x). Fornece Prec +1! Conta como um telescópio para espionar ou detectar sinais. \$1.200, 7Kg.

*Pulverizador.* Um fole e um tubo curto, permitindo ao usuário disparar um líquido, como água positiva ou óleo inflamável (apagado!) a uma curta distância. Trate como um jato com Alcance 3. Um pulverizador aguenta até três tiros e requer uma manobra Preparar antes de disparar cada tiro. \$80, 2Kg.

## Equipamento de Cartografia e Escrita

*Cera de Fricção.* Um bloco de cera escura, como um grande giz de cera. Um pedaço de papel fino é colocado sobre uma inscrição ou pintura em relevo e a cera é esfregada sobre ele para fazer uma cópia em negativo. Pode copiar qualquer inscrição (incluindo livros gravados anão) em cinco segundos para cada 930 cm². Meio quilo de cera é suficiente para 9,3m² de esfregaços.

*Desenvolvedor de Tinta Feérica.* Revela o texto escrito com tinta feérica. \$75, 0,25Kg.

*Escreva Portátil.* Copia tinta escrita em papel. Coloque a página na prensa com uma folha de papel, adiciona o fluido alquímico (frasco é suficiente para 10 cópias: \$100, 0,25Kg) e acione o rolamento. Leva 10 segundos/cópia. \$400, 7,5Kg.

*Fluido Luminoso de Coleóptero.* Ao ser exposto à luz, essa tinta rara brilha levemente por um período de tempo: uma hora se exposto à uma tocha, um dia inteiro se exposto à luz do dia ou equivalente. Isso permite escrever textos ou marcas que podem ser lidas no escuro. Uma garrafa é suficiente para marcar um único nível de uma dungeon típica. \$65, 0,25Kg.

*Giz.* Para marcar cavernas, muros e outros objetos duros. 125g são suficientes para marcar um único nível de uma dungeon típica ou para desenhar silenciosamente um único plano complexo. \$1, 0,125Kg

*Kit de Escriba.* Penas, canetas-tinteiro e canivete. \$50, 1Kg.

*Kit de Gravura.* Para fazer anotações duradouras no campo. Uma caneta, ácidos e tanques de tratamento portáteis para produzir chapas gravadas de metal, como nos livros os anões. Conjunto de 20 páginas. \$100, 1Kg.

*Kit de Mapear.* Ferramentas e réguas especializadas permitem criar mapas precisos. \$50, 1Kg.

*Manual.* Permite pré-definido para uma perícia de "informação" normalmente *sem* pré-definido – Alquimia, Conhecimento Oculto, etc. IQ-4 se Fácil, IQ-5 se Média, IQ-6 se Difícil, ou IQ-7 se Muito Difícil. \$100, 3Kg.

*Mapa.* Grossoiro, dobrável e *confiável* de uma masmorra, cidade, floresta, etc., explorada, com anotações de um sábio. Fornece +1 em Sobrevivente (Navegação) e pré-definido em Conhecimento de Terreno para a área. Mapas *não confiáveis* são mais baratos. \$100+, 0,05Kg.

*Papel, 20 folhas.* Papiro pesado ou similar, adequado para mapas ou escrita. \$20, 0,5Kg.

*Papel, 20 folhas, arroz.* Um papel mais fino e leve. \$40, 0,125Kg.

*Púlpito de Escudo.* Parafusos na parte traseira de um escudo médio ou grande. Seguram firmemente um mapa, pergaminho ou livro aberto onde pode ser consultado com as mãos livres ou escrito com uma mão livre. \$50, 1Kg.

*Tábua de Cera.* Uma superfície para escrever a prova de água, reutilizável e apagável. \$10, 1Kg.

*Tinta Feérica.* Tinta alquímica, vendida por leprechauns, fornece escrita completamente secreta até ser exposta a um desenvolvedor especial. \$75, 0,25Kg.

*Tomo.* Como manual, *também* fornece +1 a quem tem a perícia para identificar itens, fazer pesquisas, etc. \$500, 6Kg.

## Equipamento de Contagem de Tempo

*Ampulheta Auto-Endireitante.* Modelo de 1h, graduado em minutos. Útil para cronometrar a duração de poções. Pesos e flutuadores o mantém em pé em um jarro de água. \$160, 2Kg.

*Relógio de Sol, Miniatura.* Em uma corrente no pescoço. Diz as horas e permite Sobrevivente (Navegação) com -1 por equipamento (ao invés de -3 por falta de equipamento) – mas apenas na luz solar. Não funciona em dias nublados. \$40, 0,5Kg.

*Vela Temporizadora.* Mistura de Alquimista queima a uma taxa precisa por 12 horas. Marcado em horas e minutos. \$5, 0,5Kg

## Equipamentos de Escalada

*Assento de Escalada.* Um banco de couro confortável capaz de erguer ou baixar um ocupante de até MT+1. Inclui amarras para que o usuário não caia se for morto ou desmaiar. \$20, 1,25Kg.

***Cordas. A maioria das tarefas em ambientes selvagens assume que o grupo tem uma corda. As atividades descritas em Montanhismo, Obstáculos, Armadilhas e Engenharia de Campo se beneficiam em muito de cordas. Carregue todos até o limite com cordas.***

*Corda, 10mm.* Suporta 150Kg. Por 10m: \$5, 0,750Kg

*Corda, 10mm, Couro de Dragão.* Corda trançada com couro de dragão tratado é resistente à fogo (RD 10 contra ataques baseados em calor e fogo). Suporta 150Kg. Por 10m: \$50, 0,75Kg.

*Corda, 10mm, Élfica.* Suporta 300Kg. Por 10m: \$15, 0,75Kg.

*Corda, 2cm.* Até 550Kg. Por 10m: \$25, 2,5Kg.

*Corda, 2cm, Couro de Dragão.* Corda trançada com couro de dragão tratado é resistente à fogo (RD 10 contra ataques baseados em calor e fogo). Suporta 550Kg. Por 10m: \$250, 2,5Kg.

*Corda, 2cm, Élfica.* Suporta 1.100Kg. Por 10m: \$75, 2,5Kg.

*Cordão, 5mm.* Para uso como corda de puxar ou de tropeço. Aguenta 45Kg. Por 10m: \$1, 0,25Kg.

*Cordão de Seda de Aranha Gigante.* Até 180Kg. Por 10m: \$100, 0,25Kg.

*Corrente, Aço.* Suporta até 1.000Kg. Custo e peso por 30cm: \$5, 1Kg.

*Corrente, Orichalcum para Escalada.* Uma corrente forte, mas leve com anéis maiores a cada 30cm para agarrar. A corrente não pode ser quebrada, cortada ou queimada (apesar de ataques de calor repetidos podem torná-la quente demais para segurar). Custo e peso por 30cm. \$150, 0,25Kg.

*Escada, 3m.* De madeira. Para escalar paredes e atravessar abismos. \$25, 7,5Kg.

*Escada portátil, 9m.* Ripas de madeira ligados a duas cordas com gancho. Nenhuma jogada de Escalada necessária uma vez que esteja anexada. Cabe em uma mochila. \$200, 5Kg.

*Gancho de Escalada.* Arremesso até STx2 metros. Até 150Kg. \$80, 1Kg.

*Gancho de Escalada, Besta.* Uma besta com um virote em forma de arpão e um carretel de corda com uma alavanca. O peso extra da linha e virote dão alcance e dano igual a uma besta com 2/3 da ST (arredondado para cima). Contudo, pode arremessar o gancho muito mais longe do que uma pessoa poderia. A corda suporta 90kg ou uma corda mais grossa pode ser puxada através do carretel a uma velocidade de ST\*30 cm/s. Carretéis adicionais são \$50, 1,25Kg. \$300, 4,5Kg.

*Garras de Escalada.* Garras de ferro presos com cordas nas mãos e pés permitem escalar superfícies verticais sem penalidade. \$400, 2Kg.

*Garras de Escalada, Melhorado.* Possui garras também nos joelhos e cotovelos para maior tração. Fornecem +3 em Atletismo (Escalada) e permitem ficar preso em uma superfície vertical pelos pés, mas com as mãos livres (ou o inverso). +1 de dano em golpes desarmados. \$4.000, 4Kg.

*Polias.* Conjunto de polias com cordas permite elevar cargas muito pesadas até Base de Carga\*32 a 30cm/s. Múltiplos aventureiros e animais de carga podem puxar a corda; some a Base de Carga de todos os envolvidos. \$200, 5Kg.

## Equipamentos de Ladrão e Espião

*Agulha de Porta.* Uma pequena agulha em uma base adesiva, semelhante a uma tachinha com a cabeça pegajosa. A ponta é tratada com veneno forte (comprado separadamente) e a base fica presa em um local oculto em uma maçaneta. Usuários incautos que abrem a porta são golpeados pelo pino envenenado. \$4, -Kg.

*Algemas.* RD 4, PV 10. \$200, 1Kg.

*Arco de Pua e Broca.* Útil para perfurar um olho mágico. Causa Bal-2 (2) muito perfurante (pi++) por segundo em madeira. \$120, 2,5Kg.

*Arco de Pua e Broca, Adamantina.* Como o arco de pua e broca, mas uma ponta feita de material excepcionalmente dura aumenta o divisor de armadura para (5). \$800, 2,5Kg.

*Arco de Pua e Broca, Compacto.* Uma broca mais compacta e barata. Causa GdP-1 (2) muito perfurante (pi+) dano por segundo.



*Ariete Portátil.* Miniatura de ariete com capa de aço com alças necessita de dois a quatro usuários. Causa Bal + 3d + 1 contusão a cada três segundos. Use a *maior* ST mais 1/5 do total de todas as outras ST. \$150, 17,5Kg.

*Armadilhas.* Armadilha para pernas com mola. Teste de Armadilhas para preparar. Se presa a uma corrente ou com uma estaca, a vítima deve se libertar da ST da armadilha para se afastar.

*Armadilha, Mini:* 1d-1 cont, ST 8; \$80, 1,25Kg.

*Armadilha, Mini, Boa Qualidade:* 1d cont, ST 9; \$160, 1,25Kg.

*Armadilha, Média:* 1d+1 cont, ST 12; \$180, 3Kg.

*Armadilha, Média, Boa Qualidade:* 1d+2 cont, ST 13; \$360, 3Kg.

*Armadilha, Monstros:* 1d+3 cont, ST 16; \$320, 5,5Kg.

*Armadilha, Monstros:* 1d+5 cont, ST 18; \$640, 5,5Kg.

*Barra do Assaltante.* Um pedaço fino de metal, em torno de 45cm. Fornece +1 na perícia Armadilhas para ativar pequenos gatilhos. Pode ser usado como uma gazua de baixa qualidade (-2 na perícia). \$20, 1Kg.

*Chifre do Espião.* Chifre oco cuidadosamente moldado, aberto em ambos os lados, permite um teste de Audição para ouvir através de portas, persianas, etc., com uma penalidade igual à (RD + PV)/5 da barreira. \$100, 1Kg.

*Extensores criminosos.* Um conjunto de gazuas no final de hastes longas e articuladas, permitindo ao usuário tentar abrir uma fechadura a um metro de distância. Embora um pouco desajeitado (-3 no teste de Arrombamento) é muito mais seguro (+5 no teste de Armadilhas com o objetivo de evitar armadilhas). \$2.000, 1Kg.

*Gazuas, Comum.* Equipamento básico para a perícia Arrombamento. \$50, 0,05Kg. Kits melhores são *mais pesados* porque incluem mais ferramentas.

*Gazuas, Anã.* Um conjunto complexo de gazuas que se adaptam à fechadura na qual está sendo usada. Se uma tentativa de arrombar a fechadura falhar, tentativas seguintes na mesma fechadura recebem um bônus +1 cumulativo até o máximo de +5. \$3.000, 1,5Kg.

*Gazuas, Boa.* +1 na perícia; \$250, 0,25Kg.

*Gazuas, Muito Boa.* +2 na perícia; \$1.000, 1Kg.

*Kit de Disfarce.* +1 na perícia Furtivo (Disfarce). \$800, 5Kg.

*Kit de Encontrar Armadilhas.* Fornece um bônus em Armadilhas ao procurar ativamente por armadilhas, tentar desarmá-las ou removê-las.

*Kit de Encontrar Armadilhas, Boa Qualidade.* +1 nos testes. \$250, 1Kg.

*Kit de Encontrar Armadilhas, Alta Qualidade.* +2 nos testes. Inclui espelho em um bastão, pinças de dar corda, etc.) \$1.250, 5Kg.

*Pé-de-Corvo.* Use uma manobra Preparar para implantar. Vítimas que falharem em um teste de Visão-2 pisam em um número de espinhos igual a Margem de Falha. Cada pé-de-corvo causa GdP-3 empalamento – baseado na própria ST de quem pisou – ao pé. Pés-de-corvo que penetrem a RD continuam causando dano a cada turno até removê-lo (duas manobras Preparar). Suficiente para um hex: \$5, 0,25Kg.

*Tapete de Rouxinol.* Quando preparado corretamente (teste contra Armadilhas +2), cabos esticados embutidos nessas longas tiras de recido tocam pequenos sinos no final quando o pano é pisado. Isso fornece um sistema de alarme portátil e fácil de configurar. A maioria é uma tela de cor opaca que combina bem com muitos tipos de terreno, e pode ser coberta com poeira e folhas para melhorar a camuflagem. Custo e peso são para uma faixa de 3 metros. Fornece +2 no teste para colocar criadores de barulho ao redor do acampamento. \$35, 2,5Kg.

## Equipamentos de Luz e Ótica

*Espelho, de mão.* Bronze ou chumbo coberto de vidro. Espelho de mão, útil para perscrutar em cantos. Em dias ensolarados (sem penalidades por Clima Ruim) permite sinalização sem incomodar os habitantes das regiões selvagens que desaprovam fogo. \$15, 0,5Kg.

*Espelho, de mão, feérico.* Um tecido reflexivo produzido por leprechauns reservados equivalente a um espelho de mão, mas leve e que não quebra se cair. \$200, -Kg.

*Espelho, grande:* Grande o suficiente para refletir o olhar da Medusa ou enganar goblins estúpidos: \$125, 5Kg.

*Fósforos de Alquimista.* Inicia fogo em 1 segundo! Sempre funcionam e fornecem +1 em testes relacionados à fogo (+2 para Piromaníacos). Lata impermeável com 50. Pode colocar fogo em um *pacote* se cair (1 em 1d). \$15, 0,125Kg.

*Fósforos de Segurança.* Como fósforos de alquimista, mas usando um sistema de duas partes. Os fósforos devem ser riscados em uma almofada tratada mantida em uma parte separada da pequena caixa. Não irão acender por acidente. Usar um fornece +1 em testes relacionados à fogo. \$30, 0,125Kg.

*Iniciador de Fogo.* Variação de fósforos de alquimista com ignição por pirocinese latente. Qualquer pessoa com Latência Fraca (Psi) pode segurar um e testar Vontade + Talento de Poder Psi para iniciar fogo em 1 segundo. *Não* entra em combustão de outra forma. Lata impermeável com 50. \$30, 0,125Kg.

*Lâmpada de Capacete.* Lanterna fechada, *de mão livre*, que lança um raio de luz de cinco metros. Anexável a todos os padrões de capacete populares. Queima por 12 horas com 0,5L de óleo. \$100, 1Kg.

*Lâmpada de Escudo.* Abraçadeiras resistentes (RD 6, PV 12) em qualquer escudo médio ou grande. Lança um raio de 5 metros de luz, de mãos livres. Criaturas sujeitas à efeitos negativos por luz sofrem esses efeitos automaticamente se bloqueadas! Queima por 12 horas com 1L de óleo. \$200, 2Kg.

*Lanterna.* Elimina as penalidades de escuridão em um raio de dois metros. Requer uma mão. Queima por 24 horas com 0,5L de óleo. \$20, 1Kg.

*Lanterna, Olho de Boi.* Lanterna fechada com lente, projeta um feixe de 10 metros. Requer uma mão. Queima por 6 horas com 0,5L de óleo. \$100, 1Kg.

*Óculos Corretivos.* Mitigador para Disopia. Grande e pesado, como fundo de garrafa. Fornece RD 1 aos olhos, mas quebra se penetrado! \$150, 0,25Kg.

*Óleo.* Para lanternas. *Não* é útil como uma arma flamejante. Por 0,5L: \$2, 0,5Kg.

*Pedra Ardente.* Uma pedra ardente tem o tamanho e a cor de um briquete de carvão, mas quando acesa, ela se torna bem diferente. Ela queima com um tremendo calor, brilhando com uma luz branca brilhante por uma hora. Se usada como uma fonte de luz, lança uma luz igual à luz do dia em sua fonte, com as penalidades de visão pela escuridão aumentando em um a cada dois metros de distância. Também pode queimar quase qualquer coisa que não seja pedra. Se mantido contra um alvo, causa 4d de dano de queima (cíclico, por segundo). Esse tipo de contato prolongado é impossível em combate; trate ser atingido por uma pedra ardente como equivalente a ser atingido por uma tocha. A principal desvantagem da pedra ardente é que ela produz um chiado alto quando acesa no mesmo volume de uma conversa normal, tornando a furtividade quase impossível, mesmo que a luz esteja coberta. O calor com que queima também pode ser um problema, uma vez que acabará por derreter metal e até cerâmica. Geralmente é transportado em um suporte de pedra semelhante a uma caneca (\$6, 2Kg) e não pode ser contido em uma lâmpada de capacete ou de escudo. \$250, 0,5Kg.

*Periscópio de Explorador.* Um arranjo simples de espelhos angulados em um tubo dobrável (1m totalmente

estendido) permitindo ao usuário para olhar por cima de muros e ao redor de cantos sem ser visto. O final do periscópio tem MT -6 e é bastante difícil de ser visto. \$50, 2Kg.

*Refletor.* Refletor côncavo concentra a luz onde o usuário estiver olhando. O usuário o coloca em um olho e enxerga através de um furo. Permite leitura, arrombamento, remoção de armaduas, etc sem penalidades quando a penalidade de escuridão não for pior do que -3. \$75, 05Kg.

*Teodolito Anão.* Um conjunto de miras e pequenos níveis de bolhas conectados a uma plataforma estável, permitindo que o usuário faça rapidamente leituras aproximadas de distâncias e ângulos visuais. A precisão não é ótima (as distâncias podem ser medidas em, no máximo, incrementos de 3 metros e ângulos em incrementos de 5 graus), mas é bom o suficiente para o mapeamento aproximado de masmorras ou para a colocação precisa de efeitos de habilidades de área. Além disso, pode ser feito rapidamente (10 segundos para configurar mais 10 segundos para medir qualquer distância ou ângulo). \$4.000, 7,5Kg.

*Telescópio.* Fornece Visão Telescópica 1 (aumento de 2x). Boa para patrulhar e detectar sinais. \$500, 3Kg.

*Tocha.* Elimina as penalidades de escuridão em um raio de dois metros. Requer uma mão. Queima por 1 hora. \$3, 0,5Kg.

*Vela, Cera de Abelha.* Suficiente para ler. Dura 24 horas. \$5, 0,5Kg.

*Vela, Sebo.* O cheiro pode atrair monstros! Dura 12 horas. \$0,50, 0,5Kg.

*Vidro Incendiário.* Inicia fogo – mas apenas na luz solar. \$40, 0,125Kg.

## Equipamentos de Montaria

*Alforjes.* Suporta 20 kg. \$100,1,5 kg.

*Bridão e Rédea.* +2 para controlar o cavalo ou +3 se o cavaleiro estiver usando as duas mãos. \$35, 1,5 kg.

*Esporas.* Bônus de +1 para controlar a montaria. Barulhento (-1 em Furtivo (Furtividade) x Audição). \$25, -Kg.

*Sela e Arreios.* Equipamento básico para a perícia Cavalgar. -3 na perícia sem este equipamento. \$150, 7,5Kg.

*Sela e Arreios, com Estribos.* Facilita montar um cavalo e concede um bônus de +1 para controlar o animal. Obrigatório para usar uma Lança de Justa. Com sela comum. \$125, 10 kg.

*Sela e Arreios, com Estribos, Combate.* Bônus de +3 em Cavalgar para permanecer sentado, 50% de chance de o cavaleiro permanecer sentado mesmo em caso de perda de consciência. Possui pontos de encaixe para bainhas, aljavas, etc. \$250, 17,5 kg.

*Sela e Arreios, Voo.* Uma sela com arreios adicionais para manter o cavaleiro seguro em ângulos extremos. Leva dois minutos para ficar seguro, mas o usuário não irá cair nem poderá ser puxado sem desfazer os arreios. Se o cavaleiro não tiver tempo para se amarrar, trate como uma sela regular. \$300, 10Kg.

## Equipamentos de Proteção

*Casaco Flutuante.* Um arranjo complexo de cinto e bexiga dá +6 em Atletismo (Natação) para evitar afogamento, mas -3DX enquanto inflado (1 minuto para inflar ou desinflar). \$100, 3Kg.

*Colar Anti-Garrote.* Dá +4 de RD vs. dano por estrangulando e garrotes (mas *não* golpes no pescoço). Pode ser usado com armadura. \$35, 0,5Kg.

*Manto Molhado.* Uma capa longa e encapuzada com finos tubos de água passando por ela. Fornece RD 3 contra



incêndio e dano por queimadura por cinco segundos. \$200, 6Kg.

*Óculos de Proteção Coloridos.* "Óculos de Alquimista" conferem Visão Protegida, ao custo de -5 nos testes de Visão. Fornece RD 1 para os olhos, mas quebra se for penetrado! \$150, 0,25Kg.

*Óculos de Proteção Coloridos, de Pixie.* Esses óculos coloridos de vidro são uma proteção ocular superior para exploradores. Como os óculos de proteção coloridos, eles fornecem Visão Protegida. Contudo, eles causam somente -1 nos testes de Visão. Eles não fornecem mais proteção do que um par de óculos comum. \$600, 0,25Kg.

*Óleo Escorregadio.* Um litro desse óleo aplicado no corpo ou em armadura que não seja de tecido, fornece +5 para qualquer tentativa de resistir ser agarrado ou para tentar escapar de teias e superfícies pegajosas. Contudo, também fornece -5 em qualquer tentativa de agarrar que o usuário faça e o inevitável derramamento de óleo escorrendo nas mãos e pés, fornece -1 em qualquer tentativa de permanecer em pé ou segurar um item. O óleo escorregadio desaparece após uma hora. \$80, 0,5Kg.

*Traje de Alquimista.* Aventual, máscara e luvas de pano tratado. Evita os efeitos nocivos das falhas ao enxaguar gosma, extrair veneno, etc. Também retarda os agentes de contato pulverizados pela frente. Pode ser usado como "armadura" (RD 0) ou com armadural (volumoso, -1DX). \$225, 2,5Kg.

## Equipamento de Sobrevivência

*Anzóis e Linha.* Equipamento básico para testes de Sobrevivente (Pescaria). Necessita de uma vara. Sem esse equipamento o teste de pescaria tem uma penalidade de -2. \$50, 0,05Kg.

*Balão de Lanterna.* Um pequeno balão de papel de arroz com uma pequena vela dentro. Envia uma luz de sinalização para o céu quando acesa. Uso único. \$10, 0,35Kg

*Básico de Grupo.* Equipamento básico para a perícia Sobrevivente para um grupo – panelas, corda, machadinha, etc., para 3-8 campistas. Sem esse equipamento o teste de Sobrevivente tem uma penalidade de -2 para montar acampamento ou construir abrigos e em qualquer teste de Sobrevivente que envolva esforço em grupo. \$50, 10Kg.

*Básico Pessoal.* Equipamento mínimo para acampar; -2 em testes de Sobrevivente sem ele. Inclui utensílios, pederneira e sílex e aço. \$5, 0,5Kg.

*Canivete, Gnômico.* Um espetáculo impressionante de lâminas, pederneiras, colheres, etc, para aventureiros que não gostam do 0,5Kg do básico pessoal (o qual ele substitui). \$100, -Kg.

*Capa Élfica.* Uma capa que não pode ser usada em combate camuflada para um tipo de terreno. Escolha entre ártico, deserto, selva, montanha, planície ou pântano. Confere +1 ou +2 em Furtivo (Camuflagem/Furtividade – Visão). \$150 ou \$400, 2,5Kg.

*Conservante Necromântico.* Uma única garrafa deste líquido mal cheiroso preserva completamente até 10Kg de partes corporais mortas por uma semana. Tratamentos repetidos podem estender a conservação indefinidamente. \$110, 0,5Kg.

*Cobertura Élfica.* Redes para esconder tendas, carroças estacionadas, etc. Some a Ocupação de cada veículo e a capacidade de cada abrigo. Cada cobertura cobre o espaço de quatro pessoas, fornecendo um bônus extra de +1 na jogada de Furtivo (Camuflagem) do grupo em qualquer terreno. \$160, 4kg.

*Desinfetante Halfling.* Um pequeno frasco dessa mistura poderosa de extratos de ervas e vinagres especiais destrói os microrganismos e neutraliza pequenas quantidades de toxinas em comida podre, essencialmente conferindo Consumo Reduzido (Estômago de Ferro) para uma refeição. Não melhora o sabor, mas tem um efeito analgésico na

língua. \$20, 0,05Kg.

*Guarda-Sol.* Proteção contra o sol e a chuva para uma pessoa. Protege contra queimadura solar e fornece +1 em HT contra calor. Ocupa uma das mãos. \$12, 1,5Kg.

*Para-quedas de Teia de Aranha.* Cobertor gigante de seda de aranha acoplado como uma mochila em um areio se desenrola após uma queda de 12+ metros, garantindo uma aterrissagem suave. Também pode ser usado para uma aterrissagem rápida e com um teste de Aerobacia+2, Acrobacia -2 ou DX-4 pode-se escolher o local de pouso. \$16.000, 4Kg.

*Pintura Facial.* Popular com patrulheiros e ninjas. Melhora o bônus de roupa de camuflagem ou de uma capa élfica em +1 por duas horas. Não tem bônus sozinha. Específica para o tipo de terreno. Por uso. \$1. 50 usos pesam 0,5Kg.

*Sabão.* Usado por ladrões extra cuidadosos, um minuto de trabalho com um pedaço de sabão e um pano limpa 1m² de qualquer superfície de agentes de contato. Contudo, pode danificar textos e tecidos decorados. Banho diário com sabão impõe uma penalidade de -2 em qualquer um tentando rastrear o usuário pelo cheiro. \$5, 0,25Kg.

*Saco de Dormir.* Um saco de dormir quente. Um campista sem um saco de dormir deve sacrificar outros benefícios para poder dormir com conforto. Em terreno ártico, somente saco de dormir com peles impede isso. \$20, 2Kg.

*Saco de Dormir, com Pelos.* Um saco de dormir de *inverno*. Um campista em terreno ártico sem um precisa sacrificar outro benefício de acampamento para dormir com conforto. \$50, 4Kg.

*Snorkel, 1,8m.* Tubo de bambu hermeticamente fechado com bocal. \$30, 0,5Kg.

*Tenda, 1 Homem.* Inclui cordas; não é necessário vara. Conta como abrigo. Sem ele os campistas sofrem perda de PF. \$50, 2,5Kg.

*Tenda, 2 Homens.* Inclui cordas; requer uma vara de 1,8m. Conta como abrigo. \$80, 6Kg.

*Tenda, 4 Homens.* Inclui cordas; requer 2 varas. Conta como abrigo. \$150, 15Kg.

*Tenda, 20 Homem.* Inclui cordas; requer 16 varas. Conta como abrigo. \$300, 50Kg.

*Tenda, À Prova de Água.* +1FC, Peso \*1,5. Escolha uma tenda. Ela é feita de tecido banhado em óleo ou couro. Fornece +1 em Sobrevivente em condições úmidas.

*Tenda, Isolamento.* +1FC, Peso \*2. Escolha uma tenda. Ela é feita de tecidos duplos. Fornece +1 em Sobrevivente em condições frias.

*Tenda, Pesada.* +0,5FC. Peso \*1,5. Escolha uma tenda. Para campistas preocupados com ataques. Fornece RD 1 de cobertura.

*Tenda, Seda de Aranha.* +19FC. Peso \*0,5. Para campistas que querem viajar leve, mas tem uma aparência assustadora.

*Tenda, Yurt, 5 pessoas.* Abrigo de feltro portátil com estrutura de madeira dobrável oferece RD 1 de cobertura. Faz com que o conforto “custe” um benefício a menos, ficando gratuito para quem tem saco de dormir. \$480, 100Kg.

*Tenda, Yurt, 10 pessoas.* Abrigo de feltro portátil com estrutura de madeira dobrável oferece RD 1 de cobertura. Faz com que o conforto “custe” um benefício a menos, ficando gratuito para quem tem saco de dormir. \$1.200, 250Kg.

*Temperos.* Chile (\$38), huajiao (\$150) e pimenta (preta (\$150) ou branca (\$188)) fornecem uma “trilha quente”. Até 4 doses de 30g podem ser usadas por dia. Faça um teste de Rastreo baseado em IQ a cada uso. Sucesso faz o rastreador por cheiro testar HT-3 ou perder uma hora de rastreo. Preços para cada 30g.

*Traje Anti-Enxame.* Reduz o dano de enxames em 1PV, garantindo imunidade contra os enxames comuns. Leve e apertado; usado junto com armadura (o que mantém o enxame afastado por apenas cinco segundos!) não dá penalidade na DX. Também protege contra doenças originadas por insetos. \$80, 2,5Kg.

*Vara, 1,8m.* Para carregar baús, armar barracas, cutucar armadilhas, se equilibrar sobre cordas em cima de precipícios, pescar amigos de dentro de areia movediça, engenharia de campo, etc. \$5, 1,5Kg.

*Vara, 3m.* Para coisas que você não tocara com uma vara de 1,8m. \$8, 2,5Kg.

*Vara, Dobrável.* Uma seção de vara de 60cm com extremidades rosqueáveis. Várias seções podem ser conectadas (cinco segundos por seção) para formar uma vara mais longa para qualquer uso, apesar de varas muito longas serem difíceis de manejar. Qualquer ação com uma vara mais longa tem uma penalidade de -1 em DX para cada seção adicional além de 3m. \$2, 0,5Kg.

*Vara, Carregada com Mola.* Um tubo de metal de 60cm que estica até uma vara de 1,80m para uso em tendas, pesca ou futucar buracos suspeitos no chão. Requer uma manobra Preparar. \$75, 3,5Kg.

## **Equipamentos de Transporte de Carga e Deslocamento**

*Algibeira ou Bolsa.* Até 1,5Kg de itens *pequenos* (moedas, básico pessoal, etc.). \$10, 0,1Kg.

*Canga de Transporte.* Até 50Kg. Uma moldura em W que repousa sobre o ombro. Uma mão na frente equilibra a carga nas costas. Ele pode ser descartado como uma ação livre, mas requer uma mão para mantê-lo estável enquanto estiver sendo usado. \$70, 1,5Kg.

*Carrinho de Mão.* Até 175Kg. Empurrado ou atrelada atrás de alguém. Divide o peso efetivo da carga por 5. \$60, 9Kg.

*Carroça de Mão.* Até 500Kg. Puxado por uma pessoa. Divide o peso efetivo da carga por 5. \$680, 10Kg.

*Chuteiras da Perdição.* Uma arma de guerra anã, esses cravos de pés perversos também concedem Adaptação ao Terreno (Gelo). Em terrenos árticos congelados, em vez de nevados, o usuário ignora as penalidades por piso ruim e caminha a toda velocidade (não a x0,50). Fornece +2 ao dano de chute e +1 à Escalada também, ao custo de -2 em Furtivo (Furtividade) contra Audição e +2 nas jogadas de Sobrevivente (Rastreo) inimigas. Fixado permanentemente em armadura de RD 2 para os pés (botas, sapatilhas, etc.). \$ 400, 2Kg.

*Cinto de Pergaminhos.* \$60, 0,5Kg. Cinto com 10 cilindros de couro encerado para carregar papéis, tecido, ou mapas de couro individuais. A prova d'água e previne ignição por menos do que 10PV de chamas. O usuário pode alcançar os pergaminhos com uma manobra Preparar ou Saque Rápido. Desenrolar um deles requer outra manobra Preparar.

*Cinto De Poções.* 4 espaços cada para uma "granada" ou 2 frascos de poções. Use Preparar ou Saque Rápido para alcançá-los. O preenchimento elimina o risco de quebra acidental e fornece +2 RD vs. ataques aos recipientes. \$60, 0,5Kg.

*Correias do Explorador.* Cinto e suspensórios com bolsos para 10Kg de equipamentos. Preparar um item requer apenas *uma* ação Preparar – ou ação livre com Saque Rápido adequado, +1 testes de DX para alcançar esses itens. \$160, 1,5Kg.

*Correias Telecinéticas.* Cinto e suspensórios com laços para 10Kg de equipamentos. Não tem efeito na preparação de itens à mão, mas gravatas e fivelas personalizáveis deixam o psi combinar o layout dos equipamentos transportados com a sua imagem mental deles, permitindo-lhe puxar as coisas *rapidamente* usando Telecinese. Podem ser pegos com usos telecinéticos de Saque Rápido adequado ou *uma* manobra Preparar – mesmo que eles demorassem mais tempo para preparar com a mão. O equipamento pode ser devolvido à correia da mesma maneira. \$160, 1,5Kg.

*Esquis.* Em terrenos árticos nevados, mas não congelados, deixa o usuário usar a perícia Esqui para se mover a

toda velocidade em terreno plano, meia velocidade em subida (e não a x0,20). Preso temporariamente ao calçado. \$175, 5Kg.

*Mochila, Armação.* Até 50Kg. \$100, 5Kg.

*Mochila, Pequena.* Até 20Kg. \$60, 1,5Kg.

*Mochila, Liberação Rápida.* Até 20Kg. Deixá-la cair é uma ação livre. Itens sujeitos a quebra em caso de queda devem testar para ver se quebram (1 em 1d se não tiver certeza) \$300, 1,5Kg.

*Patins.* Em terrenos árticos definidos como gelo, em vez de nevados, deixa o usuário usar a perícia Esquiar para se mover a x1,25 velocidade no nível do solo (não a x0,50). Fornece +1 ao dano de chute também. Preso temporariamente ao calçado. \$60, 1,5Kg.

*Quadro para Itens.* Até 35Kg. Uma placa larga com alças e cabos para amarrar o equipamento. Demora metade do tempo para localizar e recuperar o equipamento de uma mochila. \$60, 3,5Kg.

*Saco.* Até 20Kg Requer duas mãos ou uma vara. RD 1, PV 5. \$30, 1,5Kg.

*Sapatos de Areia.* Em terrenos de deserto ou ilha / praia definidos como areia solta em vez de dura, deixa o usuário caminhar a meia velocidade (e não a x 0,20). Pode funcionar como sapatos de neve com -2 em Caminhadas. Preso temporariamente ao calçado. \$100, 2,5Kg.

*Sapatos para neve.* Em terrenos árticos nevados, mas não congelados, deixa o usuário caminhar a meia velocidade (não a x0,20). Pode funcionar como sapatos de areia com -2 para Caminhadas. Preso temporariamente ao calçado. \$100, 2,5Kg.

*Travois.* Um par de bastões com várias correias e ripas penduradas entre eles para amarrar até 250Kg de frete. Divide o peso dele e de sua carga por 2 em terreno ártico ou por 1,5 em qualquer outro terreno definido como "macio". Nenhuma redução em terreno duro. \$25, 6Kg.

*Trenó.* Uma plataforma com corredores. Suporta até 250Kg. Divide o peso do treno e da carga transportada por 2 em terreno ártico ou por 1,5 em qualquer outro terreno definido como "rígido". Nenhuma redução em solo macio (floresta, pântano, bosques e areia solta). Pode ser puxado por um ou dois viajantes; divide a carga efetiva uniformemente no último caso. \$50, 10Kg.

*Tubo de Pergaminhos.* \$75, 0,5Kg. Estojo de osso e metal à prova de água e fogo protege 20 rolos de papel, tecido ou mapas de couro dos elementos. Use uma manobra Preparar para abrir ou fechar, 1d segundos para encontrar um pergaminho específico. Com alça de ombro.

## Equipamentos Médico

*Ataduras.* Ataduras de pano para meia dúzia de feridas. Equipamento *Básico* para Médico (Primeiros Socorros). \$10, 0,5Kg.

*Ataduras de Seda de Aranha.* Seis bandagens de seda de aranha gigante, excelentes para cuidar de feridas. Fornece +1 em testes de Médico (Primeiros Socorros); pode ser combinado com bônus de outros equipamentos médicos. \$80, -Kg.

*Braçadeira Élfica.* Se aplicado rapidamente após o combate, esse exoesqueleto leve, mas resistente, dá +3 ao teste de HT para determinar a duração de lesões incapacitantes. Disponível para pé, mão, perna e braço. \$2.500, 1Kg. Pé 2 Mão Rolo Membro 3-4 Perna 5-6 Braço. \$ 2.500, 2 libras.

*Disco Hipnótico.* Disco de metal brilhante – plano, como uma grande moeda – gravado com um padrão

complexo de cores brilhantes e rodopiantes. Com uma manobra Preparar em mão, dá +1 na perícia Ler Pessoas (Hipnotismo). \$250, 0,05Kg.

*Instrumentos Cirúrgicos.* Equipamento básico para realizar testes de Médico (Cirurgia). Também é útil para remover órgãos de mana, globos oculares, etc. de monstros mortos sem arruiná-los. \$300, 7,5Kg.

*Kit de Primeiros Socorros.* Kit completo para tratamento de feridas. +1 em testes de Médico (Primeiros Socorros). \$50, 1Kg.

*Maca.* Para transportar aliados feridos (ou saque!) pesando até 100Kg. Requer dois carregadores; some suas Base de Carga para determinar o nível de carga. \$50, 12,5Kg.

*Prótese.* Um membro falso ou outra parte do corpo. É uma substituição mundana, como uma perna de pau ou uma mão de gancho, não uma parte cibernética energizada por poderes psi, mas pode substituir parcialmente a função de um membro perdido. Existente para cauda, nariz, pé, perna, braço, mão, olho e ouvido. \$400, 0,5Kg.

## Ferramentas

*Balança e Pesos.* Pode pesar com precisão até 1Kg de ouro, ervas, etc. \$35, 1,5Kg.

*Balança Romana.* Uma balança de trabalho pesada, que usa um peso deslizado ao longo de uma viga como a balança de um consultório médico. Não é tão preciso quanto a balança pequena, mas pode pesar objetos de até 150Kg. \$100, 10Kg.

*Bússola.* Permite testes de Sobrevivente (Navegação) sem penalidade por equipamento (testes sem equipamento sofrem uma penalidade de -3). \$50, 2,5Kg.

*Cadeado, Barato.* RD 3, PV 4 e +5 em testes de Arrombamento; \$20, 0,5Kg. Para baús, cofres fortes, etc.

*Cadeado, Bom.* RD 6, PV 5 e +0 em testes de Arrombamento; \$400, 1Kg.

*Cadeado, Muito Bom.* RD 12, PV 5 e -5 em testes de Arrombamento; \$8.000, 1Kg.

*Corrente Sem Fim.* Um laço de corrente (20m no total, efetivamente 10m de transporte) percorrendo duas polias em postes. Quando ancorada, a corrente pode ser usada para transportar cargas continuamente para cima e para baixo ou através de intervalos, em vez de soltar uma corda e puxá-la para cima novamente. \$350, 70Kg.

*Cravo de Ferro.* Para segurar portas, ancorar armadilhas, etc. \$1, 0,25Kg.

*Lima.* Pode serrar através de dobradiça, cadeado, etc., em (RD + PV) minutos. \$40, 0,5Kg.

*Kit de Ferramentas, Universal.* Conjunto de ferramentas modulares feitas pelos gnomos suficientes para qualquer habilidade não esotérica que exija ferramentas, como Armeiro, Engenharia, Joalheiro, Arrombamento, Ferreiro, Cirurgia, etc. Atende às necessidades de todas as tarefas externas que requerem ferramentas - corte de árvores, armadilhas, prospecção de minerais, etc. O último kit que você irá precisar! \$12.000, 10Kg.

*Machadinha (Machete).* Para Entrada Forçada, corte de lenha, etc. Trate como um machadinha em combate, com -1 na perícia. \$15, 1Kg.

*Marreta.* Para Entrada Forçada, pregar cravos de ferro, estaquear vampiros, etc. Trate como uma pequena maça em combate, com -1 na perícia. \$15, 1,5Kg.

*Mochila, Kit de Ferramentas.* Equipamento básico para um tipo de perícia profissional como Armeiro, Ferreiro, etc. Outras perícias podem usá-lo, mas com -2. \$600, 10Kg.

*Mochila, Kit de Ferramentas, Agrimensor.* Níveis, correntes, postes e equipamentos de mira. Equipamento básico para mapear masmorras. \$600, 10Kg.

*Mochila, Kit de Ferramentas, Artífice.* Ferramentas de Artífice Para tentar testes de perícias para Apetrechos ou Desenvolvedor Rápido, um Artífice precisa de uma mochila de kit de ferramentas (\$600, 10Kg) para Engenharia (Apetrechos) ou uma mochila de laboratório de alquimia (\$1.000, 5Kg) para Alquimia. Ele não precisa remover sua mochila e vasculhá-la - apenas assuma que ele tem o que precisa em mãos! \$600, 10Kg.

*Mochila, Kit de Ferramentas, Carpinteiro.* Serras, niveladores, planos e martelos. \$600, 10Kg.

*Mochila, Kit de Ferramentas, Ferreiro.* Martelos, foles, pinças e formões. \$600, 10Kg.

*Mochila, Kit de Ferramentas, Jardineiro.* Uma pequena serra e uma variedade de espátulas, tesouras e pequenos alicates. \$200, 3,5Kg.

*Mochila, Kit de Ferramentas, Joalheiro.* Essencialmente um kit de ferreiro, mas em miniatura e de alta qualidade. \$700, 2,5Kg.

*Mochila, Kit de Ferramentas, Pedreiro.* Martelos, formões, níveis e equipamentos de retificação e polimento. \$600, 10Kg.

*Mochila, Kit de Ferramentas, Sapateiro/Coureiro.* Agulhas grandes, tesouras, punções e martelos pequenos. \$200, 3,5Kg.

*Mochila, Kit de Ferramentas, Soprador de Vidro.* Cadinho, canos, lâminas e ferramentas de alisamento. \$600, 10Kg.

*Mochila, Laboratório de Alquimia.* Equipamento básico para identificar poções e identificar itens psíquicos com a perícia Alquimia; -2 para preparar poções no campo. \$1.000, 5Kg.

*Pá.* Acelera cavar. Cavar um poço coberto leva 4 vezes mais tempo sem uma pá. \$12, 3Kg.

*Pé-de-Cabra, 1m.* Para Entrada Forçada. Trate como uma pequena maça em combate, com -1 na perícia. \$20, 1,5Kg.

*Pé-de-Cabra, 1,5m.* Para Entrada Forçada. Trate como uma pequena maça em combate, com -1 na perícia. \$60, 3Kg.

*Picareta.* Melhora a velocidade de escavação. \$15, 4Kg.

*Pinças.* Tenaz pesada de ferreiro, bom para pegar carvões quentes e outros itens que um explorador não queira tocar. \$40, 1,5Kg.

*Serrote.* Usado para cortar chifres valiosos, presas, etc. \$150, 1,5Kg.

*Teste Pserto™.* Coloque uma gota de qualquer fluido corporal no pequeno bastão. Se o alvo tem (mais frequentemente "tinha", para monstros) Talento Psi ativo, a coisa se contorce como um verme. Lata impermeável com 10. \$50, neg.

## Instrumentos Científicos

*Astrolábio.* Um instrumento de navegação complexo feito de camadas de placas finas com inscrições indicando ângulos, caminhos das estrelas e cálculos matemáticos. Fornece +2 em testes de Sobrevivente (Navegação). \$250, 2,5Kg.

*Quadrante.* Aparelho de navegação em formato de um quarto de círculo. Ao olhar através de uma luneta de baixa ampliação de um lado e consultar o prumo em anexo, o usuário pode determinar ângulos visuais. Fornece +1 em Sobrevivente (Navegação). \$35, 1,5Kg.



## Instrumentos Musicais

**Todos menos o apito são adequados para a Canção do Bardo. Nenhuma habilidade especial é necessária para fazer barulho! Útil para sinalização. Pegue um apito para todos, tambores e chifres são ainda melhores.**

*Apito.* Para sinalização – não é adequado para a Canção do Bardo. \$5, 0,05Kg.

*Chifre.* Audível por milhas! Duas mãos; fala é impossível. \$100, 1Kg.

*Cordas.* Alaúde, oud, etc. Duas mãos. \$150, 2,5Kg.

*Gaita de Boca de Vidro.* Uma série de discos de vidro em um eixo dentro de uma caixa, girado com uma manivela e tocado com a ponta do dedo molhada nos bocais; o princípio é o mesmo de passar o dedo em torno do bocal de uma taça de vinho para produzir um tom. O tom sobrenatural do instrumento fornece +3 em testes de Canção do Bardo, mas tem algumas desvantagens. Primeiro, não é um instrumento particularmente móvel. Leva 3 segundos para prepará-lo no seu suporte ou desarmá-lo e ele deve estar parado enquanto é tocado. Segundo, ele é muito frágil. A caixa tem RD 2, mas qualquer ataque que cause dano nela destrói o instrumento. Terceiro, devido às suas ressonâncias estranhas, uma falha crítica enquanto estiver sendo usado atrai a atenção de uma Coisa Ancestral, que irá aparecer antes do final da aventura atual. \$500, 5Kg.

*Gaita de Fole.* Um instrumento excepcionalmente alto – tão alto, na verdade, que outros bardos dentro de 10m de alcance tem problema em ouvirem a si mesmos e sofrem -2 nas suas jogadas de Canção do Bardo. \$270, 1,5Kg.

*Gaita de Fole, Anã.* O fazedor de barulho mais alto que existe. Para sinalização. \$300, 4Kg.

*Harpa ou Cítara.* Pode tocar suavemente o suficiente para não ser ouvido através de uma porta. Duas mãos. \$250, 1,5Kg.

*Madeiras de Sopros.* Flauta de bambu, apito de estanho ou similar. Duas mãos; fala é impossível. \$40, 0,5Kg.

*Sanfona de Uma Mão.* Uma sanfona pequena que pode ser pressionada com o polegar e tocada com os dedos em um pequeno conjunto de teclas. Fornece -1 em testes de Canção do Bardo, mas pode ser tocada com uma mão. A outra mão pode segurar uma arma, uma corda, etc. \$200, 0,25Kg.

*Tambor.* Audível por quilômetros! Duas mãos. \$40, 1Kg.

## Mobília

**Se você conseguir levar um desses itens para o acampamento, você sempre irá dormir com conforto (ver regras de acampar).**

*Colchão.* Para uma pessoa. Um saco de tecido grosso preenchido com penas, semelhante a uma colcha. Pode ser enrolado para transporte. \$850, 15Kg.

*Sofá.* Assento bem forrado para duas ou três pessoas, com apoio para os braços e as costas. \$600, 70Kg.

## Rações

**Rações aumentam a velocidade de viagem ao reduzir o tempo necessário forrageando. Rações élficas são leves o suficiente para não impactar demais a carga.**

*Rações.* Uma refeição de carne seca, queijo, etc. \$2, 0,25Kg.

*Rações Anãs.* Uma refeição desagradável de pão duro. Uma dieta constante (um mês ou mais) confere Resistente à Veneno (+3) enquanto for continuada. \$5, 0,5Kg.

*Rações Élficas.* Bolachas saborosas de Alimento Essencial (alimento infundido com energia positiva). Uma ração equivale a três refeições. *Três* rações. \$15, 0,25Kg.

*Salgadinhos de Lula.* “Comece bem o seu dia!” Uma refeição de. . . uh, algo com tentáculos. Enquanto você mantém uma dieta constante disso – um mês ou mais – você recebe +1 no seu primeiro teste para uma habilidade psíquica que você faça a cada dia (a primeira jogada após o seu item de energia recarregar). \$5, 0,25Kg.

## Recipientes

*Balde.* Com alça de corda. Até 4L de líquido. RD 1, PV 6. \$15, 2Kg.

*Barril.* Até 20L de líquido. RD 1, PV 11. \$65, 10Kg.

*Baú, Madeira.* Até 200Kg ou 140L. Suportes para 2 varas; some a Base de Carga dos carregadores para determinar a carga. RD 2, PV 14. \$200, 20Kg.

*Cantil.* Madeira em miniatura em uma cinta. Não quebra em combate! Até 1L de líquido. Exploradores sem cantil ou um barril de água precisam testar Sobrevivente diariamente, falha causa perdas de FP por desidratação. \$10, 1,5Kg.

*Cofre-Forte, Ferro.* Até 20Kg de itens *pequenos*. RD 12, PV 10. \$250, 7,5Kg.

*Frasco, Cristal.* Até 0,25L de líquido. Grosso, com rolha – bom para recolher sangue corrosivo, etc. RD 1, PV 1. \$5, 0,125Kg.

*Garrafa.* Até 1L de líquido. RD 1, PV 4. \$3, 0,5Kg.

*Garrafa, Pequena.* Até 0,5L de líquido. RD 1, PV 2. \$2, 0,25Kg.

*Odre.* Até 4L de líquido. Exploradores sem cantil ou um barril de água precisam testar Sobrevivente diariamente, falha causa perdas de FP por desidratação. \$10, 0,125Kg.

## Veículos

Os veículos abaixo usam as estatísticas abaixo:

*PV.* Pontos de Vida. Quanto de dano um veículo pode sofrer antes de ser destruído. Veículos mundanos não possuem valor de ST e são Homogêneos.

*IS.* Índice de Estabilidade. Principalmente para barcos, no qual mede a resistência à virar. Ao dirigir o veículo em combate, falhas por uma margem maior do que este valor faz o veículo tombar.

*Vel Max.* Velocidade Máxima. Quão rápido o veículo pode se mover, usado para determinar a velocidade de viagem.

*Carga.* Quanto de carga o veículo pode carregar, incluindo todos os ocupantes, equipamento e pilhagem.

*MT.* Modificador de Tamanho. Afeta os testes inimigos para atingir o veículo e testes de Visão para vê-lo ao tentar ser furtivo – e para embarcações, funciona contra ela ao tentar desvirá-la.

*Ocupantes.* Quantas pessoas de MT 0 cabem dentro do veículo, incluindo o operador. Um explorador de MT +1 ocupa 2 espaços (mas pode se espremer em um único assento). MT -1, conta como 1/2. MT -2 conta como 1/5. MT -4 conta como 1/20. MT -6 conta com 1/100. O peso dos ocupantes conta contra a Carga. Ocupantes afeta o uso do veículo como abrigo.

*RD.* Resistência à Dano. A RD protege os Pvs do veículo. Veículos mundanos são abertos demais para oferecer



RD àqueles no seu interior. Exceção: Carruagens élficas são fechadas para todos, exceto o condutor.

*Custo.* Quanto custa um veículo novo, excetuando-se as bestas de carga. Determine o preço de venda como para o saque.

*Bestas:* Número, tipo e custo das bestas para puxar o veículo.

Tabela de Veículos

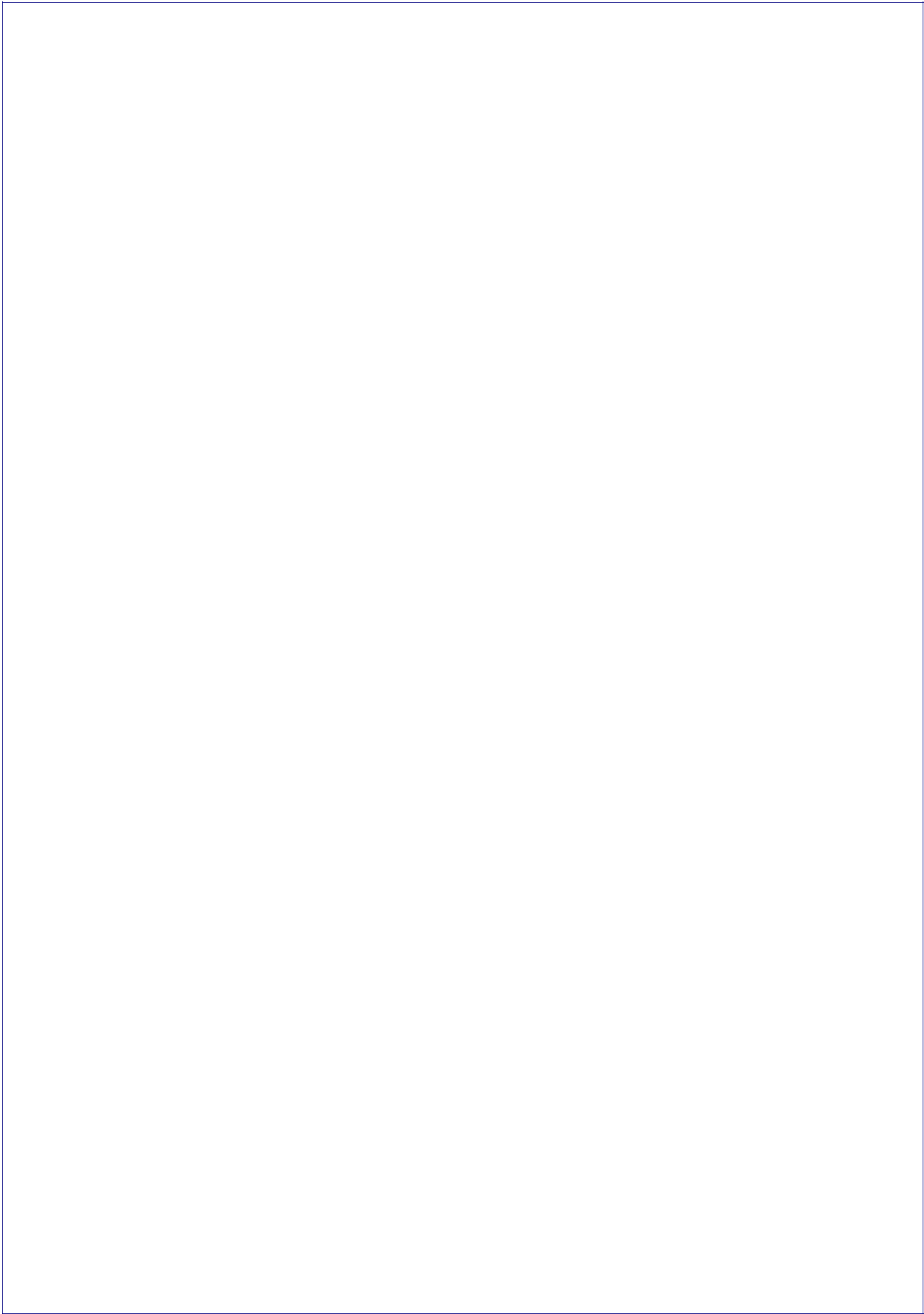
Perícia Carroceiro									
Veículo	PV	IS	Vel Max	Carga (Kg)	MT	Ocupantes	RD	Custo	Bestas
Carroça (Cart)	34	3	1	600	+1	6	2	\$340	2 bois
Carroça (Wagon)	35	4	8	500	+2	5	2	\$680	2 cavalos de carga
Carruagem, Grande (Chariot)	23	2	7	300	+2	3	2	\$660	4 cavalos
Carruagem, Pequena	16	1	9	200	+1	2	1	\$330	2 cavalos
Coche Élfico, Grande	54	3	9	1200	+3	10	2	\$11.000	4 cavalos de carga
Coche Élfico, Pequeno	47	2	10	800	+2	7	2	\$7.500	2 cavalos de carga
Treno de Cães	27	2	6*	140	+1	1	2	\$400	14 cachorros (+\$2.800)

\*Somente em terreno ártico

Perícia Remo/Vela									
Veículo	PV	IS	Vel Max	Carga (Kg)	MT	Ocupantes	RD	Custo	Bestas
Barco a remo	36	1	3	1000	+3	8	2	\$3.000	
Longboat Bárbaro	43	1	3	1150	+5	11	2	\$5.000	
Caiaque	14	1	3	100	+3	1	1	\$500	
Canoa Estabilizada	45	2	3	2250	+5	12	2	\$6.000	
Jangada, Grande	79	2	1	400	+2	4	12	\$240	
Jangada, Pequena	66	2	1	200	+2	2	7	\$140	

Perícia Tripulante de Navio									
Veículo	PV	IS	Vel Max	Carga (Kg)	MT	Ocupantes	RD	Custo	Bestas
Barco a remo	43	2	3	1800	+4	6†	2	\$5.000	

† Navios não precisam parar durante a noite – todos podem dormir embarcados.



## CAPÍTULO SEIS – ANIMAIS

Aventureiros ricos preferem cavalgar. Os animais usam as estatísticas abaixo.

*ST, DX, IQ, HT, Von, Per, Vel, BC, Esq e MT* significam o mesmo que para qualquer personagem.

*Níveis de Carga* são os pesos máximos em quilos para Sem Carga/Carga Leve/Carga Média, incluindo equipamento de cavalgada, cavaleiro e o equipamento do cavaleiro (ou carga transportada para animais de carga). Montarias comum não aceitam carga além de Carga Média, apesar de algumas montarias monstruosas aceitarem.

*Deslocamento* é o Deslocamento Básico ajustado para Sem Carga/Carga Leve/Carga Média, indicando a velocidade máxima por turno.

*Deslocamento de Solo* é o Deslocamento multiplicado por Deslocamento Ampliado, usado nos cálculos das viagens e de Velocidade Máxima.

*Custo* é o preço do animal na cidade. Determine o preço de venda exatamente como para os espólios.

*Perícias* indica perícias importantes que o animal sabe. Todas as bestas podem ser montadas, mas aquelas com a perícia Montaria são melhores e aquelas com Combate Desarmado (e Reflexos em Combate) são preferíveis em combate. Todos os animais tem Sobrevivente igual à sua Percepção.

### Tabela de Modificadores de Atributos de Animais

Modificadores de atributos de animais são compatíveis entre si, exceto quando forem níveis diferentes de um mesmo modificador.

<i>Modificador</i>	<i>FC</i>	<i>Notas</i>
Burro	-0,5	-1 IQ
Atrapalhado	-0,4	-1 DX
Lento I	-0,4	-2 Deslocamento
Doente II	-0,4	-2 HT
Lento I	-0,2	-1 Deslocamento
Fraco ou Frágil ou Cansado II	-0,2	-20% de ST ou PV ou PF
Doente I	-0,2	-1 HT
Fraco ou Frágil ou Cansado I	-0,1	-10% de ST ou PV ou PF
Forte ou Robusto ou Resistente I	+0,1	+10% de ST ou PV ou PF
Forte ou Robusto ou Resistente II	+0,2	+20% de ST ou PV ou PF
Gênio Forte ou Atento I	+1	+1 Vontade ou Percepção
Rápido I	+1	+1 Deslocamento
Saudável I	+1	+1 HT
Saudável II	+2	+2 HT
Rápido II	+3	+2 Deslocamento
Destro	+5	+1 DX
Reativo I	+5	+1 Velocidade Básica
Reativo II	+10	+2 Velocidade Básica

Inteligente	+20	+1 IQ
-------------	-----	-------

## Tabela de Modificadores de Treino de Animais

Modificadores de treino de animais não são compatíveis entre si. Os preços dos animais supõem que eles foram treinados até o nível de IQ 3 quando possível.

Níveis de treinamento:

IQ 2 – Réptil. Vem ao ser chamado para comer, reconhece seu mestre e não o ataca. 60 dias de treino.

IQ 3 – Cavalo/Gavião. Comandos apropriados para seu trabalho, tolerância à humanos, sabe o nome e vem ao ser chamado. 390 dias de treino.

IQ 4 – Cachorro. Como IQ 3 mais os comandos pegar, atacar, encontrar, sentar, etc. Avisar se perceber perigos, luta e morrer pelo mestre. 547 dias de treino.

IQ 5 – Macaco. Como IQ 4, mas com maior complexidade. 992 dias de treino.

<i>Modificador</i>	<i>FC</i>	<i>Notas</i>
Destreinado	-0,3	Qualquer animal doméstico ou de carga sem o treino de IQ 3.
Treinado até IQ 4	+0,5	Animal de IQ 4 ou 5 treinado até nível de treino IQ 4.
Treinado até IQ 5	+1	Animal de IQ 5 treinando até o nível de treino IQ 5.
Treinamento de Guerra I	+1	Sabe entrar em batalha e lutar, mesmo sem cavaleiro. 1 ano de treino.
Treinamento de Guerra II	+1,5	Batalhar e lutar, mesmo sem cavaleiro. 2 ano de treino. +1 em Cavalgar e Adestramento de Animais
Treinamento de Guerra III	+2	Batalhar e lutar, mesmo sem cavaleiro. 3 ano de treino. +2 em Cavalgar e Adestramento de Animais
Treinamento de Guerra IV	+2,5	Batalhar e lutar, mesmo sem cavaleiro. 4 ano de treino. +3 em Cavalgar e Adestramento de Animais
Treino até IQ+1	+3	Animal com IQ +1 acima da espécie treinado até o nível de IQ +1
Treino até IQ+2	+9	Animal com IQ +2 acima da espécie treinado até o nível de IQ +2
Treino Selvagem IQ 3	+10	Animal selvagem treinado até o nível de treino IQ 3
Treino Selvagem IQ 4	+15	Animal selvagem de IQ 4 ou 5 treinado até o nível de treino IQ 4
Treino Selvagem IQ 5	+20	Animal selvagem de IQ 5 treinado até o nível de treino IQ 5

## Tabela de Montarias

Montaria	ST/DX	IQ/HT	Von/Per	Vel	BC	Níveis de Carga	Desl	Esq	Deslocamento de Solo	MT	Custo	Perícias
Boi	27/8	3/12	12/10	5	72	72/144/216	4/3/2	8/7/6	8/6/4	+2	\$1.500	-
Burro	15/10	3/11	11/12	5,25	22	22/44/66	5/4/3	8/7/6	8/6/5	+1	\$1.000	-
Camelo	22/9	3/12	11/12	5,25	48	48/96/144	7/5/4	8/7/6	14/10/8	+1	\$1.500	-
Cavalo de Carga	25/9	3/12	10/11	5,25	62	62/124/186	6/4/3	8/7/6	12/8/6	+1	\$2.000	-
Cavalo de Cavalaria	22/9	3/11	11/12	5	48	48/96/144	8/6/4	9/8/7	16/12/8	+1	\$4.000	Combate Desarmado-10* Montaria-12 Reflexos em Combate Treinamento de Guerra I
Cavalo de Corrida	20/9	3/11	11/11	5	40	40/80/120	9/7/5	8/7/6	18/14/10	+1	\$4.000	Montaria-12 Atletismo-12
Cavalo de Guerra	24/9	3/12	11/12	5,25	57	57/114/171	7/5/4	9/8/7	14/10/8	+1	\$5.000	Combate Desarmado-12* Montaria-13

												Reflexos em Combate Treinamento de Guerra I
Cavalo de Sela	21/9	3/11	10/12	5	44	44/88/132	6/4/3	8/7/6	12/8/6	+1	\$1.200	Montaria-11
Elefante	45/12	5/12	10/10	4	202	202/404/606	4/3/2	7/6/5	8/6/4	+3	\$10.000	-
Mula	22/10	3/12	12/12	5,5	48	48/96/144	6/4/3	8/7/6	9/6/5	+1	\$2.000	-
Pônei	18/10	3/11	11/12	5,25	32	32/64/96	7/5/4	8/7/6	14/10/8	+1	\$1.500	-

MAGNIFYING GLASS



ROPE, HEMPEN 50FT



SPYGLASS



10FT POLE



ROPE, SILK 50FT



# CAPÍTULO SETE - MISTURAS

Todas as misturas requerem uma manobra Preparar ou a qualidade Saque Rápido (Poção) para remover de um cinto de poções ou de correias de explorador ou 1d segundos para recuperar de uma bolsa.

Elas vêm em quatro classes (os pesos incluem o container):

*Bebidas:* Um frasco contendo uma dose de remédio ou poção. Transportadas para combate e não embaladas podem ser alvejado com -7 e quebram em 1-4 em 1d em uma queda. Podem ser abertas e bebidas no mesmo turno com uma manobra Preparar. Após usado deixa um frasco de cristal. 0,25Kg.

*Feixe:* Um monte de ervas para repelir monstros. Uma vez na mão o usuário deve brandi-lo ativamente usando uma manobra Preparar. 0,125Kg.

*Granada:* Uma garrafa de arremesso. Pendurado para combate pode ser alvejado com -5 e quebra 1-4 em 1d em queda. Arremessar é um Ataque com a perícia Arremessos: Prec 0, Distância ST x 2 e Magnitude -2. Ele quebra ao atingir RD 3+, como armadura (afeta o usuário), um escudo (afeta o escudo) ou o solo (efeitos de área, se houver, somente). Esvaziá-lo deixa uma pequena garrafa. 0,5Kg.

*Utilidade:* Um frasco de algo útil – mas *não* para beber. Trate como *bebida* na maioria dos aspectos, mas usá-lo requer uma ação longa. 0,25Kg.

## Tabela de Modificadores de Material de Misturas

Modificadores de material de itens são incompatíveis entre si.

Modificador	FC	Notas
Contaminado Doença	-0,75	Teste de HT. Falha fica doente com Super Gripe. 1h de atraso, HT-2, 1 dano tóxico, 12h intervalo, 14 ciclos.
Contaminado Radiação	-0,75	Teste de HT. Sucesso decisivo, nada acontece. Sucesso, 1PR, Falha, 2PR. Falha Crítica, 1d+1 PR.

## Misturas Tecnológicas (Produtos Químicos e Preparações Naturais)

Produtos químicos são vendidos pelos alquimistas e preparações naturais pelos druidas. Ambas são frutos da tecnologia mundana e funcionam em áreas com atividade anti-psiônica.

*Ácido* (Granada). Ácido comum causa 1d-3 de dano por corrosão; RD protege normalmente. Em vez disso, pode ser usado para queimar através de uma fechadura *mundana* em 3d minutos. \$10, 0,5Kg.

*Acônito* (Feixe). Repele licanthropos. \$5, 0,125Kg.

*Alho* (Feixe). Repele vampiros. \$5, 0,125Kg.

*Antitoxina* (Bebida). Antídoto de ervas para um veneno *específico* alquímico ou não. Interrompe completamente os efeitos da toxina após 1d minutos. \$20, 0,25Kg.

*Expurgar* (Bebida). Cancela imediatamente todas as influências psiônicas nocivas como Controle Mental ou Medo se for bebida de boa vontade ou forçada em alguém. \$200, 0,25Kg.

*Fertilizante Druidico* (Utilitário). Uma mistura fedida, mas poderosa. Aumenta o crescimento das plantas em uma área de 1m². Fornece o equivalente a um ano de crescimento em uma hora. Pode ser útil para cobrir os rastros de um dia sem reduzir sua velocidade de marcha com uma Dispora Rápida de Sobrevivente (Rastreio), bloquear o caminho (cipós e arbustos formam uma barreira grossa) ou coletar refeições igual a Margem de Sucesso +1 e uma hora de espera com um teste de Naturalismo ou Sobrevivente. \$60, 0,5Kg.

*Fogo de Alquimista* (Granada). Óleo pegajoso auto-inflamável! Um golpe direto causa 1d de dano por queimadura por segundo durante 30 segundos ou até o alvo rolar no chão; a RD da armadura protege com 1/5 do valor normal. Lançado no chão, cria um fogo de dois metros de raio (1d-1 queimadura/segundo) por 30 segundos. \$100, 0,5Kg.

*Frasco de Brilho* (Utilitário). Quando a pílula separada é colocada no frasco, brilha o suficiente para eliminar as penalidades de escuridão em um raio de dois metros por 12 horas. Inclui cordão para usar em volta do pescoço, shows de luzes, etc. O líquido pode ser usado para marcar um caminho brilhante através de um nível típico de masmorra. \$30, 0,25Kg.

*Nageteppo, Clarão* (Granada). Quando arremessado, todos dentro de um raio de 10 metros do local onde ele for arremessado devem jogar vs. HT ou sofrerem Cegueira (uma atribuição baseada em Visão). Jogue vs. HT para se recuperar a cada turno. \$40, 0,1Kg.

*Nageteppo, Fumaça* (Granada). Quando arremessado, preenche um raio de dois metros com fumaça (-10 para Visão) por 5 segundos. \$40, 0,1Kg.

*Nageteppo, Complexo* (Granada). Age como um nageteppo de clarão e de fumaça. \$100. 0,15Kg.

*Suco de Inseto* (Utilitário). Protege contra doenças transmitidas por insetos, mas fede. -1 em Furtivo (Furtividade), +1 em Rastreio de inimigos baseados em cheiro. Por dose diária: \$2, 50 doses pesam 0,5Kg.

## Venenos

Venenos marcados com "utilidade" são agentes de acompanhamento – devem ser usados em armas cortantes ou de empalamento, funcionam somente se a lâmina perfurar a RD e são úteis para uma lesão ou três golpes bloqueados, aparados ou interrompidos pela RD. Ignore o peso quando transportado *em* uma arma. "Granada" significa um agente respiratório ou de contato. Todos os preços compram uma dose.

*Baba de Monstro* (Utilitário). Veneno de lâmina genérico feito de centopeias gigantes, aranhas ou o que quer que esteja na estação. Frequentemente usado em aljavas inteiras de flechas porque é *barato*. Uma vítima viva deve fazer um teste imediato de HT ou sofrer 2 pontos de dano. \$20, 0,25Kg.

*Cerveja das Sombras* (Granada). Agente respiratório feito de icor de criaturas anti-vida. Vapores afetam um raio de dois metros. Qualquer coisa que o respire sofre 2d de dano, ou apenas 1d com um teste bem sucedido de HT. \$500, 0,5Kg.

*Destruição do Limo* (Granada). Agente de contato feito de limos. Embebe roupas – ou entra em rachaduras em armadura natural ou buracos feitos pelo homem – em RD segundos. Vítimas vivas, em seguida, levam 2d de dano, ou apenas 1d com um teste bem sucedido de HT. \$100, 0,5Kg.

*Lâmina Negra* (Utilitário). O veneno de lâmina mais mortífera feito pelo homem, da lendária Guilda dos Assassinos. Uma vítima viva deve fazer um teste imediato de HT-5 ou sofrer 6d de dano. \$1.000, 0,25Kg.

*Maldição do Psi* (Granada). Vapores afetam um raio de dois metros. Psis que o respirem não pode usar suas



habilidades por 1 hora. \$700, 0,5Kg.

*Psi Assassinar* (Utilitário). Este veneno de lâmina não tem efeito na maioria dos alvos. Qualquer pessoa com Talento Psi deve testar HT – Talento Psi. Falha significa 2d de dano. \$50, 0,25Kg.

*Psi Assassinar BR* (Utilitário). Como *Psi Assassinar* (acima), mas a lesão é 6d! \$500, 0,25Kg.

## Misturas Psicotrônicas (Poções)

Os itens abaixo são itens construídos com tecnologia psicotrônica e não funcionam em área anti-psi. Efeitos em andamento resistem a Dissipar Psi com uma perícia de Alquimia de 15. Todas as poções tem efeito imediato.

Alvos com Resistente à Psi devem *falhar* em um teste de HT + Resistência à Psi para que bebidas ou vapores os afetem. Apenas uma dose de uma dada poção pode afetar alguém de cada vez, exceto quando especificado o contrário.

Para poções que especificam o (Tipo) deve-se comprar para Mundanos, Animais, Extraplanares e outras classes de seres.

*Água Positiva* (Granada). Garrafa com 250mL de água com energia positiva suficiente para cobrir 1hex. Causa 1d de dano em antívivos, materiais e imateriais, que a RD não protege. Pode ser arremessada ou ter o conteúdo derrubado em um antívivo a 1hex de distância. O alvo pode Bloquear. Feitas em lotes de 5 poções/2 dias. \$325 cada, 0,5Kg.

*Alcaliníssimo* (Granada). "Solvente universal" inflige 1d de dano por corrosão em qualquer inimigo tangível, a RD não protege. Alternativamente, dissolve uma fechadura feita de qualquer metal em 1d minutos. A área de efeito é de um hex. Feitas em lotes de 5 poções/6 dias. \$645 cada, 0,5Kg.

*Óleo dos Ladrões* (Utilidade). Esfregado no corpo (1min), dá +5 a todos os testes para escapar de algemas, se espremer através das aberturas e se libertar por 5 horas. Feitas em lotes de 5 poções/5 dias. \$565, 0,25Kg.

*Poção de Cura Menor, Barata, (Tipo)* (Bebida). Sucesso em um teste de HT (com -3 para cada nova dose) cura 4PV em seres do tipo especificado. Feitas em lote de 12 poções/dia. \$160 cada, 0,25Kg.

*Poção de Cura Menor (Tipo)* (Bebida). Cura 4PV em um alvo do tipo especificado. Feitas em lote de 5 poções/3 dias. \$565 cada, 0,25Kg.

*Poção de Cura Menor, Universal* (Bebida). Cura 4PV em qualquer ser vivo. Feitas em lotes de 5 poções/7dias. \$845 cada, 0,25Kg.

*Poção de Recuperação de Energia Psíquica Menor, Barata, (Tipo)* (Bebida). Sucesso em um teste de HT (com -3 para cada nova dose) recupera 4 pontos de Reserva de Energia (Psi) em seres do tipo especificado. Feitas em lote de 12 poções/dia. \$160 cada, 0,25Kg.

*Poção de Recuperação de Energia Psíquica Menor (Tipo)* (Bebida). Recupera 4 pontos de Reserva de Energia (Psi) em um alvo do tipo especificado. Feitas em lote de 5 poções/3 dias. \$565 cada, 0,25Kg.



## CAPÍTULO OITO – ITENS PSIÔNICOS

### ITENS PSIÔNICOS PADRÃO

Itens psiônicos são itens criados pelos povos antigos com técnicas perdidas ao longo do tempo. Os itens possuem conexões com outros planos para obter habilidades não usuais no plano material.

### Itens de Energia Psiônico

Habilidades psi comem PF. Os usos mais triviais custam 1 FP, enquanto as técnicas custam no mínimo 3PF. Mentalistas inteligentes (e não são todos?) compram PF e Reserva de Energia (Psiônica), mas esses recursos ocasionalmente se exaurem. Felizmente, psis podem carregar energia extra em itens.

Qualquer pessoa com Talento Psi pode designar um *único* bem material – geralmente um capacete ou artefato psiônico dispendioso, mas vale tudo – como seu *item de energia*. Seu valor em dinheiro determina sua capacidade de PF exatamente como explicado abaixo (*Aventureiros*, p. 28). Quanto mais extravagante o objeto, mais complexa sua matriz psíquica. . . e o preço determina a extravagância, pelo menos em *Dungeon Fantasy*.

O PF máximo que o item pode conter depende do seu valor como um item *não psíquico*:

<i>Valor</i>	<i>PF</i>	<i>Valor</i>	<i>PF</i>	<i>Valor</i>	<i>PF</i>
\$50	1	\$1.400	9	\$4.900	17
\$120	2	\$1.700	10	\$5.500	18
\$220	3	\$2.000	11	\$6.200	19
\$340	4	\$2.400	12	\$7.000	20
\$490	5	\$2.800	13	\$12.000	25
\$670	6	\$3.300	14	\$18.000	30
\$880	7	\$3.800	15	\$26.000	35
\$1.100	8	\$4.300	16	\$37.000	40

Para valores intermediários, use o valor seguinte mais alto. Um cajado comum de \$10 terá 1 PF; um cajado de boa qualidade e ornamentado vale \$120, 2 PF e um grande símbolo sagrado de \$1.000, 8 PF. Psis *podem* comprar joias de qualquer valor, adicionar pedras preciosas nos itens, etc., para se qualificar para melhores itens de energia.

Um item de energia psiônico recupera 1 PF em qualquer dia que o psi durma tocando o item ou com o item ao alcance do braço. Se ele não conseguir dormir naquele dia, então muito ruim! *Não há maneira conhecida de acelerar isso*. Uma semana descansando na cidade vê o item de energia do mentalista recuperar 7 PF.

Nenhum psi pode ter vários itens de energia ou usar o item de energia de outra pessoa.

### Veneno Psíquico

Embora normalmente encontrado como uma armadilha, os exploradores *podem* usar esse estranho “artefato”. Não é uma substância por si só, mas uma energia psíquica invisível. É armazenado em um pesado pote metálico que tem uma forma geométrica simples (na maioria das vezes octaédrico, dodecaédrico ou icosaedro) ou assemelha-se a algo orgânico (como um caranguejo, lula ou inseto com o número errado de membros). Quando o recipiente é aberto, a força

malévola escapa e preenche uma área, tornando-se perigoso em 3d segundos.

Qualquer coisa com uma mente (IQ e Vontade 1+) que entre na área afetada deve jogar HT-5 a *cada segundo*. Falha causa dano igual à margem de falha. O único traço que ajuda nesta jogada é Escudo Mental; notavelmente, Resistente à Venenos e Resistente à Perigos Metabólicos *não* ajudam, já que isso é dano à psique (como Punhalada Mental). No entanto, enquanto Armadura Psíquica não ajuda no teste, ela protege contra o dano. O veneno persiste até a sua “capacidade de lesão” se esgotar, seja em uma vítima ou em várias.

Como o veneno psíquico é invisível e imaterial, não há uma forma mundana ou mágica de detectá-lo, embora Noção do Perigo irá ao menos avisar do perigo. Alguém usando Visão Transdimensional pode vê-lo como uma mortalha doentia à espreita em outra dimensão, enquanto um psi que use Sensibilidade Psíquica 3 detectará sua presença. Para removê-lo use Dissipar Psi.

Cada “pote” preenche uma área de um hexágono em um mapa de combate com a capacidade de fornecer 20 PV de lesão. Doses múltiplas podem aumentar a capacidade na mesma área ou serem usados para criar uma área maior, mas não afeta o teste de HT. Por dose: \$500, 0,5Kg.