

ARMAMENTOS

Há vários tipos de armamentos, sendo eles utilizados através dos verbetes:

- Arremessar objetos
- Atacar corpo-a-corpo
- Usar armas de fogo
- Usar explosivos

Ataques de coronhada utilizam *Atacar corpo-a-corpo*.

Bombas são consumíveis (1 uso) e acertam todos em distância curta (há exceções nos detalhes dos armamentos).

Arremessar explosivos devem utilizar *Usar explosivos* ao invés de *Arremessar objetos*.

Armas improvisadas e ataques desarmados possuem **+0** de bônus na rolagem de ataque e **Dano 1**.

Todos os armamentos possuem um **nível**. Este valor é um indicativo para o narrador categorizá-los como mais ou menos importantes.

Durante a criação de personagens o jogador deve escolher **1 armamento de nível 1**.

Armas de disparo iniciam com um item de munição incluído.

As armas também possuem o **Bônus**. Este valor soma na rolagem de ataque para acertar o adversário. Se o resultado for **maior ou igual a 7** o ataque **acerta**.

Toda arma possui um valor de **Dano**. Se a rolagem de ataque acertar, o jogador rola **1d10** para cada ponto de dano da arma. Se algum dado apresentar um valor **maior ou igual** ao valor da **Vida** da personagem alvo, ela estará **Morrendo**. Se nenhum dado de dano acertar, o valor da **Vida** do adversário reduz em **1 ponto**. No dano de **radiação** ou **nuclear** o ponto de **Vida** é reduzido **antes** de rolar o dano. Munição **nuclear** **acerta todos** em distância curta (página X).

Rolagens de ataque com o verbo *Usar armas de fogo* que resultarem em **1 natural** indicam que a munição da arma acaba **antes** do tiro ser disparado (ou seja, o ataque não surte efeito). **Exceção:** armas laser nunca ficam sem munição.

LISTA DE ARMAMENTOS

Rolar	Armamento	Nível	Bônus	Dano	Créditos
001	Bastão de combate	1	+1	1	50
002	Bastão de energia	1	+1	2	150
003	Bisturi	1	+0	1	60
004	Blade de combate	1	+1	2	200
005	Blade de energia	2	+1	3	400
006	Blade de luz	3	+2	2	800

LISTA DE ARMAMENTOS

Rolar	Armamento	Nível	Bônus	Dano	Créditos
-------	-----------	-------	-------	------	----------

007	Blade elétrica	1	+1	2	300
-----	----------------	---	----	---	-----

008	Blade radioativa	2	+1	2	1000
-----	------------------	---	----	---	------

Radiação reduz 1 vida do alvo antes de rolar os dados de dano.

Todas as bombas devem ser armadas (Ação Principal) e explodem após 5 segundos (tempo da personagem se afastar com uma Ação de Movimento). Caso a personagem opte por lançar a bomba (como uma granada), jogue 1d10: se tirar de 1 a 5 a bomba **não** explode.

Armar bombas em combate exige *Usar explosivos*. Armar fora de combate **não** exige rolagem. As granadas podem ser arremessadas, explodindo 5 segundos após o destrave do gatilho de segurança. O dano dos explosivos acerta **todos** **Engajados** no local da explosão (há exceções).

Rolar	Armamento	Nível	Bônus	Dano	Créditos
-------	-----------	-------	-------	------	----------

009	Bomba de fumaça	1	+1	0	200
-----	-----------------	---	----	---	-----

Consumível, 1 uso. Provoca redutor de -1 em rolagens que requieram visão em todos na distância curta. Duração de 1 rodada.

010	Bomba de ruído	1	+1	0	150
-----	----------------	---	----	---	-----

Provoca ruído a uma distância curta (100dB, frequência 80Hz). Não funciona no vácuo. O incômodo provoca redutor de -1 nas rolagens de personagens com audição. Duração de 1 rodada.

011	Bomba improvisada	1	+1	2	200
-----	-------------------	---	----	---	-----

012	Cassetete	1	+1	1	55
-----	-----------	---	----	---	----

013	Cassetete elétrico	1	+1	2	140
-----	--------------------	---	----	---	-----

014	Corrente	1	+0	1	30
-----	----------	---	----	---	----

015	Cortador laser	2	+1	2	300
-----	----------------	---	----	---	-----

Corta materiais semelhantes ao aço. Precisa estar engajado.

016	Faca de combate	1	+1	1	50
-----	-----------------	---	----	---	----

017	Faca laser	1	+1	2	150
-----	------------	---	----	---	-----

Cada arma de fogo possui um alcance específico. Atirar em uma categoria acima da distância indicada (ex: de distância curta para média) provoca um redutor de -2.

Não é possível atirar em 2 categorias acima. Distâncias:
Curta: Pistola, Pistola de Pregos, Revólver e Shotgun.
Média: Fuzil e Metralhadora
Longa: Rifle

LISTA DE ARMAMENTOS

Rolar Armamento		Nível Bônus Dano Créditos			
018	Fuzil laser	3	+2	3	1000
019	Fuzil de plasma	3	+2	2	1000
O plasma ignora redutores de armadura nas rolagens de ataque.					
020	Fuzil (projéteis)	2	+2	3	700
021	Fuzil laser com silenciador	3	+2	3	1200
022	Fuzil de plasma com silenciador	3	+2	2	1200
O plasma ignora redutores de armadura nas rolagens de ataque.					
023	Fuzil (projéteis) com silenciador	2	+2	3	900
024	Granada antigravitacional	2	+1	0	500
Consumível, 1 uso. Cria um efeito simulado de gravidade zero em uma região de distância curta. Duração: 1 cena ou 1 combate.					
025	Granada de atordoamento	1	+1	0	200
Luz ofuscante provoca redutor de -1 (distância curta, 1 rodada).					
026	Granada de fragmentação	1	+1	3	500
027	Granada de plasma	2	+1	3	800
O plasma ignora redutores de armadura nas rolagens de ataque.					
028	Granada de radiação	2	+1	3	800
Radiação reduz 1 vida do alvo antes de rolar os dados de dano.					
029	Granada eletromagnética	1	+1	0	500
Cria um campo magnético prendendo objetos de metal em Distância Engajada, impedindo Ação de Movimento dos afetados por 1 rodada.					
030	Granada fumígena	1	+1	0	500
Utilizada para sinalização (fumaça roxa) e confusão, causa redutor de -2 em todos na Distância Engajada. Duração de 1 rodada.					
031	Katana	1	+1	2	200
032	Katana de energia	2	+1	3	400
Kunai é uma arma branca de arremesso com uma lâmina. Kusarigama é uma arma branca de arremesso com uma foice		e uma corrente presa ao cabo. Se arremessada, ela volta à mão da personagem para poder ser arremessada novamente.			
Rolar Armamento		Nível Bônus Dano Créditos			
033	Kunai	1	+1	1	40

LISTA DE ARMAMENTOS

Rolar	Armamento	Nível	Bônus	Dano	Créditos
034	Kunai de energia	1	+1	2	140
035	Kusarigama	1	+1	1	70
036	Kusarigama de plasma	2	+1	1	400
O plasma ignora redutores de armadura nas rolagens de ataque.					
037	Lança de combate	1	+1	2	180
038	Lança radioativa	2	+1	2	900
Radiação reduz 1 vida do alvo antes de rolar os dados de dano.					
039	Lança-chamas	3	+2	2	1400
Projeta uma chama controlável à Distância Curta. Se acertado, o alvo receberá dano por 2 rodadas (dano 1 na segunda rodada), exceto se obtiver sucesso em <i>Praticar acrobacia</i> para apagar as chamas. A chama acerta todos que estiverem a distância Engajada do alvo.					
040	Lança-granadas	3	+1	3	1400
Dispositivo que lança granadas a Distância Média. Não compatível com granadas de mão, somente com <i>Munição de Lança-granadas</i> .					
041	Lança-missil	3	+1	4	5000
Dispositivo que lança um projétil não guiado à Distância Longa. O missil explode acertando todos que estiverem em Distância Curta do alvo, inclusive o próprio portador da arma caso ele esteja próximo. Possui projétil unitário, após usar, deve recarregar.					
As metralhadoras são capazes de disparar rajadas e acertar todos que estiverem a Distância Engajada do alvo.		O alvo, por sua vez, deve estar à Distância Média do atirador.			
042	Metralhadora laser	3	+2	2	1000
043	Metralhadora de plasma	3	+2	1	1000
O plasma ignora redutores de armadura nas rolagens de ataque.					
044	Metralhadora (projéteis)	2	+2	2	700
045	Metralhadora laser com silenciador	3	+2	2	1200
046	Metralhadora de plasma com silenciador	3	+2	1	1200
O plasma ignora redutores de armadura nas rolagens de ataque.					
047	Metralhadora (projéteis) com silenciador	2	+2	2	900

LISTA DE ARMAMENTOS

Rolar Armamento

Nível Bônus Dano Créditos

048 Mina de aproximação (antigravitacional) 2 +1 0 600

Consumível, 1 uso. Cria um efeito simulado de gravidade zero em uma região de distância curta. Duração: 1 cena ou 1 combate.

049 Mina de aproximação (atordoamento) 1 +1 0 300

Luz ofuscante provoca redutor de -1 (distância curta, 1 rodada).

050 Mina de aproximação (eletromagnética) 2 +1 0 600

Cria um campo magnético prendendo objetos de metal em Distância Engajada, impedindo Ação de Movimento dos afetados por 1 rodada.

051 Mina de aproximação (fragmentação) 1 +1 3 600

052 Mina de aproximação (plasma) 2 +1 3 900

O plasma ignora redutores de armadura nas rolagens de ataque.

053 Mina de aproximação (radiação) 2 +1 3 900

Radiação reduz 1 vida do alvo antes de rolar os dados de dano.

Todas as *Minas de controle remoto* contêm um dispositivo portátil para ativar a explosão à distância. O alcance entre o dispositivo e a mina é de no máximo uma

base ou nave. Vide regras de distância na página X. Todas as *Minas temporalizadas* podem ser configuradas para explodir de 1 segundo à 1440 minutos (1 dia).

Rolar Armamento

Nível Bônus Dano Créditos

054 Mina controle remoto (antigravitacional) 3 +1 0 700

Consumível, 1 uso. Cria um efeito simulado de gravidade zero em uma região de distância curta. Duração: 1 cena ou 1 combate.

055 Mina de aproximação (atordoamento) 2 +1 0 400

Luz ofuscante provoca redutor de -1 (distância curta, 1 rodada).

056 Mina de aproximação (eletromagnética) 3 +1 0 700

Cria um campo magnético prendendo objetos de metal em Distância Engajada, impedindo Ação de Movimento dos afetados por 1 rodada.

057 Mina de aproximação (fragmentação) 2 +1 3 700

058 Mina de aproximação (plasma) 3 +1 3 1000

O plasma ignora redutores de armadura nas rolagens de ataque.

059 Mina de aproximação (radiação) 3 +1 3 1000

Radiação reduz 1 vida do alvo antes de rolar os dados de dano.

LISTA DE ARMAMENTOS

Rolar Armamento	Nível	Bônus	Dano	Créditos
060 Mina temporalizada (antigravitacional)	2	+1	0	600
Consumível, 1 uso. Cria um efeito simulado de gravidade zero em uma região de distância curta. Duração: 1 cena ou 1 combate.				
061 Mina temporalizada (atordoamento)	1	+1	0	300
Luz ofuscante provoca redutor de -1 (distância curta, 1 rodada).				
062 Mina temporalizada (eletromagnética)	2	+1	0	600
Cria um campo magnético prendendo objetos de metal em Distância Engajada, impedindo Ação de Movimento dos afetados por 1 rodada.				
063 Mina temporalizada (fragmentação)	1	+1	3	600
064 Mina temporalizada (plasma)	2	+1	3	900
O plasma ignora redutores de armadura nas rolagens de ataque.				
065 Mina temporalizada (radiação)	2	+1	3	900
Radiação reduz 1 vida do alvo antes de rolar os dados de dano.				
066 Nunchaku	1	+1	1	60
Arma corpo-a-corpo composta por dois bastões de metal conectados por uma corrente. Para atacar a personagem deve estar engajada.				
067 Nunchaku de energia	1	+1	2	150
Arma composta por dois bastões energizados conectados por uma fibra metálica. Para atacar a personagem deve estar engajada.				
068 Pistola laser	2	+1	2	500
069 Pistola de plasma	2	+1	1	500
O plasma ignora redutores de armadura nas rolagens de ataque.				
070 Pistola (projéteis)	1	+1	2	400
071 Pistola tranquilizante	2	+1	0	500
Um alvo orgânico que possua corrente sanguínea (ou semelhante) ficará sedado por 1 hora. Neste período, resultados de 1 ou 2 nas rolagens fará com que a personagem desmaie pelo tempo restante.				
072 Pistola laser com silenciador	2	+1	2	700
073 Pistola de plasma com silenciador	2	+1	1	700
O plasma ignora redutores de armadura nas rolagens de ataque.				
074 Pistola (projéteis) com silenciador	1	+1	2	600
075 Pistola tranquilizante com silenciador	2	+1	0	700
Semelhante à Pistola tranquilizante, item 068.				

LISTA DE ARMAMENTOS

Rolar	Armamento	Nível	Bônus	Dano	Créditos
076	Pistola de pregos	1	+1	1	500
	Carregável com pregos grandes que podem ser removidos de máquinas pesadas em 1 hora. A máquina deixa de funcionar por completo.				
077	Pé de cabra	1	+1	1	60
078	Revólver (projéteis)	1	+1	2	430
079	Revólver (projéteis) com silenciador	1	+1	2	630
080	Rifle de fusão nuclear	3	+1	3	5000
	Reduz 1 de vida de todos em distância curta antes de rolar o dano. Instável, portador perde 1 Vida ao disparar. Possui projétil unitário, após usar, deve recarregar com <i>Munição de fusão nuclear</i> .				
081	Rifle sniper laser	3	+2	3	1500
082	Rifle sniper de plasma	3	+2	2	1500
	O plasma ignora redutores de armadura nas rolagens de ataque.				
083	Rifle sniper (projéteis)	2	+2	3	1200
084	Rifle sniper laser com silenciador	3	+2	3	1700
085	Rifle sniper de plasma com silenciador	3	+2	2	1700
	O plasma ignora redutores de armadura nas rolagens de ataque.				
086	Rifle sniper (projéteis) com silenciador	3	+2	3	1400
087	Shotgun de plasma	3	+2	2	1000
	O plasma ignora redutores de armadura nas rolagens de ataque.				
088	Shotgun (projéteis)	2	+2	3	700
089	Shotgun de radiação	3	+2	2	1000
	Radiação reduz 1 vida do alvo antes de rolar os dados de dano.				
090	Shotgun de fusão nuclear	3	+2	2	5000
	Reduz 1 de vida de todos em distância curta antes de rolar o dano. Instável, portador perde 1 Vida ao disparar. Possui projétil unitário, após usar, deve recarregar com <i>Munição de fusão nuclear</i> .				
091	Shuriken	1	+1	1	40
092	Sabre metálico	1	+1	1	100
093	Sabre metálico energizado	1	+1	2	200
094	Sabre de luz	3	+2	3	1000

LISTA DE ARMAMENTOS

Rolar	Armamento	Nível	Bônus	Dano	Créditos
095	Soco-ínglês	1	+0	1	20
096	Soldador de mão (chama)	1	+0	2	200
Alcance Engajado. Ao tirar 1 na rolagem de ataque o combustível acaba, devendo recarregar com Óleo incinerador. Provoca chamas de 1.650°C utilizadas para corte ou solda.					
097	Taco de beisebol	1	+1	1	60
098	Taco de beisebol com pregos	1	+0	2	70
099	Tanto	1	+1	1	60
100	Wakizashi	2	+2	1	100

RESUMO DOS ARMAMENTOS

Arremessar objetos permite lançar à distância curta, com exceção de explosivos, que utiliza **Usar explosivos**.

Usar armas de fogo faz com que a munição acabe **antes** do disparo se **tirar 1** na rolagem de ataque, exceto armas **laser** (que não ficam sem munição).

Rolagem de Ataque: joga-se 1d10 + bônus. Se tirar **7** ou **mais** acerta o alvo.

Rolagem de Dano: joga-se 1d10 para cada ponto de dano da arma. Se tirar maior ou igual à **Vida** do alvo, ele estará **Morrendo**. Se não, o alvo perde **1** ponto de **Vida**.

Armas de radiação ou nuclear reduzem 1 **Vida** **antes** da rolagem de ataque. Armas nucleares acertam **todos** à distância curta do alvo.

Armas improvisadas possuem bônus de **+0** e **Dano 1**.

