

# ARMAS

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

## Proficiência

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

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

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

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

## Tipo

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

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

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

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

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

## Empunhadura

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

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

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

## CARACTERÍSTICAS DAS ARMAS

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

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

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

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

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

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

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

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

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



**ALCANCE.** Armas com alcance podem ser usadas para ataques à distância. As categorias de alcance são curto (9m, ou 6 quadrados em um mapa), médio (18m ou 12 quadrados), longo (36m ou 24 quadrados) e extremo (90m ou 60 quadrados). Você pode atacar dentro do alcance sem sofrer penalidades. Você pode atacar até o dobro do alcance, mas sofre -5 no teste de ataque. Armas sem valor de alcance podem ser arremessadas em alcance curto com -5 no teste de ataque.

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

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



TABELA 3.3: **ARMAS**

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

**TABELA 3.3: ARMAS**

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

## ARMAS IMPROVISADAS & ATAQUES DESARMADOS

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

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



# DESCRIÇÃO DAS ARMAS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**MACHADINHA.** Ferramenta útil para cortar madeira, pode ser facilmente encontrada em canteiros de obras e fazendas. Pode ser arremessada.

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

**MAÇA.** Bastão com uma cabeça metálica cheia de protuberâncias.

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## Habilidades de Armas

### Armas Ágeis

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

### Armas Automáticas

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

### Coronhada

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

TABELA 3.4: MUNIÇÕES

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

## MUNIÇÕES

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

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

## Descrição das Munições

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

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

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

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

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

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