

1

GRANADA INCENDIÁRIA



“Ta pegando fogo bicho”

EQUIPAMENTO

Espalha labaredas incandescentes. Seres na área sofrem 6d6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Reflexos DT Agi reduz o dano à metade e evita a condição em chamas).

1

NUNCHAKU



“BOOYAKASHA!”

EQUIPAMENTO

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

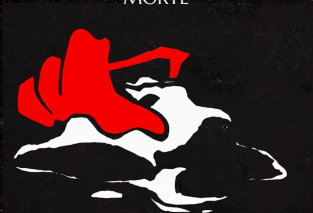
Dano: 1d8+FOR/AGI impacto

Crítico: x2

Alcance: Toque

1

COMPONENTES RITUALISTICOS MORTE



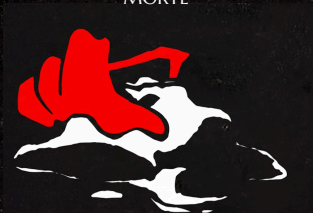
“O tempo leva todas as coisas”

OCULTISMO

Pode ser usado como componente para rituais do
elemento de **MORTE**

1

COMPONENTES RITUALISTICOS MORTE



“O tempo leva todas as coisas”

OCULTISMO

Pode ser usado como componente para rituais do
elemento de **MORTE**

1

COMPONENTES RITUALISTICOS

ENERGIA



“O caos é inevitável”

OCULTISMO

Pode ser usado como componente para rituais do elemento de **ENERGIA**

1

COMPONENTES RITUALISTICOS

ENERGIA



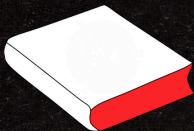
“O caos é inevitável”

OCULTISMO

Pode ser usado como componente para rituais do elemento de **ENERGIA**

1

GRIMÓRIO



“É leviosa”

EQUIPAMENTO

O grimório serve como um utensílio que fornece +2 em ocultismo

1

SÍMBOLO SAGRADO



“Alguns insetos usariam como moeda”

EQUIPAMENTO

Objeto que reforça sua fé e ajuda a blindá-lo das desgraças do dia a dia. Fornece +2 em Religião e Vontade.

1

SÍMBOLO SAGRADO



“Alguns insetos usariam como moeda”

EQUIPAMENTO

Objeto que reforça sua fé e ajuda a blindá-lo das desgraças do dia a dia. Fornece +2 em Religião e Vontade.

1

BALAS CURTAS



“Aceita troco em bala?”

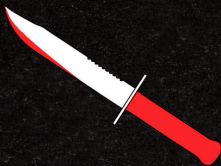
MUNIÇÃO

Munição básica, usada em pistolas, revólveres e submetralhadoras.

Cada pacote tem 20 balas

1

FACA



“Não usar sem adulto responsável”

EQUIPAMENTO

Uma lâmina afiada, como uma navalha. É uma arma ágil e pode ser arremessada.

Dano: $1d4 + \text{FOR/AGI}$ cortante

Crítico: 19

Alcance: Curto

1

REVÓLVER



“Hora da roleta”

EQUIPAMENTO

A arma de fogo mais comum, e uma das mais confiáveis pelos cowboys. Cabem 6 balas

Dano: 2d6 Balístico

Crítico: 19/x3

Alcance: Curto

2

PROTEÇÃO LEVE



“Proteção nunca é muito”

EQUIPAMENTO

Jaqueta de couro pesada ou um colete de kevlar. Essa proteção é tipicamente usada por seguranças e policiais. Fornece +5 de defesa

2

PROTEÇÃO LEVE



“Proteção nunca é muito”

EQUIPAMENTO

Jaqueta de couro pesada ou um colete de kevlar. Essa proteção é tipicamente usada por seguranças e policiais. Fornece +5 de defesa

2

PROTEÇÃO LEVE



“Proteção nunca é muito”

EQUIPAMENTO

Jaqueta de couro pesada ou um colete de kevlar. Essa proteção é tipicamente usada por seguranças e policiais. Fornece +5 de defesa

2

PROTEÇÃO LEVE



“Proteção nunca é muito”

EQUIPAMENTO

Jaqueta de couro pesada ou um colete de kevlar. Essa proteção é tipicamente usada por seguranças e policiais. Fornece +5 de defesa

0

MOCHILA MILITAR



“O jogo não pausa no inventário”

EQUIPAMENTO

Uma mochila leve e de alta qualidade. Ela não usa nenhum espaço e aumenta sua capacidade de carga em 2 espaços.

0

MOCHILA MILITAR



“O jogo não pausa no inventário”

EQUIPAMENTO

Uma mochila leve e de alta qualidade. Ela não usa nenhum espaço e aumenta sua capacidade de carga em 2 espaços.

1

BALAS LONGAS



“Não são comestíveis”

MUNIÇÃO

Maior e mais potente, esta munição é usada em fuzis e metralhadoras.
Cada pacote tem 20 balas

1

BALAS LONGAS



“Não são comestíveis”

MUNIÇÃO

Maior e mais potente, esta munição é usada em fuzis e metralhadoras.
Cada pacote tem 20 balas

2

RIFLE DE ASSALTO



“Para matalo é neseçario o rifre...”

EQUIPAMENTO

A arma de fogo padrão da maioria dos exércitos modernos. É uma arma automática. Cabem 30 balas

Dano: 2d10 Balístico

Crítico: 19/x3

Alcance: Médio

1

ALGEMAS



“Seu safadinho”

EQUIPAMENTO

Um par de algemas de aço. Para prender uma pessoa que não esteja indefesa você precisa empunhar a algema, agarrar a pessoa e então vencer um novo teste de agarrar contra ela. Você pode prender os dois pulsos da pessoa (-5 em testes que exijam o uso das mãos, impede conjuração) .

1

GRANADAS DE ATORDOAMENTO



“Modo claro do discord”

EQUIPAMENTO

Também chamadas de flash-bang, por criarem um estouro barulhento e luminoso. Seres na área ficam atordoados por 1 rodada (Fortitude DT 10 + Agi + limite de PD/rodada reduz para ofuscado e surdo por uma rodada).

1

GRANADAS DE ATORDOAMENTO



“Modo claro do discord”

EQUIPAMENTO

Também chamadas de flash-bang, por criarem um estouro barulhento e luminoso. Seres na área ficam atordoados por 1 rodada (Fortitude DT 10 + Agi + limite de PD/rodada reduz para ofuscado e surdo por uma rodada).

1

GRANADAS DE ATORDOAMENTO



“Modo claro do discord”

EQUIPAMENTO

Também chamadas de flash-bang, por criarem um estouro barulhento e luminoso. Seres na área ficam atordoados por 1 rodada (Fortitude DT 10 + Agi + limite de PD/rodada reduz para ofuscado e surdo por uma rodada).

1

GRANADAS DE ATORDOAMENTO



“Modo claro do discord”

EQUIPAMENTO

Também chamadas de flash-bang, por criarem um estouro barulhento e luminoso. Seres na área ficam atordoados por 1 rodada (Fortitude DT 10 + Agi + limite de PD/rodada reduz para ofuscado e surdo por uma rodada).

2

MOTOSERRA



“Cara de couro”

EQUIPAMENTO

sempre que rolar um 6 em um dado de dano com uma motosserra, role um dado adicional. Apesar de potente esta arma é desajeitada e impõe -1d20 nos seus testes de ataque.

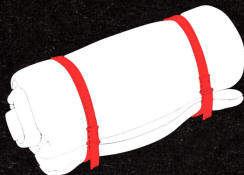
Dano: 3d6+FOR Cortante

Crítico: x2

Alcance: Toque

2

EQUIPAMENTO DE SOBREVIVÊNCIA



“Torça pra nenhum mascarado aparecer”

EQUIPAMENTO

sempre que rolar um 6 em um dado de dano com uma motosserra, role um dado adicional. Apesar de potente esta arma é desajeitada e impõe -1d20 nos seus testes de ataque.

Dano: 3d6+FOR Cortante

Crítico: x2

Alcance: Toque

1

MARTELO



“O maior inimigo do macaco prego”

EQUIPAMENTO

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

Dano: 1d6+FOR Impacto

Crítico: x2

Alcance: Toque

1

PUNHAL



“Cuidado para não se furar”

EQUIPAMENTO

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

Dano: 1d4+FOR/AGI Perfurante

Crítico: x3

Alcance: Toque

1

VESTIMENTA



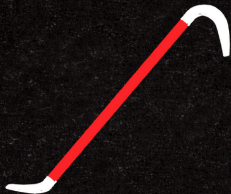
“Popcorn and icecream”

EQUIPAMENTO

As vestes utilizadas pelos exércitos modernos
Essa vestimenta concede +2 em fortitude

1

PÉ DE CABRA



“Pé de cabra jogo bom”

EQUIPAMENTO

Esta barra de ferro fornece +5 em testes de Força para arrombar portas. Pode ser usada em combate como um bastão.

Dano: 1d6/1d8+FOR Impacto

Crítico: x2

Alcance: Toque

1

MANOPLAS AMALDIÇOADAS



“Aí sim neném”

EQUIPAMENTO

Um tipo de manoplas medievais sencientes amaldiçoadas pelo fluxo do outro lado.

Tudo deve ser sangue. Ao causar 100 de dano e DEVORAR um inimigo, essa manopla passa a causar +1d8 de sangue e causa sangramento (+1d6 por rodada)

Dano: $3d6 + \text{FOR} + 3$ Impacto

Crítico: 17

Alcance: Toque

ignora camuflagem e cobertura leve

1

BINÓCULOS



“Da pra ver minha casa daqui”

EQUIPAMENTO

Estes binóculos militares fornecem +5 em testes de Percepção para observar coisas distantes.

1

CICATRIZANTE



“Cura os dodói”

CONSUMÍVEL

Um spray contendo um remédio com potente efeito cicatrizante. Você pode gastar uma ação padrão e este item para curar $2d8+2$ PV em você ou em um ser adjacente.

1

CICATRIZANTE



“Cura os dodói”

CONSUMÍVEL

Um spray contendo um remédio com potente efeito cicatrizante. Você pode gastar uma ação padrão e este item para curar $2d8+2$ PV em você ou em um ser adjacente.

1

CICATRIZANTE



“Cura os dodói”

CONSUMÍVEL

Um spray contendo um remédio com potente efeito cicatrizante. Você pode gastar uma ação padrão e este item para curar $2d8+2$ PV em você ou em um ser adjacente.

1

CICATRIZANTE



“Cura os dodói”

CONSUMÍVEL

Um spray contendo um remédio com potente efeito cicatrizante. Você pode gastar uma ação padrão e este item para curar $2d8+2$ PV em você ou em um ser adjacente.

0

INGÁ



“Ingáçado”

CONSUMÍVEL + UTILITÁRIO

Uma vagem grande e fácil de descascar. Dentro, há sementes envoltas em uma polpa branca e adocicada.

0

INGÁ



“Ingáçado”

CONSUMÍVEL + UTILITÁRIO

Uma vagem grande e fácil de descascar. Dentro, há sementes envoltas em uma polpa branca e adocicada.

0

INGÁ



“Ingáçado”

CONSUMÍVEL + UTILITÁRIO

Uma vagem grande e fácil de descascar. Dentro, há sementes envoltas em uma polpa branca e adocicada.

0

INGÁ



“Ingáçado”

CONSUMÍVEL + UTILITÁRIO

Uma vagem grande e fácil de descascar. Dentro, há sementes envoltas em uma polpa branca e adocicada.

