

Crafting / Performance

Para criar um item com sucesso ou executar uma performance adequadamente, você precisa ter uma habilidade adequada para tal. Com uma Habilidade de 3 níveis ou inferior, obras de arte e itens do dia a dia podem ser fabricados com facilidade (incluindo equipamentos de *Dark Epics*). Os itens criados com Habilidade nível 1 ou 2 adicionam +2 e +1 traços para a dificuldade do teste feito para criá-los, respectivamente. Com Habilidade 3 ou 4, o personagem alcançou níveis profissionais de habilidade e, portanto, não sofrerá nenhuma penalidade de traço no teste de criação. Com Habilidade nível 5 ou superior, você é capaz de criar verdadeiras obras primas, ou versões melhoradas de algum item. Assim sendo, qualquer item/performance criado com Habilidade nível 5 ou superior terá Pontos de Criação (PC) – vide item 1.4 – que poderão ser usados para aprimorar o mesmo.

Existem formas para se ter acesso aos níveis de Habilidade acima de 5, uma delas é através da qualidade: Home Advantage.

Home Advantage (Qualidade 1 Ponto) te torna mais capaz de funcionar em certas situações. Isso pode exigir que você esteja em um determinado local ou na companhia de um indivíduo específico. Pode até vir da posse de um determinado item, embora o objeto em si não seja mágico. Esta Qualidade concede a você uma Característica de Atributo adicional ou duas Características de Habilidade, que não contam contra seus totais máximos de Característica. Esta característica é oferecida e pode ser perdida como qualquer outra. Você deve detalhar a origem e as condições deste benefício em sua história de personagem e anotar em sua ficha de personagem quais características você ganhou.

1. SOBRE A CRIAÇÃO DE ITENS/PERFORMANCES

1.1 Limites da Criação de itens:

Todos os itens com Habilidade nível 5 ou Superior necessitam de materiais e técnicas muito raras e especiais para serem criados. Assim sendo, há um valor estimado em recursos para cada peça, conforme o seu nível. O item uma vez criado necessariamente será incorporado ao Patrimônio de um personagem. Um anel esplêndido, uma arma única, uma jóia rara, entre outros, entrarão no Patrimônio automaticamente após a sua criação (bens do personagem).

O comércio das artes criadas, na grande maioria das vezes, ocorre através da incorporação do bem ao Patrimônio de um personagem, conforme negociado entre os envolvidos, ou seja, nesse caso não há dispêndio de recursos. O limite de itens/obras que podem ser convertidas em recursos que um personagem pode possuir é limitado pelo valor de seu Patrimônio - vide Tabela de Recursos abaixo (o limite do Patrimônio de Recursos 5 é o teto para este caso, independente da qualidade Paragon), ou seja, um personagem com Recursos 5 seria capaz de possuir até Cinco itens Craft 7 para comercialização através da conversão para recursos/patrimônio, todos os demais bens que o personagem possua e que excedam esse limite não podem ser considerados como valor em recursos, mas podem ser utilizados em jogo de outras formas; isso se deve ao fato de que em Leis da Noite não existe acúmulo de recursos/patrimônio acima do que o Antecedente Recursos permite.

Os valores das obras criadas seguem o determinado abaixo:

Habilidade nível 5: R\$ 250.000,00 por peça.

Habilidade nível 6: R\$ 2.500.000,00 por peça.

Habilidade nível 7: R\$ 5.000.000,00 por peça.

Habilidade nível 8: R\$ 10.000.000,00 por peça.

Habilidade nível 9: R\$ 25.000.000,00 por peça.

Habilidade nível 10: Valor inestimável por peça.

Nível no Antecedente	Descrição	Renda Mensal	Patrimônio
0	Mora de favor e locomove-se de ônibus.	R\$ 1.000	R\$ 5.000
1	Mora em um apartamento alugado pequeno e usa meios baratos de transporte.	R\$ 2.500	R\$ 25.000
2	Mora em apartamento ou casa alugada e possui carro ou moto popular.	R\$ 5.000	R\$ 50.000
3	Possui casa própria e carro ou moto bacana.	R\$ 10.000	R\$ 500.000
4	Possui uma casa grande e pequenas propriedades. Dois veículos, bens supérfluos e inúteis diversos.	R\$ 50.000	R\$ 2.500.000
5	Mansão própria e terrenos. Muitas pequenas propriedades, vários carros e obras de arte. Milhares de itens supérfluos.	R\$ 250.000	R\$ 25.000.000

1.1.1 Limites da Realização de Performances/Expressão:

Realizar uma performance exige tempo, treinamento e desenvolvimento. Criar uma nova performance é algo que deve obedecer o descrito no item Tempo de Criação abaixo (vide 1.2). Entretanto, não há um limite em patrimônio para o acúmulo de performances, mas sim um limite da quantidade de habilidades que um performer consegue possuir em níveis mais altos. Refletindo essa realidade, o limite de habilidades que um performer conseguirá executar acima do nível 5, independente da forma com a qual consiga fazer isso, será limitada conforme tabela abaixo. Uma vez escolhidas, essas habilidades não poderão ser trocadas, isso reflete o grau de especialização e dedicação à arte necessárias para que os níveis excepcionais das performances sejam obtidas.

Níveis 6 e 7 = No máximo em Cinco Habilidades que possua em ficha.

Nível 8 = No máximo em Três Habilidades que possua já possua em nível 7.

Nível 9 = No máximo em Uma Habilidade que já possua em nível 8 ou menos.

1.2 Tempo de criação:

Todo projeto exige tempo para elaboração e desenvolvimento. Criar um novo item/performance leva 30 dias, o personagem tem 20 pontos de Craft/Performance para distribuir entre as obras nas quais pretende criar. Assim sendo, o personagem pode, por exemplo, criar uma arma craft 7, outra arma craft 5 e duas armas craft 4, por exemplo.

1.3 Dificuldade de criação:

Testes de criação devem ser feitos normalmente com reteste por Habilidade. A dificuldade do desafio será 8 + nível de habilidade empregado. Será necessário realizar um teste por cada dez dias do tempo de criação. Em caso de falha, o tempo para término da criação será aumentado em dez dias por cada falha obtida. Todos os testes são feitos no momento em que a ação de criação é declarada.

1.4 Pontos de Criação

Tabela de Pontos de Criação:

Habilidade nível 5 garante 2 PC.

Habilidade nível 6 garante mais 2 PC (Total 4).

Habilidade nível 7 garante mais 3 PC (Total 7).

Habilidade nível 8 garante mais 3 PC (Total 10).

Habilidade nível 9 garante mais 5 PC (Total 15).

Habilidade nível 10 garante mais 5 PC (Total 20).

1.4.1 Como utilizar Pontos de Criação em Obras de arte/Performances

+1 Traço Social (Máx: 2) = Custo: 3 PC

Tendo o nível 6 ou superior, é possível adicionar características sociais (descritas no Leis da Noite, pág. 67), à obra/performance. Destaca-se que o traço necessariamente deve ter relação direta com a natureza da arte. Um anel, por exemplo, não teria o traço Eloquent, mas sim Elegante ou Sedutor.

Estas características sociais adicionais poderão ser empregadas pelo possuidor da arte em desafios sociais que eventualmente ocorram, apostando traços extras incorporados ao seu atributo social. O máximo de traços que podem ser somados dessa forma é 2 (dois), independente da quantidade de objetos/performances de nível 6 ou superior portadas/realizadas.

+1 Nível de Vitalidade - exclusivamente para a Obra de Arte (Máx: 7) = Custo 1 PC.

Tornar Obra-Prima = Custo: 2 PC

Funciona como a Habilidade Especial Digno de Fetiche, para Performances um objeto físico deve ser escolhido como âncora.

Incluir uma Emoção Simples = Custo: 2 PC

A obra/performance transmite uma emoção menor (alegria, desconforto, tristeza, felicidade).

Incluir Emoções Moderadas = Custo: 4 PC

A obra/performance evoca imagens ao observador e o faz alternar entre duas emoções menores.

Incluir Emoções Amplas = Custo: 7 PC

A obra/performance faz o público sentir uma certa sensação vívida e evoca emoções mais amplas. Por exemplo, um músico que esteja tocando uma música sobre uma grande batalha pode parecer um general para a plateia. O público pode alternar entre medo e determinação, sentir uma chuva fraca no clímax e os sentimentos de alegria e alívio da vitória.

Incluir Emoções Profundas (Craft 8+) = Custo: 9 PC

Esse nível de emoções empregadas em uma arte é algo extremamente profundo e intenso, algo notável para todos ao seu redor. Uma performance ganha um pano de fundo e faz com que a platéia tenha sensações reais. Uma batalha acontecendo em uma floresta, por exemplo, faria a audiência sentir o cheiro da fumaça de árvores queimando. Outras figuras aparecem e interagem com o artista de uma maneira discreta e emoções complexas podem ser lançadas em conjunto sobre a platéia. Uma performance criada poderá ter tantos detalhes quanto o artista desejar e parecerá ter emoções e motivos próprios. A platéia poderá experimentar grandes sensações, desde dor até uma enorme euforia. O mesmo ocorre com uma obra de arte, ela irá causar um impacto de uma maneira ostensiva. O observador terá sensações emocionais fortes, até mesmo sentindo cheiros e sabores, ou mesmo sons. O espectador experimentará amor, alegria, ódio, prazer ou desconforto. Uma estátua de um harpista poderá transmitir a sensação de tocar a sua harpa, fazendo o observador sentir calor e exultação da melodia. Uma pintura do oceano, por exemplo, poderá transmitir a sensação verdadeira da maresia, com o cheiro do ar salgado da praia, como se o mar estivesse à sua frente.

1.4.1 Como utilizar Pontos de Criação em armas/armaduras

+1 Traço Bônus (não cumulativo) = Custo: 1 PC

Retirar um Traço Negativo = Custo: 1 PC

Trocar uma Habilidade Especial ou Traço Negativo = Custo: 1 PC. Para as habilidades Afiada/Selvagem, Indestrutível, Customização Pessoal, Oculto e Digno de Fetiche o custo é de 2 PC.

Adicionar uma Habilidade Especial = Custo: 1 PC. Para as habilidades Afiada/Selvagem, Indestrutível, Customização Pessoal, Oculto e Digno de Fetiche o custo é de 2 PC.

+1 Nível de Vitalidade para Armaduras (Máx: 7) = Custo 1 PC.

+1 Traço Social (Máx: 2) = Custo: 3 PC (vide regras acima).

2. ATRIBUTOS BÁSICOS/HABILIDADES ESPECIAIS/CARACTERÍSTICAS NEGATIVAS:

Todos os equipamentos/armas/armaduras/etc. (não modificados) são considerados como tendo os Atributos, Habilidades Especiais e Traços Negativos listados no *Dark Epics*, a menos que indicado de outra forma ou aprovado pela Narração. Os equipamentos/armas/armaduras/etc. contidos no *Dark Epics* devem ser usados como base para modificações geradas por meio de Habilidades, não contando suas características base para gasto de PC.

2.1 Habilidades Especiais:

As habilidades listadas a seguir foram retiradas do *Dark Epics*. Habilidades contidas na **Lista A** abaixo são Regras da Casa desenvolvidas para enriquecer as mecânicas já existentes e possuem custo de **1 PC** para serem incluídas nos itens.

Já na **Lista B**, para as habilidades Afiada/Selvagem, Indestrutível, Customização Pessoal, Oculto e Digno de Fetiche o custo é de **2 PC** para aplicação.

Perfurador de Armaduras

Munições especiais, que geralmente são revestidas de Teflon, são capazes de perfurar as armaduras com facilidade. Embora não causem dano adicional, balas perfuradoras de armadura ignoram quaisquer defesas de armadura. Geralmente, essas balas são difíceis de se conseguir, a sua utilização quase sempre dá margem a investigações legais.

Destruir Escudos

Embora sejam raros nos dias de hoje, certos inquisidores e vampiros anacrônicos mais velhos ainda usam escudos. Uma arma capaz de destruir um escudo penetra nele automaticamente e o inutiliza após três golpes bem-sucedidos, não importa o tamanho ou força que o escudo tenha.

Automática

Uma arma de fogo com essa habilidade é capaz de disparar dezenas de tiros num único alvo a curta distância. Ao gastar 10 balas em um único ataque, esta arma inflige um nível de dano adicional automaticamente devido ao grande volume de fogo. Assim que o pente estiver vazio, o personagem deve gastar uma ação recarregando a arma antes que ele possa atirar novamente.

Trauma Massivo/Grosso Calibre

Armas de fogo de calibre particularmente alto podem causar ferimentos incapacitantes com apenas alguns tiros. Quando uma bala de alto calibre atinge um alvo, o atacante deve fazer um Teste Simples imediatamente. Uma vitória ou empate indica que o alvo sofre um nível de vitalidade adicional por causa do tiro.

Incendiária

Armas em chamas causam danos agravados em quase tudo. Alguns, como lança-chamas ou coquetéis molotov, queimar o alvo com jorros ou explosões de fogo, enquanto outras como balas incendiárias (“chumbo quentes”) queimam o alvo com munição superaquecida.

Trauma Pesado

Certas armas são tão poderosas que infligem um dano colossal ao alvo, literalmente arrancando pedaços de carne. Essas armas causam um nível de vitalidade adicional de dano quando usadas de maneira apropriada.

Velocidade

Em combate corpo-a-corpo com alguém cuja arma tem uma característica negativa de Lentidão, Desajeitado ou Pesado, você ganha uma Característica bônus adicional, desde que tenha pelo menos um nível na Habilidade pertinente. Os ataques dessa arma são resolvidos antes de qualquer outro ataque (exceto em casos de uso da Disciplina Rapidez). Além disso, um atacante com pelo menos um nível na Habilidade pertinente pode sacar e atacar com essa arma na mesma ação.

Rajada

A arma pode atingir até três alvos agrupados ao mesmo tempo, contanto que eles estejam a mais de um metro e meio do atirador. O atirador faz um teste contra todos os alvos simultaneamente. Cada alvo que falhar no teste sofre o dano da arma, enquanto cada alvo bem-sucedido evita o dano da arma. O atirador aposta apenas as características exigidas para testar contra cada membro do grupo, e ele perde apenas essas características, se algum dos defensores vencer o teste. Sub Metralhadoras e rifles de assalto gastam 10 balas para dar uma rajada, e o atirador não pode usar esse recurso ao mesmo tempo que Totalmente Automático.

Empalar

Armas de empalar paralisam vampiros quando um golpe bem-sucedido penetra o coração deles. O atacante deve vencer ou empatar dois Testes Simples sucessivos para empalar o vampiro com sucesso. A arma precisa necessariamente ser de madeira para ter o efeito paralisante em vampiros.

Lista A:

As Habilidades Especiais listadas abaixo exigem o gasto de 1 PC para serem adicionadas a uma criação.

Compacta

Algumas armas de fogo e outros equipamentos podem ser construídos com versões reduzidas e ainda manterem suas funções normalmente. A modificação Compacta diminui a Ocultabilidade do item em um nível e adiciona a Característica Negativa Curto.

Dardos

Modificando permanentemente uma arma de fogo, o artífice pode converter a função de uma arma para que ela atire projéteis que podem estar preenchidos com fluidos, gás ou similares, sendo assim injetados ou dispersados ao atingirem o alvo. Esta modificação também deve ser aplicada na munição (Adicionais de Armas de Fogo, vide mais abaixo).

Não Letal

Converte o dano aplicado pela arma em contusão

Material Ímpar

A arma ou equipamento é feita com materiais não padronizados, como ouro, prata, ferro frio, entre outros. Você deve ter uma Habilidade Relacionada adequada, como Ciências (Metalurgia) ou Ciências (Química), para aplicar essa modificação (vide narração).

Fácil Manutenção

O item pode ser reparado com ferramentas simples e em um quarto do tempo de confecção original, mínimo de duas noites (a regra padrão é metade do tempo de criação se o item estiver danificado a ponto de não utilização).

Resiliente

Um escudo resiliente ganha um Teste Simples para resistir à destruição. Em vez disso, apenas se tornando inutilizável para cena/hora.

Isolante

Armaduras e outros itens podem ser feitos com materiais ou coberturas que resistem a descargas elétricas. Um item com isolante recebe dano elétrico como se fosse qualquer outro tipo de dano, impedindo dano direto ao usuário enquanto o item ainda possuir níveis de vitalidade.

Anti-Chama

Armaduras e outros itens podem ser feitos com materiais ou coberturas que resistem a fogo e calor. Um item com isolante recebe dano de fogo e calor como se fosse qualquer outro tipo de dano, impedindo dano direto ao usuário enquanto o item ainda possuir níveis de vitalidade.

Armadura Modernizada

Armaduras geralmente não protegem contra balas, e coletes a prova de bala não protegem contra golpes feitos por armas brancas. Uma armadura modernizada garante a proteção contra ambos os tipos de ataque.

Versátil

A arma tem um tamanho que pode ser usada com uma ou duas mãos. Uma arma com essa propriedade, quando utilizada com duas mãos, concederá 1 Traço Bônus adicional e causará 1 ponto de dano adicional.

Explosivo

Armas com essa característica são bastante perigosas, até mesmo para os vampiros,

pois podem causar dano em todos os alvos dentro da área de sua explosão, e além! O ataque atinge completamente os alvos que estiverem dentro do raio normal da arma, e para cada raio o dano sofrido é reduzido pela metade (arredondado para baixo). Por exemplo: uma arma que cause 5 de dano em uma área de 6 metros, causaria 5 de dano aos alvos até 6 metros do centro da explosão, 2 de dano até 12 metros, e 1 de dano até 18 metros. A cargo do narrador, os alvos que forem atingidos pela explosão podem realizar Desafio Físico Estático (dificuldade 8, reteste com Esquiva) para receber somente a metade do dano normal (arredondado para cima, no mínimo 1), mas isso depende muito da situação. Além disso, a explosão pode ter outros efeitos que ficam a cargo do narrador (como danificar as pernas, desabamentos e etc.).

Lista B:

As Habilidades Especiais listadas abaixo exigem o gasto de 2 PC para serem adicionadas a uma criação.

Afiada/Selvagem

A arma branca é feita de forma a causar mais estrago que o normal. Armas com partes serrilhadas, cheias de cravos ou pregos, curvas sinuosas, canais internos contendo metal líquido para maior sinergia no ataque, etc. Essas armas causam um nível de vitalidade adicional de dano.

Indestrutível (Puissance Grade)

Nenhum meio mundano pode destruir o item, danos sobrenaturais são tratados como se fossem dano letal ao item e força sobre-humana passa a não ser capaz de destruir o objeto. Somente Potência 6 ou maior é capaz de destruí-lo.

Customização Pessoal

A criação do item foi feita para ser utilizada por uma pessoa específica. Um item customizado garante um reteste grátis por noite envolvendo a utilização do mesmo.

Oculto

Uma arma ou equipamento oculto diminui a categoria de ocultabilidade em 1 em relação ao objeto padrão, além de disfarçar o equipamento em outro. Oculto diminui também a categoria de uma armadura (do menor para o maior): Roupa, Jaqueta, Sobretudo,

Nenhum. Para perceber um item oculto, um observador com a Habilidade Investigação deve vencer um Desafio Mental contra os traços que o artifício tinha no momento da criação do item (anotar no cartão do item).

Digno de Fetiche

Um artifício com o conhecimento apropriado (Lore 4 ou superior) pode criar uma obra-prima (NQ 4 ou superior) feita respeitosamente para receber um espírito. Digna de um fetiche garante um reteste grátis por noite envolvendo a utilização de um poder do fetiche.

Híbrido

Possui componentes de duas armas distintas em uma e pode usar retestes de duas habilidades distintas, dependendo do uso. Por exemplo, um soco inglês/faca permite o reteste por briga e armas brancas, uma escopeta/machado permite reteste por armas de fogo e armas brancas e um revólver/soco inglês permite reteste por armas de fogo e briga, entre outros.

Knockdown

O impacto do golpe tem a chance de derrubar/agarrar o oponente. A arma concede um reteste a mais quando a manobra Agarrar (Grapple) / Derrubar (Overthrow) descritas no documento Nossas Regras são utilizadas.

Adaptado

A arma foi adaptada a partir de dois ou mais itens e possui as habilidades dos itens originais. Consulte os STs para verificação das combinações plausíveis.

2.2 Características Negativas:

Ataque Único

Imediatamente após um ataque com a arma ela se torna inútil.

Barulhenta

Caso o personagem não utilize um silenciador, cada disparo dessa arma causa um barulho muito alto. Algumas armas não possuem capacidade de utilizar um silenciador.

Desajeitada

Sempre que o atacante errar um golpe com essa arma, ele precisará vencer (ou empatar caso possua a Habilidade pertinente) em um Teste Simples, ou perderá sua próxima ação.

Duas Mãos

Os personagens precisam utilizar ambas as mãos para poder manejar esse tipo de arma, não importando sua força. Isso significa que eles não podem utilizar um escudo ou uma segunda arma enquanto isso.

Pesada

O personagem precisa possuir pelo menos 3 Características Físicas relativas à Força (ou utilizar a Disciplina Potência) para poder utilizar essa arma ou armadura corretamente.

Recarga Lenta

Algumas armas exigem mais tempo para serem recarregadas do que outras. Armas que possuam essa característica exigem uma ação adicional para que sejam recarregadas de forma satisfatória..

Improvisada

Cada vez que o personagem atingir o alvo com essa arma ele deverá vencer em um Teste Simples, caso contrário a arma se torna inútil. Obviamente, qualquer objeto utilizado em combate, mas não seja próprio para isso (cabo de vassoura, taco de sinuca, cadeira, etc.) possui essa Característica Especial.

12. ARMAS E ARMADURAS

12.1 – OCULTABILIDADE

- **Bolso:** A arma pode ser ocultada em um bolso, e um personagem com a Habilidade Investigação recebe uma penalidade de duas características para tentar notar a arma, caso ela esteja oculta. Em caso de uma revista física, a pessoa que está revistando ainda precisa ser bem-sucedida em um Desafio Mental (reteste com Investigação) com um bônus de duas Características para tentar encontrar a arma.
- **Jaqueta:** A arma pode ser ocultada em uma jaqueta, mas um personagem com a Habilidade Investigação recebe uma Característica adicional para tentar notar a arma, caso ela esteja oculta. Em caso de uma revista física, a arma geralmente é encontrada automaticamente, sem a necessidade de testes.
- **Casacão:** A arma pode ser ocultada em um casacão longo, mas um personagem com a Habilidade Investigação recebe três características adicionais para tentar notar a arma, caso ela esteja oculta. Em caso de uma revista física, a arma é sempre encontrada automaticamente, sem a necessidade de testes.
- **Nenhuma:** A arma não pode ser ocultada por uma pessoa sem a utilização de capacidades sobrenaturais.

1. TABELA DE ARMAS E ARMADURAS:

A Seguir temos as armas e armaduras retiradas diretamente do Dark Epics (que devem ser utilizadas como base para modificações).

3.1 Armas Brancas

Armas brancas utilizam Habilidade Armas Brancas para retestes de combate.

Garrafa Quebrada

Bônus de Características: 1

Características Negativas: Frágil, Pequena

Ocultamento: Bolso

Dano: Um nível de vitalidade

Disponibilidade: Qualquer

Faca/Adaga

Bônus de Características: 2

Características Negativas: Curto

Ocultamento: Bolso

Dano: Um nível de vitalidade

Disponibilidade: Qualquer

Corrente

Características Extras: 1

Ocultabilidade: Jaqueta

Dano: 2 (Contusão)

Disponibilidade: Qualquer

Características Especiais: Desajeitada

Bastão Curto

Características Extras: 2

Ocultabilidade: Jaqueta

Dano: 1 (Contusão)

Disponibilidade: Qualquer

Características Especiais: Contundente, Veloz

Bastão Retrátil

Características Extras: 2

Ocultabilidade: Bolso

Dano: 1 (Contusão)

Disponibilidade: Qualquer

Características Especiais: Contundente, Veloz

Machado Pequeno

Características Extras: 2

Ocultabilidade: Jaqueta

Dano: 1 (Letal)

Disponibilidade: Qualquer

Características Especiais: Destruir Escudos (4 ataques)

Espada Curta / Facão

Características Extras: 2

Ocultabilidade: Jaqueta

Dano: 1 (Letal)

Disponibilidade: Qualquer

Características Especiais: Mutilante

Espada Longa

Características Extras: 3

Ocultabilidade: Casaca

Dano: 1 (Letal)

Disponibilidade: Qualquer

Características Especiais: Mutilante

Bastão Longo

Características Extras: 3

Ocultabilidade: Nenhuma

Dano: 2 (Contusão)

Disponibilidade: Qualquer

Características Especiais: Contundente, Duas Mãos

Lança

Características Extras: 4

Ocultabilidade: Nenhuma

Dano: 2 (Letal)

Disponibilidade: Qualquer

Características Especiais: Duas Mãos

Arma de Haste

Características Extras: 4

Ocultabilidade: Nenhuma

Dano: 2 (Letal)

Disponibilidade: Qualquer

Características Especiais: Desajeitada, Duas Mãos, Pesada

Espada Larga

Características Extras: 5

Ocultabilidade: Nenhuma

Dano: 2 (Letal)

Disponibilidade: Qualquer

Características Especiais: Desajeitada, Duas Mãos, Mutilante, Pesada

Moto-Serra

Características Extras: 3

Ocultabilidade: Nenhuma

Dano: 2 (Letal)

Disponibilidade: Recursos 2

Características Especiais: Barulhenta, Desajeitada, Destruir Escudos (1 ataque), Duas Mãos, Mutilante, Pesado

Nota: Pelo fato de necessitar de combustível, essa arma possui duração de 1 hora.

Depois ela deverá ser abastecida com meio litro de gasolina

Porrete/Estaca

Bônus de Características: 2

Características Negativas: curta

Ocultamento: Jaqueta

Dano: Um nível de vitalidade

Disponibilidade: Qualquer

Habilidade Especial: Empalar (se de madeira)

Machadinha

Bônus de Características: 2

Características Negativas: Desajeitado

Ocultamento: Jaqueta

Dano: Um nível de vitalidade

Disponibilidade: Qualquer

Habilidade Especial: Destruir Escudos

Maça

Características Extras: 3

Ocultabilidade: Casaca

Dano: 2 (Contusão)

Disponibilidade: Qualquer

Características Especiais: Contundente, Destruir Escudos (3 ataques)

Espada Curta

Bônus de Características: 2

Características Negativas: Curto

Ocultamento: Jaqueta

Dano: Um nível de vitalidade

Disponibilidade: Qualquer

Habilidade Especial: Velocidade

Lâminas de Esgrima

Bônus de Características: 3

Características Negativas: Frágil

Ocultamento: Sobretudo

Dano: Um nível de vitalidade

Disponibilidade: Qualquer

Habilidade Especial: Velocidade

Lança/Cajado

Bônus de Características: 3

Características Negativas: Pesado

Ocultamento: Nenhum

Dano: Dois níveis de vitalidade

Disponibilidade: Qualquer

Habilidade Especial: Empalar (se de madeira), Requisito de Duas Mãos

Espada Larga

Bônus de Características: 3

Características Negativas: Pesado

Ocultamento: Sobretudo

Dano: Dois níveis de vitalidade

Disponibilidade: Qualquer

Habilidade Especial: Requisito de Duas Mãos

Machado Grande

Bônus de Características: 3

Características Negativas: Desajeitado, Pesado

Ocultamento: Sobretudo

Dano: Dois níveis de vitalidade

Disponibilidade: Qualquer

Habilidade Especial: Destruir Escudos

Espada Grande/Arma de Haste/Foice

Bônus de Características: 4

Características Negativas: Desajeitado, Pesado

Ocultamento: Nenhum

Dano: Dois níveis de vitalidade

Disponibilidade: Qualquer

Habilidade Especial: Requisito de Duas Mãos

3.2 Armas de Arremesso

Armas de Arremesso utilizam Habilidade Arremesso para retestes de combate.

Pedra

Bônus de Características: 0

Características Negativas: Desajeitado

Ocultamento: Bolso

Dano: Um nível de vitalidade

Disponibilidade: Qualquer

Adagas de Arremesso, Facas ou Shuriken

Bônus de Características: 1

Características Negativas: Desajeitado

Ocultamento: Bolso

Dano: Um nível de vitalidade

Disponibilidade: Qualquer

Coquetel Molotov

Bônus de Características: 2

Características Negativas: Frágil

Ocultamento: Jaqueta (até acender!)

Dano: Dois níveis de vitalidade

Disponibilidade: Qualquer

Habilidade Especial: Incendiário, Explosivo, Requisito de Duas Mãos

Granada

Bônus de Características: 3

Características Negativas: Desajeitada

Ocultamento: Bolso

Dano: Três níveis de vitalidade

Disponibilidade: Polícia 5, ou Submundo 4

Habilidade Especial: Explosivo, Requisito de Duas Mãos

Machadinha de Arremesso

Bônus de Características: 2

Características Negativas: Desajeitado, Pesado

Ocultamento: Jaqueta

Dano: Um nível de vitalidade

Disponibilidade: Qualquer

Lança de Arremesso

Bônus de Características: 3

Características Negativas: Desajeitado, Pesada

Ocultamento: Nenhum

Dano: Um nível de vitalidade

Disponibilidade: Qualquer

Habilidade Especial: Empalar (se de madeira)

Azagaia

Características Extras: 3

Ocultabilidade: Casacão

Dano: 1 (Letal)

Disponibilidade: qualquer

Características Especiais: Estacante

3.3 Armas de Longo Alcance

Esta categoria abrange armas de projéteis não lançáveis que não sejam armas de fogo.

Essas armas utilizam a Habilidade Arqueirismo para reteste de combate.

Besta

Bônus de Características: 2

Características Negativas: Pesada, Lenta

Ocultamento: Nenhum

Dano: Dois níveis de vitalidade

Disponibilidade: Qualquer

Taxa: Um

Habilidade Especial: Destruir Escudos, Perfurado de Armadura, Empalar (se de madeira),

Requisito de Duas Mãos

Besta de Repetição

Características Extras: 3

Ocultabilidade: Casacão;

Dano: 1 (Letal);

Capacidade: 5

Disponibilidade: Recursos 3 OU Recursos 1 e Trabalho Manual 3

Características Especiais: Destruir Escudos (5 ataques), Duas Mãos, Perfurar Armadura

(Cota de Malha), Recarga Lenta

Nota: Geralmente são feitos em alumínio, assim como a munição. Caso a munição seja de madeira a arma recebe a Característica Especial Estacante, mas suas Características Extras são reduzidas em 1

Arco Curto

Bônus de Características: 2

Características Negativas: Frágil

Ocultamento: Sobretudo

Dano: Um nível de vitalidade

Disponibilidade: Qualquer

Taxa: Um

Habilidade Especial: Perfurado de Armadura, Empalar (se de madeira), Requisito de Duas Mãos

Arco Composto/Arco Longo

Bônus de Características: 3

Características Negativas: Pesada, Frágil

Ocultamento: Nenhum

Dano: Dois níveis de vitalidade

Disponibilidade: Qualquer

Taxa: Um

Habilidade Especial: Destruir Escudos, Perfurado de Armadura, Empalar (se de madeira), Requisito de Duas Mãos

3.4 Armas de fogo

Armas de fogo, como seria de se esperar, usam a Habilidade Armas de Fogo para retestes em combate. Salvo indicações que digam o contrário, armas de fogo tem a capacidade do pente ou magazine de 10 munições.

Espingarda

Esta poderosa arma dispara uma rajada de chumbo, tornando os alvos fáceis de se acertar

Bônus de Características: 3

Características Negativas: Ruidosa

Ocultamento: nenhuma

Dano: Dois níveis de vitalidade

Habilidade especial: rajada

Disponibilidade: Qualquer, mas registrada; Polícia 4, Ruas 3 ou Submundo 2 de outra forma

Pistola

Bônus de Características: 2

Características Negativas: Ruidosa

Ocultamento: Bolso

Dano: Dois níveis de vitalidade

Taxa: Cinco

Disponibilidade: Qualquer, mas registrada; Polícia 4, Ruas 3 ou Submundo 2 de outra forma

Pistola Pesada

Bônus de Características: 2

Características Negativas: Ruidosa

Ocultamento: Jaqueta

Dano: Dois níveis de vitalidade

Taxa: Três

Disponibilidade: Qualquer, mas registrada; Polícia 4, Ruas 4 ou Submundo 3 de outra forma

Habilidade Especial: Grosso Calibre

Revólver

Bônus de Características: 2

Características Negativas: Ruidosa

Ocultamento: Bolso

Dano: Dois níveis de vitalidade

Taxa: Três

Disponibilidade: Qualquer, mas registrada; Polícia 4, Ruas 3 ou Submundo 2 de outra forma

Habilidade Especial: [6 balas no tambor]

Descrição: O Revólver é uma tecnologia anterior a pistola, por esse motivo as características.

Revólver Pesada

Bônus de Características: 2

Características Negativas: Ruidosa

Ocultamento: Jaqueta

Dano: Dois níveis de vitalidade

Taxa: Dois

Disponibilidade: Qualquer, mas registrada; Polícia 4, Ruas 4 ou Submundo 3 de outra forma

Habilidade Especial: Grosso Calibre, [6 balas no tambor]

Descrição: O Revólver é uma tecnologia anterior a pistola, por esse motivo as características mostradas.

Submetralhadora

Bônus de Características: 2

Características Negativas: Ruidosa

Ocultamento: Jaqueta

Dano: Dois níveis de vitalidade

Taxa: Quatro

Disponibilidade: Qualquer, mas registrada e não automática; Polícia 4, Ruas 4 ou Submundo 3 de outra forma

Habilidade Especial: Totalmente Automática, Rajada, [30 balas por pente]

Rifle

Bônus de Características: 3

Características Negativas: Ruidosa

Ocultamento: Nenhum

Dano: Dois níveis de vitalidade

Taxa: Três

Disponibilidade: Qualquer, mas registrada; Polícia 4, Ruas 4 ou Submundo 3 de outra forma

Habilidade Especial: Requisito de Duas Mãos.

Escopeta

Bônus de Características: 3

Características Negativas: Ruidosa

Ocultamento: Sobretudo

Dano: Dois níveis de vitalidade

Taxa: Dois

Disponibilidade: Qualquer, mas registrada; Polícia 4, Ruas 4 ou Submundo 3 de outra forma

Habilidade Especial: Trauma Massivo, Rajada, Requisito de Duas Mãos

Rifle de Precisão

Bônus de Características: 3

Características Negativas: Ruidosa

Ocultamento: Nenhum

Dano: Dois níveis de vitalidade

Taxa: Dois

Disponibilidade: Polícia 4, Submundo 5

Habilidade Especial: Grosso Calibre, Requisito de Duas Mãos,

Rifle de Assalto

Bônus de Características: 3

Características Negativas: Ruidosa

Ocultamento: Nenhum

Dano: Dois níveis de vitalidade

Taxa: Quatro

Disponibilidade: Polícia 5, Submundo 5

Habilidade Especial: Totalmente Automático, Rajada, Requisito de Duas Mãos, [30 balas por pente]

Escopeta de Combate

Bônus de Características: 3

Características Negativas: Ruidosa

Ocultamento: Nenhum

Dano: Dois níveis de vitalidade

Taxa: Três

Disponibilidade: Polícia 5, Submundo 5

Habilidade Especial: Totalmente Automático, Trauma Massivo, Rajada, Requisito de Duas Mãos, [20 balas por pente]

Lança-Chamas

Bônus de Características: 0

Características Negativas: Desajeitada, Quente, Pesada

Ocultamento: Nenhum

Dano: Dois níveis de vitalidade

Taxa: Um

Disponibilidade: Submundo 5

Habilidade Especial: Incendiária, Rajada, Requisito de Duas Mãos

Lança-Estacas

Bônus de Características: 2

Características Negativas: Ruidosa

Ocultamento: Sobretudo

Dano: Dois níveis de vitalidade

Taxa: Um

Disponibilidade: Cada lançador deve ser criado individualmente utilizando uma Escopeta

Habilidade Especial: Empalar

3.4.1 Adicionais de Armas de Fogo

Esses itens modificam as estatísticas para armas de fogo, conforme mostrado.

Munição Perfurante

Disponibilidade: Polícia 4, Ruas 4 ou Submundo 3 [10 balas]

Habilidade Especial: Perfurador de Armadura

Descrição: Estas munições não podem ser utilizadas em escopetas, escopetas de combate, lança-chamas e lança-estacas.

Munição Incendiária

Disponibilidade: Polícia 5, Submundo 4 [10 balas]

Habilidade Especial: Incendiária (limitado pela descrição a seguir)

Descrição: Estas munições não podem ser utilizadas em lança-chamas e lança-estacas.

Munição incendiária transforma o primeiro nível de dano de uma arma de fogo em dano agravado, desde que o alvo sofra ferimentos agravados de fogo. Esse tipo de munição é mais frequentemente produzida a partir de fósforo branco.

Mira

Disponibilidade: Qualquer

Descrição: Este complemento não pode ser usado com espingardas de combate, lança-chamas, espingardas e lança-estaca. Adiciona duas Características bônus à arma se o atirador passar um turno mirando antes de disparar. A mira refere-se a miras reais de vários tipos ou laser.

Supressor de Som

Disponibilidade: Polícia 4, Ruas 4 ou Submundo 3

Descrição: Apenas pistolas, submetralhadoras e rifles de precisão podem fazer uso do supressor de som. Este hardware remove o traço negativo Ruidoso amortecendo o som do disparo da arma. Uma arma com supressão de som perde uma Característica bônus.

Supressor de Flash

Disponibilidade: Polícia 4, Ruas 4 ou Submundo 3

Descrição: Apenas pistolas, submetralhadoras e rifles de precisão podem fazer uso do supressor de flash. Este hardware faz com que a luz proveniente de um disparo não revele a localização de um atirador. Uma arma com supressão de flash perde uma Característica bônus. Um artífice pode criar um supressor de som junto de um supressor de flash como uma peça única e sem perder uma característica adicional, do contrário, só pode ser usado um supressor por vez.

Bipé/Tripé

Disponibilidade: Qualquer

Descrição: A arma tem um bipé ou tripé recolhível. Utilizar o bipé/tripé garante um traço bônus na utilização da arma. Essa modificação também pode ser aplicada quando se deseja montar uma arma em um veículo.

3.5 Armaduras

Uma vez que impede o dano de ser recebido, a armadura efetivamente garante alguns níveis de saúde extra a um personagem. Esses níveis de saúde são perdidos

antes que o próprio personagem sofra qualquer dano em combate. Claro, a armadura não absorve todos os ataques. Uma cota de malha não adianta muito para um personagem cujo sangue está sendo fervido pela Taumaturgia, por exemplo.

Diferentes tipos de armadura podem absorver diferentes quantidades de punição antes de perder sua eficácia. Deve-se notar que a armadura que perdeu todos os seus níveis de saúde não é necessariamente completamente destruída. É mais provável que tenha temporariamente se tornará inútil em vez disso. Claro, alguns ataques podem destruir a armadura além do reparo. Reparar uma armadura requer as ferramentas adequadas e um Desafio Físico Estático com a Habilidade de Ofício.

A armadura tem duas características diferentes para fins de jogo. Os níveis de saúde indicam quantos níveis de dano a armadura pode absorver antes de precisar de reparos. Traços Negativos são as desvantagens que um usuário ganha por vestir um tipo específico de armadura. Múltiplos tipos de armadura não podem ser usados em camadas.

3.5.1 Armaduras Antigas

Armaduras antigas não providenciam proteção contra armas de fogo.

Couro

Nível de Vitalidade: 1

Característica Negativa: Nenhum

Ocultamento: A armadura de couro pode ser escondida se for feita especificamente para parecer como roupas normais (ou seja, calças de couro, jaqueta e luvas).

Disponibilidade: Qualquer

Cota de Malha

Nível de Vitalidade: 2

Característica Negativa: Pesada

Ocultamento: Sobretudo. A armadura de cota de malha é volumosa e se estende abaixo da cintura.

Disponibilidade: Qualquer. A cota de malha geralmente deve ser feita sobre medida e deve custar \$500 ou mais.

Cota de Placas

Nível de Vitalidade: 3

Característica Negativa: Pesada, Desajeitada

Ocultamento: Nenhum

Disponibilidade: Qualquer. A cota de malha geralmente deve ser feita sobre medida e deve custar \$3000 ou mais.

3.5.2 Armaduras Modernas

A maioria das armaduras modernas é feita de materiais projetados para parar e reduzir o choque de balas. Um colete balístico não protege contra armas brancas.

Colete Balístico

Nível de Vitalidade: 2

Característica Negativa: Nenhum

Ocultamento: O colete balístico pode ser usado escondido sobre uma camisa normalmente, ou pode ser feito disfarçado para imitar uma roupa.

Disponibilidade: Qualquer.

Colete Reforçado

Nível de Vitalidade: 3

Característica Negativa: Pesado

Ocultamento: Jaqueta

Disponibilidade: Polícia 4, Submundo 3

Traje Anti-Tumulto

Nível de Vitalidade: 4

Característica Negativa: Pesado, Desajeitado

Ocultamento: Nenhum

Disponibilidade: Polícia 4, Submundo 5

3.6 Escudos

Os escudos dão ao usuário uma ou mais Características de bônus extras no combate corpo a corpo, que podem ser adicionadas às Características que vêm de uma arma corpo-a-corpo. Para receber estas Características bônus, o portador deve possuir pelo menos um nível de Habilidade Armas Brancas.

Escudo Pequeno

Bônus de Característica: 1

Característica Negativa: Nenhum

Ocultamento: Jaqueta

Disponibilidade: Qualquer

Descrição: Escudos pequenos (ou broquel) protegem contra ataques de armas brancas ou desarmados.

Escudo Grande

Bônus de Característica: 2

Característica Negativa: Pesado

Ocultamento: Nenhum

Disponibilidade: Qualquer

Descrição: Escudos grandes protegem contra ataques de armas brancas ou desarmados, e também vindos de armas de longo alcance e arremessáveis.

Escudo de Corpo

Bônus de Característica: 3

Característica Negativa: Pesado, Desajeitado

Ocultamento: Nenhum

Disponibilidade: Qualquer

Descrição: Escudos de corpo protegem contra ataques de armas brancas ou desarmados, e também vindos de armas de longo alcance e arremessáveis.

Escudo Anti-Tumulto

Bônus de Característica: 2

Característica Negativa: Pesado, Desajeitado

Ocultamento: Nenhum

Disponibilidade: Qualquer

Descrição: Os escudos anti-tumulto protegem contra todos os tipos de ataques.