

DAEMON
20
EDITORA

GUILA DE ARMAS EXÓTICAS



HENRIQUE "MORCEGO" SANTOS

INTRODUÇÃO

Nem todas as armas lendárias são espadas, machados ou revólveres: algumas nasceram da engenhosidade, da necessidade ou da pura excentricidade de seus criadores. Este suplemento reúne uma coleção de armas raras, inusitadas e surpreendentes, inspiradas tanto na História quanto na cultura popular, ampliando as possibilidades de combate no Sistema Daemon. Aqui você encontrará desde ferramentas transformadas em armas até invenções improváveis capazes de mudar completamente a forma como um personagem enfrenta seus desafios. Prepare-se para descobrir equipamentos tão criativos quanto perigosos e levar suas aventuras a um novo nível de originalidade.

O Guia de Armas Exóticas complementa o Guia de Armas Medievais e o Guia de Armas de Fogo, expandindo o arsenal disponível para o Sistema Daemon com equipamentos raros e pouco convencionais. As armas estão organizadas em três grandes categorias: Armas Brancas, Armas de Tiro e Armas Híbridas, estas últimas capazes de alternar entre diferentes formas de combate, como a clássica Espada-Pistola. Cada item apresenta uma alternativa única para jogadores e mestres que desejam surpreender seus adversários e enriquecer suas campanhas.

FICHA TÉCNICA DAS ARMAS

TIPO

Armas são classificadas pelos tipos **Arma de Tiro**, **Asfixia**, **Corte**, **Eletricidade**, **Explosão**, **Fogo**, **Impacto**, **Perfuração** e **Nenhum**.

Armas de Tiro, apesar de terem efeitos ligados tanto a **Perfuração** como a **Explosão**, geram dano diferente do que seria um pequeno estouro ou uma apunhalada, por isso houve esta classificação à parte.

Explosão e **Fogo** são diferentes porque o fogo pode gerar queimaduras e carbonizar matéria, enquanto explosão é a onda de impacto que projeta a matéria, por vezes a destruindo.

Tipo **Nenhum** representa armas e/ou itens que servem para paralisar, nausear, confundir e gerar outros efeitos que não representem a perda direta de Pontos de Vida.

DANO

Sem nenhuma regra nova.

ALCANCE

Apenas a classificação subjetiva de **Zero** (quando apenas o alcance do corpo do usuário determina o alcance), **Curto** (para combate corpo a corpo e tiros à queima-roupa), **Médio** (ao alcance da visão próxima, ou o “limite da tela” em videogames de luta) e **Longo** (tiros longos, mas ainda dentro do campo de visão ou ajudado por mira telescópica).

EFEITO ESPECIAL

Quando a arma causar algum efeito diferente sobre o manejador ou sua vítima, ou se o uso exigir alguma condição de seu manejador, esta será a seção que a descreverá.

PERÍCIA

Diversas armas exóticas podem ser manejadas de maneiras improvisadas por conhecedores de certas armas (por isso, muitas têm penalidade no uso da perícia), ou apenas através de perícias únicas. No caso da garrafa de óleo, um de seus usos nem mesmo exige perícia ou teste, e o garrote não exige teste nenhum.

ARTE MARCIAL

Embora não seja obrigatório praticar a arte marcial, algumas delas são conhecidas por utilizar as armas indicadas.

ROF

Sem nenhuma regra nova.

#PENTE

Sem nenhuma regra nova.

ÍNDICE ALFABÉTICO

ARMAS BRANCAS – PARTE I	5	Haladie	17
Aara / Urumi	6	Iô-Iô de Combate	18
Ábaco / Zhusuan	6	Iron Knuckle	18
Adaga-Perfuratriz	6	Kakute	18
Alabarda-Boleadeira	6	Karambit	18
Alfinete de Chapéu / Kanzashi	7	Kobu Jutsu	19
Amentum / Atlatl / Woomera	7	Kpinga / Mambele	19
Ararait / Lâmina de Pulso	7	Krayfish Klaw	19
Aríete Tático	7	Kunai	19
Ashiko	8	Kyoketsu Shoge	20
Banqueta / Ma Deng	8	Laço	20
Bastonete Kali / Billy Club	8	Lâmina de Boca	20
Bat'leth / Lung Tou Da Zha Dao	8	Lâmina de Braço	20
Blackjack / Cosh	9	Lâmina de Orelha	21
Bokuniku Daisekichu	9	Lâmina de Trança	21
Boleadeira	9	Lâmina Dupla	21
Broquel	9	Lâminas de Patinação	21
Cachecol Laminado	10	LED Incapacitator	22
Capa de Esgrima	10	Leiomano	22
Cestrosphendon	10	Leque de Guerra	22
Cestus	10	Luva-Garra Vitoriana / Nekote	22
Chainsword	11	Madu com Escudo	23
Chakram	11	Mangual de Boca	23
Chapéu-Chakram	11	Maquahuitl	23
Colarço / Da Nianzhu	11	Martelo de Trança	23
Coluna Serrilhada	12	Martelo Meteoro	24
Culet Pena / Vombate Perfurante	12	Nug Knife	24
Cuspidor	12	Orbe de Malabarismo	24
Elmo Trapjaw	12	Ork Kombi Chain Choppa	24
Escudo de Duelo	13	Parceiro Marionete	25
Escudo de Duelo Doghrish	13	Peisan	25
Escudo-Lanterna	13	Peruca Vorpai Kabuki	25
Espada-Chicote	13	Plackart Triturador	25
Espada de Peixe-Serra	14	Poi de Fogo	26
Espada Pata / Patta	14	Rentjong	26
Espeto de Boca	14	Rete	26
Etiqueta Explosiva	14	Ring Blade	26
Faca de Sapato	15	Saia de Valquíria	27
Faixa de Combate	15	Saia Laminada	27
Flauta de Bambu / Shakuhachi	15	Sap	27
Folha Afiada	15	Sap de Palma	27
Funda-Bastão	16	Scissor Romana	28
Fuuma Shuriken	16	Senbon	28
Garrote	16	Sheng Biao	28
Greva-Machado	16	Shuang Fei Zhua	28
Grillz Dente de Vampiro	17	Shuang Gou	29
Guarda-Chuva de Defesa Pessoal / Wagasa	17	Shuixiu	29
	17	Shuko	29
Guilhotina Voadora	17	Slungshot	29

ÍNDICE ALFABÉTICO

ARMAS BRANCAS – PARTE I

Tekko-Kagi	30
Tiara de Lâminas	30
Tie Huan	30
Uurga	30
Vajra	31
Zanbatou	31
Zhua	31
Zi-Wu	31

ARMAS DE TIRO – PARTE II

Anel-Pistola / Le Petit Guardian	33
Arbalete	33
Cospe-Shuriken	33
Desperado Codpiece Revolver	33
Duckfoot Pistol	34
Escopeta Taser XREP	34
Hat Gun .32 ACP	34
Huo Nu Liu Xing Jian / Lançador de Dardo	34
Koppelschlosspistole	35
LRAD	35
MACE 80405 Pepper Gun	35
Mariette Pepperbox .22	35
Máscara-Pistola	36
Mini UZI de Ombro	36
Nock Gun	36
PHASR	36
Protector Palm Pistol	37
Punt Gun	37
Revólver de Distintivos	37
Rifle de Rede	37
Sedgley OSS .38	38
Sutiã-Metralhadora	38
T4E TB-68 Shotgun Gen2	38
Taser X2	38

ARMAS HÍBRIDAS – PARTE III

Apache Revolver	40
Aríete Bazuca	40
Cajado-Lança-Dardo	40
Escudo-Pistola	40
Espada-Pistola	41
Garrafa de Óleo	41
Gunchuks / Sai Fung	41
Huoquiang / Lança de Fogo	41
Machado-Escopeta	42
Odre	42
TP-82 Cosmonaut Survival Gun	42
Xun Lei Chong	42

ÍNDICE POR PERÍCIA

ÍNDICE POR TIPO DE DANO

ÍNDICE POR DANO

ÍNDICE POR ALCANCE

ÍNDICE POR PARTE CORPORAL

ÍNDICE POR ARTE MARCIAL

ARMAS BRANCAS



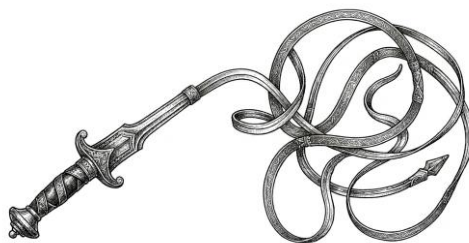
PARTE I

Aara / Urumi

REAL

Espada flexível da tradição marcial indiana chamada Kalaripayattu, capaz de envolver defesas e atingir alvos por ângulos inesperados.

Tipo: Corte
Dano: 1d6
Alcance: Médio
Perícia: Chicotes-15%, Espadas Longas-20%, Aaras
Arte Marcial: Kalaripayattu

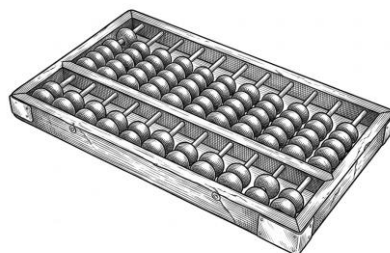


Ábaco / Zhusuan

REAL

Ferramenta clássica chinesa transformada em improvisada arma contundente de curto alcance através do estilo de kung fu Foshan (Hung Sing).

Tipo: Impacto
Dano: 1d4
Alcance: Curto
Perícia: Stechschilde
Arte Marcial: Kung Fu (Foshan – Hung Sing)

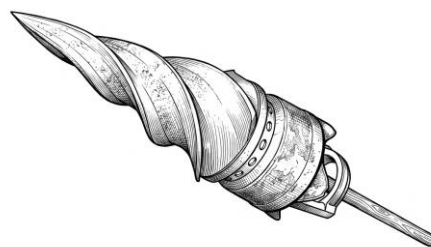


Adaga-Perfuratriz

FICTÍCIA

Broca de combate projetada para atravessar armaduras e materiais resistentes com força rotativa.

Tipo: Perfuração
Dano: 1d4+1
Alcance: Curto
Efeito Especial: Cada rodada de dano contínuo causa IP-1, carga total de 6 usos
Perícia: Facas/Punhais/Adagas

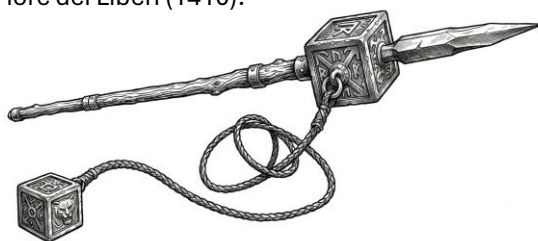


Alabarda-Boleadeira

INCERTA

Arma híbrida que alterna entre golpes de haste e o enredamento de adversários à distância; vista apenas em na obra medieval Flos Duellatorum de Fiore dei Liberi (1410).

Tipo: Perfuração
Dano: 1d4
Alcance: Médio
Efeito Especial: Vítima presa com FR igual ao lançador, teste de AGI para não ter 1d4 extra por impacto ao cair.
Perícia: Armas de Haste-10%, Fundas-10%, Estólicas-5%, Alabardas-Boleadeiras



Alfinete de Chapéu / Kanzashi

REAL

Adorno feminino discretamente convertido em estilete de defesa pessoal e assassinato.

Tipo: Perfuração

Dano: 1d2

Alcance: Zero

Perícia: Briga

Arte Marcial: Autodefesa Vitoriana



Amentum / Atlatl / Woomera

REAL

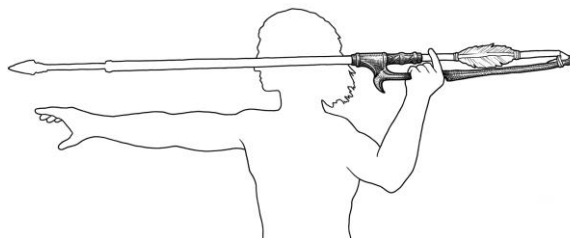
Lançador ancestral empregado por diversas culturas para ampliar o alcance e a potência de dardos e lanças.

Tipo: Perfuração

Dano: 1d6+1

Alcance: Longo

Perícia: Arremesso-10% ou Estólicas



Ararait / Lâmina de Pulso

REAL

Lâmina presa ao antebraço que transforma cada soco em um golpe perfurante, dos Turkana quenianos.

Tipo: Corte

Dano: 1d3+1

Alcance: Zero

Perícia: Briga

Arte Marcial: Karachuna



Aríete Tático

REAL

Ferramenta de arrombamento adaptada para romper obstáculos e derrubar inimigos com força devastadora.

Tipo: Impacto

Dano: 1d4

Alcance: Curto

Perícia: Briga



Ashiko

REAL

Garras japonesas de escalada que também rasgam e perfuram em combate corpo a corpo, constantemente utilizadas por ninjas.

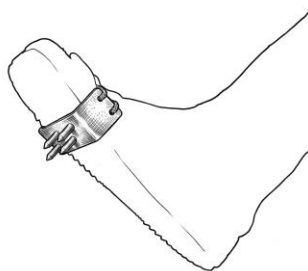
Tipo: Perfuração

Dano: +1

Alcance: Zero

Perícia: Briga-20%

Arte Marcial: Capoeira, Ninjutsu, Savate, Tae Kwon Do



Banqueta / Ma Deng

REAL

Assento tradicional chinês convertido em arma improvisada de bloqueio, alavanca e impacto através do kung fu estilo Foshan (Hung Sing).

Tipo: Impacto

Dano: 1d3+1

Alcance: Curto

Perícia: Briga-40%

Arte Marcial: Kung Fu (Foshan – Hung Sing)



Bastonete Kali / Billy Club

REAL

Bastão curto associado às artes marciais filipinas (conhecidas como Arnis, Eskrima ou Kali) ou o Bartitsu, eficiente em golpes rápidos e controle do adversário.

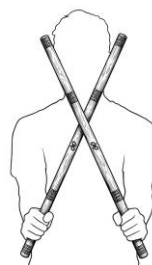
Tipo: Impacto

Dano: 1d3

Alcance: Curto

Perícia: Clavas/Maças-5%

Arte Marcial: Arnis, Bartitsu, Canne de Combat, Eskrima, Hanbojutsu, Jogo do Pau, Kali, Tantojutsu



Bat'leth / Lung Tou Da Zha Dao

FICTÍCIA

Longa lâmina concebida para combinar cortes amplos, ganchos e domínio do espaço.

Tipo: Corte

Dano: 1d6

Alcance: Curto

Perícia: Bat'leths, Lung Tou Da Zha Dao, Stechschild-15%

Arte Marcial: Kung Fu



Blackjack / Cosh

REAL

Pequeno porrete flexível criado para incapacitar com um único golpe preciso, geralmente usado por praticantes do Bartitsu.

Tipo: Impacto

Dano: 1d4+2

Alcance: Curto

Perícia: Clavas/Maças-5%, Blackjacks

Arte Marcial: Bartitsu, Canne de Combat, Hanbojutsu, Jogo do Pau, Tantojutsu



Bokuniku Daisekichu

FICTÍCIA

Coluna de pedra colossai usada como clava por guerreiros de força sobre-humana, já visto sendo usado por praticantes do Shaolin e do Tsuru-Senryu.

Tipo: Impacto

Dano: 3d6

Alcance: Médio

Efeito Especial: FR mínima 20 para manejar

Perícia: Clavas/Maças-15%, Briga-5%

Arte Marcial: Kung Fu (Shaolin)



Boleadeira

REAL

Arma tradicional sul-americana que derruba presas e combatentes ao prender suas pernas.

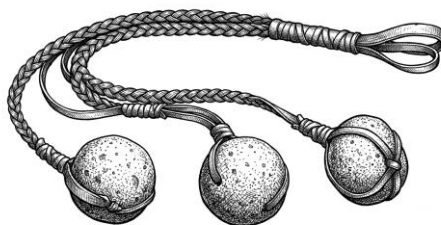
Tipo: Impacto

Dano: 1d4-1

Alcance: Longo

Efeito Especial: Vítima presa com FR igual ao lançador, teste de AGI para não ter 1d4 extra por impacto ao cair.

Perícia: Arremesso-5%, Fundas-5%, Boleadeiras



Broquel

REAL

Pequeno escudo europeu ideal para desviar golpes enquanto abre espaço para contra-atacar.

Tipo: Impacto

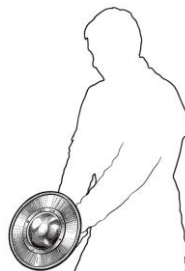
Dano: 1d3

Alcance: Zero

Efeito Especial: Oferece IP 1 a 3 dependendo do material.

Perícia: Briga-10%, Broqueis

Arte Marcial: Esgrima



Cachecol Laminado

FICTÍCIA

Tecido aparentemente comum que se converte em uma lâmina flexível de longo alcance.

Tipo: Corte

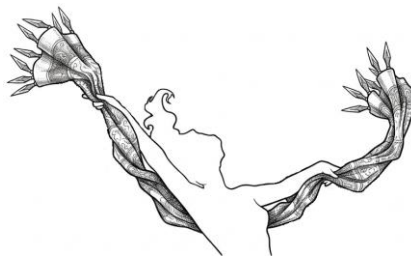
Dano: 1d4

Alcance: Curto

Efeito Especial: Pode se enroscar em armas ou membros dos oponentes.

Perícia: Malabarismo-15%, Cachecóis Laminados

Arte Marcial: Ami no Jutsu



Capa de Esgrima

REAL

Manto usado por duelistas europeus para ocultar movimentos, prender armas e desequilibrar o oponente.

Tipo: Impacto

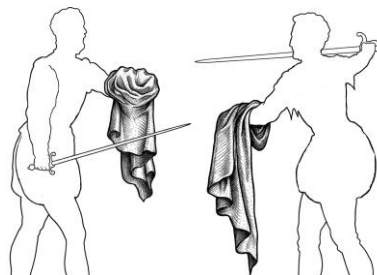
Dano: 1

Alcance: Zero

Efeito Especial: IP 1, Aparar +5%.

Perícia: Briga-5%

Arte Marcial: Ami no Jutsu, Esgrima



Cestrosphendon

REAL

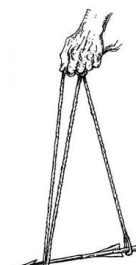
Variante grega da funda capaz de lançar projéteis estabilizados para maior penetração.

Tipo: Perfuração

Dano: 1d4+1

Alcance: Longo

Perícia: Arremesso-10%, Fundas-5% ou Estólicas.



Cestus

REAL

Luva reforçada da Roma Antiga que transforma o pugilismo em um combate brutal.

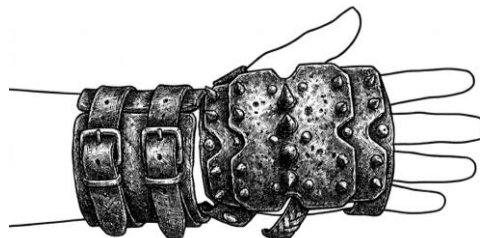
Tipo: Impacto

Dano: +2

Alcance: Zero

Perícia: Briga

Arte Marcial: Boxe, Kickboxing, Muay Thai, Pancrácio



Chainsword

FICTÍCIA

Espada motorizada cujos dentes serrilhados destroem armaduras e carne em igual medida.

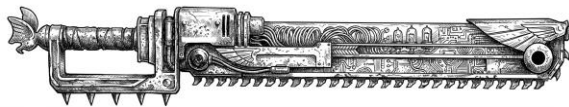
Tipo: Corte

Dano: 1d10+5

Alcance: Curto

Efeito Especial: Bônus de +5 apenas quando a correia está ligada, autonomia de 4 rodadas antes de recarga.

Perícia: Espadas de Duas Mãos-5%



Chakram

REAL

Disco de arremesso originário da Índia, capaz de atingir alvos com velocidade e precisão impressionantes.

Tipo: Corte

Dano: 1d4

Alcance: Longo

Perícia: Arremesso



Chapéu-Chakram

FICTÍCIA

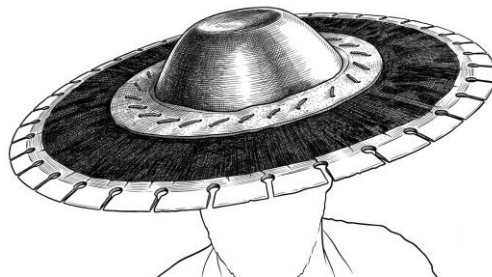
Chapéu de aba metálica transformado em um disco cortante de retorno imprevisível.

Tipo: Corte

Dano: 1d4+1

Alcance: Longo

Perícia: Arremesso, Leques



Colarão / Da Nianzhu

FICTÍCIA

Colar pesado convertido em arma flexível para estrangular, prender ou golpear à curta distância.

Tipo: Impacto

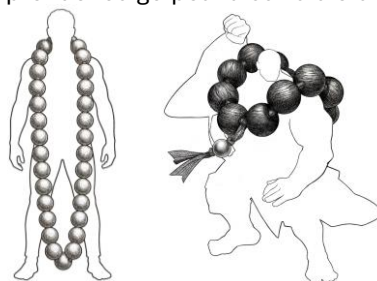
Dano: 1d4

Alcance: Médio

Efeito Especial: Pode se enroscar em armas ou membros dos oponentes.

Perícia: Colarões, Laços-5%, Malabarismo

Arte Marcial: Kung Fu (Shaolin)

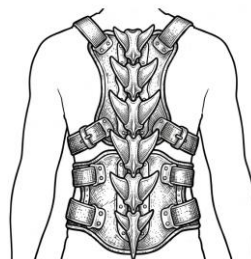


Coluna Serrilhada

FICTÍCIA

Espigões dorsais que punem qualquer tentativa de agarrar o usuário pelas costas e perfeito para a realização de *rolling attacks*.

Tipo: Corte
Dano: 1d3
Alcance: Zero
Perícia: Briga



Culet Pena / Vombate Perfurante

FICTÍCIA

Proteção traseira reforçada com bordas cortantes para transformar investidas do quadril em ataques letais como o *butt slam*.

Tipo: Perfuração
Dano: 1d4
Alcance: Zero
Perícia: Briga
Arte Marcial: Lucha Libre, Sumô

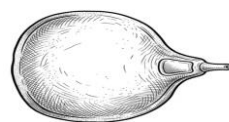


Cuspidor

FICTÍCIA

Reservatório bucal oculto que projeta líquidos especiais em ataques inesperados a curtíssima distância.

Tipo: Químico (de acordo com líquido armazenado)
Dano: variado
Alcance: Curto
Efeito Especial: Variado de acordo com líquido armazenado.
Perícia: Briga-15%, Cuspida

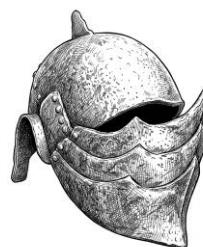


Elmo Trapjaw

FICTÍCIA

Capacete cuja proteção de queixo se fecha como uma armadilha para capturar ou mutilar o adversário.

Tipo: Perfuração
Dano: 1d4
Alcance: Zero
Perícia: Briga-20%, Mordida
Arte Marcial: Kailindô, Kung Fu (Tsuru-Senryu)



Escudo de Duelo

REAL

Enorme escudo desenvolvido para o combate individual, privilegiando mobilidade e contra-ataques com o próprio escudo.

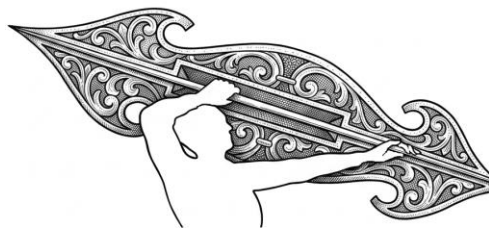
Tipo: Impacto

Dano: 1d6

Alcance: Curto

Efeito Especial: IP 4

Perícia: Briga-20%, Broquel-10%, Stechschilde



Escudo de Duelo Doghrish

FICTÍCIA

Escudo concebido para bloquear golpes enquanto amplia as opções ofensivas do duelista com a lâmina que se projeta ao longo das costas da mão.

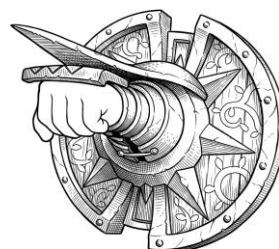
Tipo: Perfuração

Dano: 1d4+1

Alcance: Zero

Efeito Especial: IP 2

Perícia: Briga-10%, Broqueis, Lâminas de Braço



Escudo-Lanterna

REAL

Equipamento renascentista que combina proteção, iluminação e recursos para o combate urbano noturno.

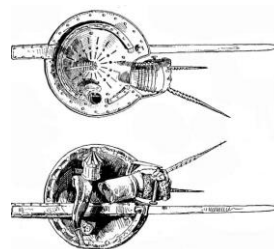
Tipo: Corte

Dano: 1d4

Alcance: Curto

Efeito Especial: IP 4, iluminação com alcance de lampião.

Perícia: Broqueis



Espada-Chicote

FICTÍCIA

Lâmina segmentada que alterna entre a rigidez de uma espada e a flexibilidade de um chicote.

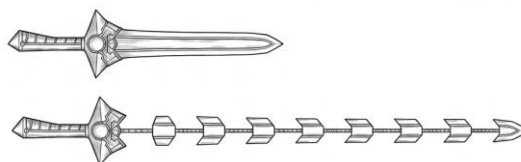
Tipo: Corte

Dano: 1d8

Alcance: Curto / Médio

Efeito Especial: IP 4, iluminação com alcance de lampião.

Perícia: Espadas Largas, Chicotes-5%



Espada de Peixe-Serra

REAL

Rostro serrilhado de peixe adaptado como espada natural de cortes devastadores.

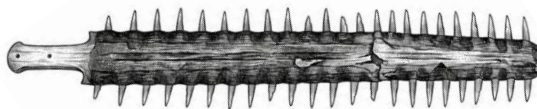
Tipo: Corte

Dano: 1d6+1

Alcance: Curto

Efeito Especial: IP 4, iluminação com alcance de lampião.

Perícia: Espadas Largas-5%, Espadas de Duas Mãos-5%, Clavas Dentadas-5%



Espada Pata / Patta

REAL

Espada indiana de manopla fechada que integra a lâmina ao braço do combatente.

Tipo: Corte

Dano: 1d6

Alcance: Curto

Efeito Especial: IP 1, mão impedida de manusear qualquer item.

Perícia: Briga-10%, Lâminas de Braço



Espeto de Boca

FICTÍCIA

Lâmina manejada pela boca que transforma movimentos do pescoço em ataques perfurantes.

Tipo: Perfuração

Dano: 1d4

Alcance: Curto

Efeito Especial: Boca impedida de realizar qualquer ação (falar, comer etc.) enquanto maneja a arma.

Perícia: Mouthpick

Arte Marcial: Shen Do



Etiqueta Explosiva

FICTÍCIA

Talismã explosivo da tradição ninja, ideal para armadilhas, sabotagem e demolição.

Tipo: Explosão

Dano: 1d10

Alcance: Médio

Efeito Especial: Facilmente inflamável, dano reduz em 1 para cada metro longe do centro.

Perícia: Armadilhas, Demolições.

Arte Marcial: Ninjutsu



Faca de Sapato

REAL

Lâmina discretamente oculta no calçado para autodefesa ou ataques de surpresa, favorita entre praticantes de Savate e Capoeira.

Tipo: Corte
Dano: 1d4
Alcance: Zero
Perícia: Briga-20%.
Arte Marcial: Capoeira, Savate, Tae Kwon Do



Faixa de Combate

REAL

Faixa de tecido reforçada usada para imobilizar, estrangular ou desarmar com movimentos fluidos.

Tipo: Impacto
Dano: 1
Alcance: Médio
Efeito Especial: Pode se enroscar em armas ou membros dos oponentes.
Perícia: Malabarismo-10%, Ginástica Olímpica-5%.
Arte Marcial: Kung Fu

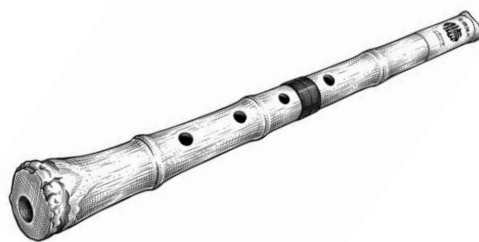


Flauta de Bambu / Shakuhachi

REAL

Instrumento tradicional japonês capaz de ocultar uma eficiente arma de impacto.

Tipo: Impacto
Dano: 1d3+1
Alcance: Curto
Perícia: Briga-40%, Clavas/Maças-10%
Arte Marcial: Canne de Combat, Eskrima, Hanbojutsu, Jogo do Pau, Kali, Kung Fu (Foshan – Hung Sing)

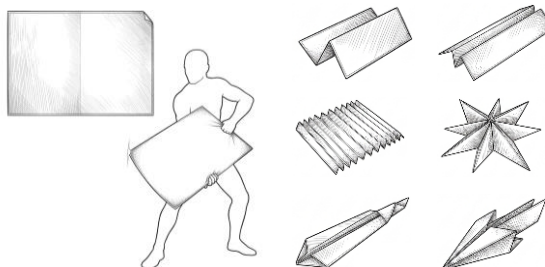


Folha Afiada

FICTÍCIA

Lâmina ultrafina dobrável que muda de forma para cortar, perfurar ou bloquear conforme a necessidade e habilidade de seu manejador.

Tipo: Corte
Dano: 1d3
Alcance: Curto
Efeito Especial: Testes de Origami podem alterar tipo para Impacto ou Perfuração, ou permitir uso de Arremesso.
Perícia: Briga-60%, Origami-50%, Stechschild-40%
Arte Marcial: Kung Fu (Foshan – Hung Sing)



Funda-Bastão

REAL

Bastão que incorpora uma funda, permitindo alternar instantaneamente entre combate corpo a corpo e ataques à distância.

Tipo: Impacto

Dano: 1d4 / 1d6

Alcance: Longo / Médio

Perícia: Fundas-5%, Bastões-5%

Arte Marcial: Bojutsu



Fuuma Shuriken

FICTÍCIA

Gigantesca estrela ninja concebida para dominar grandes áreas com um único arremesso.

Tipo: Perfuração

Dano: 1d10

Alcance: Longo

Perícia: Arremesso

Arte Marcial: Ninjutsu



Garrote

REAL

Instrumento silencioso de estrangulamento empregado por assassinos, soldados e agentes secretos ao longo da História.

Tipo: Asfixia

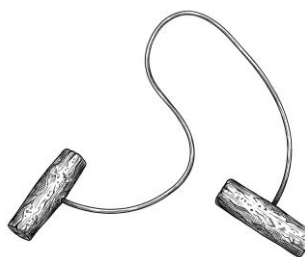
Dano: 1d3 por rodada

Alcance: Zero

Efeito Especial: Disputa de FR x FR.

Perícia: -

Arte Marcial: Ami no Jutsu



Greva-Machado

FICTÍCIA

Lâminas instaladas nas canelas que transformam chutes e investidas em golpes cortantes.

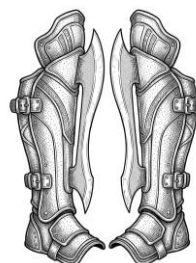
Tipo: Corte

Dano: 1d6

Alcance: Zero

Perícia: Briga-10%

Arte Marcial: Capoeira, Savate, Tae Kwon Do



Grillz Dente de Vampiro

REAL

Próteses removíveis metálicas afiadas que fazem da mordida uma arma surpreendente em combate próximo.

Tipo: Perfuração

Dano: +1

Alcance: Zero

Perícia: Briga-20%, Mordida

Arte Marcial: Kailindô, Kung Fu (Tsuru-Senryu)



Guarda-Chuva de Defesa Pessoal / Wagasa

REAL

Guarda-chuva reforçado inspirado na tradição japonesa e na Victorian Umbrella Defense, eficaz para bloquear, golpear e perfurar.

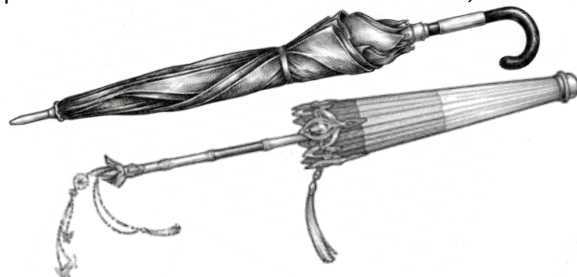
Tipo: Impacto

Dano: 1d4

Alcance: Curto

Perícia: Briga-10%, Clavas/Maças-5%, Peisan

Arte Marcial: Autodefesa Vitoriana, Esgrima, Kung Fu (Foshan – Hung Sing)



Guilhotina Voadora

FICTÍCIA

Arma lendária chinesa lançada para decapitar alvos à distância com precisão aterradora.

Tipo: Corte

Dano: 2d3-1

Alcance: Médio

Efeito Especial: Depois de captura, pode testar Dificil DEX para decapitar.

Perícia: Arremesso-10%, Guilhotinas Voadoras



Haladie

REAL

Adaga dupla da Índia projetada para alternar cortes, perfurações e golpes de gancho, além de poder ser arremessada para movimento de giro contra os oponentes.

Tipo: Corte

Dano: 1d4

Alcance: Longo

Perícia: Arremesso, Facas / Punhais / Adagas-5%

Arte Marcial: Simhada, Vajra Kali



Iô-lô de Combate

FICTÍCIA

Brinquedo transformado em arma de impacto e retorno, exigindo precisão e domínio do movimento – segundo boatos, caçadores filipinos tinham armas semelhantes.

Tipo: Impacto / Asfixia

Dano: 1d3-1 / 1d2

Alcance: Médio

Efeito Especial: Disputa de FR x FR para dano de asfixia.

Perícia: Malabarismo-10%, Arremesso-10%, Iô-lôs-5%



Iron Knuckle

REAL

Soco-inglês metálico terminado em lâmina que concentra toda a força do punho em golpes devastadores tanto em socos como punhaladas.

Tipo: Impacto / Corte / Perfuração

Dano: +1 / 1d3 / 1d3

Alcance: Zero / Curto / Curto

Perícia: Briga-10%, Facas/Punhais/Adagas-10%, Iron Knuckles

Arte Marcial: Ninjutsu



Kakute

REAL

Anéis japoneses com espinhos usados por ninjas para agarrar, perfurar e potencializar venenos.

Tipo: Perfuração

Dano: +1

Alcance: Zero

Perícia: Briga

Arte Marcial: Ninjutsu



Karambit

REAL

Faca curva do Sudeste Asiático (especialmente a Indonésia) inspirada na garra de um tigre, ideal para cortes rápidos e controle corporal.

Tipo: Perfuração

Dano: 1d4

Alcance: Curto

Perícia: Facas/Punhais/Adagas-10%

Arte Marcial: Kali, Silat



Kobu Jutsu

FICTÍCIA

Lâminas empunhadas em ambas as mãos que favorecem ofensivas agressivas e movimentos acrobáticos.

Tipo: Impacto / Perfuração

Dano: 1d3 / 1d4

Alcance: Zero

Perícia: Tonfas-10%, Kamas-10%, Kobu Jutsus



Kpinga / Mambele

REAL

Machado de arremesso dos povos centro-africanos Azande, Mangbetu e Makaraka de múltiplas lâminas, imprevisível em voo e devastador no impacto.

Tipo: Perfuração

Dano: 1d6

Alcance: Curto / Longo

Perícia: Arremesso, Machadinhas-5%, Foices

Druídicas-10%, Kamas-10%



Krayfish Klaw

FICTÍCIA

Gigantesca manopla metálica capaz de esmagar e prender adversários.

Tipo: Impacto

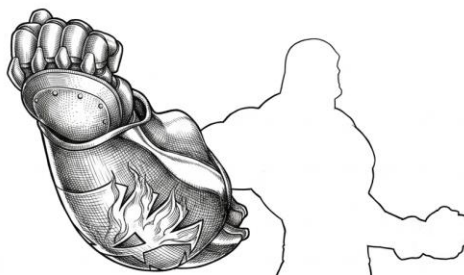
Dano: +4

Alcance: Curto

Efeito Especial: IP 3.

Perícia: Briga

Arte Marcial: Boxe, Pancrácio



Kunai

REAL

Ferramenta japonesa adaptada como arma multifuncional para perfuração, escalada e arremesso.

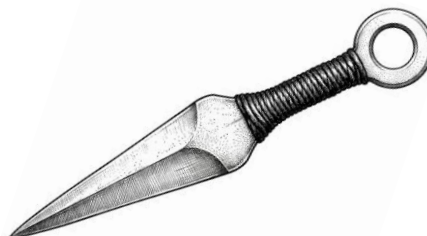
Tipo: Corte

Dano: 1d3

Alcance: Curto / Longo

Perícia: Facas/Punhais/Adagas, Arremesso

Arte Marcial: Ninjutsu



Kyoketsu Shoge

REAL

Lâmina japonesa ligada a uma corda e anel metálico, perfeita para prender, cortar e controlar a distância.

Tipo: Perfuração

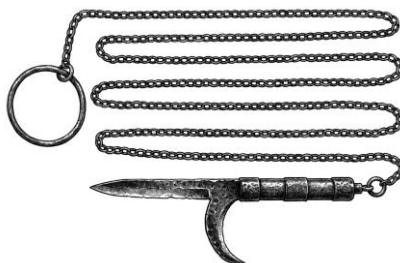
Dano: 1d4

Alcance: Médio

Efeito Especial: Pode se enroscar em armas ou membros dos oponentes.

Perícia: Arremesso, Foices Druídicas-10%, Kamas-10%, Kusari-Gama

Arte Marcial: Ninjutsu



Laço

REAL

Ferramenta tradicional dos vaqueiros e malabaristas convertida em arma para capturar, derrubar e restringir movimentos.

Tipo: Nenhum / Asfixia

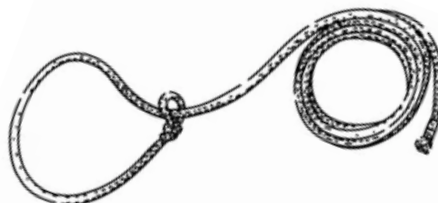
Dano: - / 1d2

Alcance: Médio

Efeito Especial: Vítima presa com FR igual ao lançador, teste de AGI para não ter 1d4 extra por impacto ao cair, pode ser usado como garrote.

Perícia: Laços, Malabarismo

Arte Marcial: Floreo de Reata



Lâmina de Boca

FICTÍCIA

Lâmina manejada pela boca que transforma movimentos do pescoço em ataques cortantes.

Tipo: Corte

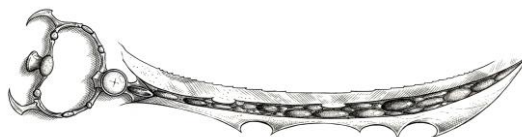
Dano: 1d4

Alcance: Curto

Efeito Especial: Boca impedida de realizar qualquer ação (falar, comer etc.) enquanto maneja a arma.

Perícia: Mouthpick

Arte Marcial: Shen Do



Lâmina de Braço

FICTÍCIA

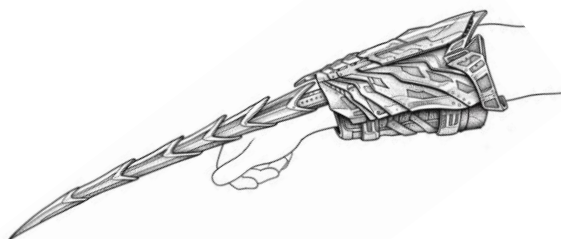
Lâmina integrada ao antebraço que amplia o alcance dos ataques naturais do combatente.

Tipo: Corte

Dano: 1d10

Alcance: Curto

Perícia: Briga-10%, Lâminas de Braço



Lâmina de Orelha

FICTÍCIA

Pequena lâmina disfarçada como adorno auricular para ataques furtivos a curtíssima distância e até para se livrar de enforcamentos.

Tipo: Corte

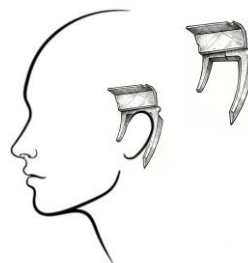
Dano: 1d2-1

Alcance: Zero

Efeito Especial: Pode cortar corda contra efeito de garrote ou enforcamento com teste de DEX.

Perícia: Briga-60%

Arte Marcial: Kung Fu (Tsuru-Senryu)



Lâmina de Trança

FICTÍCIA

Cabelos entrançados em uma lâmina que transforma a trança em uma arma flexível.

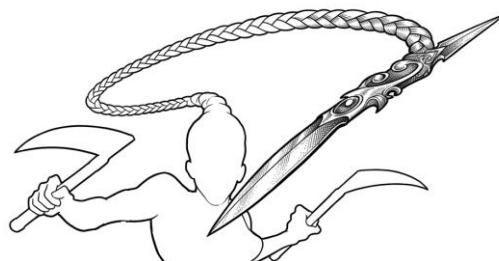
Tipo: Corte

Dano: 1d3

Alcance: Zero-Médio (de acordo com o comprimento da trança)

Perícia: Briga-20%

Arte Marcial: Kung Fu (Tsuru-Senryu)



Lâmina Dupla

FICTÍCIA

Espada de duas extremidades que exige coordenação excepcional para atacar em múltiplas direções.

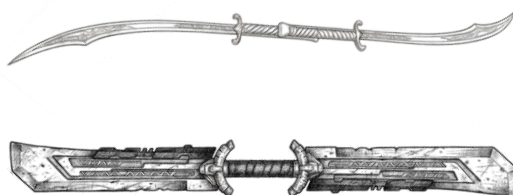
Tipo: Corte

Dano: 1d10

Alcance: Médio

Perícia: Bastões-10%, Lâminas Duplas

Arte Marcial: Bojutsu



Lâminas de Patinação

REAL

Patins adaptados para transformar velocidade e manobras em ataques cortantes. Há boatos sobre um *Martial Arts Figure Skating* que os usa como item básico.

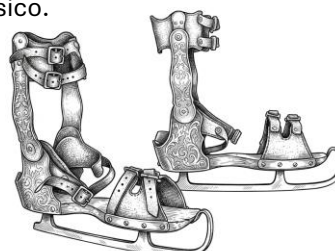
Tipo: Corte

Dano: 1d4

Alcance: Zero

Perícia: Briga-15%, Patinação no Gelo-5%

Arte Marcial: Martial Arts Figure Skating



LED Incapacitator

REAL

Dispositivo portátil que utiliza luz intensa para desorientar e incapacitar temporariamente o oponente.

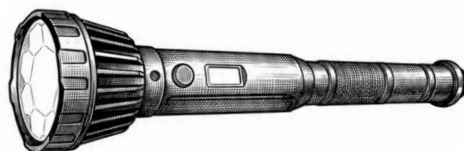
Tipo: Nenhum (luz estroboscópica)

Dano: -

Alcance: Curto

Efeito Especial: Causa tontura e náusea (CON-30% e PER-15%).

Perícia: Controle de Multidões



Leiomano

REAL

Clava utilizada por povos polinésios (como maoris e havaianos), formado por dentes de tubarão ao longo de sua estrutura.

Tipo: Corte

Dano: 1d8

Alcance: Curto

Perícia: Espadas Longas-10%, Clavas/Maças-10%, Clavas Dentadas

Arte Marcial: Kapu Ku'ialua Lua, Limalama



Leque de Guerra

REAL

Leque do Japão feudal capaz de integrar lâminas e ser utilizado como arma cortante sem despertar suspeitas.

Tipo: Corte

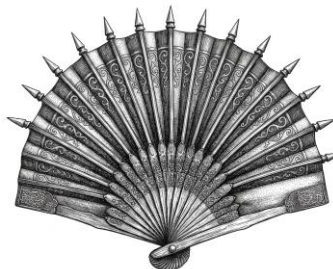
Dano: 2d3-1

Alcance: Curto

Efeito Especial: Pode ter compostos pulverizados salpicados sobre a arma antes de uma luta, e o ato de abanar joga o composto no inimigo.

Perícia: Leques

Arte Marcial: Kung Fu (Foshan – Hung Sing)



Luva-Garra Vitoriana / Nekote

REAL

Garras metálicas integradas a luvas femininas que favorecem cortes rápidos e ataques discretos. O nekote são apenas “dedais” com garras usados nas pontas dos dedos ou integrados a luvas.

Tipo: Corte

Dano: 1d3-1

Alcance: Zero

Perícia: Briga-5%, Garras

Arte Marcial: Autodefesa Vitoriana, Ninjutsu



Madu com Escudo

REAL

Arma indiana que combina um pequeno escudo com chifres pontiagudos para defesa e contra-ataque simultâneos.

Tipo: Perfuração

Dano: 1d4

Alcance: Curto

Efeito Especial: IP 2.

Perícia: Briga-20%, Broqueis-5%

Arte Marcial: Vajra Kali, Simhanada



Mangual de Boca

FICTÍCIA

Mangual preso à mandíbula que transforma movimentos da cabeça em ataques contundentes.

Tipo: Impacto

Dano: 1d4+1

Alcance: Curto

Efeito Especial: Boca impedida de realizar qualquer ação (falar, comer etc.) enquanto maneja a arma.

Perícia: Mouthpick

Arte Marcial: Shen Do



Maquahuitl

REAL

Clava-espada asteca com lâminas de obsidiana, famosa por seus cortes extremamente profundos.

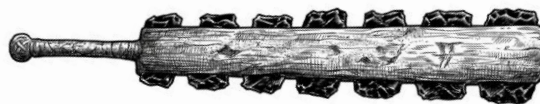
Tipo: Corte

Dano: 1d8

Alcance: Curto

Perícia: Espadas Largas-10%, Clavas/Maças-10%, Clavas Dentadas

Arte Marcial: Xilam



Martelo de Trança

FICTÍCIA

Trança reforçada que termina em uma pesada cabeça de martelo para golpes inesperados.

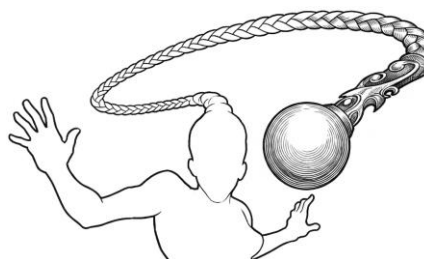
Tipo: Impacto

Dano: 1d4

Alcance: Zero-Médio (de acordo com o comprimento da trança)

Perícia: Briga-20%

Arte Marcial: Kung Fu (Tsuru-Senryu)



Martelo Meteoro

REAL

Arma chinesa de pesos presos a uma longa corda, usada para atacar além do alcance convencional.

Tipo: Impacto

Dano: 1d6

Alcance: Médio

Perícia: Arremesso

Arte Marcial: Kung Fu (Shaolin)



Nug Knife

REAL

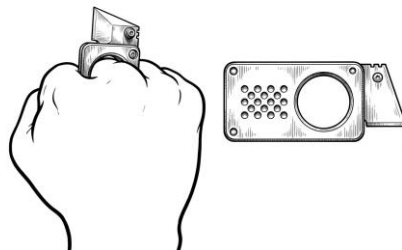
Faca australiana de lâmina curta desenvolvida para sobrevivência e combate em ambientes hostis.

Tipo: Corte

Dano: 1d2

Alcance: Zero

Perícia: Briga-5%, Nug Knife



Orbe de Malabarismo

REAL

Esfera manipulada por artistas circenses, capaz de golpear, distrair e manter um fluxo contínuo de ataques.

Tipo: Impacto

Dano: 1d3

Alcance: Longo

Perícia: Arremesso, Malabarismo-5%

Arte Marcial: Combat Juggling



Ork Kombi Chain Choppa

FICTÍCIA

Machado brutal que combina o impacto de uma lâmina pesada com dentes motorizados.

Tipo: Corte

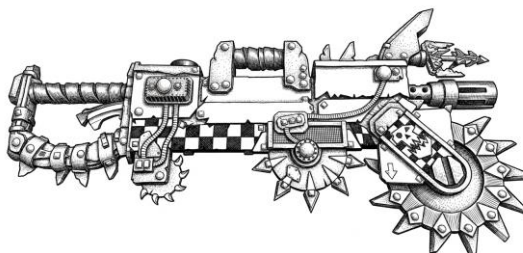
Dano: 1d6+5

Alcance: Curto

Efeito Especial: Bônus de +5 apenas quando correia está ligada, autonomia de 4 rodadas antes de recarga.

Perícia: Bat'leths-10%, Lung Tou Da Zha Dao-10%,

Clavas Dentadas-10%



Parceiro Marionete

FICTÍCIA

Marionete de tamanho humano usada como companheira de combate, escudo móvel e arma improvisada. Geralmente de madeira com articulações ou toda de pano.

Tipo: Impacto

Dano: 2d4-1

Alcance: Curto

Perícia: Dança-15%, Malabarismo, Parceiros Marionetes

Arte Marcial: Kung Fu (Foshan – Hung Sing)



Peisan

FICTÍCIA

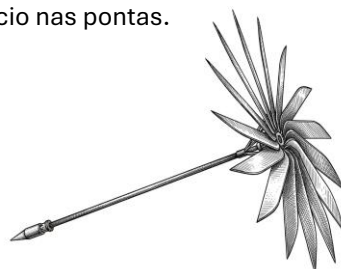
Guarda-chuva oriental concebido para exibir mecanismos defensivos e ofensivos em plena vista através de suas abas cortantes. Há versões com fogos de artifício nas pontas.

Tipo: Corte

Dano: 1d6

Alcance: Curto

Perícia: Briga-10%, Clavas/Maças-5%, Peisan



Peruca Vorpál Kabuki

FICTÍCIA

Peruca teatral kabuki cujos fios de cabelo agem como microlâminas capazes de atingir inimigos em movimentos amplos.

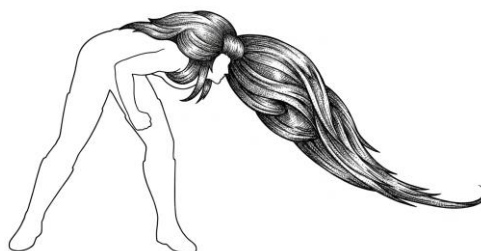
Tipo: Corte

Dano: 1d4

Alcance: Curto

Perícia: Briga-20%

Arte Marcial: Kung Fu (Tsuru-Senryu)



Plackart Triturador

FICTÍCIA

Armadura peitoral que converte um simples abraço em uma armadilha de lâminas esmagadoras.

Tipo: Corte

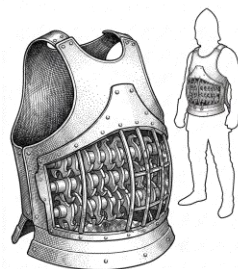
Dano: 1d4

Alcance: Zero

Perícia: Briga-30%

Arte Marcial: Lucha Libre, Sumô, Yağlı Güreş,

Sambo, Kapu Ku'ialua Lua, Judô, Jiu-Jitsu



Poi de Fogo

REAL

Arte circense de origem polinésia adaptada para criar ataques giratórios envoltos em chamas.

Tipo: Impacto + Fogo

Dano: 1d3 + 1d6

Alcance: Curto

Perícia: Malabarismo-5%

Arte Marcial: Combat Juggling



Rentjong

REAL

Adaga tradicional de praticantes do Pentjat Silat no Sudeste Asiático com lâmina sinuosa voltada para perfurações profundas. Os mais experientes sabem até segurar entre os dedos dos pés.

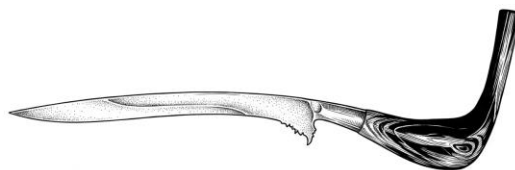
Tipo: Corte

Dano: 1d4+1

Alcance: Curto

Perícia: Facas/Punhais/Adagas

Arte Marcial: Petjat Silak



Rete

REAL

Rede dos gladiadores romanos projetada para prender adversários antes do golpe decisivo.

Tipo: Nenhum

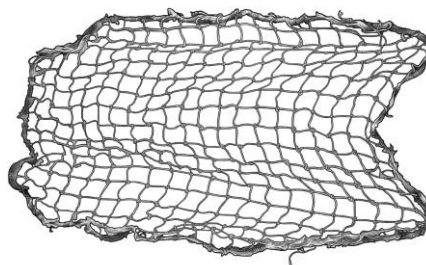
Dano: -

Alcance: Curto

Efeito Especial: Vítima presa com FR 15.

Perícia: Redes

Arte Marcial: Ami no Jutsu, Pancrácio



Ring Blade

FICTÍCIA

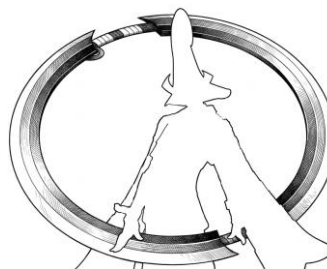
Aro metálico afiado que combina acrobacias, defesa e ataques circulares de longo alcance.

Tipo: Corte

Dano: 1d8

Alcance: Curto

Perícia: Malabarismo-15%, Dança-20%, Ring Blades, Stechschild

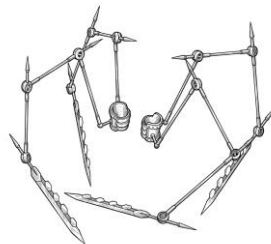


Saia de Valquíria

FICTÍCIA

Vestimenta de combate cujas lâminas giratórias transformam movimentos elegantes em ataques mortais.

Tipo: Corte
Dano: 1d4+1
Alcance: Curto
Perícia: Saias de Valquíria

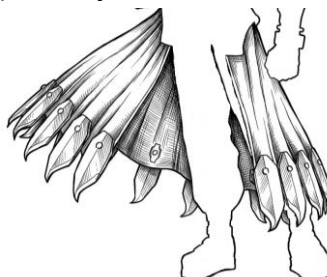


Saia Laminada

FICTÍCIA

Saia reforçada com lâminas metálicas que pune qualquer aproximação descuidada.

Tipo: Corte
Dano: 1d6
Alcance: Zero
Perícia: Dança-5%
Arte Marcial: Savate

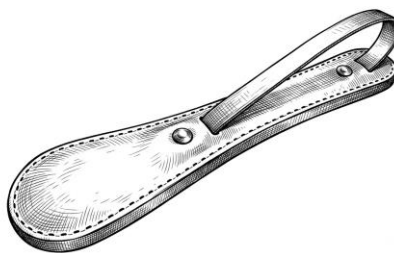


Sap

REAL

Pequeno porrete flexível criado para incapacitar com discrição e eficiência.

Tipo: Impacto
Dano: 1d3
Alcance: Curto
Perícia: Clavas/Maças-5%, Blackjacks
Arte Marcial: Bartitsu, Canne de Combat, Hanbojutsu, Jogo do Pau, Tantojutsu



Sap de Palma

REAL

Arma compacta escondida na mão que concentra grande impacto em golpes curtos.

Tipo: Impacto
Dano: +1
Alcance: Zero
Perícia: Briga-5%
Arte Marcial: Aikido, Bartitsu, Hapkido, Sumô



Scissor Romana

REAL

Luva gladiatória da Roma Antiga que combina proteção do braço com uma poderosa lâmina frontal.

Tipo: Corte

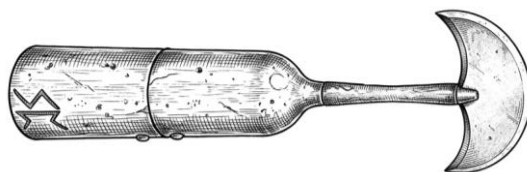
Dano: 1d6

Alcance: Curto

Efeito Especial: IP 2, mão impedida de manusear qualquer item.

Perícia: Briga-5%

Arte Marcial: Pancrácio



Senbon

REAL

Agulhas japonesas de precisão usadas por ninjas para atingir pontos vulneráveis do corpo.

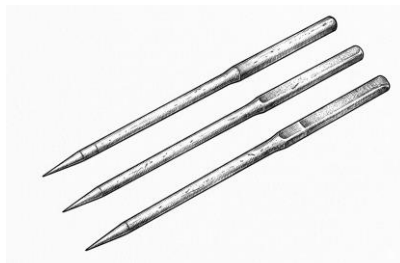
Tipo: Perfuração

Dano: 1

Alcance: Longo

Perícia: Arremesso

Arte Marcial: Ninjutsu



Sheng Biao

REAL

Dardo chinês preso a uma longa corda, ideal para perfurar, prender e recuperar a arma rapidamente.

Tipo: Perfuração

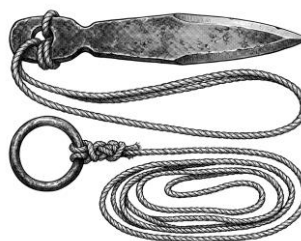
Dano: 1d4

Alcance: Médio

Efeito Especial: Pode se enroscar em armas ou membros dos oponentes.

Perícia: Arremesso, Malabarismo-5%, lô-lô-10%

Arte Marcial: Wu Shu



Shuang Fei Zhua

REAL

Garras chinesas ligadas por cordas que permitem prender, rasgar e controlar adversários.

Tipo: Corte

Dano: 1d3

Alcance: Média

Efeito Especial: Pode se enroscar em armas ou membros dos oponentes.

Perícia: Arremesso, Zhua-15%



Shuang Gou

REAL

Espadas-gancho chinesas projetadas para prender armas, escalar defesas e lutar em dupla.

Tipo: Impacto / Perfuração

Dano: 1d6

Alcance: Curto

Efeito Especial: Pode se enroscar em armas ou membros dos oponentes.

Perícia: Espadas Curtas-15%, Foices Druídicas-5%, Shuang Gou



Shuixiu

REAL

Mangas longas da ópera chinesa adaptadas para esconder pesos e surpreender com ataques fluidos.

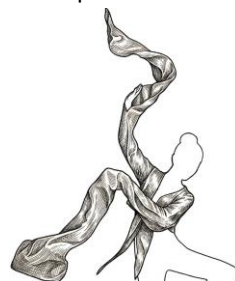
Tipo: Impacto

Dano: 1d3

Alcance: Médio

Efeito Especial: Pode se enroscar em armas ou membros dos oponentes.

Perícia: Briga-15%, Malabarismo-10%, Dança-10%



Shuko

REAL

Garras japonesas originalmente usadas para escalada, eficazes também em agarrões e perfurações.

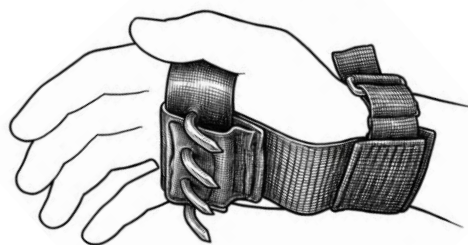
Tipo: Perfuração

Dano: +1

Alcance: Zero

Perícia: Briga-20%, Garras-5%

Arte Marcial: Aikido, Bartitsu, Ninjutsu, Sumô



Slungshot

REAL

Peso preso a um cordão que multiplica a força de golpes rápidos e inesperados.

Tipo: Impacto

Dano: 1d3

Alcance: Curto

Perícia: Fundas-20%, Malabarismo-10%

Arte Marcial: Bartitsu



Tekko-Kagi

REAL

Garras japonesas para as costas das mãos capazes de aparar lâminas e contra-atacar com extrema velocidade.

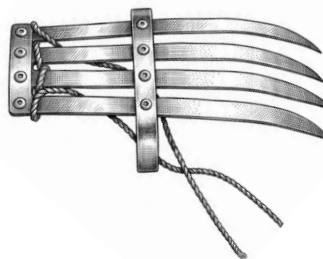
Tipo: Corte

Dano: 1d4+1

Alcance: Zero

Perícia: Briga-20%, Garras, Tekko-Kagi

Arte Marcial: Ninjutsu



Tiara de Lâminas

FICTÍCIA

Ornamento craniano que transforma cabeçadas em golpes cortantes e perfurantes.

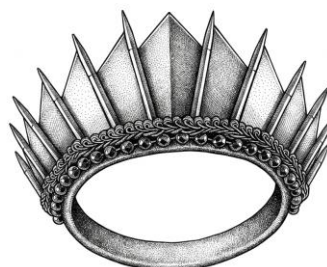
Tipo: Perfuração

Dano: 1d3-1

Alcance: Zero

Perícia: Briga-40%

Arte Marcial: Kung Fu (Tsuru-Senryu)



Tie Huan

REAL

Argolas metálicas chinesas usadas para golpear, prender e confundir o ritmo do combate.

Tipo: Impacto

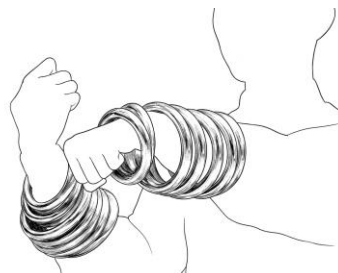
Dano: 1d2+1

Alcance: Zero

Efeito Especial: IP 1.

Perícia: Briga-20%

Arte Marcial: Boxe, Kung Fu (Shaolin)



Uurga

REAL

Laço de caça das estepes da Ásia Central adaptado para capturar e derrubar inimigos.

Tipo: Nenhum / Asfixia

Dano: - / 1d2

Alcance: Médio

Efeito Especial: Vítima presa com FR igual ao lançador, teste de AGI para não ter 1d4 extra por impacto ao cair, pode ser usado como garrote.

Perícia: Laços

Arte Marcial: Buzkashi



Vajra

REAL

Cetro ritual do budismo e do hinduísmo convertido em uma resistente arma de impacto.

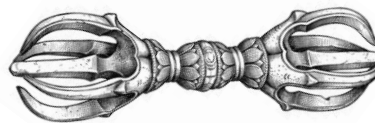
Tipo: Impacto

Dano: 1d3+1

Alcance: Curto

Perícia: Briga-20%

Arte Marcial: Vajra Kali, Simhanada



Zanbatou

REAL

Espada japonesa de proporções colossais concebida para vencer alcance e potência pela pura massa.

Tipo: Corte

Dano: 2d6+3

Alcance: Médio

Perícia: Espadas Largas-10%, Espadas de Duas Mãos-5%, Zanbatou



Zhua

REAL

Garras chinesas de haste projetadas para agarrar, rasgar e desarmar com eficiência.

Tipo: Corte

Dano: 1d3

Alcance: Curto

Perícia: Clavas/Maças-5%, Garras-20%, Zhua



Zi-Wu

REAL

Arcos laminados chineses que alternam ataques rápidos, bloqueios e controle do adversário.

Tipo: Corte

Dano: 1d4+1

Alcance: Curto

Perícia: Facas/Adagas/Punhais-15%, Zi-Wu

Arte Marcial: Baguazhang



ARMAS DE TIRO



PARTE II

Anel-Pistola / Le Petit Guardian

REAL

Joia francesa de autodefesa que oculta um disparo letal na ponta do dedo.

Tipo: Arma de Fogo
Dano: 1d3
Alcance: Médio
Perícia: Pistolas-15%
RoF: 1
#Pente: 5



Arbalete

REAL

Lança-arpões que revolucionou o combate com potência e precisão em ambiente submerso.

Tipo: Perfuração
Dano: 1d6+1
Alcance: Longo
Efeito Especial: Dano não é prejudicado quando tiro é submerso como ocorre com outras armas de tiro.
Perícia: Rifles-10%, Arbaletes, Pesca Subaquática
RoF: 1
#Pente: 1

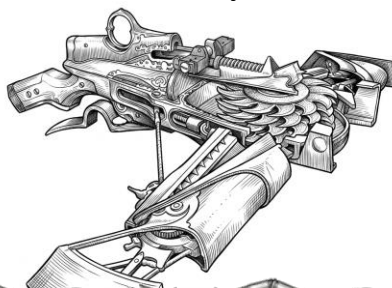


Cospe-Shuriken

FICTÍCIA

Besta que surpreende ao girar estrelas ninja em alta velocidade antes de lançá-las.

Tipo: Perfuração
Dano: 1d6+2
Alcance: Longo
Perícia: Bestas Pesadas
RoF: 1-3
#Pente: 3

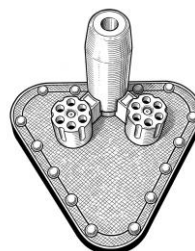


Desperado Codpiece Revolver

FICTÍCIA

Revólver oculto na proteção da virilha para emboscadas à queima-roupa.

Tipo: Arma de Fogo
Dano: 2d3-1
Alcance: Médio
Perícia: Pistolas-20%, Codpiece Revolvers
RoF: 1
#Pente: 12



Duckfoot Pistol

REAL

Pistola de múltiplos canos criada para atingir vários alvos com um único disparo.

Tipo: Arma de Fogo

Dano: 1d6 (x1-4)

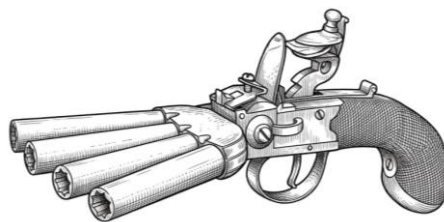
Alcance: Curto ou Médio

Efeito Especial: Alcance Curto x2-4 um só oponente; alcance Médio x1 contra 1-4 oponentes.

Perícia: Pistolas-5%

RoF: 4

#Pente: 4



Escopeta Taser XREP

REAL

Espingarda moderna que incapacita à distância por meio de projéteis eletrificados.

Tipo: Impacto + Eletricidade

Dano: 1d4 + 1d4 + Paralisia

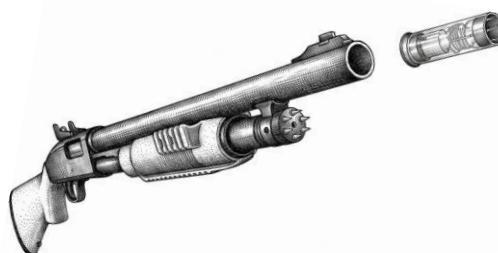
Alcance: Médio

Efeito Especial: IP 1 ou mais inviabiliza dano e efeito, vítima faz teste Muito Difícil de CON para anular Paralisia (mas não dano).

Perícia: Rifles-5%, Controle de Multidões

RoF: 1

#Pente: 3



Hat Gun .32 ACP

INCERTA

Capacete militar adaptado para portar uma arma de fogo funcional.

Tipo: Arma de Fogo

Dano: 1d8+2

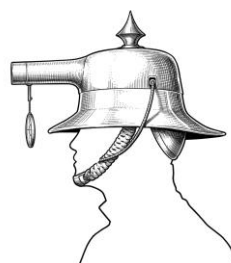
Alcance: Médio

Efeito Especial: IP 3 na cabeça, FR mínima 13 para manejar, DEX-10% e PER-20%.

Perícia: Rifles-15%, Hat Guns

RoF: 1

#Pente: 6



Huo Nu Liu Xing Jian / Lançador de Dardo

REAL

Lançador chinês de repetição projetado para disparos rápidos e sucessivos.

Tipo: Perfuração

Dano: 1d3

Alcance: Médio

Perícia: Bestas Leves-10%, Lançadores de Dardo

RoF: 1-5

#Pente: 100

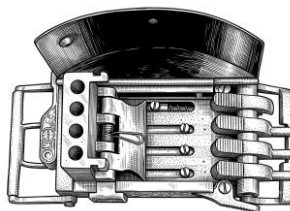


Koppelschlosspistole

REAL

Fivela de cinto alemã transformada em arma de fogo para defesa de emergência.

Tipo: Arma de Fogo
Dano: 1d4
Alcance: Curto
Perícia: Pistolas-10%
RoF: 1-4
#Pente: 4

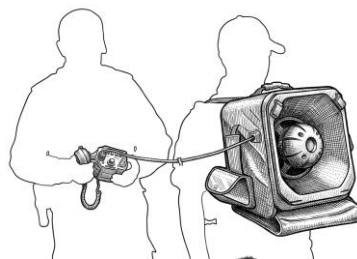


LRAD

REAL

Canhão acústico contemporâneo capaz de dispersar multidões sem recorrer a projéteis.

Tipo: Nenhum (Som)
Dano: -
Alcance: Médio
Efeito Especial: Causa confusão (PER-20%) e surdez temporária (1 Cena ou 1d10 rodadas). Pode ser “vestida” frente ao corpo.
Perícia: Controle de Multidões
RoF: 1
#Pente: 10



MACE 80405 Pepper Gun

REAL

Lançador portátil de agente químico pensado para autodefesa não letal.

Tipo: Químico
Dano: 1d3-1
Alcance: Curto
Efeito Especial: Causa irritação por 1 Cena ou 1d10 rodadas (-15% em DEX, CON, WILL e PER).
Perícia: Controle de Multidões, Pistolas-15%
RoF: 1
#Pente: 40



Mariette Pepperbox .22

REAL

Pistola de múltiplos canos do século XIX que privilegia vários disparos imediatos.

Tipo: Arma de Fogo
Dano: 5d3
Alcance: Médio
Perícia: Pistolas
RoF: 24
#Pente: 10



Máscara-Pistola

FICTÍCIA

Item engenhoso que converte o próprio rosto em plataforma de disparo.

Tipo: Arma de Fogo

Dano: 1d4

Alcance: Curto

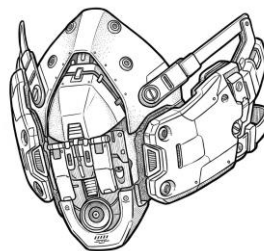
Efeito Especial: Boca impedida de realizar qualquer ação (falar, comer etc.) enquanto maneja a arma.

Perícia: Mouthpick-5%, Pistolas-40%, Zarabatanas-15%, Máscaras-Pistola

Arte Marcial: Shen Do

RoF: 1

#Pente: 3



Mini UZI de Ombro

FICTÍCIA

Metralhadoras acopladas aos ombros que liberam as mãos para outras ações. O gatilho se ativa através de movimentos específicos do trapézio.

Tipo: Arma de Fogo

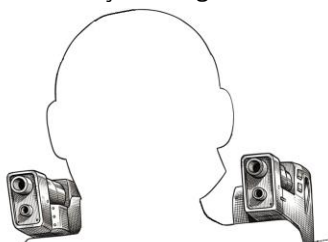
Dano: 1d6

Alcance: Médio

Perícia: Submetralhadoras-40%, Mini UZIs de Ombro

RoF: 10

#Pente: 50



Nock Gun

REAL

Arma naval britânica capaz de disparar diversos canos simultaneamente com efeito devastador.

Tipo: Arma de Fogo

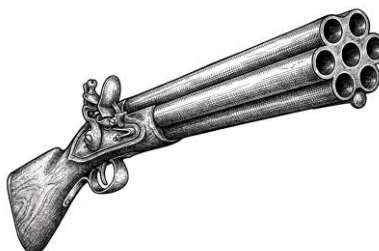
Dano: 5d6-4

Alcance: Longo

Perícia: Rifles

RoF: 7

#Pente: 7



PHASR

REAL

Protótipo militar de energia desenvolvido para incapacitar usando pulsos luminosos.

Tipo: Nenhum (luz estroboscópica)

Dano: -

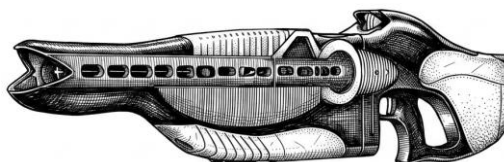
Alcance: Médio

Efeito Especial: Causa confusão e tontura (CON-20% e PER-20%) por 1 Cena ou 1d10 rodadas.

Perícia: Controle de Multidões, Rifles-10%

RoF: 1

#Pente: 30

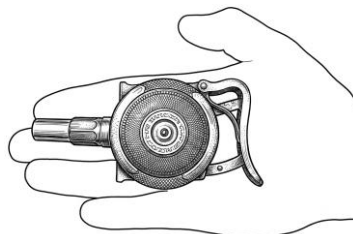


Protector Palm Pistol

REAL

Minúscula pistola americana projetada para permanecer escondida na palma da mão.

Tipo: Arma de Fogo
Dano: 1d6
Alcance: Médio
Perícia: Pistolas-5%
RoF: 1
#Pente: 1



Punt Gun

REAL

Gigantesca espingarda de caça usada para atingir bandos inteiros de aves aquáticas.

Tipo: Arma de Fogo
Dano: 4d6
Alcance: Longo
Efeito Especial: Obrigatório FR 15+ ou arma ser fixada (geralmente em barco).
Perícia: Rifles
RoF: 1
#Pente: 6

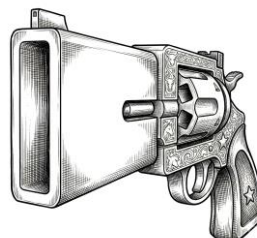


Revólver de Distintivos

FICTÍCIA

Arma de fogo capaz de disparar estrelas ninja ou distintivos policiais. O tambor não armazena munição mas sim as cápsulas de pólvora para atirar os distintivos.

Tipo: Perfuração
Dano: 1d6+2
Alcance: Médio
Perícia: Pistolas
RoF: 1
#Pente: 10

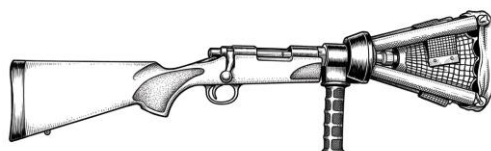


Rifle de Rede

REAL

Lançador especializado em capturar alvos vivos sem causar ferimentos graves.

Tipo: Impacto
Dano: 1
Alcance: Médio
Efeito Especial: Vítima presa com FR 30.
Perícia: Rifles-5%, Controle de Multidões
RoF: 1
#Pente: 1



Sedgley OSS .38

REAL

Pistola secreta da Segunda Guerra Mundial concebida para agentes infiltrados.

Tipo: Arma de Fogo

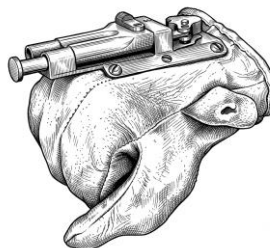
Dano: 1d6

Alcance: Zero

Perícia: Briga (ou DEX-15%)

RoF: 1

#Pente: 1



Sutiã-Metralhadora

FICTÍCIA

Vestimenta adaptada que transforma um acessório cotidiano em terrível arma automática.

Tipo: Arma de Fogo

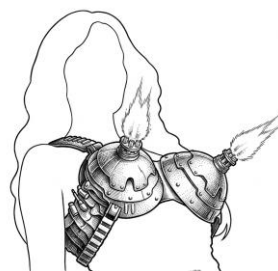
Dano: 2d6

Alcance: Longo

Perícia: Submetralhadoras-25%, Sutiãs-Metralhadora

RoF: 10

#Pente: 40



T4E TB-68 Shotgun Gen2

REAL

Espingarda pneumática voltada para treinamento e controle não letal.

Tipo: Impacto

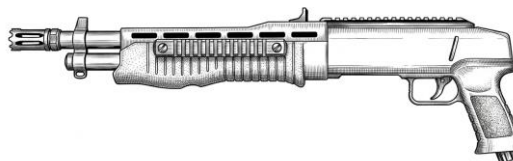
Dano: 1d4

Alcance: Médio

Perícia: Rifles-5%, Controle de Multidões

RoF: 1

#Pente: 10



Taser X2

REAL

Dispositivo eletrônico de dois disparos criado para neutralizar múltiplas ameaças rapidamente.

Tipo: Eletricidade

Dano: 1d2 / rodada (carga de até 3 rodadas) + Paralisia até fim da carga

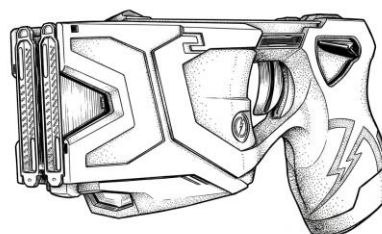
Alcance: Médio

Efeito Especial: IP 2 ou mais inviabiliza dano e efeito, vítima faz teste Muito Difícil de CON para anular Paralisia (mas não dano).

Perícia: Pistolas-5%, Controle de Multidões

RoF: 1-2

#Pente: 2



ARMAS HÍBRIDAS



PARTE III

REAL

Apache Revolver

Arma francesa do submundo que reúne revólver, lâmina e soco-inglês em um único conjunto.

Tipo: Arma de Fogo / Corte / Impacto

Dano: 1d4 / 1d3 / +1

Alcance: Médio / Curto / Zero

Perícias: Pistolas-5%, Facas/Punhais/Adagas-5%, Briga

RoF: 1

#Pente: 6



FICTÍCIA

Aríete-Bazuca

Arma híbrida que alterna entre demolir barreiras e lançar projéteis explosivos.

Tipo: Explosão / Impacto

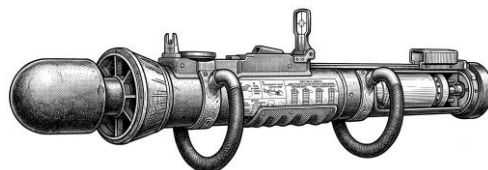
Dano: 10d4 / 1d4+1

Alcance: Longo / Curto

Perícias: Artilharia Pesada / Briga

RoF: 1

#Pente: 1



FICTÍCIA

Cajado-Lança-Dardo

Cajado pastoral adaptado para disparar discretamente dardos sem recorrer à pólvora.

Tipo: Impacto / Perfuração

Dano: 1d4 / 1d2

Alcance: Médio / Longo

Perícias: Bastões, Lançadores de Dardo

Arte Marcial: Bojutsu

RoF: 1

#Pente: 1



REAL

Escudo-Pistola

Curiosidade renascentista que combina proteção pessoal com poder de fogo imediato.

Tipo: Arma de Fogo

Dano: 1d6

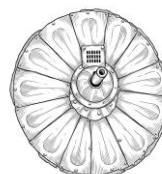
Alcance: Longo

Efeito Especial: IP 4.

Perícias: Broqueis-10%, Pistolas-10%

RoF: 1

#Pente: 10



REAL

Espada-Pistola

Símbolo da engenharia militar que une esgrima e disparos em uma única arma.

Tipo: Corte / Arma de Fogo

Dano: 1d6 / 1d6

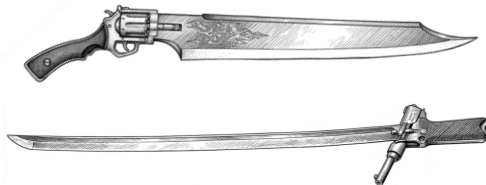
Alcance: Curto / Longo

Perícias: Pistolas, Espadas Longas

Arte Marcial: Gun Fu

RoF: 1

#Pente: 8



REAL

Garrafa de Óleo

Recipiente multifuncional útil tanto para lutas tradicionais de Yağlı Güreş quanto para ataques incendiários improvisados como coquetel Molotov.

Tipo: Explosão / Impacto OU Especial

Dano: 3d6 / 1d3 OU -

Alcance: Médio / Curto OU Zero

Efeito Especial: Besuntar com azeite de oliva adiciona +10% aos testes do praticante de Yağlı Güreş.

Perícias: Arremesso / Briga ou Nenhuma

Arte Marcial: Nenhuma OU Yağlı Güreş



FICTÍCIA

Gunchuks / Sai Fung

Nunchakus que ocultam armas de fogo para alternar entre impacto e disparos.

Tipo: Impacto / Arma de Fogo

Dano: 1d4 / 1d6

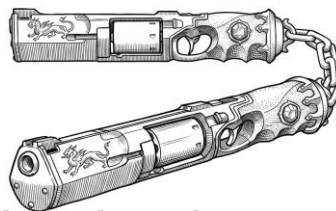
Alcance: Curto / Longo

Perícias: Pistolas-10%, Nunchakus-5%

Arte Marcial: Gun Fu, Wu Shu, Jeet Kune Do

RoF: 1

#Pente: 8



REAL

Huoqiang / Lança de Fogo

Armamento chinês precursor das armas de fogo que une lança e lançador de fogos de artifício.

Tipo: Perfuração / Fogo

Dano: 1d6 / 3d6 por rodada (até 4 rodadas)

Alcance: Médio

Perícias: Armas de Haste-15%, Lanças-10%

Arte Marcial: Bojutsu

RoF: 1

#Pente: 1



FICTÍCIA

Machado-Escopeta

Arma dupla que alterna instantaneamente entre golpes pesados e disparos devastadores.

Tipo: Corte / Arma de Fogo

Dano: 1d8 / 3d6

Alcance: Curto / Médio

Perícias: Rifles-5%, Machados-10%

RoF: 1-2

#Pente: 12



REAL

Odre

Recipiente flexível que pode lançar líquidos especiais ou servir como arma improvisada de impacto se preenchida com areia, terra ou pedras.

Tipo: Químico / Impacto

Dano: Variado / 2d3-1

Alcance: Curto

Perícias: DEX-15%, Clavas/Maças-15%

Arte Marcial: Kung Fu (Foshan – Hung Sing), Bartitsu



REAL

TP-82 Cosmonaut Survival Gun

Arma de sobrevivência soviética que combina arma de fogo em configuração de pistola ou rifle e facão para ambientes extremos.

Tipo: Arma de Fogo / Arma de Fogo / Corte

Dano: 1d6+1 / 1d8+1 / 1d6

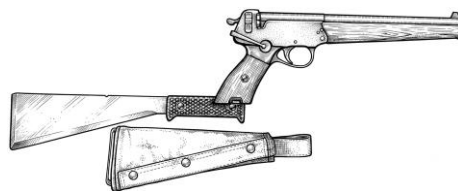
Alcance: Longo / Longo / Curto

Efeito Especial: Pode utilizar munição de sinalização.

Perícias: Pistolas, Rifles, Machadinhas

RoF: 1-2 / 1

#Pente: 2 / 1



REAL

Xun Lei Chong

Escudo chinês que integra um mosquete primitivo para defender e atacar simultaneamente.

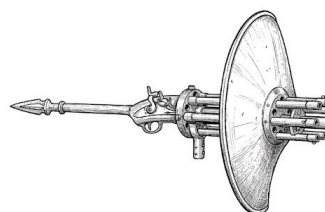
Tipo: Arma de Fogo

Dano: 2d6+3

Alcance: Médio

Efeito Especial: IP 4.

Perícias: Broqueis-15%, Mosquetes-15%



ÍNDICE POR PERÍCIA

-		BLACKJACKS	
Etiqueta Explosiva	14	Blackjack / Cosh	9
Garrafa de Óleo	41	Sap	27
Garrote	16	BOLEADEIRAS	
Odre	42	Boleadeira	9
AARAS		BRIGA	
Aara / Urumi	6	Alfinete de Chapéu / Kanzashi	7
ALABARDAS-BOLEADEIRA		Apache Revolver	40
Alabarda-Boleadeira	6	Ararait / Lâmina de Pulso	7
ARBALETES		Aríete Tático	7
Arbalete	33	Aríete-Bazuca	40
ARMADILHAS		Ashiko	8
Etiqueta Explosiva	14	Banqueta / Ma Deng	8
ARMAS DE HASTE		Bokuniku Daisekichu	9
Alabarda-Boleadeira	6	Broquel	9
Huoqiang / Lança de Fogo	41	Capa de Esgrima	10
ARREMESSO		Cestus	10
Amentum / Atlatl / Woomera	7	Coluna Serrilhada	12
Boleadeira	9	Culet Pena / Vombate Perfurante	12
Cestrosphendon	10	Cuspidor	12
Chakram	11	Elmo Trapjaw	12
Chapéu-Chakram	11	Escudo de Duelo	13
Fuuma Shuriken	16	Escudo de Duelo Doghrish	13
Garrafa de Óleo	41	Faca de Sapato	15
Guilhotina Voadora	17	Flauta de Bambu / Shakuhachi	15
Haladie	17	Greva-Machado	16
Iô-Iô de Combate	18	Grillz Dente de Vampiro	17
Kpinga / Mambele	19	Guarda-Chuva de Def. Pessoal / Wagasa	17
Kunai	19	Iron Knuckle	18
Kyoketsu Shoge	20	Kakute	18
Martelo Meteoro	24	Krayfish Klaw	19
Orbe de Malabarismo	24	Lâmina de Braço	20
Senbon	28	Lâmina de Orelha	21
Sheng Biao	28	Lâmina de Trança	21
Shuang Fei Zhua	28	Lâminas de Patinação	21
ARTILHARIA PESADA		Luva-Garra Vitoriana / Nekote	22
Aríete-Bazuca	40	Madu com Escudo	23
BASTÕES		Martelo de Trança	23
Cajado-Lança-Dardo	40	Nug Knife	24
Funda-Bastão	16	Peisan	25
Lâmina Dupla	21	Peruca Vorpai Kabuki	25
BAT'LETHS / LUNG TOU DA ZHA DAO		Plackart Triturador	25
Bat'leth / Lung Tou Da Zha Dao	8	Sap de Palma	27
Ork Kombi Chain Choppa	24	Sedgley OSS .38	38
BESTAS LEVES		Scissor Romana	28
Huo Nu Liu Xing Jian / Lançador de Dardo	34	Shuixiu	29
BESTAS PESADAS		Shuko	29
Cospe-Shuriken	33	Tekko-Kagi	30

ÍNDICE POR PERÍCIA

BRIGA

Tiara de Lâminas	30
Tie Huan	30
Vajra	31

BROQUEIS

Broquel	9
Escudo de Duelo	13
Escudo de Duelo Doghrish	13
Escudo-Lanterna	13
Escudo-Pistola	40
Madu com Escudo	23
Xun Lei Chong	42

CACHECÓIS LAMINADOS

Cachecol Laminado	10
-------------------	----

CHICOTES

Aara / Urumi	6
Espada-Chicote	13

CLAVAS / MAÇAS

Bastonete Kali / Billy Club	8
Blackjack / Cosh	9
Bokuniku Daisekichu	9
Flauta de Bambu / Shakuhachi	15
Guarda-Chuva de Def. Pessoal / Wagasa	17
Leiomano	22
Maquahuitl	23
Odre	42
Peisan	25
Sap	27
Zhua	31

CLAVAS DENTADAS

Espada de Peixe-Serra	14
Leiomano	22
Maquahuitl	23
Ork Kombi Chain Choppa	24

CODPIECE REVOLVERS

Desperado Codpiece Revolver	33
-----------------------------	----

COLARAÇOS

Colaraço / Da Nianzhu	11
-----------------------	----

CONTROLE DE MULTIDÕES

Escopeta Taser XREP	34
LED Incapacitator	22
LRAD	35
MACE 80405 Pepper Gun	35
PHASR	36
Rifle de Rede	37
T4E TB-68 Shotgun Gen2	38
Taser X2	38

CUSPIDA

Cuspidor	12
----------	----

DANÇA

Parceiro Marionete	25
Ring Blade	26
Saia Laminada	27
Shuixiu	29

DEMOLIÇÕES

Etiqueta Explosiva	14
--------------------	----

ESPADAS CURTAS

Shuang Gou	29
------------	----

ESPADAS DE DUAS MÃOS

Chainsword	11
Espada de Peixe-Serra	14
Zanbatou	31

ESPADAS LARGAS

Espada-Chicote	13
Espada de Peixe-Serra	14
Leiomano	22
Maquahuitl	23
Zanbatou	31

ESPADAS LONGAS

Aara / Urumi	6
Espada-Pistola	41

ESTÓLICAS

Alabarda-Boleadeira	6
Amentum / Atlatl / Woomera	7
Cestrosphendon	10

FACAS / PUNHAIS / ADAGAS

Adaga-Perfuratriz	6
Apache Revolver	40
Haladie	17
Iron Knuckle	18
Karambit	18
Kunai	19
Rentjong	26
Zi-Wu	31

FOICES DRUÍDICAS

Kpinga / Mambele	19
Kyoketsu Shoge	20
Shuang Gou	29

FUNDAS

Alabarda-Boleadeira	6
Boleadeira	9
Cestrosphendon	10
Funda-Bastão	16
Slungshot	29

ÍNDICE POR PERÍCIA

GARRAS

Luva-Garra Vitoriana / Nekote	22
Shuko	29
Tekko-Kagi	30
Zhua	31

GINÁSTICA OLÍMPICA

Faixa de Combate	15
------------------	----

GUILHOTINAS VOADORAS

Guilhotina Voadora	17
--------------------	----

HAT GUNS

Hat Gun .32 ACP	34
-----------------	----

IÔ-IÔ

Iô-Iô de Combate	18
Sheng Biao	28

IRON KNUCKLES

Iron Knuckle	18
--------------	----

KAMAS

Kpinga / Mambele	19
Kobu Jutsu	19
Kyoketsu Shoge	20

KOBU JUTSUS

Kobu Jutsu	19
------------	----

KUSARI GAMA

Kyoketsu Shoge	20
----------------	----

LAÇOS

Colarço / Da Nianzhu	11
Laço	20
Uurga	30

LÂMINAS DE BRAÇO

Escudo de Duelo Doghrish	13
Escudo-Lanterna	13
Espada Pata / Patta	14
Lâmina de Braço	20

LÂMINAS DUPLAS

Lâmina Dupla	21
--------------	----

LANÇADORES DE DARDOS

Cajado-Lança-Dardo	40
Huo Nu Liu Xing Jian / Lançador de Dardo	34

LANÇAS

Huoqiang / Lança de Fogo	41
--------------------------	----

LEQUES

Chapéu-Chakram	11
Leque de Guerra	22

MACHADINHAS

Kpinga / Mambele	19
TP-82 Cosmonaut Survival Gun	42

MACHADOS

Machado-Escopeta	42
------------------	----

MALABARISMO

Cachecol Laminado	10
Colarço / Da Nianzhu	11
Faixa de Combate	15
Iô-Iô de Combate	18
Laço	20
Orbe de Malabarismo	24
Parceiro Marionete	25
Poi de Fogo	26
Ring Blade	26
Sheng Biao	28
Shuixiu	29
Slungshot	29

MÁSCARAS-PISTOLA

Máscara-Pistola	36
-----------------	----

MINI UZIS DE OMBRO

Mini UZI de Ombro	36
-------------------	----

MORDIDA

Elmo Trapjaw	12
Grillz Dente de Vampiro	17

MOSQUETES

Xun Lei Chong	42
---------------	----

MOUTHPICK

Espeto de Boca	14
Lâmina de Boca	20
Mangual de Boca	23
Máscara-Pistola	36

NUG KNIFE

Nug Knife	24
-----------	----

NUNCHAKUS

Gunchuks / Sai Fung	41
---------------------	----

ORIGAMI

Folha Afiada	15
--------------	----

PARCEIROS MARIONETES

Parceiro Marionete	25
--------------------	----

PATINAÇÃO NO GELO

Lâminas de Patinação	21
----------------------	----

PEISAN

Guarda-Chuva de Def. Pessoal / Wagasa	17
Peisan	25

PESCA SUBAQUÁTICA

Arbalete	33
----------	----

PISTOLAS

Anel-Pistola / Le Petit Guardian	33
Apache Revolver	40
Desperado Codpiece Revolver	33
Duckfoot Pistol	34
Escudo-Pistola	40

ÍNDICE POR PERÍCIA

PISTOLAS

Espada-Pistola	41
Gunchuks / Sai Fung	41
Koppelschlosspistole	35
MACE 80405 Pepper Gun	35
Mariette Pepperbox .22	35
Máscara-Pistola	36
Protector Palm Pistol	37
Revólver de Distintivos	37
Taser X2	38
TP-82 Cosmonaut Survival Gun	42

REDES

Rete	26
------	----

RIFLES

Arbalete	33
Escopeta Taser XREP	34
Hat Gun .32 ACP	34
Machado-Escopeta	42
Nock Gun	36
PHASR	36
Punt Gun	37
Rifle de Rede	37
T4E TB-68 Shotgun Gen2	38
TP-82 Cosmonaut Survival Gun	42

RING BLADES

Ring Blade	26
------------	----

SAIAS DE VALQUÍRIA

Saia de Valquíria	27
-------------------	----

SHUANG GOU

Shuang Gou	29
------------	----

STECHSCHILDE

Ábaco / Zhusuan	6
Bat'leth / Lung Tou Da Zha Dao	8
Escudo de Duelo	13
Folha Afiada	15
Ring Blade	26

SUBMETRALHADORAS

Mini UZI de Ombro	36
Sutiã-Metralhadora	38

SUTIÃS-METRALHADORAS

Sutiã-Metralhadora	38
--------------------	----

TEKKO-KAGI

Tekko-Kagi	30
------------	----

TONFAS

Kobu Jutsu	19
------------	----

ZANBATOU

Zanbatou	31
----------	----

ZARABATANAS

Máscara-Pistola	36
-----------------	----

ZHUA

Shuang Fei Zhua	28
Zhua	31

ZI-WU

Zi-Wu	31
-------	----

ÍNDICE POR TIPO DE DANO

NENHUM

Garrafa de Óleo	41
Laço	20
LED Incapacitator	22
LRAD	35
PHASR	36
Rete	26
Rifle de Rede	37
Uurga	30

ARMA DE TIRO

Anel-Pistola / Le Petit Guardian	33
Apache Revolver	40
Desperado Codpiece Revolver	33
Duckfoot Pistol	34
Escudo-Pistola	40
Espada-Pistola	41
Gunchuks / Sai Fung	41
Hat Gun .32 ACP	34
Koppelschlosspistole	35
Machado-Escopeta	42
Mariette Pepperbox .22	35
Máscara-Pistola	36
Mini UZI de Ombro	36
Nock Gun	36
Protector Palm Pistol	37
Punt Gun	37
Sedgley OSS .38	38
Sutiã-Metralhadora	38
TP-82 Cosmonaut Survival Gun	42
Xun Lei Chong	42

ASFIXIA

Garrote	16
Iô-Iô de Combate	18
Laço	20
Uurga	30

CORTE

Aara / Urumi	6
Apache Revolver	40
Ararait / Lâmina de Pulso	7
Bat'leth / Lung Tou Da Zha Dao	8
Cachecol Laminado	10
Chainsword	11
Chakram	11
Chapéu-Chakram	11
Coluna Serrilhada	12
Escudo-Lanterna	13
Espada-Chicote	13

Espada-Pistola	41
Espada de Peixe-Serra	14
Espada Pata / Patta	14
Faca de Sapato	15
Folha Afiada	15
Greva-Machado	16
Guilhotina Voadora	17
Haladie	17
Iron Knuckle	18
Kunai	19
Lâmina de Boca	20
Lâmina de Braço	20
Lâmina de Orelha	21
Lâmina de Trança	21
Lâmina Dupla	21
Lâminas de Patinação	21
Leiomano	22
Leque de Guerra	22
Luva-Garra Vitoriana / Nekote	22
Machado-Escopeta	42
Maquahuitl	23
Nug Knife	24
Ork Kombi Chain Choppa	24
Peisan	25
Peruca Vorpai Kabuki	25
Plackart Triturador	25
Rentjong	26
Ring Blade	26
Saia de Valquíria	27
Saia Laminada	27
Scissor Romana	28
Shuang Fei Zhua	28
Tekko-Kagi	30
TP-82 Cosmonaut Survival Gun	42
Zanbatou	31
Zhua	31
Zi-Wu	31

ELETRICIDADE

Escopeta Taser XREP	34
Taser X2	38

EXPLOSÃO

Aríete-Bazuca	40
Etiqueta Explosiva	14
Garrafa de Óleo	41

FOGO

Huoqiang / Lança de Fogo	41
Poi de Fogo	26

ÍNDICE POR TIPO DE DANO

IMPACTO

Ábaco / Zhusuan	6
Apache Revolver	40
Aríete Tático	7
Aríete-Bazuca	40
Banqueta / Ma Deng	8
Bastonete Kali / Billy Club	8
Blackjack / Cosh	9
Bokuniku Daisekichu	9
Boleadeira	9
Broquel	9
Cajado-Lança-Dardo	40
Capa de Esgrima	10
Cestus	10
Colarço / Da Nianzhu	11
Escopeta Taser XREP	34
Escudo de Duelo	13
Faixa de Combate	15
Flauta de Bambu / Shakuhachi	15
Funda-Bastão	16
Garrafa de Óleo	41
Guarda-Chuva de Def. Pessoal / Wagasa	17
Gunchuks / Sai Fung	41
Iô-lô de Combate	18
Iron Knuckle	18
Kobu Jutsu	19
Krayfish Klaw	19
Mangual de Boca	23
Martelo de Trança	23
Martelo Meteoro	24
Odre	42
Orbe de Malabarismo	24
Parceiro Marionete	25
Poi de Fogo	26
Rifle de Rede	37
Sap	27
Sap de Palma	27
Shuang Gou	29
Shuixiu	29
Slungshot	29
T4E TB-68 Shotgun Gen2	38
Tie Huan	30
Vajra	31

PERFURAÇÃO

Adaga-Perfuratriz	6
Alabarda-Boleadeira	6
Alfinete de Chapéu / Kanzashi	7
Amentum / Atlatl / Woomera	7
Arbalete	33
Ashiko	8
Cajado-Lança-Dardo	40
Cestrosphendon	10
Cospe-Shuriken	33
Culet Pena / Vombate Perfurante	12
Elmo Trapjaw	12
Escudo de Duelo Doghrish	13
Espeto de Boca	14
Fuuma Shuriken	16
Grillz Dente de Vampiro	17
Huo Nu Liu Xing Jian / Lançador de Dardo	34
Huoqiang / Lança de Fogo	41
Iron Knuckle	18
Kakute	18
Karambit	18
Kobu Jutsu	19
Kpinga / Mambele	19
Kyoketsu Shoge	20
Madu com Escudo	23
Revólver de Distintivos	37
Senbon	28
Sheng Biao	28
Shuang Gou	29
Shuko	29
Tiara de Lâminas	30
QUÍMICO	
Cuspidor	12
MACE 80405 Pepper Gun	35
Odre	42

ÍNDICE POR DANO

NENHUM

Garrafa de Óleo	41
Laço	20
LED Incapacitator	22
LRAD	35
PHASR	36
Rete	26
Rifle de Rede	37
Uurga	30

VARIADO

Cuspidor	12
Odre	42

1d2-1

Lâmina de Orelha	21
------------------	----

1 / +1

Apache Revolver	40
Ashiko	8
Capa de Esgrima	10
Faixa de Combate	15
Grillz Dente de Vampiro	17
Iron Knuckle	18
Kakute	18
Rifle de Rede	37
Sap de Palma	27
Senbon	28
Shuko	29

1d2

Alfinete de Chapéu / Kanzashi	7
Cajado-Lança-Dardo	40
Iô-Iô de Combate	18
Laço	20
Nug Knife	24
Taser X2	38
Uurga	30

+2

Cestus	10
--------	----

1d3-1

Iô-Iô de Combate	18
Luva-Garra Vitoriana / Nekote	22
MACE 80405 Pepper Gun	35
Tiara de Lâminas	30

1d3

Anel-Pistola / Le Petit Guardian	33
Apache Revolver	40
Bastonete Kali / Billy Club	8
Broquel	9
Coluna Serrilhada	12
Folha Afiada	15
Garrafa de Óleo	41

Garrote	16
Huo Nu Liu Xing Jian / Lançador de Dardo	34
Iron Knuckle	18
Kobu Jutsu	19
Kunai	19
Lâmina de Trança	21
Orbe de Malabarismo	24
Sap	27
Shuang Fei Zhua	28
Shuixiu	29
Slungshot	29
Zhua	31

1d2+1

Tie Huan	30
----------	----

1d3+1

Ararait / Lâmina de Pulso	7
Banqueta / Ma Deng	8
Flauta de Bambu / Shakuhachi	15
Vajra	31

1d4-1

Boleadeira	9
------------	---

1d4

Ábaco / Zhusuan	6
Alabarda-Boleadeira	6
Apache Revolver	40
Aríete Tático	7
Cachecol Laminado	10
Cajado-Lança-Dardo	40
Chakram	11
Colarço / Da Nianzhu	11
Culet Pena / Vombate Perfurante	12
Elmo Trapjaw	12
Escudo-Lanterna	13
Espeto de Boca	14
Faca de Sapato	15
Funda-Bastão	16
Guarda-Chuva de Def. Pessoal / Wagasa	17
Gunchuks / Sai Fung	41
Haladie	17
Karambit	18
Kobu Jutsu	19
Koppelschlosspistole	35
Kyoketsu Shoge	20
Lâmina de Boca	20
Lâminas de Patinação	21
Madu com Escudo	23
Martelo de Trança	23
Máscara-Pistola	36
Peruca Vorpai Kabuki	25

ÍNDICE POR DANO

1d4		Espada de Peixe-Serra	14
Plackart Triturador	25	TP-82 Cosmonaut Survival Gun	42
Sheng Biao	28	1d8	
T4E TB-68 Shotgun Gen2	38	Espada-Chicote	13
+4		Leiomano	22
Krayfish Klaw	19	Maquahuitl	23
2d3-1		Machado-Escopeta	42
Desperado Codpiece Revolver	33	Ring Blade	26
Guilhotina Voadora	17	2d4-1	
Leque de Guerra	22	Parceiro Marionete	25
Odre	42	2d4	
1d4+1		Escopeta Taser XREP	34
Adaga-Perfuratriz	6	1d6+2	
Aríete-Bazuca	40	Cospe-Shuriken	33
Cestrosphendon	10	Revólver de Distintivos	37
Chapéu-Chakram	11	1d8+1	
Escudo de Duelo Doghrish	13	TP-82 Cosmonaut Survival Gun	42
Mangual de Boca	23	1d3+1d6	
Rentjong	26	Poi de Fogo	26
Saia de Valquíria	27	1d10	
Tekko-Kagi	30	Etiqueta Explosiva	14
Zi-Wu	31	Fuuma Shuriken	16
1d4+2		Lâmina de Braço	20
Blackjack / Cosh	9	Lâmina Dupla	21
1d6		1d8+2	
Aara / Urumi	6	Hat Gun .32 ACP	34
Bat'leth / Lung Tou Da Zha Dao	8	1d6+5	
Duckfoot Pistol	34	Ork Kombi Chain Choppa	24
Escudo de Duelo	13	2d6	
Escudo-Pistola	40	Sutiã-Metralhadora	38
Espada Pata / Patta	14	5d3	
Espada-Pistola	41	Mariette Pepperbox .22	35
Funda-Bastão	16	2d6+3	
Greva-Machado	16	Xun Lei Chong	42
Gunchuks / Sai Fung	41	Zanbatou	31
Huoqiang / Lança de Fogo	41	1d10+5	
Kpinga / Mambele	19	Chainsword	11
Martelo Meteoro	24	3d6	
Mini UZI de Ombro	36	Bokuniku Daisekichu	9
Peisan	25	Garrafa de Óleo	41
Protector Palm Pistol	37	Huoqiang / Lança de Fogo	41
Saia Laminada	27	Machado-Escopeta	42
Scissor Romana	28	4d6	
Sedgley OSS .38	38	Punt Gun	37
Shuang Gou	29	5d6-4	
TP-82 Cosmonaut Survival Gun	42	Nock Gun	36
1d6+1		10d4	
Amentum / Atlatl / Woomera	7	Aríete-Bazuca	40
Arbalete	33		

ÍNDICE POR ALCANCE

ZERO

Alfinete de Chapéu / Kanzashi	7	Escudo-Lanterna	13
Apache Revolver	40	Espada-Chicote	13
Ararait / Lâmina de Pulso	7	Espada-Pistola	41
Ashiko	8	Espada de Peixe-Serra	14
Broquel	9	Espada Pata / Patta	14
Capa de Esgrima	10	Espeto de Boca	14
Cestus	10	Flauta de Bambu / Shakuhachi	15
Coluna Serrilhada	12	Folha Afiada	15
Culet Pena / Vombate Perfurante	12	Garrafa de Óleo	41
Elmo Trapjaw	12	Guarda-Chuva de Def. Pessoal / Wagasa	17
Escudo de Duelo Doghrish	13	Gunchuks / Sai Fung	41
Faca de Sapato	15	Iron Knuckle	18
Garrafa de Óleo	41	Karambit	18
Garrote	16	Koppelschlosspistole	35
Greva-Machado	16	Kpinga / Mambele	19
Grillz Dente de Vampiro	17	Krayfish Klaw	19
Iron Knuckle	18	Kunai	19
Kakute	18	Lâmina de Boca	20
Kobu Jutsu	19	Lâmina de Braço	20
Lâmina de Orelha	21	Lâmina de Trança	21
Lâmina de Trança	21	LED Incapacitator	22
Lâminas de Patinação	21	Leiomano	22
Luva-Garra Vitoriana / Nekote	22	Leque de Guerra	22
Martelo de Trança	23	MACE 80405 Pepper Gun	35
Nug Knife	24	Machado-Escopeta	42
Plackart Triturador	25	Madu com Escudo	23
Saia Laminada	27	Mangual de Boca	23
Sap de Palma	27	Maquahuitl	23
Sedgley OSS .38	38	Martelo de Trança	23
Shuko	29	Máscara-Pistola	36
Tekko-Kagi	30	Odre	42
Tiara de Lâminas	30	Ork Kombi Chain Choppa	24
Tie Huan	30	Parceiro Marionete	25

CURTO

Ábaco / Zhusuan	6	Peruca Vorpai Kabuki	25
Adaga-Perfuratriz	6	Poi de Fogo	26
Apache Revolver	40	Rentjong	26
Aríete Tático	7	Rete	26
Aríete-Bazuca	40	Ring Blade	26
Banqueta / Ma Deng	8	Saia de Valquíria	27
Bastonete Kali / Billy Club	8	Sap	27
Bat'leth / Lung Tou Da Zha Dao	8	Scissor Romana	28
Blackjack / Cosh	9	Shuang Gou	29
Cachecol Laminado	10	Slungshot	29
Chainsword	11	TP-82 Cosmonaut Survival Gun	42
Cuspidor	12	Vajra	31
Duckfoot Pistol	34	Zhua	31
Escudo de Duelo	13	Zi-Wu	31

ÍNDICE POR ALCANCE

MÉDIO

Aara / Urumi	6
Alabarda-Boleadeira	6
Anel-Pistola / Le Petit Guardian	33
Apache Revolver	40
Bokuniku Daisekichu	9
Cajado-Lança-Dardo	40
Colarço / Da Nianzhu	11
Desperado Codpiece Revolver	33
Duckfoot Pistol	34
Escopeta Taser XREP	34
Espada-Chicote	13
Etiqueta Explosiva	14
Faixa de Combate	15
Funda-Bastão	16
Garrafa de Óleo	41
Guilhotina Voadora	17
Hat Gun .32 ACP	34
Huo Nu Liu Xing Jian / Lançador de Dardo	34
Huoqiang / Lança de Fogo	41
Iô-Iô de Combate	18
Kyoketsu Shoge	20
Laço	20
Lâmina de Trança	21
Lâmina Dupla	21
LRAD	35
Machado-Escopeta	42
Mariette Pepperbox .22	35
Martelo de Trança	23
Martelo Meteoro	24
Mini UZI de Ombro	36
PHASR	36
Protector Palm Pistol	37
Revólver de Distintivos	37

Rifle de Rede	37
Sheng Biao	28
Shuang Fei Zhua	28
Shuixiu	29
T4E TB-68 Shotgun Gen2	38
Taser X2	38
Uurga	30
Xun Lei Chong	42
Zanbatou	31

LONGO

Amentum / Atlatl / Woomera	7
Arbalete	33
Aríete-Bazuca	40
Boleadeira	9
Cajado-Lança-Dardo	40
Cestrosphendon	10
Chakram	11
Chapéu-Chakram	11
Cospe-Shuriken	33
Escudo-Pistola	40
Espada-Pistola	41
Funda-Bastão	16
Fuuma Shuriken	16
Gunchuks / Sai Fung	41
Haladie	17
Kpinga / Mambele	19
Kunai	19
Nock Gun	36
Orbe de Malabarismo	24
Punt Gun	37
Senbon	28
Sutiã-Metralhadora	38
TP-82 Cosmonaut Survival Gun	42

ÍNDICE POR PARTE CORPORAL

CABEÇA

Elmo Trapjaw	12
Hat Gun .32 ACP	34
Lâmina de Orelha	21
Lâmina de Trança	21
Martelo de Trança	23
Peruca Vorpai Kabuki	25
Tiara de Lâminas	30

BOCA

Cuspidor	12
Espeto de Boca	14
Grillz Dente de Vampiro	17
Lâmina de Boca	20
Mangual de Boca	23
Máscara-Pistola	36

DEDO

Anel-Pistola / Le Petit Guardian	33
Kakute	18
Luva-Garra Vitoriana / Nekote	22
Nug Knife	24

MÃO

Apache Revolver	40
Ararait / Lâmina de Pulso	7
Cestus	10
Iron Knuckle	18
Sap de Palma	27
Sedgley OSS .38	38
Shuko	29
Tekko-Kagi	30

BRAÇO

Escudo de Duelo Doghrish	13
Escudo-Lanterna	13
Krayfish Klaw	19
Lâmina de Braço	20
Scissor Romana	28
Shuixiu	29
Tie Huan	30

PÉ

Ashiko	8
Faca de Sapato	15
Lâminas de Patinação	21
Rentjong	26

PERNA

Greva-Machado	16
Saia de Valquíria	27
Saia Laminada	27

TRONCO

Coluna Serrilhada	12
Culet Pena / Vombate Perfurante	12
Desperado Codpiece Revolver	33
Garrafa de Óleo	41
Koppelschlosspistole	35
LRAD	35
Mini UZI de Ombro	36
Plackart Triturador	25
Sutiã-Metralhadora	38

ÍNDICE POR ARTE MARCIAL

AIKIDO		Capa de Esgrima	10
Sap de Palma	27	Guarda-Chuva de Def. Pessoal / Wagasa	17
Shuko	29	ESKRIMA	
AMI NO JUTSU		Bastonete Kali / Billy Club	8
Cachecol Laminado	10	Flauta de Bambu / Shakuhachi	15
Capa de Esgrima	10	FLOREO DE REATA	
Garrote	16	Laço	20
Rete	26	GUN FU	
ARNIS		Espada-Pistola	41
Bastonete Kali / Billy Club	8	Gunchuks / Sai Fung	41
AUTODEFESA VITORIANA		HANBOJUTSU	
Alfinete de Chapéu / Kanzashi	7	Bastonete Kali / Billy Club	8
Guarda-Chuva de Def. Pessoal / Wagasa	17	Blackjack / Cosh	9
Luva-Garra Vitoriana / Nekote	22	Flauta de Bambu / Shakuhachi	15
BAGUAZHANG		Sap	27
Zi-Wu	31	HAPKIDO	
BARTITSU		Sap de Palma	27
Bastonete Kali / Billy Club	8	JEET KUNE DO	
Blackjack / Cosh	9	Gunchuks / Sai Fung	41
Odre	42	JIU-JITSU	
Sap	27	Plackart Triturador	25
Sap de Palma	27	JOGO DO PAU	
Shuko	29	Bastonete Kali / Billy Club	8
Slungshot	29	Blackjack / Cosh	9
BOJUTSU		Flauta de Bambu / Shakuhachi	15
Lâmina Dupla	21	Sap	27
Cajado-Lança-Dardo	40	JUDÔ	
Huoqiang / Lança de Fogo	41	Plackart Triturador	25
BOXE		KAILINDÔ	
Cestus	10	Elmo Trapjaw	12
Krayfish Klaw	19	Grillz Dente de Vampiro	17
Tie Huan	30	KALARIPAYATTU	
BUZKASHI		Aara / Urumi	6
Uurga	30	KALI	
CANNE DE COMBAT		Bastonete Kali / Billy Club	8
Bastonete Kali / Billy Club	8	Flauta de Bambu / Shakuhachi	15
Blackjack / Cosh	9	Karambit	18
Flauta de Bambu / Shakuhachi	15	KAPU KU'IALUA	
Sap	27	Leiomano	22
CAPOEIRA		Plackart Triturador	25
Ashiko	8	KARACHUNA	
Faca de Sapato	15	Ararait / Lâmina de Pulso	7
Greva-Machado	16	KICKBOXING	
COMBAT JUGGLING		Cestus	10
Orbe de Malabarismo	24	KUNG FU	
Poi de Fogo	26	Bat'leth / Lung Tou Da Zha Dao	8
ESGRIMA		Faixa de Combate	15
Broquel	9		

ÍNDICE POR ARTE MARCIAL

KUNG FU (FOSHAN - HUNG SING)

Ábaco / Zhusuan	6
Banqueta / Ma Deng	8
Flauta de Bambu / Shakuhachi	15
Folha Afiada	15
Guarda-Chuva de Def. Pessoal / Wagasa	17
Leque de Guerra	22
Parceiro Marionete	25
Odre	42

KUNG FU (SHAOLIN)

Bokuniku Daisekichu	9
Colarço / Da Nianzhu	11
Martelo Meteoro	24
Tie Huan	30

KUNG FU (TSURU-SENRYU)

Elmo Trapjaw	12
Grillz Dente de Vampiro	17
Lâmina de Orelha	21
Lâmina de Trança	21
Martelo de Trança	23
Peruca Vorpai Kabuki	25
Tiara de Lâminas	30

LIMALAMA

Leiomano	22
----------	----

LUA

Leiomano	22
Plackart Triturador	25

LUCHA LIBRE

Culet Pena / Vombate Perfurante	12
Plackart Triturador	25

MARTIAL ARTS FIGURE SKATING

Lâminas de Patinação	21
----------------------	----

MUAY THAI

Cestus	10
--------	----

NINJUTSU

Ashiko	8
Etiqueta Explosiva	14
Fuuma Shuriken	16
Iron Knuckle	18
Kakute	18
Kunai	19
Kyoketsu Shoge	20
Luva-Garra Vitoriana / Nekote	22
Senbon	28
Shuko	29
Tekko-Kagi	30

PANCRÁCIO

Cestus	10
--------	----

Krayfish Klaw	19
Rete	26
Scissor Romana	28

PETJAT SILAK

Rentjong	26
----------	----

SAMBO

Plackart Triturador	25
---------------------	----

SAVATE

Ashiko	8
Faca de Sapato	15
Greva-Machado	16
Saia Laminada	27

SHEN DO

Espeto de Boca	14
Lâmina de Boca	20
Mangual de Boca	23
Máscara-Pistola	36

SILAT

Karambit	18
----------	----

SIMHANADA

Haladie	17
Madu com Escudo	23
Vajra	31

SUMÔ

Culet Pena / Vombate Perfurante	12
Plackart Triturador	25
Sap de Palma	27
Shuko	29

TAE KWON DO

Ashiko	8
Faca de Sapato	15
Greva-Machado	16

TANTOJUTSU

Bastonete Kali / Billy Club	8
Blackjack / Cosh	9
Sap	27

VAJRA KALI

Haladie	17
Madu com Escudo	23
Vajra	31

WU SHU

Gunchuks / Sai Fung	41
Sheng Biao	28

XILAM

Maquahuitl	23
------------	----

YAĞLI GÜREŞ

Garrafa de Óleo	41
Plackart Triturador	25

GUIA DE ARMAS EXÓTICAS

Nem toda arma cabe em um arsenal comum. Algumas desafiam a lógica. Outras desafiam a imaginação.

Descubra armas históricas esquecidas, invenções extraordinárias e equipamentos inspirados na ficção, todos adaptados para o Sistema Daemon. Explore dezenas de opções divididas entre armas brancas, armas de tiro e armas híbridas. Porque, às vezes, a arma mais memorável da aventura é justamente aquela que ninguém esperava encontrar.

HENRIQUE "MORCEGO" SANTOS

DAEMON
EDITORIA

