

Determinando Dificuldade

Nível Regular
Habilidade/Atributo Opositor é inferior a 50, ou uma tarefa padrão. Role igual ou inferior ao valor para um sucesso

Nível Difícil
Habilidade/Atributo Opositor é igual ou superior a 50, ou uma tarefa muito difícil. Role igual ou inferior a metade do valor para um sucesso

Nível Extremo
Habilidade/Atributo Opositor é igual ou superior a 90, ou uma tarefa nos limites da capacidade humana. Role igual ou inferior a 1/5 do valor para um sucesso

Page 82

Bônus e Penalidades

(Max. 2 por rolo)
Page 91

Dado de Bônus
Role um dado de "10s" adicional junto com o dado de porcentagem usual, use o dado "10s" com o melhor(menor) valor.

Dado de Penalidade
Role um dado de "10s" adicional junto com o dado de porcentagem usual, use o dado "10s" com o pior(maior) valor.

Comparando Resultados

Page 91

(pio) COLAPSO - FALHA - SUCESSO REGULAR - SUCESSO DIFÍCIL - SUCESSO EXTREMO - CRÍTICO (melhor)

Se empatar: O lado com o maior nível no Atributo/Skill ganha

Forçar o teste: Uma segunda e última tentativa de conseguir o objetivo, só aceita se for justificada pelo investigador. Se falhar o guardião deve conceber consequências severas.

Teste Resistido: O melhor nível de sucesso ganha (Testes Resistidos não podem ser Forçados)

Crítico

Colapso (Habilidade > 50%)

Colapso (Habilidade < 50%)

"01"

"100"

"96-100"

Desenvolvimento do investigador

- Role 1d100 para cada habilidade marcada. Se o resultado for maior que a habilidade ou acima de 95, adicione 1d10 pontos nela.
- Apague as marcações.
- Se a habilidade aumentar até 90% ou mais, add 2d6 pontos de sanidade
- Cheque o nível de crédito e reveja as finanças (veja **Emprego e nível de crédito**, pag.86).
- Procure como recuperar sanidade (veja **Aumentando os pontos de sanidade**, pag. 167).
- Reveja o Background do investigador. (veja **Alterando o Background do investigador**, pag. 95).

Page 94

Padrão de vida

Niv. Cred.	0	1-9	10-49	50-89	90+	99+
Padrão	Mendigo	Pobre	C. Média	Prospero	Rico	Milionario

Page 46

Armas de Fogo

Page 112

Nível de dificuldade: Armas de Fogo

Alcance básico = Regular
Alcance longo (2x Básico) = Difícil
Alcance muito longo (4x Básico) = Extremo

Modificadores: Armas de Fogo

Pegar cobertura (Esquiva sucedida)	1 Penalidade
Cobertura parcial	1 Penalidade
Queima-roupa (Dentro 1/5 DEX em pés)	1 Bônus
Mirando por 1 round	1 Bônus
Alvo em velocidade Máx (MOV 8+)	1 Penalidade
Alvo pequeno (Corpo -2)	1 Penalidade
Alvo Grande (Corpo 4+)	1 Bônus
Carregar 1 bala e atirar (mesmo round)	1 Penalidade
Pistolas disparando 2+ balas (semi-auto)	1 Penalidade em cada tiro
Disparando em um corpo-a-corpo	1 Penalidade (Colapso = Aliado atingido)

Armas de fogo

Armas de fogo não podem ser resistidas

1. Determine a dificuldade pelo alcance da arma
2. Aplique os modificadores
3. Faça o teste

O alvo pode pegar cobertura (Esquivar) mas não pode revidar a menos que esteja em 1/5 DEX de distancia

Valor de Armadura

Jaqueta pesada de couro	1 Ponto
Capacete WWI	2 Pontos
3 cm de madeira da lei	3 Pontos
Capacete Atual	5 Pontos
Colete pesado de Kevlar	8 Pontos
Jaqueta Militar	12 Pontos
5 cm de Vidro a prova de bala	15 Pontos
2,5 cm de placa de aço	19 Pontos
Saco largo de areia	20 Pontos
Parede de concreto	25 Pontos

Disparo Automático

Disparo full auto: Dividido em rajadas (n. de balas na rajada é equivalente a 1/10 da skill do atirador (round inteiro)). Uma rajada não pode ter menos de 3 balas.

Rajadas: Única rajada de 3 balas

Atirador deve fazer um novo rolo para cada rajada ou sempre que trocar de alvo

Primeiro ataque: Defina a dificuldade pela distancia, e aplique modificadores (se tiver).

Ataques consecutivos: Adicione 1 penalidade (ou remova Bonus) para cada rolo adicional. A cada tres penalidades, matenha duas e aumenta a dificuldade em um nível. (Max de 2 penalidades sempre).

Resolvendo Ataques

Sucesso Regular/Difícil: Metade das balas na rajada acertam o alvo (fim do round, mínimo de 1)

Sucesso Extremo: Todas as balas acertam o alvo (metade impalam, metade causam dano regular).
Subtraia armadura: (Se aplicável) Para cada bala.)

Note: Se a dificuldade for extrema, então os tiros não podem empalar, e causam apenas danos regulares

Disparo Semi-auto

(Pistolas, Rifles de Assalto, etc.)

Faça um rolo de habilidade para cada bala disparada (2 ou 3) no round, aplique 1 penalidade para cada disparo.

Outras formas de dano

Injúrias	Dano	Exemplos
Menor: A pessoa pode sobreviver inúmeras ocorrências deste tipo de nível de dano.	1D3	Soco, chute, Cabeçada, ácido suave, respirar fumaça*, pedra pequena arremegada, cair (cada 3m) em superfície suave.
Moderado: Pode causar ferimentos graves, muitos podem matar	1D6	Cair (cada 3m) na grama, bastão, ácido forte, afogamento*, exposição ao vácuo*, tiro de baixo calibre, flecha, fogo(tocha flamejante)
Severo: Provavelmente pode causar um ferimento grave. 1 ou 2 destes podem desmaiar ou matar	1D10	calibre .38, cair (cada 3m) em concreto, machado, fogo(lança chamas, lugar), estar de 5 a 9m da explosão de uma granada ou dinamite, veneno suave**
Mortal: As pessoas em média tem 50% de chance de morte	2D10	Atropelado por um carro a 50km/h, estar de 3 a 5m da explosão de uma granada ou dinamite, veneno potente***
Terminal: Provavelmente aniquilado	4D10	Atropelado em alta velocidade, até 3m de uma explosão de granada ou dinamite, veneno letal***.
Splash: O som da sua morte	8D10	Bater com a cabeça em alta velocidade, acertado por um trem

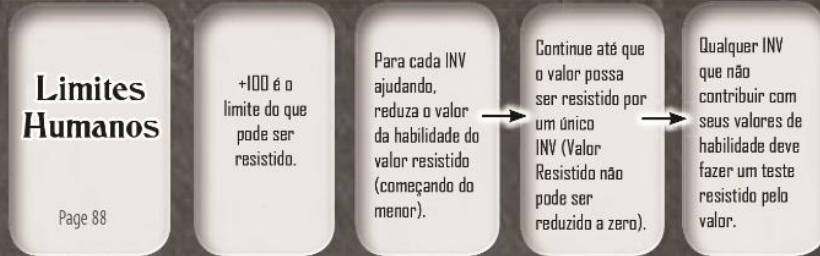
***Asfixia e afogamento:** Faça um teste de CON em cada round; cada teste falhado, o dano é subtraído, até a morte ou a vitima conseguir respirar, sobre um psicológico abalado, um sucesso difícil é requerido.

****Venenos:** Um teste de CON igual ou menor a 1/5 irá diminuir pela metade os dados.

Page 124

Combate

Page 103



Golpe de Loucura - Sumario

(Escolha ou role 1d10):

- 1. Amnésia:** Investigador volta a realidade num lugar estranho sem nenhuma lembrança do que aconteceu. Memórias vem com o tempo.
- 2. Roubado:** Investigador volta a realidade 1d10 horas depois, tendo sido espancado e machucado. Se este estiver na posse de um Tesouro, faça um teste de sorte para ver se este foi roubado. Todo o resto de valor automaticamente desaparece.
- 3. Espancado:** Investigador volta a realidade 1d10 horas depois, tendo sido espancado e machucado. Seu hp reduzido pela metade do atual (sem causar ferimentos graves). O investigador não foi roubado.
- 4. Ira:** Investigador explode em uma onda de violência e destruição. Quando o investigador volta a realidade, suas ações podem ou não ser lembradas ou ficarem aparentes.
- 5. Adoração:** Reveja o backstory do investigador pela entrada de Ideologia e Crenças. Ele irá manifestar uma delas de forma extrema, ou adoração ferrenha.
- 6. Pessoas importantes:** Reveja o backstory do investigador pela entrada de Pessoas significativas e o porquê do relacionamento ser tão importante. Nas próximas 1d10 horas ou mais, o investigador vai fazer o seu melhor para viajar e encontrar essa pessoa.
- 7. Capturado:** O investigador volta a realidade em uma clínica psiquiatra ou cela de policia.
- 8. Fugindo em pânico:** Investigador volta a realidade fugindo, bem longe, perdino na natureza ou até mesmo num trem ou ônibus distante.
- 9. Fobias:** Investigador ganha uma nova fobia; ele volta a realidade 1d10 horas depois, tomando cada precaução para evitar a nova fobia.
- 10. Manias:** Investigador ganha uma nova mania; ele volta a realidade 1d10 horas depois, tomando cada atitude de forma indulgente sobre sua mania.

Page 156

Golpe de Loucura - Tempo real

(Escolha ou role 1d10):

- 1. Amnésia:** Investigador não lembra dos eventos passados até o último ponto seguro, dura 1d10 rounds.
- 2. deficiência psicossomática:** Investigador sofre cegueira psicossomática, surdez ou perda da função motora por 1d10 rounds.
- 3. Fúria:** O investigador é tomado por uma explosão de fúria e agressividade, atacando todos ao redor por 1d10 rounds.
- 4. Paranoia:** O investigador sofre paranoia severa por 1d10 rounds.
- 5. Pessoas importantes:** Reveja o backstory do investigador pela entrada de Pessoas importantes. Ele verá outra por perto como ela, durante 1d10 rounds.
- 6. Desmaiar:** Investigador desmaia por 1d10 rounds.
- 7. Pânico:** Investigador é compelido a fugir, por 1d10 rounds.
- 8. Histeria ou explosão emocional:** Investigador fica incapacitado gargalhando, chorando, gritando, etc. por um 1d10 rounds.
- 9. Fobias:** Investigador ganha uma nova fobia; se a causa da fobia não está presente, ele irá imaginar ela por 1d10 rounds.
- 10. Manias:** Investigador ganha uma nova mania; e procurará por ela pelos próximos 1d10 rounds.

Publication 23137 by Chaosium, Inc.

Keeper Screen copyright ©2014 by Chaosium Inc., all rights reserved. Layout by Meghan McLean, based upon the layout of the Call of Cthulhu Keeper's Screen by Charlie Krank. Development by Mike Mason and Paul Fricker.



Fases de insanidade

- 1. Golpe de Loucura:** Role a tabela de tempo real (1d10 rounds) ou a sumária (1d10 horas); Guardião modifica 1 detalhe do backstory.
- 2. Insanidade Subjacente:** Toda outra perda de SAN resulta em um Golpe de Loucura; investigador está propensa a ilusões.

Page 156

Teste de Sanidade

0/1D2	Carcaça de animal mutilada.
0/1D3	Partes ou um corpo.
0/1D4	Vapor de sangue.
1/1D4+1	Corpo brutalmente mutilado.
0/1D6	Acordar preso em um caixão.
0/1D6	Ver um amigo ter uma morte violenta.
0/1D6	Ghoul.
1/1D6+1	Encontrar um amigo morto-vivo.
0/1D10	Ser submetido a torturas.
1/1D10	Corpo levantando do túmulo.
2/2D10+1	Cabeça gigante descendo dos céus.
1D10/1D100	Deidade dos mythos.

Page 155

Spells & Tomes

Initial Reading, page 173.
 Full Study, page 174.
 Mythos Rating, page 175.
 Learning a Spell, page 176.
 Casting a Spell, page 177.

Efeitos da insanidade

- 1. Fobias:** Deve fugir/lutar ou terá uma penalidade em cada teste.
- 2. Mania:** Deve submeter-se à mania ou terá uma penalidade em cada teste.
- 3. Ilusões & checks de realidade:** Teste de SAN para checar.
 - Falha: Perca 1 SAN + golpe de Loucura.
 - Sucesso: Desfaz a ilusão.
- 4. Insanidade & Os myths:** 5% Cthulhu Mythos com o primeiro golpe de loucura (+1% nas ocasiões subsequentes).

Lista Fobia - Pag 160 Lista Mania - Pag 161.

Níveis de Dano

Page 119

Se o dano levado em um unico ataque é:

Menor que a metade da vida maxima do investigador =	Dano Regular
Igual a metade ou mais da vida maxima do investigador =	Ferimento Grave
Maior do que a vida maxima do investigador =	Morte

Perseguição

Page 132

Configuração

- Estabeleça a perseguição: Faça um teste de CON ou Dirigir:
 - Sucesso Extremo = +1 MOV
 - Falha = -1 MOV
- Há uma perseguição?
 - Não há perseguição se o perseguidor for mais lento que o perseguido.
- Vá para a perseguição:
 - Coloque os perseguidores em ordem, pelas suas diferenças em MOV.
 - Coloque perseguidos em ordem: mais devagar 2 locações a frente do perseguidor, e outros a frente de acordo com o MOV.
- Aloque pontos de movimento: 1 por padrão + diferença em MOV do mais devagar da perseguição.
- Determine a ordem em DEX.
- Posicione Perigos e Barreiras.

Exp Barreiras

Portas internas ou cercado	5 HP
Porta dos fundos	10 HP
Portão forte	15 HP
Parede de tijolos	25 HP
Arvore Grande	50 HP
Suporte de Ponte	100 HP

Perseguição: Veicular

Mover 2 ou 3 locações custa 1 ponto de movimento:
1 Penalidade aplicada em cada obstáculo.

Mover 4 ou 5 locações custa 1 ponto de movimento:
2 Penalidade aplicada em cada obstáculo.

Passageiro percebe Barreira? (Percepção ou Navegação):
No próximo movimento, acelerar com uma penalidade a menos.

Motorista leva um ferimento grave:
Role para uma Perigo difícil ou perca o controle do veículo.

Trocar entre pilotar e correr:
Faça um novo rolo de velocidade e recalcule o MOV.

Perseguição: Perigos, Barreiras e Combate

Cuidado ao aproximar de Perigos = Gasta 1 ou 2 PM para comprar 1 ou 2 Bonús.

Barreiras = Devem ser quebradas ou negociadas (teste) antes de poder passar para a próxima localização.

Veículos = Inflinge IdIO dano por ponto de Corpo que possui:

Falha ao destruir barreira = Veículo quebra.

Barreira destruída = Veículo perde 1/2 do HP da barreira.

A cada 10 HP de dano, diminua o Corpo do veículo em 1 ponto (fim do turno); dano abaixo de 10 pontos é ignorado.

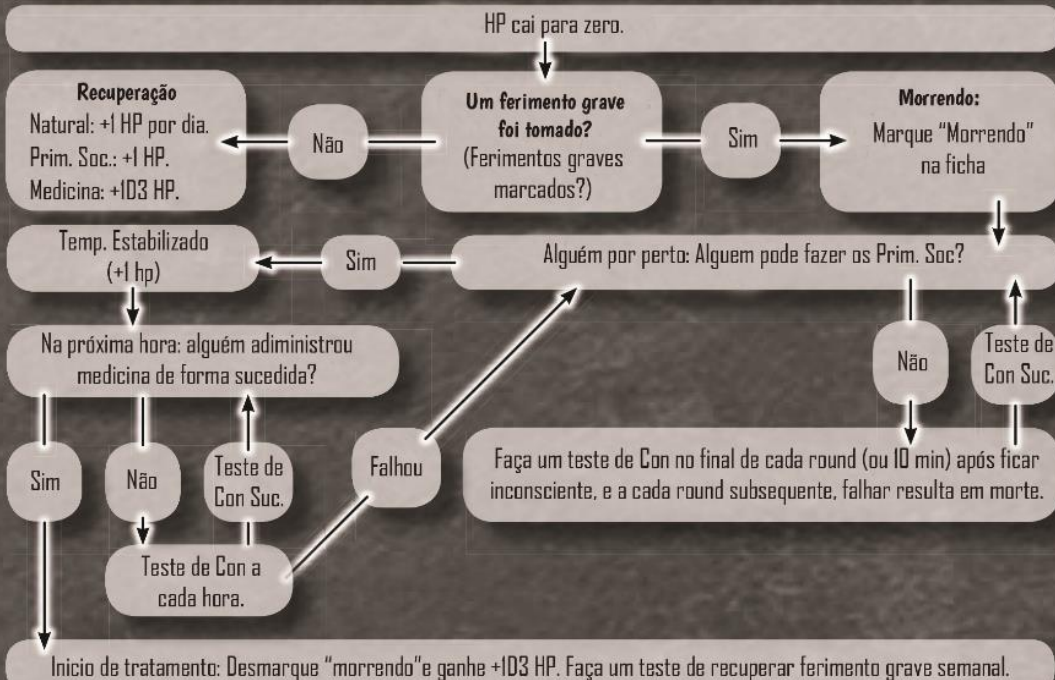
Combate = custa 1 ponto de movimento para iniciar (não Distancia).

Armas = 1 penalidade em movimento. Sem penalidade se ficar parado (gasta 1 ponto de movimento).

Mirar nos pneus: Penalidade em cada tiro (Armor 3, 2hp - apenas armas Empalantes). Destrua o pneu e reduza 1 Corpo do veículo.

Diagrama de Dano

Page 119



Colisão Veicular

Incidente	Dano	Exemplos
Incidente menor: Maioria dos Perigos. Provavelmente dano cosmético, talvez algo sério	1d3-1 no Corpo	Golpe de outro veículo, raspar em um poste, acertar uma baliza, colidir com pessoa ou pequeno animal.
Acidente Moderado: Perig. difíceis, pode causar mais danos e estragar o carro	1d6 no Corpo	Acertar uma vaca ou veado, bater em uma moto ou carro economico
Acidente Severo: Perig. extremos, provavelmente estraga o carro.	1d10 no Corpo	Bater em um carro normal, poste ou árvore
Gaas: provavelmente estraga um caminhão, da adeus ao seu carro.	2d10 no Corpo	Bater em um caminhão ou onibus.
Morte na Estrada: A Maioria dos Veiculos se transforma em pedaços de ferro retorcido	5d10 no Corpo	Bater em um blindado do exercito, trem, meteoro.

Page 147

Curar ferimentos Graves

Faça um teste de CON no final de cada semana.
Falha: Sem cura.
Sucesso: Cura 1d3 pontos.

Sucesso: Extremo Cura 2d3 pontos e desmarque Ferimento Grave. Bonús se for bem tratado (Teste de Medicina). Bonús se descansar em lugar ótimo. Penalidade se as condições forem ruins. Page 121

Dano Veicular.

Page 144

Corpo reduzido pela metade do seu inicial ou menor.

Desalinhado: 1 penalidade aplicada a cada teste de habilidade.

Dano igual ao total do Corpo em um unico acidente.

Quebrado: Capotar/fogo/etc. (2d10 dano aos passageiros; teste de sorte pra sobreviver, etc.).

Corpo reduzido a zero por dano cumulativo.

Indirigível: Mal funcionamento - Guardiões determina o que acontece (IdIO de dano aos passageiros); teste de sorte para diminuir.