

POLICIAIS

Agentes da Ordem podem se ver frente a frente com as forças da lei, sejam policiais corruptos ou mesmo controlados pelas entidades.

POLICIAL

VD 20

O policial padrão, encontrado patrulhando as ruas e praças da maioria das cidades. Provavelmente nunca teve um encontro com o paranormal, e vai considerar qualquer menção a monstros e magias uma brincadeira de mau gosto — ou mesmo uma desculpa para esconder algum crime. Esta ficha também pode ser usada para vigias, seguranças corporativos e pessoas com algum treinamento com armas no geral.

PESSOA • MÉDIO

SENTIDOS Percepção 20+5 | Iniciativa 20+5

DEFESA 19

Fortitude 20+5 | Reflexos 20+5 | Vontade 20

PONTOS DE VIDA 15 | Machucado 7

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 2 FOR 2 INT 1 PRE 1 VIG 2

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

BASTÃO Corpo a corpo

Teste 20+5 | Dano 1d8+7 impacto

PADRÃO ♦ AGREDIR

PISTOLA À distância ✱ CURTO

Teste 20+5, crítico 18 | Dano 1d12+5 balístico

POLICIAL DE ELITE

VD 60

Treinados e equipados para enfrentar situações extremas, os policiais de uma tropa de elite provavelmente serão os primeiros a aparecer quando uma investigação discreta se transformar em um confronto armado.

PESSOA • MÉDIO

SENTIDOS Percepção 20+10 |

Iniciativa 30+15

DEFESA 27

Fortitude 30+10 | Reflexos 30+10 |

Vontade 20+10

Resistência a balístico, corte, impacto e perfuração 5

PONTOS DE VIDA 40 | Machucado 20



AGI 3 FOR 3 INT 1 PRE 1 VIG 3

DESLOCAMENTO 6m | 4□

FORTIFICAÇÃO Graças ao seu equipamento, o policial de elite tem 50% de chance de ignorar o dano adicional de um acerto crítico ou ataque furtivo.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

BASTÃO Corpo a corpo x2

Teste 30+10 | Dano 1d8+13 impacto

PADRÃO ♦ AGREDIR

FUZIL DE ASSALTO À distância ✱ MÉDIO

Teste 30+10, crítico 17/x3 | Dano 2d8+13 balístico

PADRÃO ✧ LANÇA-GRANADAS

Uma vez por cena, o policial de elite dispara uma granada explosiva em alcance médio. Cada ser a 6m do ponto de impacto sofre 8d6 pontos de dano de impacto (Reflexos DT 19 reduz à metade).

COMPLETA ✧ EMPURRAR E ATIRAR

O policial de elite empurra um personagem adjacente para 3m longe de si (Fortitude DT 19 evita) e em seguida atira com seu fuzil de assalto a curta distância. Se tiver conseguido empurrar o personagem, o policial de elite recebe +20 neste ataque e, se acertar, +2d8 na rolagem de dano.

CHEFE DE POLÍCIA

VD 100

Um delegado ou coronel, que já passou por situações difíceis e não se intimida facilmente.

PESSOA • MÉDIO

SENTIDOS Percepção 30+15 | Iniciativa 20+10

DEFESA 25

Fortitude 30+10 | Reflexos 20+10 |

Vontade 30+15

PONTOS DE VIDA 105 |

Machucado 52

AGI 2 FOR 3 INT 2 PRE 3

VIG 3

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

BASTÃO Corpo a corpo x2

Teste 30+15 | Dano 1d8+8 impacto

PADRÃO ♦ AGREDIR

ESPINGARDA À distância x2 ✱ CURTO

Teste 20+17, crítico x3 | Dano 4d6+12 balístico

REAÇÃO ✧ TEIMOSO

Uma vez por cena, o chefe de polícia pode ignorar um efeito que exija teste de resistência ou reduzir um dano recém sofrido a metade.