

Determinando Dificuldade

Nível Regular
Skill/Caracterista Opositora é inferior a 50, ou uma tarefa padrão. Role igual ou inferior ao valor para um sucesso

Nível Difícil
Skill/Caracterista Opositora é igual ou superior a 50, ou uma tarefa muito difícil. Role igual ou inferior a metade do valor para um sucesso

Nível Extremo
Skill/Caracterista Opositora 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

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

Se empatar: O lado com o maior nível na característica ganha

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

Rolo de Oposição: O melhor nível de sucesso ganha (Rolos de oposição não podem ser forçados)

Crítico
"01"

Colapso (Skill > 50%)
"100"

Colapso (Skill < 50%)
"96-100"

Desenvolvimento do investigador

- Role 1D100 para cada skill marcada. Se o resultado for maior que a skill ou acima de 95, add 1d10 pontos.
- Apague as marcações.
- Se a skill 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. 96).
- 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	Rico	Milhões	Bilhões

Page 94

Armas de Fogo

Page 112

Nível de dificuldade: Armas de Fogo

Alcance basico = Regular
Alcance longo (2x Basico) = Difícil
Alcance muito longo (4x Basico) = 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 (Build -2)	1 Penalidade
Alvo Grande (Build 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 oposicionadas

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

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 nivel. (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 impalar, 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

Injurias	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 arremçada, cair (cada 3m) em superficie 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 a 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 a 3 a 5m da explosão de uma granada ou dinamite, veneno potente**
Terminal: Provavelmente aniquilado	4D10	Atropelado em alta velocidade, entre 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 rolo de CON cada round; cada rolo falhado, o dano é subtraído, até a morte ou a vitima conseguir respirar, sobre um psicologico abalado, um sucesso difícil e requerido.

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

Page 124

Efeitos da insanidade

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

Lista Fobia - Pag 160

Lista Mania - Pag 161.

Níveis de Dano

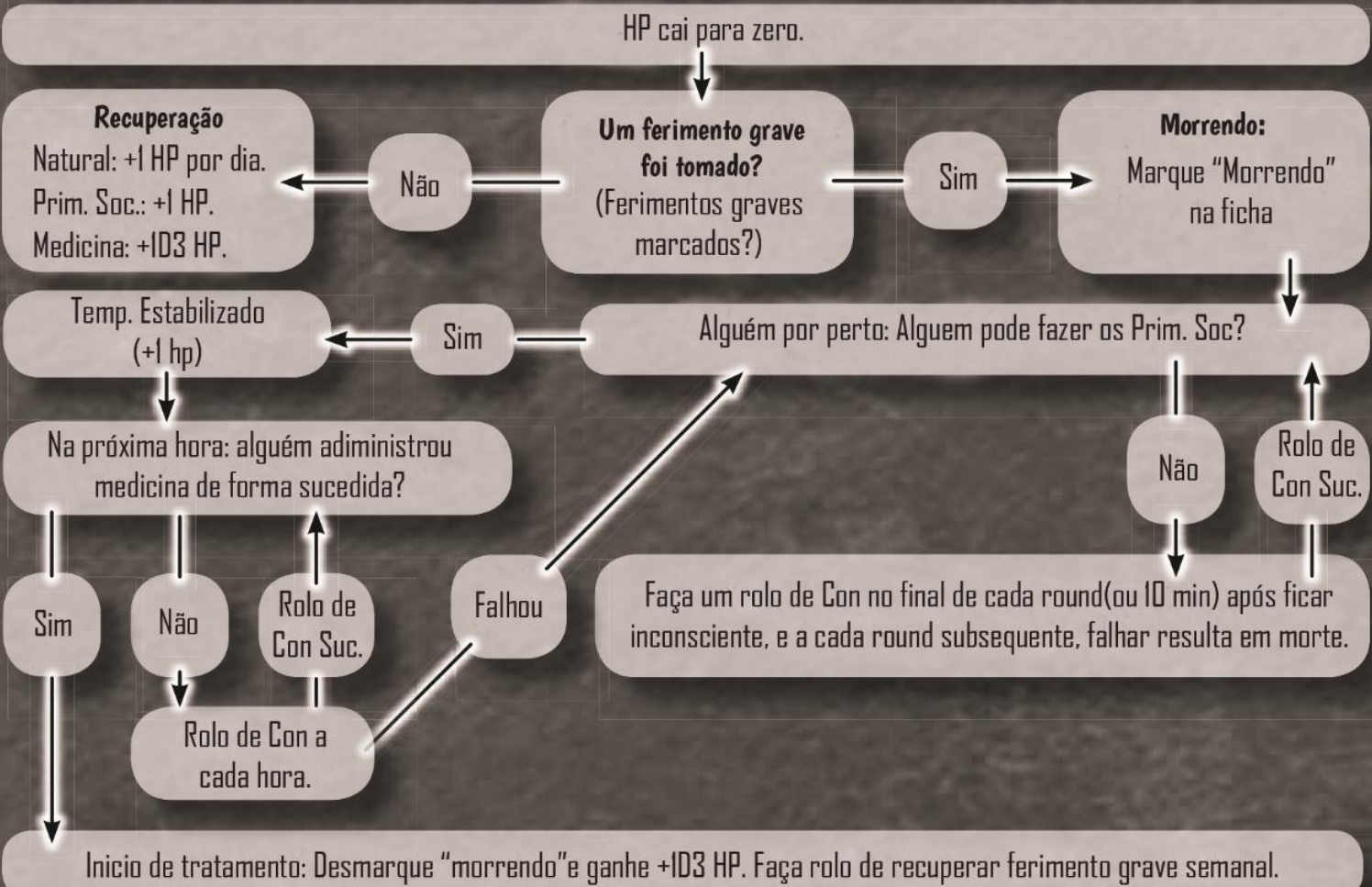
Page 119

Se o dano é levado em um unico ataque é:

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

Diagrama de Dano

Page 119



Colisão Veicular

Incidente	Dano	Exemplos
Incidente menor: Maioria dos obstáculos. Provavelmente dano cosmético, talvez algo sério	1D3-1 Build	Golpe de outro veículo, raspar em um poste, acertar uma baliza, colidir com pessoa ou pequeno animal.
Acidente Moderado: obst. difíceis, pode causar mais danos e estragar o carro	1D6 build	Acertar uma vaca ou veado, bater em uma moto ou carro economico
Acidente Severo: Obst. extremos, provavelmente estraga o carro.	1D10 build	Bater em um carro normal, poste ou árvore
Caos: provavelmente estraga um caminhão, da adeus ao seu carro.	2D10 build	Bater em um caminhão ou onibus.
Mad Max: Por que você ta dentro desse ferro retorcido?	5D10 build	Bater em um blindado do exercito, trem, meteoro.

Curar ferimentos Graves

Faça um rolamento de CON no final de cada semana.
Falha: Sem cura.
Sucesso: Cure 1D3 pontos.
Sucesso: Extremo Cure 2D3 pontos e desmarque Ferimento Grave.
Bonûs se for bem tratado (Medicine roll).
Bonûs se descansar em lugar ótimo.
Penalidade se as condições forem ruins.

Page 121

Dano Veicular.

Page 144

Build reduzida pela metade do seu inicial ou menor.	Desalinhado: 1 penalidade aplicada a cada rolo de habilidade.
Dano igual a toda Build em um unico acidente.	Quebrado: Capotar/fogo/etc. (2D10 dano aos passageiros; rolo de sorte pra sobreviver, etc.).
Build reduzida a zero por dano cumulativo.	Indirigível: Mal funcionamento - Guardião determina o que acontece (1D10 dano a passageiros); rolo de sorte para diminuir.

Perseguição

Page 132

Configuração

1. Estabeleça a perseguição: Faça um rolo de CON ou Drive:
Sucesso Extremo = +1 MOV
Falhe = -1 MOV
2. Há uma perseguição?

Não há perseguição se o perseguidor for mais lento que o perseguido.
3. 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.
4. Aloque pontos de movimento: 1 por padrão + diferença em MOV do mais devagar da perseguição.
5. Determine a ordem em DEX.
6. Posicione Barreiras e Bloqueios.

Perseguição: Veicular

- Mova 2 ou 3 locações custa 1 ponto de movimento:
1 Penalidade aplicada em cada obstáculo.
- Mova 4 ou 5 locações custa 1 ponto de movimento:
2 Penalidade aplicada em cada obstáculo.
- Passageiro percebe obstáculo (Spot hidden ou Navegação):
No próximo movimento, acelerará com uma penalidade a menos.
- Motorista leva um ferimento grave:
Role para um obstáculo difícil ou perca o controle do veículo.
- Trocar entre pilotar e correr:
Faça um novo rolo de velocidade e recalcule o MOV.

Perseguição: Obstáculos, Barreiras e Combate

- Cuidado ao aproximar de Obstáculos= 1 ou 2 PM para comprar 1 ou 2 Bonûs.
- Barreiras = Devem ser quebradas ou negociadas (rolo) antes de poder passar para a próxima localização.
- Veiculos= Inflinge 1D10 dano por ponto de Build que possui:

Falha ao destruir barreira = Veículo quebra.
Barreira destruída = Veículo perde 1/2 HP da barreira.
A cada 10 HP de dano, diminua a Build do veículo em 1 ponto (fim do turno); dano abaixo de 10 pontos é ignorado.
- Combate = custa 1 ponto de movimento para iniciar (não Ranged).
- 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 impalantes). Destrua o pneu e reduza 1 Build do veículo.

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