Insanidade & Dificuldade Extrema 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 Bottom line 1/3 chance Gauge

Determinando Dificuldade

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

> 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

> > valor para um sucesso

Nivel de dificuldade: Armas de Fogo

Modificadores: Armas de Fogo

1 Penalidade

1 Penalidade

1 Bônus

1 Bônus

1 Penalidade

1 Penalidade

1 Penalidade

cada tiro

atingido)

1 Penalidade

(Colapso = Aliado

1 Penalidade em

1 Bônus

Alcance muito longo (4x Basico) = Extremo

Alcance basico = Regular

Pegar cobertura

(Esquiva sucedida)

Cobertura parcial

(Dentro 1/5 DEX em pés) Mirando por 1 round

Alvo em velocidade Máx

Alvo pequeno (Biuld -2)

Alvo Grande (Biuld 4+)

Carregar I bala e atirar

Pistolas disparando 2+

(mesmo round)

balas (semi-auto)

Disparando em um

corpo-a-corpo

Queima-roupa

(MDV 8+)

Alcance Iongo (2x Basico) = Difícil

Skill/Caracterista Opositora é iqual ou superior a 90, ou Nível uma tarefa nos limites da Extremo capacidade humana. Role iqual ou inferior a 1/5 do

Nivel

Dificil

Page 82

Bônus e Penalidades

(Max. 2 por rolo) Page 91

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

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: [] lado com o maior nivel na caracaterística ganha

Dado de

Bônus

Dado de

Penalidade

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

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

Crítico "01"

Colapso (Skill > 50%) "100"

Colapso (Skill < 50%)

"96-100"

Page 112

Desenvolvimento do investigador

- Role 10100 para cada skill marcada. Se o resultado for major que a skill ou acima de 95, add 1d10 pontos.
- · Apaque as marcações.
- Se a skill aumentar até 90% ou mais, add 206 pontos de sanidade
- Cheque o nivel 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).

		Pa	drão de vi	da		
Niv. Cred.	0	1-9	10-49	50-89	90+	99+
Padrão	Mendigo	Pobre	C. Média	Rico	Milhões	Bilhões

Page 46

Armas de Fogo

Armas de fogo

Armas de fogo não podem ser oposicionadas

- 1. Determine a difículdade pelo alcance da
- 2. Aplique os modificadores
- 3. Faça o rolo

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

Valor de Armadura

Jaqueta pesade 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
Jaqueda 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 conqueto	25 Pontos

Disparo Automático

Disparo full auto: Dividido em rajadas (n. de balas na raiada 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 raiada 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 difículdade em um nivel. (Max de 2 penalidades sempre).

Resolvendo Ataques

Sucesso Regular/Dificil: Metade das balas na rajada acertam o alvo (fim do round, minimo de 1) Sucesso Extremo: Todas as valas acertam o alvo (metade impalam, metade causam dano regular). Subtraia armadura: (Se aplicável) Para cada bala.) Note: Se a difículdade for eextrema, então os tiros não podem impalar, e causam apenas danos regulares

Disparo Semi-auto

(Pistolas, Rifles de Assalto, etc.)

Faca 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 inúmerasa ocorrências deste tipo de nível de dano.	1D3	Soco, chute, Cabeçada, ácido suave, respirar fumaça*, pedra pequena arremeçada, 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:Provávelmente pode causar um ferimento grave. I 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: Provávelmente 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: Faca um rolo de CDN cada **Venenos: Um rolo de CDN igual ou menor a 1/5 round; cada rolo falhado, o dano é subtraido, até a irá diminuir pela metade os dados. morte ou a vitima consequir respirar, sobre um psicologico abalado, um sucesso difícil e requerido.

- cequeira psicossomática, surdez ou perda da função motora por 1010 rounds.
- 3. Fúria: O investigador é tomado por uma explosão de fúria e agressividade, atacando todos ao redor por MIN rounds
- 4. Paranoia: O investigador sofre paranoia severa por 1010 rounds.
- 5. Pessoas importantes: Reveja o backstory do Ele verá outra por perto como ela, durante 1010 rounds.
- 8. Histeria ou explosão emocional: Investigador fica incapacitado gargalhando, chorando, gritando, etc. por um 1010 rounds.
- 9. Fobias: Investigador ganha uma nova fobia: se a causa da fobia não está presente, ele irá imaginar ela por 1010 rounds.
- 10. Manias: Investigador ganha uma nova mania; e procurará por ela pelos próximos 1010 rounds.

Fases de insanidade

- 1. Golpe de Loucura: Role a tabela de tempo real (1010 rounds) ou a sumária (1010 horas): Guardião modifica I detalhe do backstory.
- 2. Insanidade Subjacente: Toda outra perda de SAN resulta em um ataque de Loucura; investigador está propensa a ilusões.

Page 156

62 63 64 65

Teste de Sanidade

0/1D2	Carcaça de animal Multilada.
0/1D3	Partes ou o 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 morteviolenta.
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

Spells & Tomes

Page 155

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

- investigador pela entrada de Pessoas importantes

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.

Limites **Humanos**

100+ é o limite do que pode ser opositado.

Em menor numero (Handcap)

Uma vez que um personagem Esquivou ou Revidou em um

Isso não se aplica para aqueles com multiplos ataques (até

Round, todo ataque subsequente nele recebe 1 Bônus.

que ele gaste todos os numeros de ataques).

Para cada INV ajudando, reduza o valor da skill do valor opositor (começando do menor).

Continue até que o valor possa ser opositado por um único INV (oposição não pode ser reduzida a zero).

Qualquer INV que não contribuir com seus valores de skill deve fazer um rolo de oposição.

Impalar=MAX dano da arma

+ MAX BD + Rolo da arma

Sem pontas = MAX dano da

arma + MAX BD

Page 88

 66
 67
 68
 69
 70
 71
 72
 73
 74
 75
 76
 77
 78
 79
 80
 81
 82
 83
 84
 85
 86
 87
 88
 89
 90
 91
 92
 93
 94
 95
 96
 97
 98
 99
 00

 13
 14
 15
 16
 17
 18
 19
 20

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.

			ı
	l íveis de D vado em un	ano Page 119 n unico ataque é:	
vida maxi	Menos da metade da vida maxima do investigador=		
lgual a metad da vida ma investiga	xima do	Ferimento Grave	
Mais do qui maxima investiga	a do	Morte	

Perseguição

Page 132

Configuração

1. Estabeleça a perseguição: Faca 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.

- 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.

-	_	-
Exp	Barre	piras
FVA	Daile	sii as

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: Veícular

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, acelerá 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 1010 dano por ponto de Biuld que possui:

Falha ao destruir barreira = Veículo quebra.

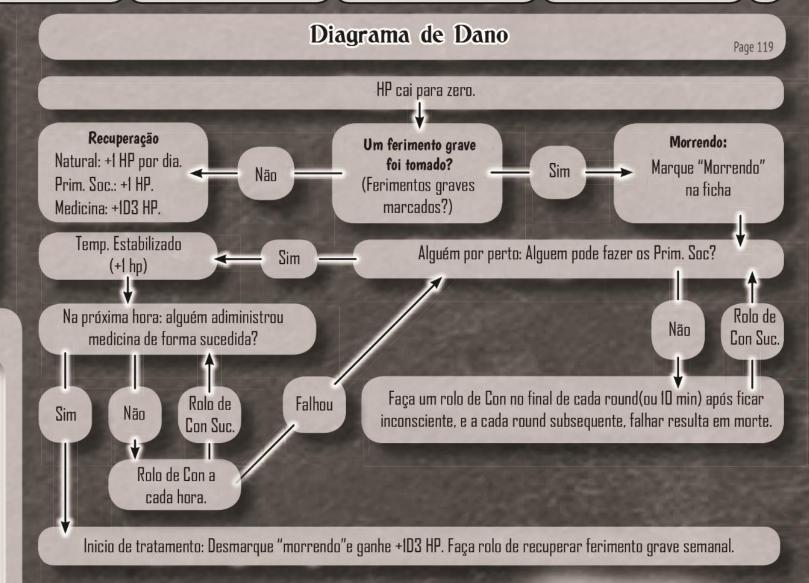
Barreira destruída = Veículo perde 1/2 HP da barreira.

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

Combate = custa I 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 Biuld do veículo.



Colisão Veícular

Leatheate	Davis	Fuenda
Incidente	Dano	Exemplos
Incidente menor: Maioria dos obstáculos. Provávelmente 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, provávelmente estraga o carro.	1D10 build	Bater em um carro normal, poste ou árvore
Caos: provávelmente estraga um caminhão, da adeus ao seu carro.	2010 build	Bater em um caminhão ou onibûs.
Mad Max: Por que você ta dentro desse ferro retorcido?	5DIO build	Bater em um blindado do exercito, trem, meteoro.
		Dago 147

Curar ferimentos Graves

Faça um rolamento de CON no final de cada semana. Falha: Sem cura. Sucesso: Cure 103 pontos. Sucesso: Extremo Cure 203 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 Veícular.	Page 144
	Biuld reduzida pela metade do seu inicial ou menor.	Desalinhado: 1 pena aplicada a cada rolo de	
	Dano igual a toda Biuld em um unico acidente.	Quebrado: Capotar/dano aos passageiros; pra sobreiver, etc.).	
	Biuld reduzida a zero por dano cumulativo.	Indirigível: Mal func Guardião determina o (1D10 dano a passageir sorte para diminuir.	que acontece