

PERSONAGENS PRÉ-CONSTRUÍDOS

CHRISTINE MEI,

36 anos, Médica

Arquétipo: Erudito

FOR 50	CON 80	TAM 65	DES 45	INT 70
APA 55	POD 65	EDU 95	SAN 65	PVs 29
DX: 0	Corpo: 0	MOV: 7	PMs: 13	
Sorte: 3D6 x 5				

Combate

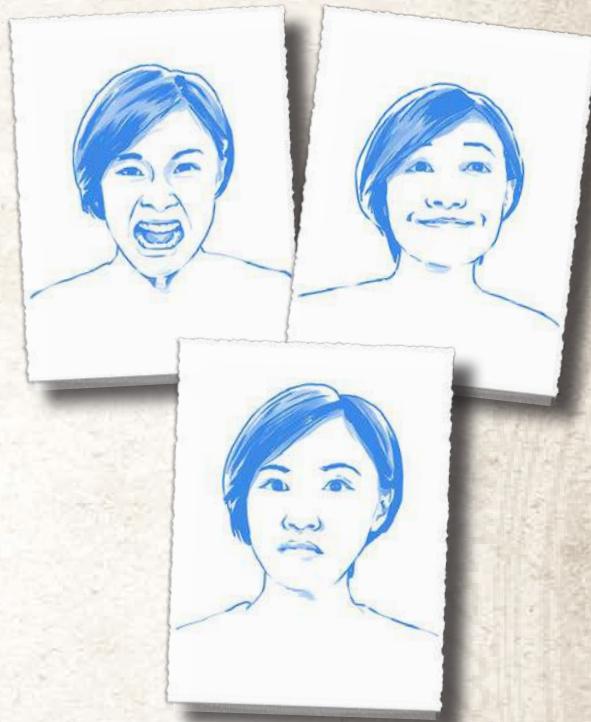
Lutar (Briga)	25% (12/5), 1D3 de dano
Esquivar	22% (11/4)

Perícias:

Ciência (Antropologia) 30% (15/6), Ciência (Biologia) 60% (30/12), Ciência (Farmácia) 40% (20/8), História 40% (20/8), Inglês 50%, Latim 20%, Mandarim 95%, Nível de Crédito 35% (17/7), Ocultismo 55% (27/11), Primeiros Socorros 55% (27/11), Psicanálise 30% (15/5), Psicologia 40% (20/8), Usar Bibliotecas 40% (20/8).

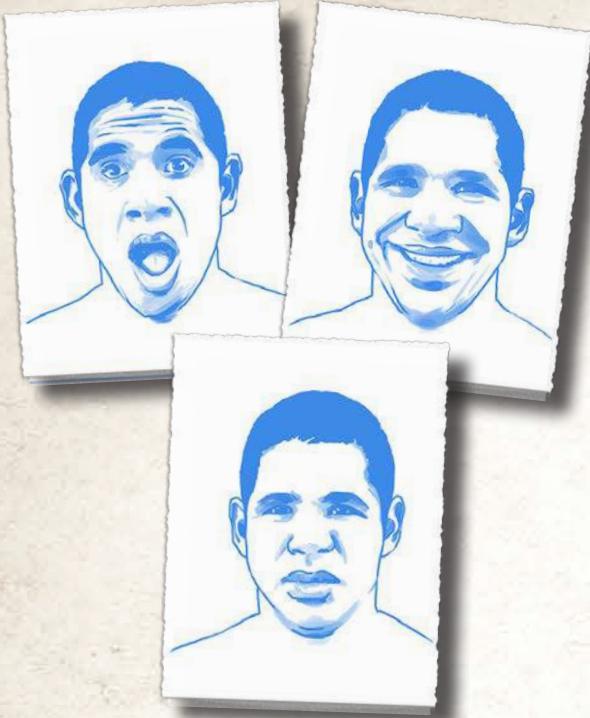
Talentos Pulp

- **Estudo Rápido:** reduz pela metade o tempo para ler livros.
- **Sortudo:** recupera um adicional de +1D10 pontos de Sorte quando fizer testes de Recuperação de Sorte.
- **Especial: Descrente (no Mythos de Cthulhu):** não sofre dano de SAN por ler tomos (até testemunhar uma prova concreta do Mythos).



Antecedentes

- **Descrição:** usa roupas e chapéus discretos. Tem um cabelo castanho longo com uma face angulosa.
- **Ideologia/Crenças:** comprehende o mundo através da análise e do estudo.
- **Características:** alegre, sorri com frequência. Busca conhecimento.



DERRICK JAMESON, 35 anos, Investigador Particular

Arquétipo: Cínico

FOR 50	CON 90	TAM 65	DES 70	INT 55
APA 50	POD 80	EDU 60	SAN 80	PVs 31
DX: 0	Corpo: 0	MOV: 8	PMs: 16	

Sorte: 3D6 x 5

Combate

Lutar (Briga)	60% (30/12), 1D3 de dano
Automática .38	50% (25/10), 1D10 de dano
Esquivar	35% (17/7)

Perícias

Armas de Fogo 25% (12/5), Arremessar 40% (20/8), Arte/Ofício (Fotografia) 20% (10/4), Chaveiro 21% (10/4), Consertos Elétricos 30% (15/6), Direito 25% (12/5), Dirigir Automóveis 40% (20/8), Disfarce 45% (22/9), Encontrar 50% (25/10), Escutar 40% (20/8), Furtividade 30% (15/6), Lábia 45% (22/9), Inglês 60%, Intimidação 50% (25/10), Nível de Crédito 20% (10/4), Psicologia 50% (25/10), Usar Bibliotecas 50% (25/10).

Talentos Pulp

- **Sagaz:** dado de bônus para testes de INT.
- **Saque Rápido:** +50 de DES em testes de iniciativa (a arma de fogo não precisa estar “preparada”).

Antecedentes

- **Descrição:** casaco preto, chapéu e um terno preto.
- **Ideologia/Crenças:** use todas as ferramentas à disposição para fazer o trabalho, mesmo que isso signifique rachar algumas cabeças ao longo do caminho.
- **Características:** combate fogo com fogo.

JAMIE MOORE, 34 anos, Arqueóloga

Arquétipo: Aventureiro

FOR 45	CON 70	TAM 45	DES 95	INT 65
APA 65	POD 65	EDU 80	SAN 65	PVs 23
DX: 0	Corpo: 0	MOV: 8	PMs: 13	

Sorte: 3D6 x 5

Combate

Lutar (Briga)	65% (32/13), 1D3 de dano
Espada (média)	40% (20/8), 1D6+1 de dano
Revólver .32	30% (15/6), 1D10 de dano
Esquivar	47% (23/9)

Perícias

Arremessar 30% (15/6), Arqueologia 70% (35/14), Avaliação 60% (30/12), Cavalar 45% (22/9), Consertos Elétricos 30% (15/6), Consertos Mecânicos 20% (10/4), Dirigir Automóveis 30% (15/6), Encontrar 60% (30/12), Escalar 40% (20/8), Escutar 30% (15/6), Furtividade 40% (20/8), Hindi 30%, Inglês 80%, Lábia 45% (22/9), Latim 30%,



PERSONAGENS PRÉ-CONSTRUÍDOS



Natação 30% (15/6), Navegação 50% (25/10), Nível de Crédito 40% (20/8), Pilotar (Avião) 30% (15/6), Primeiros Socorros 40% (20/8), Usar Bibliotecas 50% (25/10).

Talentos Pulp

- **Ágil:** não perde a próxima ação ao Buscar Cobertura.
- **Resiliente:** pode gastar Sorte para evitar a perda de Sanidade (taxa de 1 por 1).

Antecedentes

- **Descrição:** usa uma camisa de linho com casaco de couro velho, tem cabelo castanho ondulado.
- **Ideologia/Crenças:** o mundo é um lugar vasto, então vá lá e encontre sua glória.
- **Características:** toma riscos, por vezes é imprudente.

JAYAPRAKASH SINGH, 56 anos, Cientista

Arquétipo: Crâneo

FOR 40	CON 70	TAM 60	DES 50	INT 85
APA 50	POD 65	EDU 90	SAN 65	PVs 26
DX: 0	Corpo: 0	MOV: 7	PMs: 13	

Sorte: 3D6 x 5

Combate

Lutar (Briga)	35% (17/7), 1D3 de dano
Esquivar	45% (22/9)

PERSONAGENS PRÉ-CONSTRUÍDOS

Perícias

Armas de Fogo (Pistolas) 30% (15/6), Arremessar 40% (20/8), Avaliação 15% (7/3), Bengali 90%, Ciência (Física) 61% (30/12), Ciência (Geologia) 31% (15/6), Ciência (Química) 81% (40/16), Consertos Mecânicos 40% (20/8), Encontrar 35% (17/7), Inglês 60% (30/12), Medicina 11% (5/2), Mundo Natural 50% (25/10), Natação 30% (15/6), Nível de Crédito 40% (20/8), Operar Maquinário Pesado 30% (15/6), Persuasão 60% (30/12), Primeiros Socorros 50% (25/10), Consertos Elétricos (20/8), Usar Computadores 30% (15/6).

Talentos Pulp

- **Ciência Estranha.**
- **Engenho:** gaste 10 de Sorte para encontrar o que precisa.

Antecedentes

- **Descrição:** terno bege, com um gravata borboleta vermelha, óculos redondos, barba completa e um turbante vermelho.
- **Ideologia/Crenças:** o conhecimento é um tesouro e uma alegria — um quebra-cabeças a ser explorado.
- **Características:** prático e gosta de meter a mão na massa. Pode ficar tão absorvido em algo que fica desligado do que está acontecendo em volta.

KARINA MONTOYA, 28 anos, Criminosa

Arquétipo: Femme Fatale

FOR 40	CON 65	TAM 45	DES 80	INT 80
APA 90	POD 55	EDU 70	SAN 55	PVs 22
DX: 0	Corpo: 0	MOV: 8	PMs: 11	

Sorte: 3D6 x 5

Combate

Lutar (Briga)	45% (22/9), 1D3 de dano; ou faca retrátil, 1D4 de dano
.32 Automática	60% (30/12), 1D8 de dano
Esquivar	40% (20/8)

Perícias

Arte/Ofício (Atuação) 45% (22/9), Cavalgar 20% (10/4), Charme 70% (35/14), Chaveiro 40% (20/8), Encontrar 40% (20/8), Espanhol 70% (35/14), Furtividade 40% (20/8), Nível de Crédito 40% (20/8), Escalar 40% (20/8), Escutar 45% (22/9), Intimidação 25% (12/5), Lábia 40% (20/8), Nível de Crédito 30% (15/6), Ocultismo 30% (15/6), Prestidigitação 40% (20/8), Psicologia 25% (12/5), Saltar 30% (15/6).

APÊNDICE D



Talentos Pulp

- **Voluntarioso:** bônus em testes de POD.
- **Mestre dos Disfarces:** gaste 10 pontos de Sorte para ganhar um dado de bônus em testes de disfarce e ventriloquismo.

Antecedentes

- **Descrição:** usa um vestido império escuro, meias e saltos. O cabelo dela sempre está amarrado em um coque.
- **Ideologia/Crenças:** sua beleza exterior esconde uma visão egoísta da vida.
- **Características:** usa seus encantos para manipular os outros. Corajosa e astuta.

RANDALL SAVAGE, 61 anos, Explorador

Arquétipo: Caçador

FOR 75 CON 90 TAM 60 DES 70 INT 65
APA 50 POD 60 EDU 70 SAN 60 PVs 30
DX: +1D4 Corpo: 1 MOV: 9 PMs: 12
Sorte: 3D6 x 5

Combate

Lutar (Briga)	50% (25/10), 1D3 + 1D4 de dano
Revólver .45	40% (20/8), 1D10 de dano
Rifle .30-06	60% (30/12), 2D6 + 4 de dano
Esquivar	35% (17/7)

Perícias

Cavalgar 65% (32/13), Consertos Mecânicos 20% (10/4), Francês 20%, Encontrar 40% (20/8), Escutar 60% (30/12), Furtividade 45% (22/8), História 30% (15/6), Inglês 70%, Intimidação 40% (20/8), Mundo Natural 50% (25/10), Natação 40% (20/8), Navegação 60% (30/12), Nível de Crédito 55% (27/11), Primeiros Socorros 40% (20/8), Psicologia 20% (10/4), Rastrear 35% (17/7), Saltar 30% (15/6), Sobrevivência (Selva) 40% (20/8).

Talentos Pulp

- **Sombra:** bônus para testes de Furtividade; faz 2 ataques "Surpresa".
- **Mira Aguçada:** nenhuma penalidade por mirar em alvos pequenos; nenhuma penalidade por atirar no corpo-a-corpo.

Antecedentes

- **Descrição:** o Arquétipo do Caçador Colonial, com roupa bege, botas castanhas e um capacete. Cabelo branco, um grande bigode encerado (enrolado para cima) e um monóculo.
- **Ideologia/Crenças:** procura a emoção da caçada e a glória do sucesso. Tem um impulso inato para dominar o seu ambiente.
- **Características:** calmo, calculista e implacável.

