



FICHA DO INVESTIGADOR

Casos Insólitos — RPG de investigação paranormal

Nº DO CASO

SESSÃO / DATA

CONFIDENCIAL

NOME DO INVESTIGADOR

IDADE

GÊNERO

APARÊNCIA MARCANTE

HISTÓRIA BREVE

◆ Especialização

Conhecimento e experiência profunda em uma área.
Em tarefas excepcionais, role o Teste com 4d6
(use os 2 melhores resultados).

◆ Impulsos investigativos

VIRTUDE

DEFEITO

TRAUMA

Escolha um, todos, ou qualquer combinação — o que
faz o investigador seguir em frente quando outros desistem.

◆ Âncora emocional

Alguém ou algo que torna a vida cotidiana valiosa —
e que não pode ser negligenciado por muito tempo.

◆ Pontos de vida

0 PV = Morrendo (3d6 min.)
Dano único ≥ 15 = morte instantânea

◆ Pontos de sanidade

0 PdS = Insanidade Temporária (role 2d6)

◆ Teste padrão

2d6 ≥ 9 Sucesso no Teste Padrão

4d6 Especialista — use os 2 melhores

◆ Categorias de dano

1d6 Baixa periculosidade

2d6 Média periculosidade

3d6 Alta periculosidade

4d6 Altíssima periculosidade

◆ Equipamentos — registro de evidências pessoais

01

02

03

04

05

06

07

08

09

10

11

12



REFERÊNCIA & ANOTAÇÕES

Casos Insólitos — RPG de investigação paranormal

INVESTIGADOR

USO RESERVADO

◆ Insanidade temporária (2d6)

- | | |
|----|--|
| 2 | Surto de violência contra alguém próximo |
| 3 | Foge em pânico |
| 4 | Desmaio |
| 5 | Cegueira psicossomática |
| 6 | Estupor |
| 7 | Tiques e tremores incontroláveis |
| 8 | Alucinações |
| 9 | Disartria — não consegue falar |
| 10 | Riso histérico |
| 11 | Choro compulsivo |
| 12 | Narrador assume o controle |

Dura 1d6 minutos, com -2 em Testes.
Ao final, recupera 1 PdS.

◆ Ordem de ações

- | | |
|---|------------------------------|
| 1 | Surpresos agem por último |
| 2 | Armas de fogo prontas |
| 3 | Armas brancas prontas |
| 4 | Armas de fogo sem preparação |
| 5 | Armas brancas sem preparação |
| 6 | Agir desarmado |

◆ Frenesi investigativo

- | | |
|-------|----------------------------------|
| 2-3 | Nenhum investigador impactado |
| 4-6 | 1 investigador perde a Âncora |
| 7-9 | 2 investigadores perdem a Âncora |
| 10-12 | 3 investigadores perdem a Âncora |

Role 2d6 = dias de dedicação ao caso.
Se perdeu a Âncora, marque o destino:

Fim de carreira

Até às últimas consequências

◆ Quando o Narrador pede um teste
Só há Teste quando: (1) existe chance real de falha;
(2) a falha tem consequência relevante; (3) o sucesso
é verossímil. Pistas e deduções nunca usam dados.

◆ Recuperação

- | | |
|-----|---|
| PV | 1 pt/2 dias repouso · 1/dia internado |
| PdS | 1 pt/dia alimentação e descanso adequados |

◆ Notas do investigador