

Jogador(a): Nº 1546-322

Nome: _____ **Idade:** _____

Ocupação: _____ **Sexo:** _____

FOR	Metade	DES	Metade	INT	Metade
	1/5		1/5	Ideia	1/5
CON	Metade	APA	Metade	POD	Metade
	1/5		1/5		1/5
TAM	Metade	EDU	Metade	TAXA DE MOV	+1
	1/5	Saber	1/5		-1



Pontos de Vida Máximo

Lesão Grave

Morrendo
Inconsciente

00	01	02	03	04	05	06
07	08	09	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20

Perícias do Investigador

CHAMADO de CTHULHU

<input type="checkbox"/> Antropologia (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Furtividade (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ocultismo (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Armas de Fogo (Pistolas) (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Língua Natural (EDU)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Operar Maquinário (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Armas de Fogo (Rifles) (25%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Consertos (Elétricos) (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasão (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Arqueologia (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Consertos (Mecânicos) (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pilotar (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Arremessar (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Contabilidade (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Arte/Ofício (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Direito (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Prestidigitação (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Dirigir Auto (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Primeiros Socorros (30%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Disfarce (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psicanálise (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Encontrar (25%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psicologia (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Avaliação (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Escutar (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Saltar (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Cavalgar (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Escalar (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Rastrear (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquivar (Meia DES)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sobrevivência (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Chaveiro (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lábia (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Usar Biblioteca (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Ciência (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidação (15%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> História (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

"Não está morto aquilo que pode eternamente fazer, e com elas estranhas até a morte pode morrer."

Sanidade

Inicial Máximo

Insano Temporariamente

Insano Indefinidamente

Insano	0	1	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	30	31	32	33	34	35	36	37	
	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58
	59	60	61	62	63	64	65	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	

Sorte

Máximo

Sem Sorte	0	1	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	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	
	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	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															

Máximo

Margem

00	01	02	03	04	05	06
07	08	09	10	11	12	
13	14	15	16	17	18	
19	20	21	22	23	24	

Combate

Dano Extra

Corpo

Esquivar

Armas	Regular	Difícil	Extremo	Dano	Alcance	Ataques	Munição	Defeito
Desarmado				1d3+BD	—	1	—	—



www.forjaludica.com.br

NÍVEIS DE SUCESSO

Desastre	Fracasso	Regular	Difícil	Extremo	Crítico
100/96+	Maior que a Perícia	Menor ou Igual a Perícia	Metade da Perícia	Um Quinto da Perícia	01

FORÇANDO TESTES: a re-jogada deve ser justificada. Não se pode forçar testes de Combate ou Sanidade

FERIMENTO E CURA: Primeiros Socorros cura 1 PV | Medicina cura +1d3 PVs

LESÃO GRAVE = perda de 1/2 do máximo de PV em um ataque | Chegar a 0 de PV sem Lesão Grave = Inconsciente | Chegar a 0 de PV com Lesão Grave = Morrendo

MORRENDO: Primeiros Socorros = Estabilizado temporariamente; então requer Medicina

TAXA NATURAL DE CURA (sem Lesão Grave): Recupera 1 PV por dia | **TAXA NATURAL DE CURA** (com Lesão Grave): jogada de cura semanal