

DÉCADA DE 1920

Nome _____
 Jogador(a) _____
 Ocupação _____
 Idade _____ Sexo _____
 Residência _____
 Nascimento _____

CARACTERÍSTICAS

FOR

--	--

 DES

--	--

 POD

--	--

 CON

--	--

 APA

--	--

 EDU

--	--

SABER
 TAM

--	--

 INT

--	--

 TAXA DE MOV.

--	--

IDEIA -1 +1

Lesão Grave			Máximo	Insanidade Temporária			Insanidade Indefinida			Inicial	Máximo	Insano 01 02 03 04 05 06 07														SANIDADE			
DE VIDA	Morrendo		00	01	02	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27		28	29	30
	Inconsciente		03	04	05	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				

CHAMADO de CTHULHU

SORTE	08	09	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
	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

PERÍCIAS DO INVESTIGADOR

☐ Antropologia (01%)		☐ _____		☐ Furtividade (20%)		☐ Ocultismo (05%)	
☐ Armas de Fogo (20%) (Pistolas)		☐ _____		☐ Língua Natural (EDU)		☐ Operar Maquinário (01%)	
☐ Armas de Fogo (25%) (Rifles)		☐ Consertos (10%) Elétricos		☐ _____		☐ Persuasão (10%)	
☐ Arqueologia (01%)		☐ Consertos (05%) Mecânicos		☐ Língua [Outra] (01%)		☐ Pilotar (01%)	
☐ Arremessar (20%)		☐ Contabilidade (05%)		☐ _____		☐ _____	
☐ Arte/Ofício (05%)		☐ Direito (05%)		☐ _____		☐ Prestidigitação (10%)	
☐ _____		☐ Dirigir Auto (20%)		☐ _____		☐ Primeiros Socorros (30%)	
☐ _____		☐ Disfarce (05%)		☐ Lutar (Brigar)(25%)		☐ Psicanálise (01%)	
☐ _____		☐ Encontrar (25%)		☐ _____		☐ Psicologia (10%)	
☐ Avaliação (05%)		☐ Escutar (20%)		☐ Medicina (01%)		☐ Saltar (20%)	
☐ Cavalgar (05%)		☐ Escalar (20%)		Mythos de Cthulhu (00%)		☐ Rastrear (10%)	
☐ Charme (15%)		☐ Esquivar (Meia DES)		☐ Mundo Natural (10%)		☐ Sobrevivência (10%)	
☐ Chaveiro (01%)		☐ Lábia (05%)		☐ Natação (20%)		☐ Usar Biblioteca (20%)	
☐ Ciência (01%)		☐ Intimidação (15%)		☐ Navegação (10%)		☐ _____	
☐ _____		☐ História (05%)		Nível de Crédito (00%)		☐ _____	

ARMAS

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

COMBATE

Bônus de Dano

--	--

 Corpo

--	--

 Esquiva

--	--

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

REFERÊNCIAS RÁPIDAS

FORÇANDO TESTES: a re-jogada deve ser justificada. Não pode forçar testes de Combate ou Sanidade
 FERIMENTO E CURA: Primeiros Socorros cura 1 PV | Medicina cura +1d3 PVs
 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