

## Década de 1920

Nome \_\_\_\_\_  
 Jogador \_\_\_\_\_  
 Profissão \_\_\_\_\_  
 Idade \_\_\_\_\_ Sexo \_\_\_\_\_  
 Residência \_\_\_\_\_  
 Local Nasc. \_\_\_\_\_

## Atributos

FOR   DES   INT    
 Ideia  
 CON   APA   POD    
 TAM   EDU   Taxa    
 Saber de Mov.

Lesão Grave ☐

PV's Max

Insano Temp. ☐

Insano Indef. ☐

Inicial

Max

Insano

01 02 03 04 05 06 07

Sanidade

Pis. de Vida  
 Morrendo   01 02  
 Inconsciente   03 04 05  
 06 07 08 09 10  
 11 12 13 14 15  
 16 17 18 19 20

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

## Chamado de CthulhU

PM Max

Sem 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

Pis de Magia  
 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

## Perícias do Investigador

|                                                            |                                               |                                                |                                                   |
|------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|------------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Antropologia (01%)                | <input type="checkbox"/> _____                | <input type="checkbox"/> furtividade (20%)     | <input type="checkbox"/> Ocultismo (05%)          |
| <input type="checkbox"/> Armas de fogo (25%)<br>(Rifles)   | <input type="checkbox"/> _____                | <input type="checkbox"/> língua (nativa) (EDU) | <input type="checkbox"/> Op. Maquinário (01%)     |
| <input type="checkbox"/> Armas de fogo (25%)<br>(Pistolas) | <input type="checkbox"/> Consertos Elétricos  | <input type="checkbox"/> _____                 | <input type="checkbox"/> Persuasão (10%)          |
| <input type="checkbox"/> Arqueologia (01%)                 | <input type="checkbox"/> Consertos Mec. (10%) | <input type="checkbox"/> língua (Outra) (01%)  | <input type="checkbox"/> Pilotar (01%)            |
| <input type="checkbox"/> Arremessar (20%)                  | <input type="checkbox"/> Contabilidade (05%)  | <input type="checkbox"/> _____                 | <input type="checkbox"/> _____                    |
| <input type="checkbox"/> Arte/Ofício (05%)                 | <input type="checkbox"/> Direito (05%)        | <input type="checkbox"/> _____                 | <input type="checkbox"/> Prestidigitação (10%)    |
| <input type="checkbox"/> _____                             | <input type="checkbox"/> Dirigir Auto         | <input type="checkbox"/> _____                 | <input type="checkbox"/> Primeiros Socorros (30%) |
| <input type="checkbox"/> _____                             | <input type="checkbox"/> Disfarces (05%)      | <input type="checkbox"/> lutar (briga) (25%)   | <input type="checkbox"/> Psicanálise (01%)        |
| <input type="checkbox"/> _____                             | <input type="checkbox"/> Encontrar (25%)      | <input type="checkbox"/> _____                 | <input type="checkbox"/> Psicologia (10%)         |
| <input type="checkbox"/> Avaliação (05%)                   | <input type="checkbox"/> Escutar (20%)        | <input type="checkbox"/> Medicina (01%)        | <input type="checkbox"/> Saltar (20%)             |
| <input type="checkbox"/> Cavalgar (05%)                    | <input type="checkbox"/> Escalar (20%)        | Mythes de Cthulhu (00%)                        | <input type="checkbox"/> Rastrear (10%)           |
| <input type="checkbox"/> Charme (15%)                      | <input type="checkbox"/> Esquivar (Meia DES)  | <input type="checkbox"/> Mundo Natural (10%)   | <input type="checkbox"/> Sobrevivência (10%)      |
| <input type="checkbox"/> Chaveiro (01%)                    | <input type="checkbox"/> Lábia (05%)          | <input type="checkbox"/> Natação (01%)         | <input type="checkbox"/> _____                    |
| <input type="checkbox"/> Ciência (01%)                     | <input type="checkbox"/> Intimidação (15%)    | <input type="checkbox"/> Navegação (10%)       | <input type="checkbox"/> _____                    |
| <input type="checkbox"/> _____                             | <input type="checkbox"/> História (05%)       | Nível de Crédito (00%)                         | <input type="checkbox"/> _____                    |

## Armas

| Armas | Regular | Sólido | Extremo | Dano  | Alcance | Ataques | Munição | Defeito |
|-------|---------|--------|---------|-------|---------|---------|---------|---------|
| _____ | _____   | _____  | _____   | _____ | _____   | _____   | _____   | _____   |
| _____ | _____   | _____  | _____   | _____ | _____   | _____   | _____   | _____   |
| _____ | _____   | _____  | _____   | _____ | _____   | _____   | _____   | _____   |
| _____ | _____   | _____  | _____   | _____ | _____   | _____   | _____   | _____   |
| _____ | _____   | _____  | _____   | _____ | _____   | _____   | _____   | _____   |

## Combate

Dano Extra    
 Corpo    
 Esquivar

# Antecedentes



Descrição Pessoal \_\_\_\_\_

Características \_\_\_\_\_

Ideologias/Crenças \_\_\_\_\_

Ferimentos e Cicatrizes \_\_\_\_\_

Pessoas Significativas \_\_\_\_\_

Fobias e Manias \_\_\_\_\_

Locais Importantes \_\_\_\_\_

Tomos Arcanos, Feitiços e Artefatos \_\_\_\_\_

Pertences Queridos \_\_\_\_\_

Encontros com Entidades Estranhas \_\_\_\_\_

## Equipamento e Pertences

## Dinheiro e Recursos

## Referências Rápidas

### Referências Rápidas

|                   |          |          |         |           |           |         |
|-------------------|----------|----------|---------|-----------|-----------|---------|
| Nível de Sucesso: | Desastre | Fracasso | Regular | Sólido    | Extremo   | Crítico |
|                   | 100/96+  | > Perda  | ≤ Perda | 1/2 Perda | 1/3 Perda | 01      |

Forçando Testes: deve justificar a re-jogada, não pode forçar testes de combate ou de Sanidade

### Ferimentos e Cura

Primeiros Socorros cura 1 PV; Medicina cura +1d3 PVs

Lesão Grave = perda de  $\geq \frac{1}{2}$  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 Temp; então requer Medicina

**Taxa Natural de Cura:** (sem Lesão Grave): Recupera 1PV por dia  
**Taxa Natural de Cura:** (com Lesão Grave): jogada de cura semanal

## Companheiros Investigadores

