Década de 1920

Nome_____
Jogador(a)_____
Ocupação_____
Idade_____ Sexo_____
Residência_____
Nascimento_____

Características

FOR [ ] DES [ ] POD [ ]
CON [ ] APA [ ] EDU [ ] SABER
TAM [ ] INT [ ] IDEIA TAXA DE MOV. [ ] -1 / +1

Pts de Vida

Lesão Grave [ ] Máximo

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

Insanidade Temporária [ ] Insanidade Indefinida [ ]

Inicial / Máximo

Sanidade

Insano 01 02 03 04 05 06 07
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

Atual / Sem Sorte 01 02 03 04 05 06 07

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

Máximo

Pts 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

- [ ] Antropologia (01%) [ ]
- [ ] Armas de Fogo (20%) (Pistolas) [ ]
- [ ] Armas de Fogo (25%) (Rifles) [ ]
- [ ] Arqueologia (01%) [ ]
- [ ] Arremessar (20%) [ ]
- [ ] Arte/Ofício (05%) [ ]
- [ ] _____ [ ]
- [ ] _____ [ ]
- [ ] _____ [ ]
- [ ] Avaliação (05%) [ ]
- [ ] Cavalgar (05%) [ ]
- [ ] Charme (15%) [ ]
- [ ] Chaveiro (01%) [ ]
- [ ] Ciência (01%) [ ]
- [ ] _____ [ ]

- [ ] _____ [ ]
- [ ] _____ [ ]
- [ ] Consertos (10%) Elétricos [ ]
- [ ] Consertos (05%) Mecânicos [ ]
- [ ] Contabilidade (05%) [ ]
- [ ] Direito (05%) [ ]
- [ ] Dirigir Auto (20%) [ ]
- [ ] Disfarce (05%) [ ]
- [ ] Encontrar (25%) [ ]
- [ ] Escutar (20%) [ ]
- [ ] Escalar (20%) [ ]
- [ ] Esquivar (Meia DES) [ ]
- [ ] Lábia (05%) [ ]
- [ ] Intimidação (15%) [ ]
- [ ] História (05%) [ ]

- [ ] Furtividade (20%) [ ]
- [ ] Língua Natural (EDU) [ ]
- [ ] _____ [ ]
- [ ] Língua [Outra] (01%) [ ]
- [ ] _____ [ ]
- [ ] _____ [ ]
- [ ] _____ [ ]
- [ ] Lutar (Brigar) (25%) [ ]
- [ ] _____ [ ]
- [ ] Medicina (01%) [ ]
- [ ] Mythos de Cthulhu (00%) [ ]
- [ ] Mundo Natural (10%) [ ]
- [ ] Natação (20%) [ ]
- [ ] Navegação (10%) [ ]
- [ ] Nível de Crédito (00%) [ ]

- [ ] Ocultismo (05%) [ ]
- [ ] Operar Maquinário (01%) [ ]
- [ ] Persuasão (10%) [ ]
- [ ] Pilotar (01%) [ ]
- [ ] _____ [ ]
- [ ] Prestidigitação (10%) [ ]
- [ ] Primeiros Socorros (30%) [ ]
- [ ] Psicanálise (01%) [ ]
- [ ] Psicologia (10%) [ ]
- [ ] Saltar (20%) [ ]
- [ ] Rastrear (10%) [ ]
- [ ] Sobrevivência (10%) [ ]
- [ ] Usar Biblioteca (20%) [ ]
- [ ] _____ [ ]
- [ ] _____ [ ]

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
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

Antecedentes

Descrição Pessoal _____

_____

_____

Ideologias/Crenças _____

_____

_____

Pessoas Significativas _____

_____

_____

Locais Importantes _____

_____

_____

Pertences Queridos _____

_____

_____

Características _____

_____

_____

Ferimentos e Cicatrizes _____

_____

_____

Fobias e Manias _____

_____

_____

Tomos Arcanos, Feitiços e Artefatos _____

_____

_____

Encontros com Entidades Estranhas _____

_____

_____

Equipamento e Pertences

_____   _____

_____   _____

_____   _____

_____   _____

_____   _____

_____   _____

Dinheiro e Recursos

Nível de Gastos _____

Dinheiro _____

Patrimônio _____

Referências Rápidas

Referências Rápidas

Nível de Sucesso:	Desastre	Fracasso	Regular	Sólido	Extremo	Crítico
	100/96+	>Perícia	≤ Perícia	½Perícia	⅕Perícia	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 ≥ ½ 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

Personagem _____
Jogador _____

Personagem _____
Jogador _____

Personagem _____
Jogador _____

Personagem _____
Jogador _____

Eu

Personagem _____
Jogador _____

Personagem _____
Jogador _____

Personagem _____
Jogador _____