

DÉCADA DE 1920

Nome Fox Osborne
 Jogador(a) _____
 Ocupação Investigador de Polícia
 Idade 29 Sexo _____
 Residência New Orleans
 Nascimento _____

CARACTERÍSTICAS

FOR **45** ²²/₉ DES **50** ²⁵/₁₀ POD **80** ⁴⁰/₁₆
 CON **50** ²⁵/₁₀ APA **50** ²⁵/₁₀ EDU **70** ³⁵/₁₄
SABER
 TAM **70** ³⁵/₁₄ INT **50** ²⁵/₁₀ TAXA DE MOV. **7** ⁻¹/₊₁

Lesão Grave <input type="checkbox"/>	12 o	Insanidade Temporária <input type="checkbox"/>	Insanidade Indefinida <input type="checkbox"/>	In 80 l	M 99 no	Insano 01 02 03 04 05 06 07	SANIDADE	
PTS DE VIDA	Morrendo 00	01	02	08	09	10		11
	Inconsciente 03	04	05	31	32	33		34
	06	07	08	09	10	11		12
	11	12	13	14	15	16		17
	16	17	18	19	20	21		22

CHAMADO de CTHULHU

SORTE	40	Sem Sorte	01	02	03	04	05	06	07	PTS DE MAGIA
	08	09	10	11	12	13	14	15	16	
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	
	54	55	56	57	58	59	60	61	62	
	77	78	79	80	81	82	83	84	85	

PERÍCIAS DO INVESTIGADOR

<input type="checkbox"/> Antropologia (01%)	1 ⁰ / ₀	<input type="checkbox"/> Furtividade (20%)	20 ¹⁰ / ₄	<input type="checkbox"/> Ocultismo (05%)	5 ² / ₁
<input type="checkbox"/> Armas de Fogo (Pistolas) (20%)	55 ²⁷ / ₁₁	<input type="checkbox"/> Língua Natural (EDU)	70 ³⁵ / ₁₄	<input type="checkbox"/> Operar Maquinário (01%)	
<input type="checkbox"/> Armas de Fogo (Rifles) (25%)	55 ²⁷ / ₁₁	<input type="checkbox"/> Consertos (10%) Elétricos	10 ⁵ / ₂	<input type="checkbox"/> Persuasão (10%)	20 ¹⁰ / ₄
<input type="checkbox"/> Arqueologia (01%)	1 ⁰ / ₀	<input type="checkbox"/> Consertos (05%) Mecânicos	10 ⁵ / ₂	<input type="checkbox"/> Pilotar (01%)	1 ⁰ / ₀
<input type="checkbox"/> Arremessar (20%)	20 ¹⁰ / ₄	<input type="checkbox"/> Contabilidade (05%)	5 ² / ₁	<input type="checkbox"/> Prestidigitação (10%)	10 ⁵ / ₂
<input type="checkbox"/> Arte/Ofício (05%)	5 ² / ₁	<input type="checkbox"/> Direito (05%)	30 ¹⁵ / ₆	<input type="checkbox"/> Primeiros Socorros (30%)	40 ²⁰ / ₈
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Dirigir Auto (20%)	20 ¹⁰ / ₄	<input type="checkbox"/> Psicanálise (01%)	1 ⁰ / ₀
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Disfarce (05%)	30 ¹⁵ / ₆	<input type="checkbox"/> Psicologia (10%)	20 ¹⁰ / ₄
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Encontrar (25%)	40 ²⁰ / ₈	<input type="checkbox"/> Saltar (20%)	25 ¹² / ₅
<input type="checkbox"/> Avaliação (05%)	5 ² / ₁	<input type="checkbox"/> Escutar (20%)	40 ²⁰ / ₈	<input type="checkbox"/> Rastrear (10%)	11 ⁵ / ₂
<input type="checkbox"/> Cavalgar (05%)	5 ² / ₁	<input type="checkbox"/> Escalar (20%)	35 ¹⁷ / ₇	<input type="checkbox"/> Sobrevivência (10%)	10 ⁵ / ₂
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	15 ⁷ / ₃	<input type="checkbox"/> Esquivar (Meia DES)	25 ¹² / ₅	<input type="checkbox"/> Usar Biblioteca (20%)	20 ¹⁰ / ₄
<input type="checkbox"/> Chaveiro (01%)	1 ⁰ / ₀	<input type="checkbox"/> Lábia (05%)	5 ² / ₁	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Ciência (01%)	1 ⁰ / ₀	<input type="checkbox"/> Intimidação (15%)	50 ²⁵ / ₁₀	<input type="checkbox"/> Navegação (10%)	15 ⁷ / ₃
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> História (05%)	5 ² / ₁	<input type="checkbox"/> Nível de Crédito (00%)	25 ¹² / ₅

ARMAS

Armas	Regular	Difícil	Extremo	Dano	Alcance	Ataques	Munição	Defeito
Desarmado	45	22	9	1d3+BD	—	1	—	—

COMBATE

Bônus de Dano **none**
 Corpo **0**
 Esquiva **25** ¹²/₅

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 pode forçar testes de Combate ou Sanidade FERIMENTO E CURA: Primeiros Socorros cura 1 PV | Medicina cura +1d3 PVs

REFERÊNCIAS RÁPIDAS

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 _____ 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

Nível de Gastos _____
 Dinheiro _____
 Patrimônio _____

Referências Rápidas

Referências Rápidas

Nível de Sucesso:	Desastre	Fracasso	Regular	Sólido	Extremo	Crítico
	100/96+	>Perda	≤ Perda	1/5 Perda	1/5 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 $\geq 1/3$ 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

