

DÉCADA DE 1920

Nome Oscar Scully
 Jogador(a) _____
 Ocupação Caçador (Pulp)
 Idade 27 Sexo _____
 Residência New Orleans
 Nascimento _____

CARACTERÍSTICAS

FOR **45** $\frac{22}{9}$ DES **50** $\frac{25}{10}$ POD **45** $\frac{22}{9}$
 CON **60** $\frac{30}{12}$ APA **55** $\frac{27}{11}$ EDU **75** $\frac{37}{15}$
SABER
 TAM **60** $\frac{30}{12}$ INT **75** $\frac{37}{15}$ TAXA DE MOV. **7** $\frac{-1}{+1}$
IDEIA

Lesão Grave <input type="checkbox"/>	Má 12 o	Insanidade Temporária <input type="checkbox"/>	Insanidade Indefinida <input type="checkbox"/>	In 45	M 99 mo	Insano 01 02 03 04 05 06 07	SANIDADE	
PTS DE VIDA	Morrendo 00	01 02	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

SORTE	35	Sem Sorte	01 02 03 04 05 06 07	Máximo 9 mo	PTS DE MAGIA
	08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30	00 01 02 03 04	05 06 07 08 09	00 01 02 03 04	
	31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53	10 11 12 13 14	15 16 17 18 19	10 11 12 13 14	
	54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76	20 21 22 23 24		20 21 22 23 24	
	77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99				

PERÍCIAS DO INVESTIGADOR

<input type="checkbox"/> Antropologia (01%)	1 $\frac{0}{0}$	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Furtividade (20%)	50 $\frac{25}{10}$	<input type="checkbox"/> Ocultismo (05%)	15 $\frac{7}{3}$	
<input type="checkbox"/> Armas de Fogo (Pistolas) (20%)	50 $\frac{25}{10}$	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Língua Natural (EDU)	75 $\frac{37}{15}$	<input type="checkbox"/> Operar Maquinário (01%)	1 $\frac{0}{0}$	
<input type="checkbox"/> Armas de Fogo (Rifles) (25%)	25 $\frac{12}{5}$	<input type="checkbox"/> Consertos (10%) Elétricos	40 $\frac{20}{8}$	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Persuasão (10%)	40 $\frac{20}{8}$	
<input type="checkbox"/> Arqueologia (01%)	1 $\frac{0}{0}$	<input type="checkbox"/> Consertos (05%) Mecânicos	10 $\frac{5}{2}$	<input type="checkbox"/> Língua [Outra] (01%)	<input type="checkbox"/> Pilotar (01%)	1 $\frac{0}{0}$	
<input type="checkbox"/> Arremessar (20%)	20 $\frac{10}{4}$	<input type="checkbox"/> Contabilidade (05%)	5 $\frac{2}{1}$	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> Arte/Ofício (05%)	5 $\frac{2}{1}$	<input type="checkbox"/> Direito (05%)	20 $\frac{10}{4}$	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Prestidigitação (10%)	20 $\frac{10}{4}$	
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Dirigir Auto (20%)	50 $\frac{25}{10}$	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Primeiros Socorros (30%)	35 $\frac{17}{7}$	
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Disfarce (05%)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Lutar (Brigar) (25%)	25 $\frac{12}{5}$	<input type="checkbox"/> Psicanálise (01%)	1 $\frac{0}{0}$
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Encontrar (25%)	25 $\frac{12}{5}$	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Psicologia (10%)	40 $\frac{20}{8}$
<input type="checkbox"/> Avaliação (05%)	30 $\frac{15}{6}$	<input type="checkbox"/> Escutar (20%)	20 $\frac{10}{4}$	<input type="checkbox"/> Medicina (01%)	1 $\frac{0}{0}$	<input type="checkbox"/> Saltar (20%)	25 $\frac{12}{5}$
<input type="checkbox"/> Cavalgar (05%)	5 $\frac{2}{1}$	<input type="checkbox"/> Escalar (20%)	40 $\frac{20}{8}$	Mythos de Cthulhu (00%)	0 $\frac{0}{0}$	<input type="checkbox"/> Rastrear (10%)	50 $\frac{25}{10}$
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	15 $\frac{7}{3}$	<input type="checkbox"/> Esquivar (Meia DES)	25 $\frac{12}{5}$	<input type="checkbox"/> Mundo Natural (10%)	10 $\frac{5}{2}$	<input type="checkbox"/> Sobrevivência (10%)	10 $\frac{5}{2}$
<input type="checkbox"/> Chaveiro (01%)	1 $\frac{0}{0}$	<input type="checkbox"/> Lábia (05%)	20 $\frac{10}{4}$	<input type="checkbox"/> Natação (20%)	20 $\frac{10}{4}$	<input type="checkbox"/> Usar Biblioteca (20%)	20 $\frac{10}{4}$
<input type="checkbox"/> Ciência (01%)	1 $\frac{0}{0}$	<input type="checkbox"/> Intimidação (15%)	40 $\frac{20}{8}$	<input type="checkbox"/> Navegação (10%)	10 $\frac{5}{2}$	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> História (05%)	5 $\frac{2}{1}$	Nível de Crédito (00%)	15 $\frac{7}{3}$	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____

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 $\frac{12}{5}$

NÍVEIS DE SUCESSO

Desastre	Fracasso	Regular	Difícil	Extremo	Crítico
100/96+	Menor 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

