

Jogador(a): Nº 1546-322

Nome: _____ **Idade:** _____

Ocupação: _____ **Sexo:** _____

FOR	Metade	DES	Metade	INT	Metade
	1/5		1/5	Ideia	1/5
CON	Metade	APA	Metade	POD	Metade
	1/5		1/5		1/5
TAM	Metade	EDU	Metade	TAXA DE MOV	+1
	1/5	Saber	1/5		-1



Pontos de Vida Máximo

Lesão Grave

Morrendo

Inconsciente

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

Perícias do Investigador

CHAMADO de CTHULHU

<input type="checkbox"/> Antropologia (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Furtividade (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ocultismo (05%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Armas de Fogo (20%) (Pistolas)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Língua Natural (EDU)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Operar Maquinário (01%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Armas de Fogo (25%) (Rifles)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Consertos (10%) Elétricos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasão (10%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Arqueologia (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Consertos (05%) Mecânicos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pilotar (01%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Arremessar (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Contabilidade (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Arte/Ofício (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Direito (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Prestidigitação (10%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Dirigir Auto (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Primeiros Socorros (30%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Disfarce (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psicanálise (01%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Encontrar (25%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psicologia (10%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Avaliação (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Escutar (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Saltar (20%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Cavalgar (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Escalar (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Rastrear (10%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquivar (Meia DES)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sobrevivência (10%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Chaveiro (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lábia (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Usar Biblioteca (20%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Ciência (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidação (15%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> História (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

"Não está morto aquilo que pode eternamente fazer, e com elas estímulas até a morte pode morrer."

Sanidade Inicial Máximo Insano Temporariamente

Insano Indefinidamente

Insano	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	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	

Sorte Máximo

Sem Sorte	0	1	2	3	4	5	6	7				
	8	9	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				

Combate

Máximo Dano Extra Corpo Esquivar

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

NÍVEIS DE SUCESSO	Desastre 100/96+	Fracasso Maior que a Perícia	Regular Menor ou Igual a Perícia	Difícil Metade da Perícia	Extremo Um Quinto da Perícia	Crítico 01
-------------------	------------------	------------------------------	----------------------------------	---------------------------	------------------------------	------------

FORÇANDO TESTES: a re-jogada deve ser justificada. Não se 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