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

Lesão Grave ☐ Máximo

Insanidade Temporária ☐ Insanidade Indefinida ☐ Inicial Máximo 99

Pts de Vida

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

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

Sorte

Atual

Sem Sorte 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

Pts de Magia

Máximo

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%)	☐ _____	☐ Furtividade (20%)	☐ Ocultismo (05%)
☐ Armas de Fogo (20%) (Pistolas)	☐ _____	☐ Língua Natural (EDU)	☐ Operar Maquinário (01%)
☐ Armas de Fogo (25%) (Rifles)	☐ Consertos (10%) Elétricos	☐ _____	☐ Persuasão (10%)
☐ Arqueologia (01%)	☐ Consertos (05%) Mecânicos	☐ Língua [Outra] (01%)	☐ Pilotar (01%)
☐ Arremessar (20%)	☐ Contabilidade (05%)	☐ _____	☐ _____
☐ Arte/Ofício (05%)	☐ Direito (05%)	☐ _____	☐ Prestidigitação (10%)
☐ _____	☐ Dirigir Auto (20%)	☐ _____	☐ Primeiros Socorros (30%)
☐ _____	☐ Disfarce (05%)	☐ Lutar (Brigar) (25%)	☐ Psicanálise (01%)
☐ _____	☐ Encontrar (25%)	☐ _____	☐ Psicologia (10%)
☐ Avaliação (05%)	☐ Escutar (20%)	☐ Medicina (01%)	☐ Saltar (20%)
☐ Cavalgar (05%)	☐ Escalar (20%)	Mythos de Cthulhu (00%)	☐ Rastrear (10%)
☐ Charme (15%)	☐ Esquivar (Meia DES)	☐ Mundo Natural (10%)	☐ Sobrevivência (10%)
☐ Chaveiro (01%)	☐ Lábia (05%)	☐ Natação (20%)	☐ Usar Biblioteca (20%)
☐ Ciência (01%)	☐ Intimidação (15%)	☐ Navegação (10%)	☐ _____
☐ _____	☐ História (05%)	Nível de Crédito (00%)	☐ _____

Armas

Armas	Regular	Difícil	Extremo	Dano	Alcance	Ataques	Munição	Defeito
Desarmado	0	0	0	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