

Investigador da Era Moderna

Nome _____
 Jogador _____
 Ocupação _____
 Idade _____ Sexo _____
 Residência _____
 Local Nasc. _____

Atributos

FOR DES INT
 Ideia
 CON APA POD
 TAM EDU Taxa de
 Saber Movimento

Lesão Grave **PVMáx.**

Insanidade Temp. Insanidade Indef.

Inicial **Máx.**

Insano 01 02 03 04 05 06 07

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	

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

SANIDADE

CHAMADO de CTHULHU

PM Máx.

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

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

<input type="checkbox"/> Antropologia (01%)	<input type="checkbox"/> Consertos Elét. (10%)	<input type="checkbox"/> Língua (Nativa) (EDU)	<input type="checkbox"/> Pilotar (01%)
<input type="checkbox"/> Armas de Fogo (Pistolas) (20%)	<input type="checkbox"/> Consertos Mec. (10%)	<input type="checkbox"/> Língua (Outra) (01%)	<input type="checkbox"/> Prestidigitação (10%)
<input type="checkbox"/> Armas de Fogo (Rifles/Espingardas) (20%)	<input type="checkbox"/> Contabilidade (05%)	<input type="checkbox"/> Lutar (Briga) (25%)	<input type="checkbox"/> Primeiros Socorros (30%)
<input type="checkbox"/> Arqueologia (01%)	<input type="checkbox"/> Direito (05%)	<input type="checkbox"/> Medicina (01%)	<input type="checkbox"/> Psicanálise (01%)
<input type="checkbox"/> Arremessar (20%)	<input type="checkbox"/> Dirigir Autom. (20%)	<input type="checkbox"/> Myths de Cthulhu (00%)	<input type="checkbox"/> Psicologia (01%)
<input type="checkbox"/> Arte e Ofício (05%)	<input type="checkbox"/> Disfarce (05%)	<input type="checkbox"/> Mundo Natural (10%)	<input type="checkbox"/> Ratrear (10%)
<input type="checkbox"/> Avaliação (05%)	<input type="checkbox"/> Eletrônica (01%)	<input type="checkbox"/> Natação (10%)	<input type="checkbox"/> Saltar (20%)
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	<input type="checkbox"/> Encontrar (25%)	<input type="checkbox"/> Navegação (10%)	<input type="checkbox"/> Sobrevivência (10%)
<input type="checkbox"/> Chaveiro (01%)	<input type="checkbox"/> Escalar (20%)	<input type="checkbox"/> Nível de Crédito (00%)	<input type="checkbox"/> Usar Bibliotecas (20%)
<input type="checkbox"/> Ciência (01%)	<input type="checkbox"/> Escutar (20%)	<input type="checkbox"/> Ocultismo (05%)	<input type="checkbox"/> Usar Computadores (05%)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquivar (Metade da Dex)	<input type="checkbox"/> Op. Maquinário (01%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Furtividade (20%)	<input type="checkbox"/> Persuasão (10%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> História (20%)	<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"/> Lábia (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Armas

Arma	Regular	Sólido	Extremo	Dano	Alcance	Ataques	Munição	Defeito
Desarmado				1d3 + DE	-	1	-	-

Combate

Dano Extra

Corpo

Esquivar



Antecedentes



Descrição Pessoal _____

Características _____

Ideologia/Crenças _____

Ferimentos & Cicatrizes _____

Pessoas Significativas _____

Fobias & Manias _____

Locais Importantes _____

Tomos Arcanos, Feitiços & Artefatos _____

Pertences Queridos _____

Encontros com Entidades Estranhas _____

Equipamento e Pertences

Dinheiro e Recursos

Nível de Gastos _____

Dinheiro _____

Patrimônio _____

Referências Rápidas

Testes de Atributo e Perícias

Níveis de Sucesso:	Desastre 100 / 96+	Falha > Peric.	Regular ≤ Perícia	Sólido ½ Peric.	Extremo 1/5 Perícia	Crítico 01
--------------------	-----------------------	-------------------	----------------------	--------------------	------------------------	---------------

Forçando Testes: Deve justificar a re-jogada; não é possível forçar testes de combate ou sanidade

Ferimentos e Cura

Primeiros Socorros cura 1PV; Medicina cura +1d3 PVs

Lesão Grave = perda de ≥ ½ do máximo de PVs em um ataque

Chegar a 0 PV sem Lesão Grave = **Inconsciente**

Chegar a 0 PV com Lesão Grave = **Morrendo**

Morrendo: Primeiros Socorros = estabilizado temp.; então requer Medicina

Taxa de Cura Natural (sem Lesão Grave): recupera 1PV por dia

Taxa de Cura Natural (com Lesão Grave): jogada de cura semanal

Companheiros Investigadores

