

## Habilidades Acadêmicas

○ Antropologia ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Arqueologia ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Arquitetura ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Biologia ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Contabilidade ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Criptografia ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Direito ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Física ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Geologia ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ História ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ História da Arte ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Idiomas<sup>6</sup> ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Medicina ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

★ Mythos de Cthulhu<sup>4</sup> ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Ocultismo ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Teologia ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Usar Biblioteca ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## Sanidade<sup>1</sup> ☐

0	1	2	3	4
5	6	7	8	9
10	11	12	13	14

Pilares de Sanidade:

## Estabilidade ☐

-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6
-5	-4	-3	-2	-1	0	1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15

Fontes de Estabilidade:

## Vitalidade ☐

-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6
-5	-4	-3	-2	-1	0	1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15

Limiar de Acerto<sup>3</sup>

O Limiar de Acerto é 3, ou 4 se seu Atletismo for 8 ou superior.

# RASTRO DE CTHULHU

Investigador:

Pontos de Criação (I/G):

Ocupação<sup>2</sup>:

Motivação:

Idiomas:

Benefícios Ocupacionais:



## Habilidades Interpessoais

○ Avaliar Honestidade ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Bajulação ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Barganha ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Convencimento ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Crédito ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ História Oral ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Interrogação ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Intimidação ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Manha ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Trato Policial ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## Habilidades Técnicas

○ Arrombamento ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Arte ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Astronomia ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Ciência Forense ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Coletar Evidência ☐ ☐ ☐ ☐ ☐



○ Farmácia ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Fotografia ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Ofício ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Química ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Sobrevivência ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## Habilidades Gerais

○ Armas Brancas ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Armas de Fogo<sup>5</sup> ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Atletismo ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Briga ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Condução ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Disfarce<sup>(1)</sup> ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Equitação ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Estabilidade<sup>9</sup> ☐ Use o Monitor de Estabilidade

○ Explosivos<sup>(1)</sup> ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Fuga<sup>7</sup> ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Furtividade ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Hipnose<sup>8</sup> ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Magia<sup>10</sup> ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Ocultação ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Perseguição ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Pilotagem ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Precaução ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Primeiros Socorros ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Psicanálise ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Punga ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Reparos Elétricos<sup>(1)</sup> ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ Reparos Mecânicos<sup>(1)</sup> ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Sanidade<sup>9</sup> ☐ Use o Monitor de Sanidade

○ Sentir Perigo ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Vitalidade<sup>9</sup> ☐ Use o Monitor de Vitalidade

○ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

1. Em um jogo Pulp, onde Sanidade pode ser recuperada, marque a perda da reserva de Sanidade com uma linha e pontos de graduação da Sanidade perdidos com uma cruz.

2. Habilidades Ocupacionais custam metade do preço. Marque as bolinhas na frente da Habilidade para destacá-la antes de atribuir os pontos.

(1) Estas Habilidades Gerais são dobradas quando usadas como Investigativas.

3. O Limiar de Acerto é 3, ou 4 se seu Atletismo for 8 ou superior.

4. Normalmente não se começa o jogo com Mythos de Cthulhu. Sua Sanidade é limitada a 10 menos Mythos de Cthulhu.

5. Em um jogo Pulp, se sua habilidade em Armas de Fogo for 5 ou mais, você pode disparar duas pistolas ao mesmo tempo.

6. Atribua um Idioma por ponto. Registre-as no cabeçalho.

7. Qualquer nível de Fuga acima do dobro do seu nível de Atletismo custa apenas 1 Ponto de Criação para cada 2 pontos.

8. Somente Alienistas e Parapsicólogos podem adquirir Hipnose e somente em um jogo Pulp.

9. 4 pontos gratuitos em Sanidade, 1 em Vitalidade e 1 em Estabilidade.