

RASTRO DE CTHULHU

POR KENNETH HITE

Nome do Jogador:

Sanidade¹

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

Limiar de Acerto³

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

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

Investigador:

Motivação:

Ocupação:²

Benefícios Ocupacionais:

Pilares de Sanidade:

Pontos de Criação:

Habilidades Acadêmicas

Habilidades Interpessoais

Habilidades Gerais

Antropologia	Avaliar Honestidade	Armas Brancas
Arqueologia	Bajulação	Armas de Fogo ⁵
Arquitetura	Barganha	Atletismo
Biologia	Burocracia	Briga
Contabilidade	Convencimento	Condução
Criptografia	Crédito	Disfarce ⁽¹⁾
Direito	História Oral	Equitação
Física	Interrogação	Estabilidade ⁹
Geologia	Intimidação	Explosivos ⁽¹⁾
História	Manha	Fuga ⁷
História da Arte	Trato Policial	Furtividade
Idiomas ⁶		Hipnose ⁸
		Magia ¹⁰
		Ocultação
	Habilidades Técnicas	Perseguição
	Arrombamento	Pilotagem
Medicina	Arte	Precaução
Mythos de Cthulhu ⁴	Astronomia	Primeiros Socorros
Ocultismo	Ciência Forense	Psicanálise
Teologia	Coletar Evidência	Punga
Usar Biblioteca	Farmácia	Reparos Elétricos ⁽¹⁾
	Fotografia	Reparos Mecânicos ⁽¹⁾
	Ofício	Sanidade ⁹
	Química	Sentir Perigo
	Sobrevivência	Vitalidade ⁹

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

² Habilidades Ocupacionais custam metade do preço. Marque-as com um * antes de atribuir os pontos.

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

⁴ Estas Habilidades Gerais são dobradas quando usadas como Habilidades Investigativas.

⁵ Normalmente, você não começa o jogo com Mythos de Cthulhu. Sua Sanidade é limitada a 10 menos Mythos de Cthulhu.

⁶ Em um jogo Pulp, se sua habilidade em Armas de Fogo for 5 ou mais, você pode disparar duas pistolas ao mesmo tempo (veja pág. 40).

⁷ Atribua um idioma por ponto, durante o jogo. Registre-as aqui.

⁸ Qualquer nível de Fuga acima do dobro de seu nível de Atletismo custa apenas um Ponto de Criação para cada dois pontos.

⁹ Somente Alienistas e Parapsicólogos podem adquirir Hipnose, e somente em um jogo Pulp.

¹⁰ Você inicia com 4 pontos de Sanidade, 1 ponto de Vitalidade e 1 ponto de Estabilidade gratuitos.

¹¹ Habilidade opcional para usar com o Magia Bruta - só pode ser adquirida durante o jogo.

FONTES DE ESTABILIDADE:

CONTATOS E ANOTAÇÕES

