



7

FÍSICO

-

ARMAMENTO PESADO

-

ATLETISMO

1

COMBATE ARMADO

1

IMOBILIZAÇÃO

-

IMUNIDADE

3

LUTA

3

VIGOR

3

REFLEXO

-

ACROBACIA

-

ARMAS DE FOGO

-

ARREMESSO E ARCO

2

ESQUIVA

-

FECHADURAS/ARMADILHAS

-

FURTIVIDADE

-

PILOTAGEM

2

ASTÚCIA

-

ANÁLISE DE AMBIENTE

-

ELETRÔNICA & TECNOLOGIA

1

ENGENHARIA & MECÂNICA

-

ENTENDIMENTO LIMIAR

-

MEMÓRIA

-

NAVEGAÇÃO

-

PRIMEIROS SOCORROS

4

INSTINTO

-

ANÁLISE SOCIAL

-

AUTOCONTROLE

-

DOMÍNIO DE ANIMAIS

-

PERCEPÇÃO

-

RASTREAMENTO E CAÇA

-

SOBREVIVÊNCIA

1

VIGILÂNCIA

4

PRESENCÇA

-

GESTÃO DE ESTRESSE

1

INTIMIDAÇÃO

-

LÁBIA

-

LIDERANÇA

-

PERFORMANCE

-

PERSUASÃO

-

SEDUÇÃO

NOME	Yvar	SEXO	Homem	IDADE	33
ETHOS	Waster	CRENÇA			
CLASSE	Indômito	NÍVEL	1	EXPERIÊNCIA	
APARÊNCIA/MARCAS/CICATRIZES	Enorme. 1,90m, cara fechada um homem de poucas palavras, com				
REGIÃO DE HABITAÇÃO	fortalezas waster				
RELACIONAMENTOS					
PROPÓSITO					

IMPULSO EMOCIONAL	
(FUR) FÚRIA	FÚRIA ATUAL
11	
(OTM) OTIMISMO	OTIMISMO ATUAL
8	

SAÚDE	FOME	DESIDRATAÇÃO	RADIAÇÃO
EKAUSTÃO			
INFECÇÃO	TEMPO INFECTADO		

MENTE	ARREPENDIMENTO			
(SD) SANIDADE	INSTÁVEL	FRAGMENTADO	SD ATUAL	
6	3	2		
CONDIÇÃO MENTAL				

CORPO	(VD) VIDA TOTAL	VIDA ATUAL	SANGRAMENTO	ATORDOAMENTO
	22			
FERIMENTOS CRÍTICOS				

DEFESA PASSIVA	MONITORES TÁTICOS
PROTEÇÃO	REACÇÃO
3	5
ABSORÇÃO	MOVIMENTO
5	13

TRAJE TÁTICO	PROTEÇÃO	ABSORÇÃO	PROPRIEDADES
COURAÇA	Macacão de couro fino com lã	1	1
ARMADURA	Armadura de Couro reforçado	2	4
SOBRETUDO			

MÁSCARA DE PROTEÇÃO	NÍVEL	FILTROS
NOME DA MÁSCARA	2	1
Máscara de Pano Filtrado		

ATAQUE E ARMAS	PREC/BAL	TIPO DE DANO	DANO	CRÍTICO	ALCANCE	CDT	PENTE	ATUAL	MUNIÇÃO TOTAL
NOME DA ARMA	-1	CON/PER	2	1	0	-	-	-	-
Manopla de Pregos (Torpor 1 / Rápida 2)									
NOME DA ARMA	1	Corte	3	3	1	-	-	-	-
Machado Militar (Laceração 1 / Ruptura 2)									
NOME DA ARMA	PREC/BAL	TIPO DE DANO	DANO	CRÍTICO	ALCANCE	CDT	PENTE	ATUAL	MUNIÇÃO TOTAL

PONTOS MÍSTICOS
ATAIS

PODERES MÍSTICOS	NÍVEL	NÍVEL

MELTEDLANDS

FICHA DE JOGO RÁPIDO

TRAÇOS & HABILIDADES
FÚRIA PRIMAL: Ao sofrer ferimento +1 ações de combate corpo a corpo por
cena
ADRENALINA BRUTAL: Ao Zerar VD do alvo declara o próximo com +1 dado
INTIMIDAÇÃO TRBAL: +1 intimidação contra inimigos em menor número
SEDE DE SANGUE: Ao vencer alvo c/ morte ou inconsciência ganha +1 FUR
CORPO DE FERRO: Ignora penalidades até o fim do combate /1x sessão
TÉCNICAS DE ARENA: Ao usar Imobilização +2 em Lock
ÚLTIMO DE PÉ: Quando VD ≤ 5 ganha +1 FIS até o fim da cena.
ÚLTIMO DE PÉ: Quando VD < 0 (zero), resiste para VD=1 / 1 vez por com bate
PRESSÃO DE CAMPO: em ataques críticos sem ferimento escolhe
1- Empurrar: Atletismo vs Atletismo desloca 1 hex o alvo
2- Jogo de Pernas: Atletismo vs Esquiva. Alvo recebe -1 no próximo ataque
OSSOS DE AÇO: Luta pode causar críticos com efeitos de impacto.
IMOBILIZAÇÃO BRUTAL: sucesso ≥ 2 pode usar 1 sucesso para imobilizar
FÔLEGUE DE FERRO: aguenta o dobro antes da fadiga. +1 em resistências

EQUIPAMENTO		
RESERVAS	CARGA DE EQUIPAMENTO	
ÁGUA	COMIDA	
CARGA PESADA FIS X2 +5	CARGA LIMITE FIS X2 +10	CARREGADO
19	24	10

INVENTÁRIO DE ITENS	PESO	EQUIPADO	MOCHILA
Macacão de couro fino e forro de lã	1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Armadura de Couro Reforçado	2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cantil de Metal	1	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Bolsa Lateral de couro resistente (+3 carga)	1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Ataduras e primeiros socorros	0	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Bálsamo de Cinzas x2	0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Machado Militar	3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Manopla de Pregos	1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Máscara de Pano Filtrado 1filtro 24h	0	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lona Multiuso	1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Yvar

FRAGMENTOS DE MEMÓRIA...

Ganhei cicatrizes antes mesmo de ganhar nome. E provei meu valor desde os primeiros gritos de guerra ecoando contra estruturas mortas e cidades vazias. Meu senhor de guerra não distribui elogios mas... observa. E se ele te observar muito é porque você ainda não falhou. Até falhar.

A última emboscada deveria ter sido simples. Um grupo faminto, mal armado, escondido entre destroços. Presas fáceis, nada demais. Mas demoramos, e pior, subestimamos o tempo. Subestimamos o Véu.

Primeiro veio o silêncio. Depois uma massa branca de névoa sólida avançou como uma onda viva, arrastando tudo, engolindo som, apagando formas. Homens, estruturas, tudo pela frente... nada ficava inteiro.

Pela primeira vez, eu falhei. Quando despertei vi meus irmãos, ou o que restavam deles, em pedaços. Fui poupado e isso é o que mais me incomodou, por quê? Não fui merecedor de me juntar aos meus irmãos? Não lutei bem o suficiente? Como retornar ao meu povo depois dessa desonra? A mim coube apenas o exílio.

Foi quando ouvi sobre o Abrigo 053. Gente precisando de lâminas, de braços, de alguém disposto a avançar sem medo.

Para alguns é apenas um trabalho, pra mim uma oportunidade de reconquistar o que é meu. Reputação. Nome. Lugar. Porque sobreviver não basta.

Waster não sobrevive. Waster conquista!...

