



NOME	Eddy	SEXO	HOMEM	IDADE	38
ETHOS	Errante	CRENÇA			
CLASSE	Saqueador urbano	NÍVEL	1	EXPERIÊNCIA	
APARÊNCIA/MARCAS/CICATRIZES	Barbudo, magro e excêntrico, usa peças aleatória de sucata de utilidades duvidosas				
REGIÃO DE HABITAÇÃO	Cercado dos Beats				
RELACIONAMENTOS					
PROPÓSITO					

4	FÍSICO
	ARMAMENTO PESADO
1	ATLETISMO
	COMBATE ARMADO
	IMOBILIZAÇÃO
	IMUNIDADE
	LUTA
	VIGOR

IMPULSO EMOCIONAL

(FUR) FÚRIA	FÚRIA ATUAL	(OTM) OTIMISMO	OTIMISMO ATUAL
5		7	

SAÚDE

EKAUSTÃO	FOME	DESIDRATAÇÃO	RADIAÇÃO
INFECÇÃO	TEMPO INFECTADO		

MENTE

(SD) SANIDADE	INSTÁVEL	FRAGMENTADO	SD ATUAL
10	5	3	
CONDIÇÃO MENTAL			

CORPO

(VD) VIDA TOTAL	VIDA ATUAL	SANGRAMENTO	ATORDOAMENTO
15			
FERIMENTOS CRÍTICOS			

DEFESA PASSIVA

PROTEÇÃO	ABSORÇÃO
1	3

MONITORES TÁTICOS

REAÇÃO	MOVIMENTO
10	16

TRAJE TÁTICO

COURAÇA	Macacão de couro fino com forro de lã	1	1	Complexo (2)
ARMADURA				
SOBRETUDO	Casaco de Couro		2	

MÁSCARA DE PROTEÇÃO

NOME DA MÁSCARA	NÍVEL	FILTROS
Respirador Improvisado	3	2

ATAQUE E ARMAS

NOME DA ARMA	PREC/BAL	TIPO DE DANO	DANO	CRÍTICO	ALCANCE	CDT	PENTE	ATUAL	MUNICION TOTAL
SMG uzi - Ocultação (1)	-1	BAL	2	2	8m	SA, AT	20		20
NOME DA ARMA	PREC/BAL	TIPO DE DANO	DANO	CRÍTICO	ALCANCE	CDT	PENTE	ATUAL	MUNICION TOTAL
Machete - Laceração (2)	1	COR	2	2	1				
NOME DA ARMA	PREC/BAL	TIPO DE DANO	DANO	CRÍTICO	ALCANCE	CDT	PENTE	ATUAL	MUNICION TOTAL

PONTOS MÍSTICOS

ATUAIS

PODERES MÍSTICOS

NÍVEL	NÍVEL

MELTED LANDS

FICHA DE JOGO RÁPIDO

TRAÇOS & HABILIDADES

OLHOS DO HORIZONTE: ND -1 em vigilância para emboscadas nos Ermos
MOCHILA VIVA: sem penalidade em Carga Pesada
SEMPRE EM MOVIMENTO: Andam o dobro sem fadiga e descanso longo 4h
OLHOS DO ENTULHO: +2 Análise de Amb e Percepção para recursos de valor
SOMBRA DA CIDADE: automaticamente furtivo em meio a 10 pessoas ou mais
PARKOUR: Acrobacia com 1 Ajuda, nega terrenos difíceis, Furtivo mesmo correndo e salto usando Ação de Movimento.
SOMBRA SILENCIOSA: Nega vigilância quando transita sob coberturas.
QUEBRA DO RASTRO: Furtividade com sucesso ≥ 2 causa -1 para procurá-lo contra seus Sucessos. 1 perseguidor por cena.
GAMBIARRA DE EXPLORAÇÃO: Cria ferramentas 1 vez por cena ou 3 usos.
FAREJADOR DE TESOURO: Identifica esconderijo de recursos. 1 vez por local.
SENTINELA DOS ESCOMBROS: detecta ameaça precisamente 1 vez por local

EQUIPAMENTO

RESERVAS	CARGA DE EQUIPAMENTO			
ÁGUA	COMIDA	CARGA PESADA FIS X2 +5	CARGA LIMITE FIS X2 +10	CARREGADO
		13	18	11

INVENTÁRIO DE ITENS

	PESO	EQUIPADO	MOCHILA
Respirador Improvisado + 2 Filtros	1	X	
Óculos de Proteção Reforçados: +1 Vigor	1	X	
Macacão de couro fino e forro de lã	1	X	
Casaco de Couro	1	X	
Mochila Modular +5 Cargas	-		
Lanterna LED: Ilumina 15m	1		X
Filtro de Água Improvisado + Cantil de metal	2		X
Cobertor de Lã: +1 contra Frio	2		X
Corda de Fibra Sintética (20m) 100kg	1	X	
Kit de Arrombamento e Armadilhas: +2 bônus	1	X	
Machete	2	X	
SMG uzi	3	X	

4	ASTÚCIA
3	ANÁLISE DE AMBIENTE
	ELETRÔNICA & TECNOLOGIA
	ENGENHARIA & MECÂNICA
	ENTENDIMENTO LIMIAR
	MEMÓRIA
	NAVEGAÇÃO
	PRIMEIROS SOCORROS

6	INSTINTO
	ANÁLISE SOCIAL
1	AUTOCONTROLE
	DOMÍNIO DE ANIMAIS
2	PERCEPÇÃO
	RASTREAMENTO E CAÇA
	SOBREVIVÊNCIA
	VIGILÂNCIA

1	PRESENÇA
	GESTÃO DE ESTRESSE
	INTIMIDAÇÃO
1	LÁBIA
	LIDERANÇA
	PERFORMANCE
	PERSUASÃO
	SEDUÇÃO

Eddy

FRAGMENTOS DE MEMÓRIA

Eu abasteci o Baixo Ferrugem e fiz bons amigos lá. Um deles me alertou sobre a falta de cadência do Grande Beat e das consequências de uma falha total. Seria o caos na Terra, um barata voa sem fim onde os já não muito civilizados beatenses se matariam por uma bosta de filtro de máscara. Me antecipei.

Primeiro foram os boatos, depois... o Abrigo 053 virou obsessão.

Teve despedida, claro. Sempre tem. E eu... eu só fiquei olhando os portões se abrirem, sentindo algo entre euforia e náusea.

