



3

FÍSICO

1

ARMAMENTO PESADO

ATLETISMO

COMBATE ARMADO

IMOBILIZAÇÃO

IMUNIDADE

LUTA

1

VIGOR

6

REFLEXO

3

ACROBACIA

ARMAS DE FOGO

ARREMESSO E ARCO

ESQUIVA

FECHADURAS/ARMADILHAS

1

FURTIVIDADE

PILOTAGEM

4

ASTÚCIA

ANÁLISE DE AMBIENTE

ELETRÔNICA & TECNOLOGIA

ENGENHARIA & MECÂNICA

ENTENDIMENTO LIMIAR

MEMÓRIA

1

NAVEGAÇÃO

PRIMEIROS SOCORROS

6

INSTINTO

ANÁLISE SOCIAL

AUTOCONTROLE

1

DOMÍNIO DE ANIMAIS

PERCEPÇÃO

3

RASTREAMENTO E CAÇA

1

SOBREVIVÊNCIA

1

VIGILÂNCIA

2

PRESENÇA

GESTÃO DE ESTRESSE

INTIMIDAÇÃO

LÁBIA

LIDERANÇA

PERFORMANCE

PERSUASÃO

SEDUÇÃO

NOME	Uldren Ratt	SEXO	Homem	IDADE	30
ETHOS	Outlandino	CRENÇA			
CLASSE	Caçador Fantasma	NÍVEL	1	EXPERIÊNCIA	
APARÊNCIA/MARCAS/CICATRIZES	Quieto, silencioso e discreto. Leva pendurado nas vestes amuletos com runas. Raramente tira a máscara				
REGIÃO DE HABITAÇÃO	Vila dos Ermos				
RELACIONAMENTOS					
PROPÓSITO					

IMPULSO EMOCIONAL

(FUR) FÚRIA	FÚRIA ATUAL	(OTM) OTIMISMO	OTIMISMO ATUAL
5		8	

SAÚDE

EKAUSTÃO	FOME	DESIDRATAÇÃO	RADIAÇÃO
1 1 1	1 1 1	1 1 1	1 1 1
INFECÇÃO			TEMPO INFECTADO

MENTE

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

CORPO

(VD) VIDA TOTAL	VIDA ATUAL	SANGRAMENTO	ATORDOAMENTO
14			
FERIMENTOS CRÍTICOS			

DEFESA PASSIVA

PROTEÇÃO	ABSORÇÃO
1	3

MONITORES TÁTICOS

REAÇÃO	MOVIMENTO
10	16

TRAJE TÁTICO

COURAÇA	Macacão de couro fino e forro de lã	1	1	Complexo (2)
ARMADURA				
SOBRETUDO	Casaco de Couro	0	2	

MÁSCARA DE PROTEÇÃO

NOME DA MÁSCARA	NÍVEL	FILTROS
Máscara de Gás Militar	5	2

ATAQUE E ARMAS

NOME DA ARMA	PREC/BAL	TIPO DE DANO	DANO	CRÍTICO	ALCANCE	CDT	PENTE	ATUAL	MUNIÇÃO TOTAL
Facão de Sobrevivência	0	COR	2	3	1				
NOME DA ARMA	PREC/BAL	TIPO DE DANO	DANO	CRÍTICO	ALCANCE	CDT	PENTE	ATUAL	MUNIÇÃO TOTAL
Rifle de Caça Remington 700 - Ruptura (7)	3	BAL	7	4	40m	TS	5		10
NOME DA ARMA	PREC/BAL	TIPO DE DANO	DANO	CRÍTICO	ALCANCE	CDT	PENTE	ATUAL	MUNIÇÃO TOTAL
Revólver Ruger Service-Six - Ocultação (1)	1	BAL	2	2	5m	TS	6		12

PONTOS MÍSTICOS

ATAIS

PODERES MÍSTICOS

NÍVEL	NÍVEL

MELTED LANDS

FICHA DE JOGO RÁPIDO

TRAÇOS & HABILIDADES

RESILIÊNCIA DO ISOLADO: Fora de comunidades +1 Vigor e Autocontrole
SOBREVIVÊNCIA DURA: Ignora primeira penalidade de clima em jornadas
AUTOSSUFICIÊNCIA: Improvisa ferramentas. +1 Eng e Mec para reparos
OLHAR DESCONFIADO: +1 Análise Social vs mentiras ou manipulações
CAÇADORES NATOS: +1 Caça, Sobrevivência e Furtividade em sua região
OLHO DA PRESA: +2 dados em testes Percepção e de Rastreamento e Caça quando rastreando um alvo específico, que já tenha visto pelo menos uma vez.
TIRO PRECISO: 1 FUR transforma um ferimento em crítico. 1 / combate
PASSO DE PREDADOR: +1 Furtividade sempre que emboscar sozinho
INSTINTO DO VÊU: Nota Entidades e Criaturas do Vêu ou suas fronteiras
FIO CONDUTOR: 1 /sessão ignora primeira interrupção em Rastreamento
TIPOLOGIA DE RASTRO: Rastreamento ND1 identifica criatura: comum, mutada ou Entidade e determina o porte do grupo (solitário/pequeno/bando)
SENTINELA INSTINTIVO: Em vigília prevê ameaças sem teste a 100m.
COMANDO MUDO: Comando simples para 1 animal até 10m. Ação Livre
ND1: manso / domesticado; ND2: selvagem / cauteloso; ND3: agressivo / territorial. ND5: animal mutado sem consciência

EQUIPAMENTO

RESERVAS	CARGA DE EQUIPAMENTO		
ÁGUA	COMIDA		
	CARGA PESADA FIS X2 +5	CARGA LIMITE FIS X2 +10	CARREGADO
	11	16	14

INVENTÁRIO DE ITENS

	PESO	EQUIPADO	MOCHILA
Máscara de Gás Militar + 2 Filtros	1	X	
Macacão e Casaco de Couro	2	X	
Capa de Sobrevivência (PRT frio e calor)	2	X	
Bolsa Lateral de Couro Resistente (+3 carga)	-	-	-
Lanterna de Dinamo	1		X
Filtro de Água Improvisado + Cantil de metal	2		X
Saco de Dormir Improvisado	3	X	
Rifle de Caça Remington 700 + 5 balas	3	X	
Facão de Sobrevivência	2	X	
Revólver Ruger Service-Six + 6 balas	1	X	

Uldren

FRAGMENTOS DE MEMÓRIA

Os dias têm sido mais difíceis
do que o habitual.

Desde que a Condição de Permanência
foi quebrada, o vilarejo deixou de ser uma
comunidade e passou a ser um punhado
de grupos procurando qualquer coisa que
ainda possa ser usada. A água foi contaminada,
os animais apodreceram antes mesmo de
morrer e fui enviado atrás da Sussurradora.

Dizem que foi ela quem causou tudo isso.
Meu trabalho é encontrá-la, trazê-la de volta.

Caçar é mais fácil quando se conhece a
presa. Ela deixa marcas, muda o caminho dos
animais, evita certos lugares. Até o silêncio
denuncia sua passagem.

O problema é que ela usa a Névoa a seu favor,
e está espessa demais, tornando difícil enxergar
os próprios pés.

Ainda tenho munição suficiente e me deram
um rifle de precisão, o que acaba sendo
engraçado. Uma arma feita para atingir o
que está longe, num lugar onde não consigo
enxergar nem a um palmo da minha máscara.

O vento mudou, achei rastro.

