



NOME	valmak	SEXO	Homem	IDADE	30
ETHOS	Filhos do véu	CRENÇA			
CLASSE	Insano dos Ermos	NÍVEL	1	EXPERIÊNCIA	
APARÊNCIA/MARCAS/CICATRIZES	Pálido, alto e observador Olhar vidrado e espelhado, quase não pisca.				
REGIÃO DE HABITAÇÃO	Erenítas dos Ermos				
RELACIONAMENTOS					
PROPÓSITO					

3
1

FÍSICO

ARMAMENTO PESADO
ATLETISMO
COMBATE ARMADO
IMOBILIZAÇÃO
IMUNIDADE
LUTA
VIGOR

1
1

REFLEXO

ACROBACIA
ARMAS DE FOGO
ARREMESSO E ARCO
ESQUIVA
FECHADURAS/ARMADILHAS
FURTIVIDADE
PILOTAGEM

5
3
1
1

ASTÚCIA

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

8
3
1

INSTINTO

ANÁLISE SOCIAL
AUTOCONTROLE
DOMÍNIO DE ANIMAIS
PERCEPÇÃO
RASTREAMENTO E CAÇA
SOBREVIVÊNCIA
VIGILÂNCIA

2
1

PRESENÇA

GESTÃO DE ESTRESSE
INTIMIDAÇÃO
LÁBIA
LIDERANÇA
PERFORMANCE
PERSUASÃO
SEDUÇÃO

IMPULSO EMOCIONAL

(FUR) FÚRIA	FURIA ATUAL	(OTM) OTIMISMO	OTIMISMO ATUAL
5		10	

SAÚDE

EKAUSTÃO	FOME	DESIDRATAÇÃO	RADIAÇÃO
INFECÇÃO		TEMPO INFECTADO	

MENTE

(SD) SANIDADE	INSTÁVEL	FRAGMENTADO	SD ATUAL
13	7	4	
CONDICÃO MENTAL			

CORPO

(VD) VIDA TOTAL	VIDA ATUAL	SANGRAMENTO	ATORDOAMENTO
12			
FERIMENTOS CRÍTICOS			

DEFESA PASSIVA

PROTEÇÃO	ABSORÇÃO
1	1

MONITORES TÁTICOS

REAÇÃO	MOVIMENTO
6	11

TRAJE TÁTICO

COURAÇA	macacão de couro fino e forro de lã	1	1	Complexo (2)
ARMADURA		-	-	
SOBRETUDO				

MÁSCARA DE PROTEÇÃO

NOME DA MÁSCARA	NÍVEL	FILTROS
Máscara de Pano Filtrado	2	1

ATAQUE E ARMAS

NOME DA ARMA	PREC/BAL	TIPO DE DANO	DANO	CRÍTICO	ALCANCE	CDT	PENTE	ATUAL	MUNIÇÃO TOTAL
Machete - Laceração (2)	1	COR	2	2	1				
NOME DA ARMA	PREC/BAL	TIPO DE DANO	DANO	CRÍTICO	ALCANCE	CDT	PENTE	ATUAL	MUNIÇÃO TOTAL
Cajado	0	CON	1	1	2				
NOME DA ARMA	PREC/BAL	TIPO DE DANO	DANO	CRÍTICO	ALCANCE	CDT	PENTE	ATUAL	MUNIÇÃO TOTAL

PONTOS MÍSTICOS

7
ATAIS

PODERES MÍSTICOS

	NÍVEL		NÍVEL
CÍRCULO DA CORRUPÇÃO VIVA	2	CÍRCULO CARNE DISTORCIDA	2
1° Sangue Reverso - 2° Sentido Simbiótico		1° Garras de Osso - 2° Tendões Expandidos	
CÍRCULO CHAMADO DOS ERMOs	2	CÍRCULO DO RASTRO ABISSAL	1
1° Uivo Conterrâneo - 2° Passagem Bizarra		1° Sua Revelação é Minha	

MELTED LANDS

FICHA DE JOGO RÁPIDO

TRAÇOS & HABILIDADES

HABITANTES DO NEVOEIRO: Imunidade de Saturação Nvl 3+1 Vigor vs frio
SENSIBILIDADE MÍSTICA: +1 PM na criação de personagem
SUSSURROS DA NÉVOA: Percepção além do normal em 1 min. 1/sessão
RESISTÊNCIA AO HORROR: +1 Autocontrole vs horror de Entidades
ESTRANHEZA PRESENTE: -1 interações sociais +1 intimidação
VISÃO APRIMORADA: Emerge através bioluminescência do Nevoeiro
CANALIZAÇÃO DO ERMO: Mente do Insano: Estável oposição ND3, Instável
ND4, Fragmentada ND5
PRESENÇA DISTORCIDA: -1 em Testes Sociais e Concentração por PRE
SIMBIOSE SOMBRIA: Ao tocar restaura 1 vez por cadáver: +1 PM (Criatura do véu) ou +5 PMS (Entidade)
RESISTÊNCIA AO NEVOEIRO: +5 vs Horrores menores e Imunidade vs
Toxinas, gases e efeitos naturais na Névoa
FAREJANDO O VÉU: Ent Limiar ND2 detecta Saturação e aproximação de véu
TRILHA DO ERMO: Ent Limiar ND3 rota estável 500m
MENTE FRIA: +1 Autocontrole vs efeitos Nevoeiro
RESPIRAÇÃO E ANOMALIAS: Ignora penalidade de medo por exposição

EQUIPAMENTO

RESERVAS	CARGA DE EQUIPAMENTO			
ÁGUA	COMIDA	CARGA PESADA FIS X2 +5	CARGA LIMITE FIS X2 +10	CARREGADO
		11	16	9

INVENTÁRIO DE ITENS

	PESO	EQUIPADO	MOCILA
Máscara de Pano Filtrado + 1 filtro	0	☒	☐
Artefato do velho Mundo: colar de Fitas key	0	☒	☐
Macacão de couro fino e forro de lã	1	☒	☐
Casaco de Peles Costuradas - frio extremo	2	☒	☐
Bolsa Lateral de Couro Resistente +3 carga	-	-	-
Cantil de Metal	1	☒	☐
Lampião de Querosene + 1 frasco de óleo	3	☐	☒
Machete	2	☒	☐
Cajado	2	☒	☐
Rede de Dormir	1	☒	☐
		☐	☐
		☐	☐

Valmak

FRAGMENTOS DE MEMÓRIA

Já fiz esse caminho mais vezes do que consigo contar. Mil vezes? Talvez mais. Quer dizer... neste ciclo... dez vezes... ontem... ou não. Ontem não era eu, ou talvez fosse. É difícil dizer, o caminho vive mudando, mas aí eu mudo também. É assim que funciona aqui. A estrada não gosta de quem tenta lembrá-la nem de quem pisa nela, sei lá, deve doer.

Agora, presta atenção. Pisa aqui. Espera... viu? Agora passa por entre os gêmeos de pedra e não olhe nos olhos, eles percebem.

Faltam cem passos. Hum... você está bem pálido. Tem certeza que não quer tirar essa máscara um pouco? Respirar é importante. O sangue volta, os dedos... talvez. Mas pra isso precisa continuar vivo, vai... respira e anda. Se pararmos agora, o caminho se perde, aí só no próximo ciclo. Acredite, esperar é pior. Já encontrei meu próprio corpo tentando me convencer a não seguir.

Olha ali, não é lindo? Diz pra mim, quantas vezes você viu uma coisa com tantos dentes e ainda assim parecendo triste?

