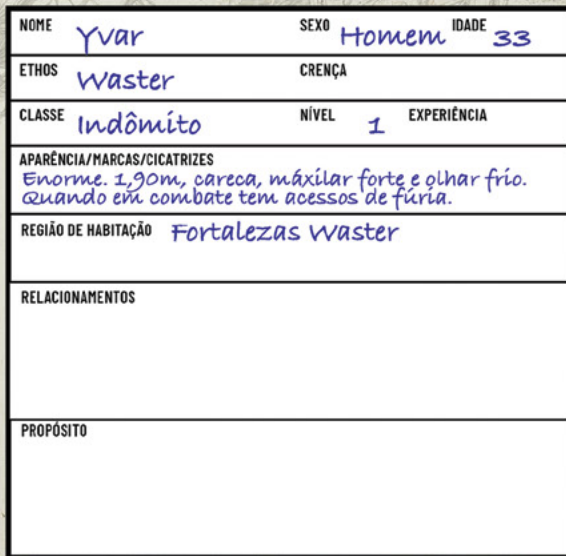




IMPULSO EMOCIONAL

(FUR) FÚRIA 11	FÚRIA ATUAL	(OTM) OTIMISMO 8	OTIMISMO ATUAL
-------------------	----------------	---------------------	-------------------

SAÚDE

EXAUSTÃO	FOME	DESIDRATAÇÃO	RADIAÇÃO
☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐

INFECÇÃO	TEMPO INFECTADO
----------	-----------------

MENTE

(SD) SANIDADE 6	INSTÁVEL 3	FRAGMENTADO 2	SD ATUAL
--------------------	---------------	------------------	----------

CONDIÇÃO MENTAL

CORPO

(VD) VIDA TOTAL <u>22</u>	VIDA ATUAL	SANGRAMENTO	ATORDOAMENTO
FERIMENTOS CRÍTICOS			

DEFESA
PASSIVA

PROTEÇÃO 3	ABSORÇÃO 5
---------------	---------------

MONITORES
TATICOS

REAÇÃO	MOVIMENTO
5	13-1

TRAJE TÁTICO

COURAÇA	Macacão de couro fino com lã	1	1	Complexo (2)
ARMADURA	Armadura de Couro reforçado	2	4	-1 MOV
SOBRETUDO				

MÁSCARA DE PROTEÇÃO

NOME DA MÁSCARA Respirador Improvisado	NÍVEL 3	FILTROS 1
---	------------	--------------

ATAQUE E ARMAS

NOME DA ARMA <i>Manopla de Pregos (Torpor 1 / Rápida 2)</i>	PREC/BAL <i>0</i>	TIPO DE DANO <i>CON/PER</i>	DANO <i>2</i>	CRÍTICO <i>1</i>	ALCANÇE <i>0</i>	CDT	PENTE	ATUAL	MUNIÇÃO TOTAL
NOME DA ARMA <i>Machado Militar (Laceração 1 / Ruptura 1)</i>	PREC/BAL <i>1</i>	TIPO DE DANO <i>COR</i>	DANO <i>3</i>	CRÍTICO <i>3</i>	ALCANÇE <i>1</i>	CDT	PENTE	ATUAL	MUNIÇÃO TOTAL
NOME DA ARMA	PREC/BAL	TIPO DE DANO	DANO	CRÍTICO	ALCANÇE	CDT	PENTE	ATUAL	MUNIÇÃO TOTAL

PONTOS MÍSTICOS

ATUAIS

PODERES MÍSTICOS

FICHA DE JOGO RÁPIDO

TRACOS & HABILIDADES

FÚRIA PRIMAL: Ao sofrer o primeiro ferimento, +1 de bônus no combate
ADRENALINA BRUTAL: Ao Zerar VD do alvo declara o próximo com +1 dado
INTIMIDAÇÃO TRIBAL: +1 intimidação contra inimigos em menor número
SEDE DE SANGUE: Ao vencer alvo o/ morte ou inconsciência ganha +1 FUR
CORPO DE FERRO: Ignora dor e efeitos de ferimentos graves. 1 vez por sessão
TÉCNICAS DE ARENA: Ao usar Imobilização +2 em Look
ÚLTIMO DE PÉ: Quando VD ≤ 5 ganha +1 no Atributo FIS até o fim da cena.
ÚLTIMO DE PÉ: Quando VD < 0 (zero), resiste para VD=1 / 1 vez por combate
PRESSÃO DE CAMPO: Ataques acertados, mesmo sem causar ferimento escolhe uma das manobras como Ação Livre:
1- Empurrar: oposição de Atletismo desloca 1 hex o alvo e ocupa seu lugar.
2- Jogo de Pernas: Atletismo vs Esquiva. Alvo recebe -1 em qualquer perícia
OSSOS DE AÇO: Luta pode causar críticos com efeitos de Impacto.
IMOBILIZAÇÃO BRUTAL: sucesso ≥ 2 pode usar 1 sucesso para imobilizar
FÔLEGO DE FERRO: Aguenta o dobro antes da Exaustão +1 resistências FIS
AINDA DE PÉ: Ignora Atordoamento 1 vez por combate
GARRAS DE AÇO: Ao Imobilizar recebe +1 para manter Imobilização.

EQUIPAMENTO

RESERVAS		CARGA DE EQUIPAMENTO		
ÁGUA	COMIDA	CARGA PESADA FIS X2 +5 19	CARGA LIMITE FIS X2 +10 24	CARREGADO 14

INVENTÁRIO DE ITENS

Máscara: Respirador Improvisado + 1 filtro	1	X	
Macacão de couro fino e forro de lã	1	X	
Armadura de Couro Reforçado	3	X	
Lanterna a Dínamo	1	X	
Cantil de Metal	1	X	
Filtro de Água Improvisado	1	X	
Saco de Dormir Improvisado	3	X	
Manopla de Pregos	1	X	
Machado Militar	2	X	

PONTOS MÍSTICOS	PODERES MÍSTICOS	NÍVEL
ATUAIS		

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 restava 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, para mim uma oportunidade de reconquistar o que é meu. Reputação. Nome. Lugar. Porque sobreviver não basta.

Waster não sobrevive. Waster conquista!

