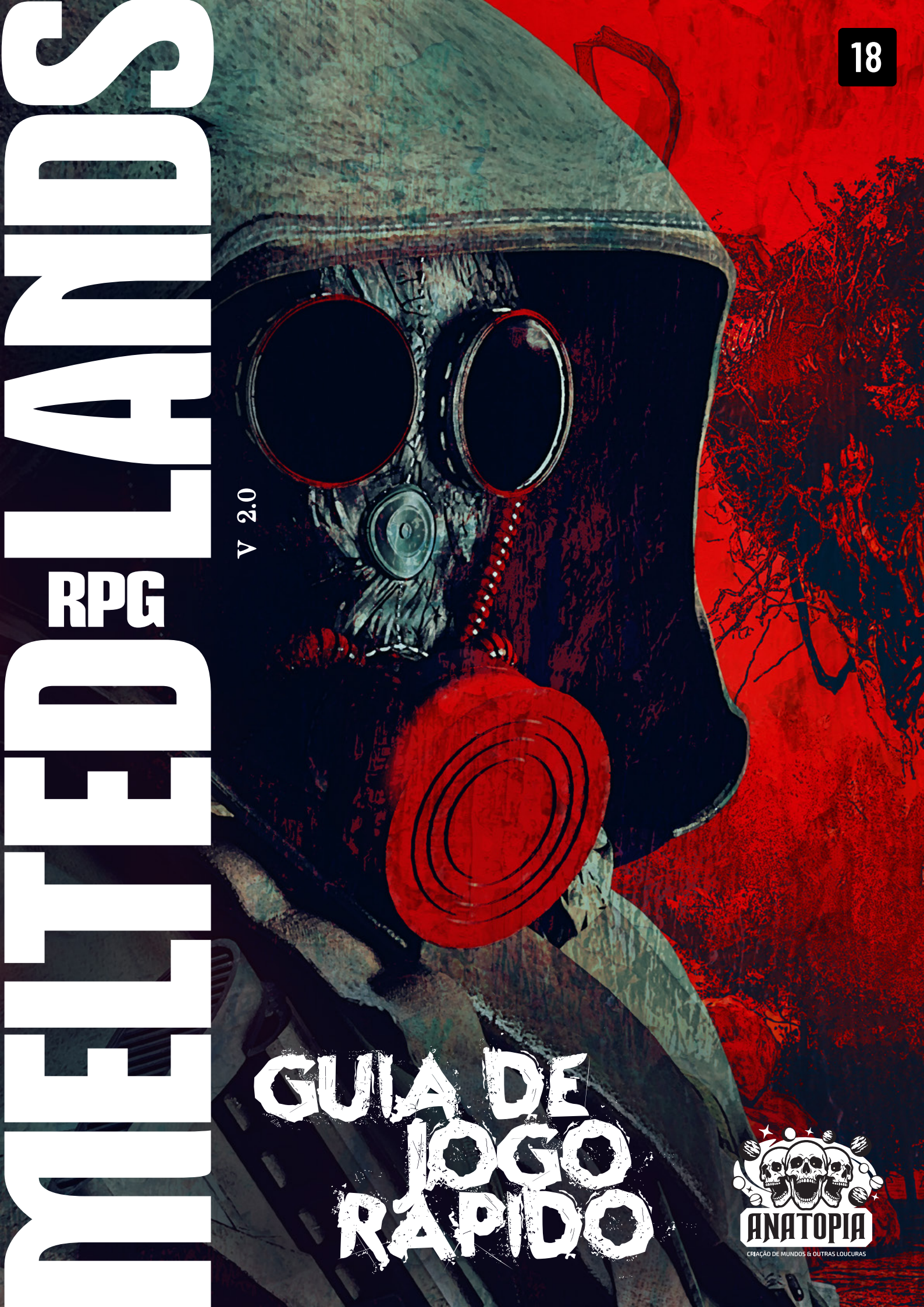
MELLADOS

RPG

V 2.0

18



GUIA DE JOGO RÁPIDO

ANATOPIA

CRIAÇÃO DE MUNDOS & OUTRAS LOUCURAS


O NEVOEIRO ENGOLE
TEU SENSO DE DIREÇÃO.
VOCÊ SE PERDE
NÃO SABE ONDE ESTÁ.
8KM
16KM
32KM

MELTED LANDS RPG

GUIA DE JOGO RÁPIDO

OS SOBREVIVENTES QUE REVELARAM O NEVOEIRO

Autor, roteiro e design • Marcelo F. F. Casé

Criação do Universo • Marcelo F. F. Casé

Sistema e Mecânica • Marcelo F. F. Casé, Ivan Farias

Expansão do Universo • Daniel Campos

Gestão de Negócios • Rodrigo Tiraboschi

Gestão do Projeto • Marcelo Casé e Ivan Farias

Direção de Arte • Marcelo F. F. Casé e Daniel Campos

Ilustração da Capa • Marcelo F. F. Casé

Ilustração Interna e Gráficos • Marcelo F. F. Casé e Daniel Campos

Cartografia e Mapa 3D • Marcelo F. F. Casé e Daniel Campos

Layout e Design de Página • Marcelo F. F. Casé

Parceiros (em ordem alfabética) • Contos do Farol (Gabriel Camillo), Dupla Crítica (Rapha & Clara), Ecos na Taverna (Henrique Rocharca), Folk & Hero (Paulo Juliano Neto e Felipe Juliano), Gabriel Bridi (Contos do Farol), Mesa Quest (Leonardo Dutra), Marcelo Casariego (Ecos da Taverna), Marcelo Marins, Nuckturp (Marco Bini e Vitor Gimenes), Papo Dado RPG (Henrique Müller e Elisinha Müller), Thaís Vieira e Turno do Lipe (Fellipe Geanini)

Testes de Jogo e Leitura Beta • Ivan Farias, Daniel Campos, Rodrigo Tiraboschi, Francisco Moura e Daniel Brenner

Agradecimentos especial• Lara Morgado Casé

CRÉDITOS E PROPRIEDADE INTELECTUAL

Melted Lands e seus respectivos logotipos são marcas registradas.
Pedido de registro de marca junto ao INPI • Processo nº 942369955.
Este material é uma versão de demonstração rápida (Fastplay) e não substitui o conteúdo completo presente no Livro de Regras e no Livro do Mundo Derretido.

TERMOS DE DISTRIBUIÇÃO GRATUITA

Este PDF é de distribuição gratuita e não pode ser comercializado por terceiros. É permitida a reprodução de cópias impressas ou digitais exclusivamente para uso pessoal e fins de divulgação do sistema. Nenhuma parte desta obra pode ser alterada, editada ou incorporada em outros projetos sem a autorização prévia por escrito por representantes legais da Anatopia Editora.

AVISO DE CONTEÚDO

Este jogo contém temas de horror, insanidade e violência. Recomendado para maiores de 18 anos. Os eventos e personagens aqui descritos são fictícios e qualquer semelhança com a realidade é mera coincidência

ANATOPIA
CRIAÇÃO DE MUNDOS & OUTRAS LOUCURAS

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA: 18 ANOS

18 Conteúdo sexual
Drogas ilícitas
Violência

Não recomendado para menores de 18 ANOS



A DOR LAPIDA. O CONFORTO DEFORMA

A DOR LAPIDA. O CONFORTO DEFORMA

EM UM FUTURO O QUAL NÃO NOS LEMBRAREMOS...

Em seu auge, a humanidade enebriava-se com os avanços das grandes inteligências que dominavam os servidores autônomos. Anestesiada pelo entretenimento artificial, polarizava sua evolução com o antagonismo de rixas antigas, desdenhando de um mundo que se afundava em guerras religiosas e políticas arrastadas através dos tempos.

Poucos lembram-se do que **CHEGOU DO CÉU**, vindo do espaço, precedendo o cataclismo. Tudo se apagou por completo antes da fome, da miséria e das doenças.

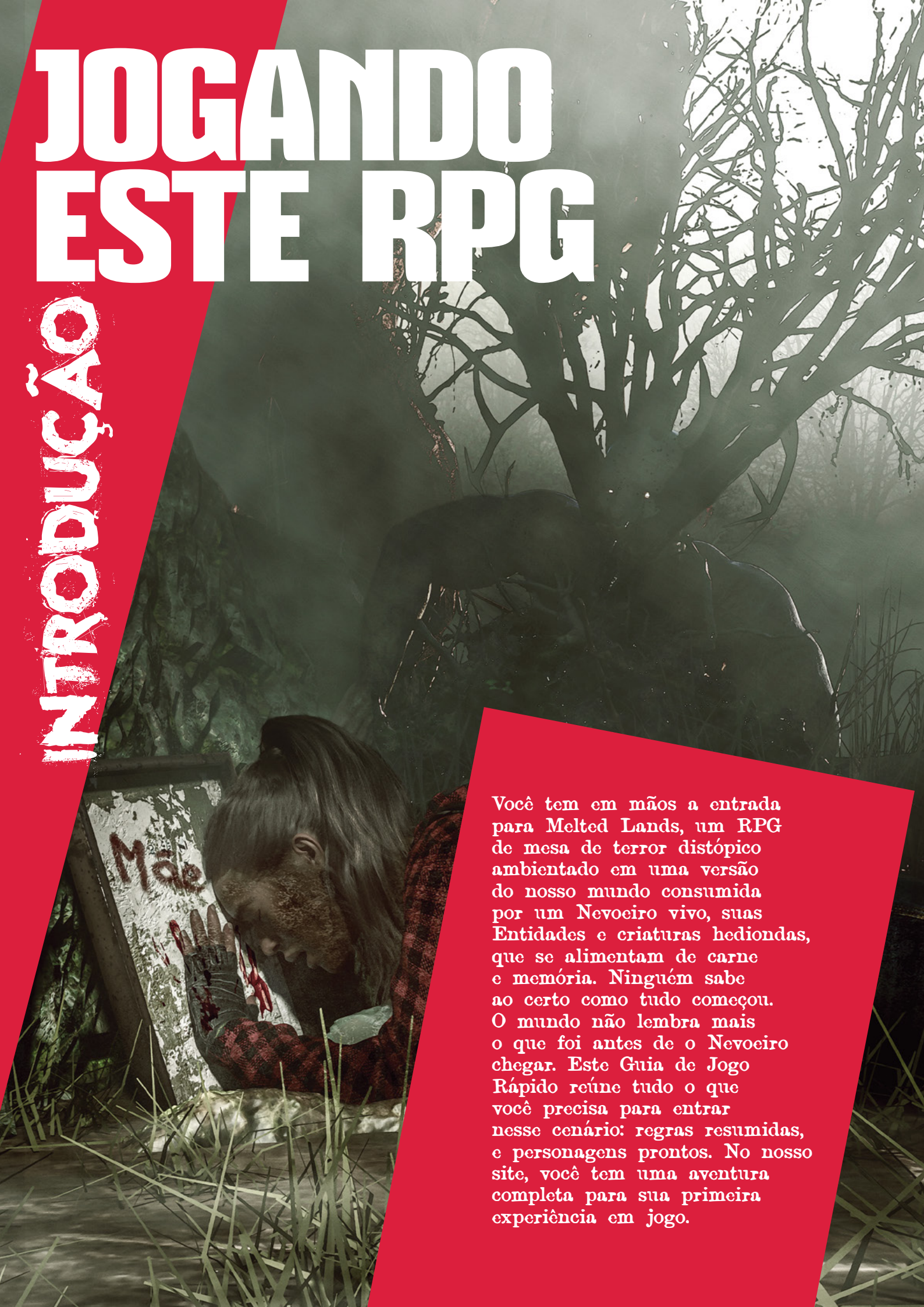
Quando a percepção do **MUNDO DERRETEU-SE** em uma realidade perversa, poucos foram os que notaram **OS SINAIS DO NEVOEIRO**. Acordaram entre as ruínas das grandes cidades, envoltos em raízes, respirando como fantasmas sombrios, do que um dia foram as grandes civilizações.

As crônicas da história do passado são abafadas pelos ecos profundos dos grandes pistões de proteção. A chuva fere, o dia se esconde, e as **ENTIDADES DESPERTAM** dos pesadelos para se alimentarem de carne humana, deixando pegadas entre os escombros do que um dia fomos.

Essa é a história dos sobreviventes de **MELTED LANDS**.

JOGANDO ESTE RPG

INTRODUÇÃO



Você tem em mãos a entrada para Melted Lands, um RPG de mesa de terror distópico ambientado em uma versão do nosso mundo consumida por um Nevoeiro vivo, suas Entidades e criaturas hediondas, que se alimentam de carne e memória. Ninguém sabe ao certo como tudo começou. O mundo não lembra mais o que foi antes de o Nevoeiro chegar. Este Guia de Jogo Rápido reúne tudo o que você precisa para entrar nesse cenário: regras resumidas, e personagens prontos. No nosso site, você tem uma aventura completa para sua primeira experiência em jogo.

O QUE É O GUIA DE JOGO RÁPIDO?

Este livreto é uma versão condensada de um RPG, criada para permitir que um grupo conheça e jogue o sistema sem precisar ler o livro completo. Ele reúne apenas o conteúdo essencial para a primeira experiência em mesa: a proposta do jogo, as regras centrais, os recursos mais importantes e personagens prontos. Seu objetivo é apresentar de forma direta como o jogo funciona, qual é seu tom e que tipo de experiência ele oferece. Funciona como uma porta de entrada para o cenário, para as mecânicas principais e para a experiência de sobrevivência, pressão e horror ambientado em Melted Lands.

Você pode baixar cópias deste livreto, uma aventura pronta e materiais adicionais em: **WWW.ANATOPIA.COM.BR**

COMO JOGAR RPG

Um RPG de mesa é um jogo em que um grupo cria e vive uma história em conjunto. Cada jogador interpreta um personagem dentro desse mundo fictício, tomando decisões, enfrentando perigos e reagindo às situações apresentadas durante a partida.

OS PARTICIPANTES

O GUIA MESTRE

Em Melted Lands, um dos participantes assume o papel de **GUIA MESTRE (GM)**, responsável por descrever o mundo, conduzir a aventura, interpretar os Personagens Não Jogadores (PNJs) e apresentar os conflitos, ameaças e consequências das ações do grupo.

OS PERSONAGENS JOGADORES

Os demais participantes interpretam os **PERSONAGENS DOS JOGADORES (PJS)**, que são os protagonistas da história.

O jogo acontece principalmente por descrição e conversa: o Guia Mestre apresenta uma situação, os jogadores dizem o que seus personagens fazem, e as regras ajudam a resolver ações incertas, arriscadas ou sob pressão. Quando necessário, os dados entram em cena para determinar o resultado. As capacidades de cada personagem ficam registradas em uma **FICHA DO SOBREVIVENTE**, com seus atributos, perícias, recursos e equipamentos. Mas a ficha não define tudo. É na forma como cada jogador interpreta seu personagem, toma decisões e reage ao mundo que ele ganha vida na mesa.

O OBJETIVO

Em um RPG não existe vencer no sentido tradicional, mas viver uma experiência compartilhada. Em Melted Lands, isso significa sobreviver, lidar com o medo, enfrentar o desconhecido e descobrir até onde cada personagem consegue seguir sem perder tudo no caminho.

SE VOCÊ NUNCA JOGOU RPG ANTES

Se esta for sua primeira experiência com RPG de mesa, não tem problema. Este livreto foi feito para colocar o grupo em jogo com rapidez e sem exigir leitura extensa do sistema completo.

Se puder, jogar com alguém que já tenha experiência em RPG pode ajudar bastante. Mas, mesmo sem isso, este livreto já oferece a base necessária para seu primeiro contato com Melted Lands.

ENCONTRANDO MESTRES EXPERIENTES

Se você quer jogar com mestres experientes, de qualquer lugar do Brasil, a MesaQuest conecta você a mesas comissionadas prontas para jogar, seja entrando em um grupo novo ou levando o seu próprio grupo.

MesaQuest **HTTPS://MESAQUEST.COM.BR**

O JOGO

PREPARANDO O JOGO

Antes da sessão, o GM deve ler este Guia de Jogo Rápido por completo para entender a lógica das regras, o tom da ambientação e a aventura, que pode ser encontrada em nosso site. As demais pessoas do grupo podem ler a parte de regras, os resumos de cenário e as personagens prontas, mas não devem ler a aventura. Embora ela tenha sido construída de forma modular, para que o GM conduza a história por diferentes caminhos rumo ao desconhecido, sua leitura prévia compromete descobertas, suspense e parte da experiência de jogo.

O QUE VOCÊ VAI PRECISAR?

Para jogar, o grupo precisa de pouco além deste Guia de Jogo Rápido, lápis, papel e alguns dados de seis lados (d6). Melted Lands usa o sistema D6TOPIA, baseado em rolagens com d6 para resolver ações, conflitos e situações de risco.

É recomendado que o GM imprima ou separe:

- Uma cópia de cada personagem pronta;
- Uma ou mais cópias das referências rápidas;
- Anotações da aventura e de suas principais ameaças.

A AVENTURA

Em Melted Lands, uma aventura coloca os PERSONAGENS JOGADORES diante de uma situação de risco, escassez, pressão e descoberta, forçando o grupo a agir, decidir e sobreviver em meio às ameaças do mundo colapsado. Mais do que vencer, o objetivo é atravessar a experiência, lidar com suas consequências e descobrir o que esse confronto revela sobre o Nevoeiro, sobre o mundo e sobre o que ainda resta de humano em cada personagem.

AVENTURA PRONTA

No nosso site, você encontrará uma aventura pronta. Nela terá tudo que você precisa para começar a jogar.

WWW.ANATOPIA.COM.BR

CRIANDO AVENTURAS

O GM também pode usar o material deste Guia de Jogo Rápido e dos materiais em nosso site como base para criar novas aventuras. Nos livros completos de Melted Lands (o Livro de Regras e o Livro do Mundo Derretido), além de novas aventuras completas, você encontrará regras, ferramentas e materiais para construir campanhas mais amplas, densas e profundas.

JOGANDO ONLINE

Também é possível jogar online, usando aplicativos de rolagem de dados, sites especializados ou plataformas de mesa virtual (VTTs) que permitam fichas, mapas e rolagens compartilhadas, e claro, usando a **MELHOR PLATAFORMA NACIONAL: WORLDCRAFT**, onde este Guia de Jogo Rápidos, mapas, imagens e personagens já estão integrados.

WORLD CRAFT **HTTPS://WORLDCRAFT.COM.BR**

DURAÇÃO

Para compreender a estrutura do jogo e quanto dura uma sessão, é necessário distinguir três elementos que definem o avanço da história a ser narrada:

1. AVENTURA: É uma história com início, meio e fim, na qual os jogadores são inseridos para percorrer diversas jornadas em busca de uma missão ou objetivo. Um arco pode levar várias sessões de jogo para ser concluído. A aventura encontrada em nosso site foi desenvolvida para ser jogada em uma única sessão, mas o Guia Mestre te dá liberdade de modificá-la para aumentar sua trama como bem entender. Tudo depende de sua imaginação.

2. SESSÃO: São os encontros em que os jogadores se reúnem com o Mestre para jogar uma parte ou toda a Aventura. Uma Sessão pode levar em média de três a seis horas, dependendo da intensidade do jogo e da vontade dos participantes.

3. CENAS: São unidades dramáticas que compõem uma Sessão. Nas Cenas, a ficção avança e

os conflitos são colocados à prova, seja por interpretação direta dos personagens, seja por testes de perícia rolando os dados e resolução mecânica das regras narrativas.

AS CENAS

Em cada Cena, o Guia Mestre (GM) apresenta uma situação, e os jogadores decidem como agir. As cenas se desenvolvem a partir da narração do GM, das interpretações dos jogadores e das escolhas feitas pelos personagens. Nelas, o grupo explora cenários, interage com PNJs, toma decisões sob pressão e enfrenta adversários e Entidades nascidas do Nevoeiro.

QUANTO TEMPO DURA UMA CENA?

O TEMPO É MOLDADO PELA NARRATIVA.

Quando não há urgência ou risco imediato, ela pode representar desde alguns instantes até horas ou dias inteiros, como em viagens, negociações ou períodos de busca e investigação. Quando a ação exige precisão (como em combates, perseguições, disparos, uso de poderes ou movimentos táticos), o tempo passa a ser controlado em Rodadas Táticas, usadas para organizar a ordem e os efeitos das ações de cada participante dentro da cena.

TIPOS DE CENA

Em Melted Lands, as cenas aparecem em quatro formas principais:

INTERAÇÃO SOCIAL: encontros entre personagens e PNJs, em que o foco está no diálogo, nas relações e no impacto das escolhas.

JORNADA: cenas de deslocamento pelo mundo enevoado, representando viagens entre comunidades, missões distantes e travessias por regiões abandonadas, sempre com risco, escassez e imprevistos.

EXPLORAÇÃO E SOBREVIVÊNCIA: cenas em que o desafio está no próprio ambiente, exigindo atenção ao cenário, improviso e soluções diante de locais hostis, ruínas e perigos do mundo colapsado.

COMBATE: confrontos diretos contra inimigos, criaturas ou outras ameaças, em cenas mais táticas, onde posição, tempo, armas e decisões rápidas podem definir quem sobrevive.

Este Guia de Jogo Rápido apresenta a base dessas cenas para colocar o grupo em jogo com agilidade. Com o Livro de Regras completo, o Guia Mestre e os jogadores terão acesso a mecânicas, recursos e aprofundamentos que expandem cada tipo de cena e tornam a experiência de Melted Lands ainda mais rica, tensa e completa em mesa.

RESOLVENDO AÇÕES EM CENA

Em Melted Lands, muitas cenas avançam pela própria interpretação dos PJs e pela condução narrativa do GM. Quando há risco, incerteza ou oposição, entram em jogo os testes de perícia e a rolagem de dados.

O desfecho de uma ação nasce do encontro entre a interpretação narrativa (a descrição do que o personagem faz) e a mecânica do sistema, resolvida pelo Pool de Dados de Melted Lands. É essa estrutura que define sucesso, falha e consequência em cena. As mecânicas básicas para resolver ações estão descritas no capítulo de Regras deste Guia de Jogo Rápido.

O CENÁRIO

Agora que você já conhece o básico do que é RPG, é hora de desvendar o cenário e as insanidades do Nevoeiro de Melted Lands.





PARTE 1

O MUNDO DERRETIDO

Melted Lands é um RPG de sobrevivência sob pressão, desgaste psicológico, escassez, medo e escolhas difíceis em um ambiente de terror absoluto e constante. O mundo que conhecemos foi encoberto por um Nevoeiro vivo, que engole memória, tempo, realidade e carne. O sol raramente toca a terra, inundando a atmosfera com um ar opressor cheia de vozes ecoadas e ruídos estranhos. Em Melted Lands, preservar a própria vida não garante preservar a própria humanidade. Pois além de não conhecer a história do mundo antes dele, você perde lembranças sobre o motivo de estar aqui.

Seja bem-vindo ao mundo derretido.

A HISTÓRIA

Em Melted Lands, a civilização que conhecemos ruiu após um evento cataclísmico. Um Nevoeiro vivo corrompeu o mundo e abriu espaço para Entidades e criaturas que desafiam a compreensão humana.

A origem do Nevoeiro é um mistério. Cólera divina, desastre humano ou algo vindo das estrelas; ninguém sabe ao certo. A memória conta que tudo começou há cerca de cinquenta anos. Um clarão colossal rasgou o céu, e uma névoa espessa se formou, cobrindo as grandes metrópoles. Um apagão elétrico mergulhou as cidades na escuridão, e a humanidade ficou cega e perdida.

Pessoas desapareceram sem deixar rastros enquanto as silhuetas das primeiras Entidades surgiam à distância. Eram criaturas famintas por carne e memória, emergindo em bandos para devorar tudo que ainda pulsava de vida. Em poucas semanas, prédios começaram a ruir. Carros flutuavam no ar, submersos em um oceano invisível, enquanto uivos anômalos anunciavam os passos de gigantes que nasciam da própria névoa. Foi então que surgiu o Véu, um nevoeiro sólido que se movia como rios de fumaça branca, engolindo tudo que tocava.

Os primeiros sobreviventes fugiram para os campos e florestas, deixando para trás as metrópoles em colapso. Desde então, o Nevoeiro transformou o mundo em um pesadelo vivo. Ele distorce espaço, tempo e a mente, absorve sons, encurta ou alonga distâncias e projeta memórias no ar. Suas brumas marcam os corpos daqueles que nele ousam permanecer. Nos Beats, se afasta em sincronia com o batimento das máquinas. Nos Elysiums, hesita, como se fosse repelido. E nos Ermos, se torna quase sólido, aprisionando todos que se aventuram em seu interior.

JOGANDO NO MACABRO FIM DO MUNDO

O sistema de Melted Lands é construído sobre três pilares que definem toda a experiência de jogo: **Insanidade, Relações e Sobrevivência**. Cada um desses eixos está ligado a uma parte específica das regras e do papel emocional do personagem no mundo, e juntos formam o ciclo completo da queda e resistência humana dentro do colapso.

INSANIDADE - O PREÇO DE VER DEMAIS

A insanidade é uma mecânica central: representa o desgaste mental causado pelo medo, trauma e exposição ao inexplicável. Ela é controlada pelo **MONITOR DE SANIDADE (SD)** e por testes de Autocontrole. Cada Exposição ao horror, seja uma criatura, uma revelação ou um evento, pode consumir pontos de SD e gerar condições mentais como Pânico, Delírio ou Fobia. A insanidade, porém, também abre caminhos. Certos poderes, rituais e revelações só se manifestam quando a mente se fragmenta. A linha entre perder-se e ascender é extremamente fina e faz parte da experiência de jogar Melted Lands. **DOR GERA PODER.**

RELAÇÕES - O QUE ANCORA AQUILO QUE RESTA DE HUMANO

Relações não são apenas pano de fundo narrativo; elas sustentam a sanidade e o propósito do personagem. Cada vínculo, seja amizade, amor, rivalidade ou arrependimento, afeta diretamente as reservas de **OTIMISMO E FÚRIA**, além do monitor de **ARREPENDIMENTO**, que mede a satisfação ou culpa emocional de cada sobrevivente. As conexões influenciam decisões, restauram sanidade e definem motivações. Um personagem isolado, sem vínculos, tende a perder Otimismo mais rapidamente e a ceder à loucura. Em contrapartida, laços fortes podem dar bônus em interações sociais, curas mentais e resistência ao desespero. Em Melted Lands, quem você protege é parte do que te mantém vivo.

SOBREVIVÊNCIA - A BRUTALIDADE FÍSICA DO COLAPSO

A sobrevivência é o eixo mais direto e letal. Ela rege o uso de recursos, as condições de fome, sede, temperatura e abrigo, bem como o combate físico, que é rápido, sujo e mortal. Cada deslocamento pelos Ermos consome tempo e energia; cada confronto cobra um preço real em ferimentos e estresse. A escassez força escolhas terríveis: matar por comida, abandonar feridos, negociar com facções hostis. Mas é na exploração que nascem as **REVELAÇÕES**: fragmentos que explicam o colapso e oferecem a esperança (ou ilusão) de repará-lo. Sobreviver é conquistar minutos de lucidez em um mundo que já esqueceu o significado da vida.

O MUNDO DERRETIDO



CONDIÇÃO GLOBAL

O mundo após o colapso se tornou um lugar frio, úmido, deprimente e coberto pelo Nevoeiro. A luz do dia é rara, e o tempo parece preso entre tardes cinzentas e noites longas, interrompidas apenas por dois breves dias de sol a cada mês: **OS DIAS DE ELYSIUM**, usados pelos sobreviventes como referência para marcar a passagem do tempo e organizar a própria vida em **CONTADORES DE CICLOS**. Em muitas regiões, a própria realidade se tornou instável. O Nevoeiro altera ambiente, percepção e até leis físicas, fazendo com que espaço, gravidade, energia e orientação deixem de ser confiáveis. Viver em Melted Lands é existir sob desgaste constante, onde o clima, a escassez, o colapso do mundo e a presença invisível do horror pressionam tanto quanto as criaturas que habitam a névoa. Mesmo quando nada parece acontecer, o mundo continua apodrecendo ao redor.



ELYSIUMS

Os Elysiums são refúgios raros e misteriosos onde o nevoeiro recua, permitindo que comunidades sobrevivam em relativa segurança. Ninguém sabe ao certo como surgem, mas dentro deles a opressão da névoa diminui, a luz volta a tocar a terra e a vida ainda consegue se organizar. Foi nesses lugares que os sobreviventes ergueram vilas, abrigos e estruturas de convivência, tentando preservar algum resto de ordem em meio ao colapso. Esses refúgios, porém, não se sustentam apenas por muros ou defesas físicas: sua proteção parece depender da harmonia entre seus habitantes. Por isso, tradições de equilíbrio, normas de convivência e desvios de comportamento costumam ser vigiados com rigor quase paranoico dentro de muitos Elysiums. Quando a convivência se rompe pela violência, traição ou crueldade, a barreira enfraquece e o Nevoeiro volta a avançar. Se um Elysium cai, o que resta é retomado pela névoa, e a segurança vira ruína.



BEATS

São estruturas colossais que mantêm o Nevoeiro afastado por meio de seus batimentos constantes, criando zonas onde a vida ainda pode resistir. Ninguém compreende por completo sua origem, funcionamento ou propósito, mas sua presença sustenta comunidades inteiras que cresceram ao redor de suas engrenagens, pilares e motores. Costumam surgir em áreas abertas de antigas cidades em ruínas, como estádios, grandes avenidas, pátios industriais e estacionamentos, onde a população passa a reconstruir o que restou ao redor deles ou simplesmente a viver amontoada nos cercados de proteção. Foi junto deles que surgiram povoados endurecidos pelo ruído, pela vibração e pela dependência de máquinas que jamais podem parar. A religião do batimento dita valores de bondade, fé e devoção, mas a vida real afunda em superlotação, degradação humana, perda gradual da audição, uso de drogas e formas estranhas de comércio e sobrevivência. Se um Beat falha, o Nevoeiro avança, e tudo ao redor fica exposto ao colapso.



ERMOS

Os Ermos compõem a maior parte do mundo conhecido após o colapso. São regiões devastadas, onde antigas cidades, florestas, estradas e pântanos foram deformados pelo Nevoeiro em paisagens hostis, instáveis e irreconhecíveis. Neles, a realidade parece falhar: estruturas derretem, o espaço se contorce e a lógica do mundo deixa de ser confiável. O Nevoeiro nos Ermos é mais denso e imprevisível, capaz de distorcer tempo, gravidade, energia e percepção. Cada Ermo parece girar em torno de um núcleo, um ponto de concentração onde as anomalias se intensificam e os horrores se acumulam. São os territórios mais letais e incompreensíveis de Melted Lands, mas também onde repousam os maiores segredos sobre o colapso, o Véu e as Revelações que podem ser arrancadas da ruína. Entrar nos Ermos é arriscar o corpo, a mente e a memória em troca de respostas que talvez ninguém devesse encontrar.

OS PERIGOS DOS ERMOS

Do Véu surgiram presenças que não obedecem às leis conhecidas da vida. Alguns flutuam imóveis sobre vilas antes de desaparecer sem aviso, deixando apenas paranoia e memórias fragmentadas. Outros tomam forma no próprio nevoeiro, distorcendo tempo e espaço e arrastando viajantes para dentro dele. Há parasitas que enraízam-se na carne, transformando corpos em parte da paisagem, e predadores que lembram animais antigos, agora mutados em horrores famintos. O que realmente existe lá dentro nunca é certeza: o nevoeiro é um território de exploração constante, e o que se sabe dele chega apenas em boatos, sussurros e histórias de sobreviventes que talvez nunca tenham voltado sãos.

OS FLUTUANTES

Entidades humanoides que surgiram nos primeiros dias do colapso, flutuando sobre vilas ou campos. São figuras escuras que ficam imóveis por horas, como observadores de outro mundo. Desaparecem quando ninguém nota e retornam em outro ponto mais distante, até que se fundem com o horizonte. A simples visão prolongada causa paranoia ou perda de memória.

OS MENTOCRÉPULOS

São Entidades que emergem do nevoeiro solidificado, assumindo formas grotescas de raízes emaranhadas que se movem como tentáculos. Sobreviventes descrevem que, antes de seu aparecimento, um silêncio anormal toma conta dos Ermos, um vazio inquietante que parece engolir todos os sons. Então, da bruma, surge uma esfera escura flutuante. Ela se abre lentamente, revelando dezenas de apêndices que pairam sobre a vítima escolhida. Ao tocá-la sugam memórias, emoções e consciência, até restar apenas um corpo vazio, condenado a vagar pelas ruínas enevoadas.

O VÉU

Em certas áreas dos Ermos, o Nevoeiro se move como um rio consciente, e entrar nele é como atravessar um limiar para onde a realidade se deforma. É quando o chama de: Véu. Nas regiões mais profundas, o Véu dobra o espaço e o tempo, aprisionando viajantes. Trilhas parecem se repetir em círculos infinitos, marcos familiares simplesmente desaparecem, e a distância entre dois pontos nunca é a mesma. A bruma não apenas distorce o ambiente, mas também a mente. Em certos pontos, sussurros e formas humanas se manifestam dentro dele. São vozes que imitam entes queridos ou sombras que caminham paralelas aos viajantes, sempre fora de alcance. A fronteira entre realidade e ilusão se desfaz, e a maioria dos que ousam entrar no Véu jamais retorna.

INFECTORES

Parasitas que lembram raízes retorcidas, capazes de se camuflar no solo, entre pedras ou nas árvores. Brotam em áreas tomadas pelo Nevoeiro ou nas bordas das civilizações, onde passam despercebidos até mesmo pelos mais atentos. Seu ataque é lento e oportunista: agarram-se em viajantes que repousam sem cuidado ou em campistas adormecidos, enrolando-se pouco a pouco até se fixarem. Uma vez incrustados, penetram pela pele, ossos e nervos, espalhando-se como uma floresta interna. A vítima perde gradualmente sua identidade, enquanto os parasitas assumem o controle, moldando-a até que se funda ao ambiente — troncos, paredes ou até à própria névoa. O processo é lento e aterrador: primeiro vêm os espasmos, depois a sensação de ser arrancado para fora de si mesmo, até restar apenas um casulo de carne e madeira viva. O mais aterrador nos relatos é que os Infectores não matam suas presas: eles as assimilam em seu ecossistema, deixando para trás estruturas grotescas, híbridos de corpo e cenário, como cicatrizes vivas no mundo. Os infectados, ainda conscientes em fragmentos, balbuciam frases desconexas de suas vidas passadas, como se não percebessem o estado em que se encontram.

OS DERRETIDOS

São mutações grotescas da vida nos Ermos. Criaturas de peles disformes, lembrando animais e humanos retorcidos. Geralmente solitários, mas há relatos de pequenas hordas guiadas pelo mais forte. Eles são a fome e a dor em sua forma mais pura. Testemunhas descrevem lobos com duas bocas que uivam em uma melodia dupla, uma parte animal e a outra, o choro assustador de uma criança; ou aves carnívoras que se penduram em árvores parecendo sacos de excremento seco, para então abrir suas asas sem penas e abraçar suas presas em silêncio total; e humanos de

pele derretida, com o corpo coberto de chagas e bolhas, movidos por uma força e uma fome sobre-humanas. Frequentemente atraídos pelo ritmo dos Beats, rondam as bordas do Nevoeiro à espreita de qualquer presa.

OS PAZUS

São titãs que vagam pelos pontos mais densos do Véu, cada passo reverberando como um terremoto que distorce a paisagem ao redor. Enigmas colossais, raramente vistos, mas cuja simples presença já é uma ameaça incompreensível. Olhar para um Pazu por muito tempo arranca a mente da realidade; há relatos de pessoas que tombaram mortas, sem ferimento algum, após encará-los de perto. Lendas falam do Grande Pazu, um ser de proporções abissais: um humanoide cuja cabeça semicircular paira acima das nuvens, enquanto suas pernas se arrastam como raízes do tamanho de montanhas. Muitos acreditam que ele seja o deus do Nevoeiro, o responsável pelo colapso e pelo ciclo interminável de silêncio e desolação.

As Entidades deixam um rastro por onde passa o Nevoeiro. Fecundam sombras, procriando outras. Todas procurando memórias e carne como alimento.




PRESENCA
ASTUCIA
SANIDADE
INSTINTO
VIDA
OTIMISMO
FURIA
FISICO
REACAO
REFLEXO
MOVIMENTO
PARTE II
SEU
PERSONAGEM
SOBREVIVENTE

O JOGADOR E SEU SOBREVIVENTE

Cada jogador controla um Personagem Jogador (PJ), chamado em Melted Lands de Sobrevivente. Ele é sua presença no mundo colapsado e não precisa se parecer com você. Seu personagem pode ter outra origem, outro passado, outra forma de encarar o medo, a violência e a perda. O que importa é que ele seja alguém capaz de seguir em frente em um mundo que já perdeu quase tudo.

Neste Guia de Jogo Rápido, os personagens já estão prontos para jogar. Basta escolher um deles e começar a sessão. Eles foram criados para apresentar diferentes perfis de sobrevivência, decisão e relação com os perigos do cenário. As fichas destes personagens podem ser encontradas neste livreto, e versões adicionais podem ser baixadas em **WWW.ANATOPIA.COM.BR**

A FICHA DE PERSONAGEM

Cada jogador usa uma Ficha de Sobrevivente. É nela que estão reunidas as informações essenciais para jogar, registrar recursos, acompanhar o desgaste do personagem e resolver suas ações ao longo da aventura. A ficha apresentada neste Guia de Jogo Rápido foi simplificada para facilitar a entrada no jogo, trazendo apenas os elementos mais importantes para sua primeira experiência em Melted Lands. Ela inclui as seguintes seções:

IDENTIDADE

A seção de Identidade reúne informações que ajudam a dar forma ao personagem como indivíduo dentro de Melted Lands. Esses elementos nem sempre possuem efeito mecânico direto, mas são importantes para interpretação, ambientação e construção da presença do personagem na história, e incluem:

NOME: o nome pelo qual o sobrevivente é conhecido, podendo ser um apelido.

IDADE: a faixa etária do personagem.

SEXO: o gênero do personagem, se desejar definir.

ETHOS: o Ethos define a origem cultural e o modo de vida do sobrevivente em Melted Lands. Ele molda aparência, costumes, valores, formas de sobrevivência e a maneira como cada um encara o mundo colapsado. No jogo, o Ethos também influencia predisposições físicas e mentais, afinidades narrativas e a forma como o personagem se relaciona com outras comunidades.

Elyseanos: povos organizados e disciplinados que vivem nos Elysiums, sustentados pela fé, pelo coletivo e pela manutenção da harmonia.

Beatenses: comunidades que vivem sob a proteção dos Beats, marcadas por trabalho duro e devoção às grandes máquinas.

Errantes: nômades e viajantes adaptados à travessia constante entre refúgios, ruínas e os limites dos Ermos.

Filhos do Véu: sobreviventes nascidos sob a influência do Nevoeiro, com marcas físicas e mentais do contato precoce com o inexplicável.

Wasters: bandos que rejeitam ordem e estabilidade, vivendo pela força, guerra e pilhagem, usando veículos alterados para vagar pelos Ermos.

Outlandinos: habitantes das regiões mais remotas e instáveis do mundo, moldados pelo isolamento, pela caça e pela autossuficiência.

CLASSE: representa a função ativa do sobrevivente dentro de sua comunidade, grupo ou trajetória de sobrevivência. Cada Classe carrega não só vantagens mecânicas, mas também um olhar narrativo próprio sobre a realidade. No Livro de Regras completo, Melted Lands traz diversas classes. **NESTE GUIA DE JOGO RÁPIDO, VOCÊ ENCONTRARÁ ALGUMAS DELAS PARA COMEÇAR A JOGAR.**

Saqueador Urbano: infiltrador e pilhador de ruínas, comunidades e cidades mortas em busca de suprimentos e peças.

Guia do Nevoeiro: o condutor de grupos pelos Ermos, capaz de ler riscos, limiares e caminhos mais seguros.

Arqueólogo do Ermo: explorador de ruínas e artefatos, voltado à investigação dos vestígios e Revelações do colapso.

Incursor: um combatente operativo de ataque rápido, invasão e progressão em território hostil.

Indômito: guerreiro brutal e resistente, movido pela fúria e pelo combate corpo a corpo.

Engenheiro do Beat: mantenedor das grandes máquinas, especialista em reparos, sistemas e improviso técnico.

IDENTIDADE

ATRIBUTOS E PERÍCIAS

ATRIBUTOS SECUNDÁRIOS

TRAJE TÁTICO E MÁSCARAS DE PROTEÇÃO

TRAÇOS E HABILIDADES

EQUIPAMENTO

ARMAS

PODERES MÍSTICOS

MELTED LANDS RPG

FICHA DE JOGO RÁPIDO

NOME	SEXO	IDADE
ETHOS	CRENÇA	
CLASSE	NÍVEL	EXPERIÊNCIA
APARÊNCIA/MARCAS/CICATRIZES		
REGIÃO DE HABITAÇÃO		
RELACIONAMENTOS		
PROPÓSITO		

FÍSICO
- ARMAMENTO PESADO
- ATLETISMO
- COMBATE ARMADO
- IMOBILIZAÇÃO
- IMUNIDADE
- LUTA
- VIGOR

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

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

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

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

IMPULSO EMOCIONAL

(FUR) FÚRIA	FÚRIA ATUAL	(OTM) OTIMISMO	OTIMISMO ATUAL

SAÚDE

EXAUSTÃO | FOME | DESIDRATAÇÃO | RADIAÇÃO

INFECÇÃO	TEMPO INFECTADO

MENTE

ARREPENDIMENTO

(SD) SANIDADE	INSTÁVEL	FRAGMENTADO	SD ATUAL

CONDIÇÃO MENTAL

CORPO

(VD) VIDA TOTAL	VIDA ATUAL	SANGRAMENTO	ATORDOAMENTO

FERIMENTOS CRÍTICOS

DEFESA PASSIVA

PROTEÇÃO	ABSORÇÃO

MONITORES TÁTICOS

REAÇÃO	MOVIMENTO

TRAJE TÁTICO

	PROTEÇÃO	ABSORÇÃO	PROPRIEDADES
COURAÇA			
ARMADURA			
SOBRETUDO			

MÁSCARA DE PROTEÇÃO

NOME DA MÁSCARA	NÍVEL	FILTROS

TRAÇOS & HABILIDADES

EQUIPAMENTO

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

INVENTÁRIO DE ITENS

	PESO	EQUIPADO	MOCHILA

ATAQUE E ARMAS

NOME DA ARMA	PREC/BAL	TIPO DE DANO	DANO	CRÍTICO	ALCANCE	CDT	PENTE	ATUAL	MUNIÇÃO TOTAL
NOME DA ARMA	PREC/BAL	TIPO DE DANO	DANO	CRÍTICO	ALCANCE	CDT	PENTE	ATUAL	MUNIÇÃO TOTAL
NOME DA ARMA	PREC/BAL	TIPO DE DANO	DANO	CRÍTICO	ALCANCE	CDT	PENTE	ATUAL	MUNIÇÃO TOTAL

PONTOS MÍSTICOS ATUAIS

PODERES MÍSTICOS

	NÍVEL		NÍVEL

Cirurgião do Refugo: médico de campo capaz de estabilizar, tratar e operar mesmo com poucos recursos.

Sussurrador do Nevoeiro: uma das classes místicas, um sensitivo que manipula emoções, percepções e vontades respirando o Nevoeiro.

CRENÇA E FÉ: em Melted Lands, fé também é sobrevivência. Doutrinas, cultos e crenças influenciam a forma como cada personagem interpreta o colapso, o Nevoeiro e o que ainda sustenta sua mente.

APARÊNCIA: descrição física, postura, marcas, modo de se vestir e outros elementos visíveis do personagem.

RELAÇÕES E PROPÓSITO: os vínculos que ainda importam e aquilo que move o sobrevivente a continuar. No jogo completo, essas relações possuem maior profundidade mecânica; aqui, aparecem de forma mais direta para sustentar a experiência da aventura pronta.

LOCAL DE HABITAÇÃO: o lugar onde o sobrevivente vive ou viveu. No jogo completo, isso pode abrir diferentes possibilidades de interpretação e recursos; neste livreto, serve principalmente para reforçar a identidade do personagem e sua conexão com a história.

ANTECEDENTES: a história que o personagem carrega antes do início da aventura, que lhe trazem vantagens e desvantagens. No jogo completo, existem dezenas de opções que aprofundam traumas, aprendizados, vínculos e marcas do passado, dando mais corpo à identidade do sobrevivente e à sua presença na narrativa.

ORIGEM OU HISTÓRICO: um resumo de quem essa pessoa foi, o que viveu e o que a trouxe até aqui. No Guia de Jogo Rápido, esse histórico já ajuda a conectar o personagem à aventura.

ATRIBUTOS

Os atributos apresentam seu nome e entre parênteses sua sigla representativa, para facilitar a consulta na regras do livro. Os atributos vão de 1 a 8. O valor 1 representa alguém extremamente frágil ou inexperiente naquela área. O valor 8 representa o auge humano, raramente alcançado.

FÍSICO (FIS): Mede a força, a resistência e o vigor corporal. Personagens com alto Físico se destacam em combates corpo a corpo, esforços físicos intensos, escaladas, corridas ou resistência a doenças e venenos.

REFLEXO (REF): Agilidade, coordenação e velocidade de reação. Personagens com alto Reflexo conseguem agir mais rápido em combate, esquivar-se de ataques, disparar armas com precisão e realizar movimentos acrobáticos.

ASTÚCIA (AST): Inteligência prática, raciocínio e capacidade de resolver problemas. Com alta Astúcia, o personagem planeja táticas, decifra enigmas, improvisa soluções, manipula tecnologia antiga e percebe padrões ocultos.

INSTINTO (INS): Intuição, percepção sensorial e adaptação ao perigo. Um alto Instinto ajuda a rastrear alvos, antecipar emboscadas, sentir intenções hostis e reagir ao ambiente de forma quase animal.

PRESENÇA (PRE): Carisma, impacto social e força de vontade. Com alta Presença, o personagem influencia grupos, manipula emoções, inspira aliados e resiste a pressões externas.

ATRIBUTOS SECUNDÁRIOS

Derivados dos Atributos, os Monitores e Estados representam a resistência física, mental, emocional e tática do personagem diante das pressões de Melted Lands. Esses valores mostram até onde o sobrevivente consegue suportar ferimentos, medo, desgaste e conflito antes de perder controle, eficiência ou capacidade de continuar.

Monitores de Saúde

VIDA (VD): Mede o quanto o personagem suporta ferimentos antes de cair.

SANIDADE (SD): Mede sua estabilidade mental diante do inexplicável, do trauma e dos horrores do Nevoeiro.

Reservas Emocionais

FÚRIA (FUR): Reserva de pontos usada para impulsionar ações físicas ou combativas em momentos de adrenalina, violência ou desespero.

OTIMISMO (OTM): Reserva de pontos usada para reforçar testes mentais, técnicos, emocionais ou sociais, ajudando o personagem a resistir ao medo, manter o foco e se apegar à esperança.

Atributos Táticos

SEU SOBREVIVENTE

REAÇÃO (REA): Representa a capacidade de responder rapidamente a estímulos, agir antes do inimigo, sacar uma arma a tempo ou não ser pego desprevenido. É a base da iniciativa em cenas de combate.

MOVIMENTO (MOV): Indica a velocidade de deslocamento básico do personagem em metros.

PERÍCIAS

As Perícias representam capacidades que o personagem desenvolveu com prática, experiência, estudo ou necessidade de sobrevivência, enquanto os Atributos mostram sua aptidão natural. Em Melted Lands, cada Atributo Base organiza um conjunto de oito perícias relacionadas ao mesmo campo de ação, indicando em que tipos de tarefa o personagem tende a ter mais afinidade. Mesmo sem treinamento formal, ainda é possível tentar agir usando apenas o valor do atributo correspondente, mas o Nível de Perícia mostra o quanto aquele sobrevivente refinou essa capacidade ao longo da vida. As perícias usam uma escala de 0 a 10: 0 indica ausência de treinamento, 1 a 9 representam progressão e especialização crescente, e 10 marca o maior domínio humano normalmente alcançável.

No Livro de Regras, cada perícia é apresentada em detalhe. Neste Guia de Jogo Rápido, os nomes das perícias já são suficientemente diretos para orientar seu uso em cena, e várias de suas aplicações também serão apresentadas ao longo da aventura encontrada em nosso site.

TRAÇO E HABILIDADES

Traços e Habilidades representam características únicas que surgem da cultura, da formação e do modo de sobrevivência de cada personagem. Eles podem refletir adaptações ao mundo colapsado, crenças, treinamentos específicos ou formas particulares de agir diante do Nevoeiro e de seus perigos.

Em Melted Lands, Ethos e Classes podem conceder Traços, enquanto as Classes também dão acesso a Especializações ligadas às suas perícias de foco. No Livro de Regras, existem muitas possibilidades para aprofundar essa construção. Neste Guia de Jogo Rápido, apresentamos apenas as descrições essenciais para que você possa jogar com seu personagem desde o início.

EQUIPAMENTOS

A seção de Equipamentos reúne os itens, armas e recursos carregados pelo personagem, incluindo tudo o que ele tem à disposição para sobreviver, explorar e enfrentar ameaças. No Livro de Regras, você encontrará uma variedade muito maior de opções, com dezenas de armas, equipamentos de exploração e sobrevivência, além de recursos de proteção contra o Nevoeiro e seus efeitos.

MÁSCARAS DE PROTEÇÃO

As Máscaras são itens essenciais para qualquer sobrevivente que precise cruzar os limites de um Elysium ou deixar a proteção pulsante de um Beat. Em um mundo tomado pelo Nevoeiro, elas são equipamento, proteção e identidade. Feitas de metal gasto, borracha ressecada e filtros improvisados, quase sempre carregam marcas pessoais, símbolos e crenças.

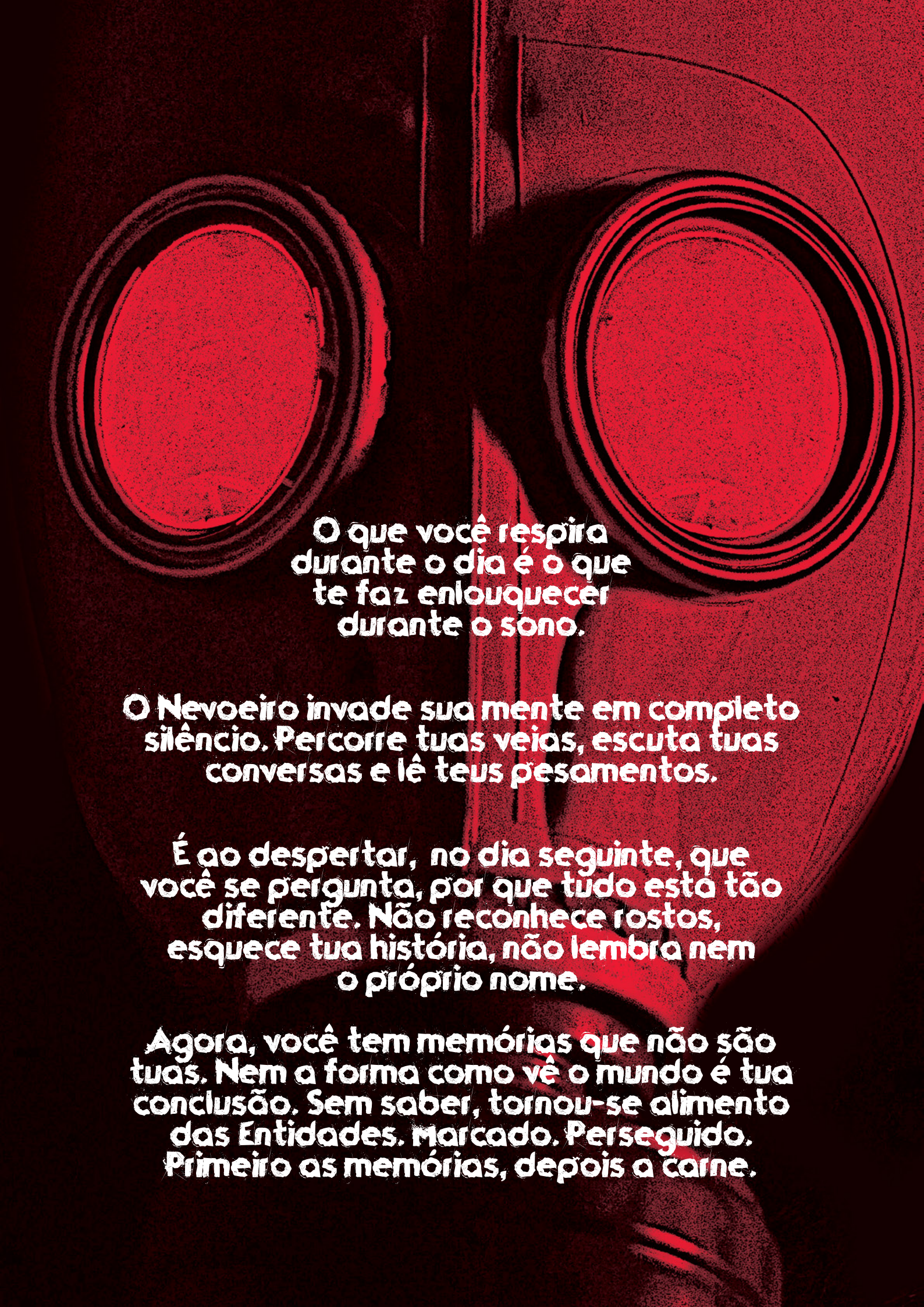
Cada máscara possui um Nível de Proteção, que indica até que grau de Saturação do Nevoeiro ela consegue bloquear. Neste livreto, você encontrará a máscara usada por seu personagem. No Livro de Regras completo, terá acesso a muitos outros tipos, com diferentes níveis de proteção, características e usos.

TRAJE TÁTICO

O Traje Tático representa os meios de proteção do personagem e reúne as informações necessárias para seu uso em cena. Em Melted Lands, armaduras não são peças padronizadas, mas defesas montadas com o que ainda pode ser encontrado e reaproveitado. Sobreviventes combinam Kevlar antigo, borracha de pneu, couro, placas metálicas e outros materiais improvisados para amortecer impactos, reduzir danos e aumentar suas chances de continuar vivos.

A SUA FICHA

Ao final deste Guia de Jogo Rápido, você encontrará 8 personagens prontos, de classes diferentes, com fichas preenchidas, criados para colocar o grupo em jogo com rapidez. Cada jogador escolhe 1 personagem e já pode começar a aventura.



O que você respira
durante o dia é o que
te faz enlouquecer
durante o sono.

O Nevoeiro invade sua mente em completo silêncio. Percorre tuas veias, escuta tuas conversas e lê teus pesamentos.

É ao despertar, no dia seguinte, que você se pergunta, por que tudo está tão diferente. Não reconhece rostos, esquece tua história, não lembra nem o próprio nome.

Agora, você tem memórias que não são tuas. Nem a forma como vê o mundo é tua conclusão. Sem saber, tornou-se alimento das Entidades. Marcado. Perseguido. Primeiro as memórias, depois a carne.



PARTE III

REGRAS BÁSICAS

Este capítulo reúne as regras básicas condensadas de Melted Lands, apresentando tudo o que o grupo precisa para começar a jogar com este Guia de Jogo Rápido. Aqui estão as mecânicas centrais do sistema, organizadas de forma direta para colocar a mesa em movimento com agilidade, sem exigir a leitura do conjunto completo de regras.

VOCÊ DECIDE SUA AÇÃO, ROLA OS DADOS E REZA.

TESTE DE PERÍCIAS

Para resolver ações e situações incertas do jogo, Melted Lands usa o Sistema Anatopia, com a mecânica **D6TOPIA**, baseada em dados de seis lados (que abreviamos como d6). Sempre que um personagem tenta realizar um ***teste de perícia***, o PJ monta um **POOL DE DADOS** somando seu nível da Perícia escolhida, o Atributo base dessa Perícia e quaisquer Modificadores aplicáveis. O jogador rola essa quantidade de d6s.

Pool de Dados (d6) =
Perícia + Atributo + Modificadores

Cada resultado 5 ou 6 conta como um sucesso. O número de sucessos obtidos determina o quão bem a ação foi realizada. Se nenhum dado gerar sucesso, a ação falha, abrindo espaço para risco, consequência ou agravamento da situação.

1 Sucesso = Cada 5 ou 6 nos d6s



NÍVEL DE DIFICULDADE E RESULTADO DOS TESTES

Toda ação relevante exige um número mínimo de sucessos para funcionar. Esse valor é chamado de **NÍVEL DE DIFICULDADE (ND)**. Quanto mais simples a ação, menor o ND. Quanto mais arriscada, complexa ou pressionada for a situação, maior será esse valor. O GM define o ND de acordo com a cena, os obstáculos e as condições envolvidas.

Nível	Tipo de dificuldade	Nº de Sucessos
ND1	Fácil	1 sucesso
ND2	Moderada	2 sucessos
ND3	Complicada	3 sucessos
ND4	Difícil	4 sucessos
ND5	Muito Difícil	5 sucessos
ND6	Extrema	6 sucessos
ND7+	Quase Impossível	7 sucessos+

SUCESSO: Ocorre quando o número de sucessos é igual ou maior que o ND. O personagem executa plenamente a ação pretendida.

FALHA: Se o teste gerar menos sucessos que o necessário, a ação falha ou é concluída de forma incompleta, com custo, exposição, perda, atraso ou outra consequência definida pelo Guia Mestre, conforme a situação.

AJUDA EM TESTES DE PERÍCIAS

Um personagem pode receber auxílio de até **DOIS** aliados que possuam ao menos **1 PONTO INVESTIDO NA MESMA PERÍCIA**. A ajuda não adiciona dados ao teste, mas altera a interpretação dos resultados. Normalmente, apenas resultados 5 ou 6 contam como sucesso. Com ajuda, o **RESULTADO 4** também é considerado **UM SUCESSO ADICIONAL**, limitado ao número de aliados que estão ajudando na ação.

COM 1 ALIADO: Apenas um resultado 4 é convertido em sucesso. **COM 2 ALIADOS:** Até dois resultados 4 são convertidos em sucesso.

TESTES DE OPOSIÇÃO

O **TESTE DE OPOSIÇÃO** é usado quando dois PJs, ou um PJ e um inimigo, estão ativamente tentando superar um ao outro na mesma ação (ex: lutar por um objeto, empurrar o oponente, testar Reações ou disputar uma perícia).

Em vez de usar um Nível de Dificuldade (ND) fixo, ambos os lados montam e rolam seus respectivos Pools de Dados. O número de sucessos obtidos por cada um é comparado. A vitória é determinada por quem conseguir o maior número de sucessos.

Em caso de **EMPATE**, a vantagem deve ser decidida por quem tem mais dados no Pool de Dados ou teve mais resultados 6. Se mesmo assim, o empate se mantiver o GM decide o resultado final do conflito.

RESOLUÇÃO DO POOL

PASSO 1
MONTE O POOL DE DADOS

Pool = Perícia + Atributo + Modificadores

EXEMPLO: *Joel quer tentar destrancar uma porta de ferro. O Mestre fala que é um ação de ND2 (dificuldade moderada). Joel tem uma caixa de ferramentas completa que lhe dá bônus.*

Joel tem:
***Perícia** Fechaduras e Armadilhas = 2*
*O **Atributo** relacionado Reflexo = 3.*
***Os Modificadores** vem de sua caixa de ferramentas que lhe concede +1 dado e tem penalidade de -2 dados do ambiente, o qual o Mestre avisa estar mal iluminado.*

Pool De Dados de Joel = 2 + 3 + 1 - 2 = 4d6.

PASSO 2
ROLE OS DADOS

Role os dados do Pool. Cada resultado "5 ou 6" conta como 1 sucesso.

EXEMPLO: *Joel precisa rolar os dados do seu Pool para tentar abrir a porta. Ele rola 4d6.*



***Saiu um 6**, logo ele contabiliza **1 sucesso**.*

Por ser ND2, Joel teve um sucesso parcial, porém é um perícia técnica, a porta permanece trancada, e sem nenhuma informação relevante a extrair. Joel pode tentar novamente, quando tiver evoluído sua perícia para um novo nível.

PROBABILIDADE ESTIMADA DE SUCESSOS (5 OU 6) POR POOL

Sucesso 5 ou 6	1d6	2d6	3d6	4d6	5d6	6d6	7d6	8d6	9d6	10d6	11d6	12d6	13d6	14d6	15d6
≥1	33%	56%	70%	80%	87%	91%	94%	96%	97%	98%	99%	99%	99%	100%	100%
≥2	-	11%	26%	41%	54%	65%	74%	80%	86%	90%	92%	95%	96%	97%	98%
≥3	-	-	4%	11%	21%	32%	43%	53%	62%	70%	77%	82%	86%	89%	92%
≥4	-	-	-	1%	5%	10%	17%	26%	35%	44%	53%	61%	68%	74%	79%
≥5	-	-	-	-	0%	2%	5%	9%	14%	21%	29%	37%	45%	52%	60%
≥6	-	-	-	-	-	0%	1%	2%	4%	8%	12%	18%	24%	31%	38%
≥7	-	-	-	-	-	-	0%	0%	1%	2%	4%	7%	10%	15%	20%

FÚRIA (FUR) E OTIMISMO (OTM)

Fúria e Otimismo são Reservas de Dados emocionais, usadas como impulso de ações. Representam estados mentais extremos que permitem o personagem superar seus próprios limites. Cada uma funciona como dados adicionais que podem ser gastos para obter vantagens extras em testes de perícia.

FÚRIA (FUR)

É o combustível emocional para ações físicas. Todas as perícias em Físico(FIS) e Reflexo(REF): Luta, Armas de Fogo, Atletismo, Vigor, etc., podem usar Fúria.

OTIMISMO (OTM)

É o combustível emocional para ações mentais e sociais. Todas as perícias em Astúcia(AST), Instinto(INS) e Presença(PRE): Autocontrole, Memória, Análise Social, Lábia, etc., podem usar Otimismo.

USO EM TESTES

Você pode gastar qualquer quantidade de FUR/OTM disponível em seus testes para adicionar dados à reserva. O gasto pode ocorrer antes ou depois de rolar os dados, respeitando as seguintes regras:

1. SE VOCÊ USAR FUR/OTM ANTES DA ROLAGEM, o custo é de ***1 ponto de FUR/OTM por +1 dado*** adicionado.

2. SE VOCÊ OPTAR POR USAR O RECURSO DEPOIS DA ROLAGEM DO POOL, o custo aumenta para ***2 pontos de FUR/OTM por +1 dado***, para rolar dados extras. Esse custo é maior porque compensa a vantagem de saber, de antemão, o resultado da sua rolagem.

FUR E OTM SÓ PODEM SER USADO UMA ÚNICA VEZ POR AÇÃO. Isto é, se você usou FUR para dar mais dados em um ataque e não obteve sucesso, não pode usar mais FUR para essa mesma ação.

FUR/OTM pode ser usados quando os modificadores deixam seu Pool de Dados Negativos, usando os pontos antes da Rolagem para que ele volte a ser positivo.

RECUPERANDO PONTOS DE FÚRIA E DE OTIMISMO

No jogo completo de Melted Lands, Fúria (FUR) e Otimismo (OTM) podem ser recuperados por diferentes mecânicas ligadas à Crença, às Relações, ao uso de substâncias e a outros gatilhos emocionais do personagem. Neste Guia de Jogo Rápido, essa recuperação foi simplificada para você já mergulhar nas oscilações emocionais do seu sobrevivente.

Você recupera +1 ponto quando viver uma situação marcante ligada à natureza de cada Impulso, a critério do Guia Mestre:

FÚRIA (FUR)

- vitória em combate;
- proximidade de uma vingança pessoal;
- perda dolorosa de alguém com quem o personagem possuía vínculo significativo.

OTIMISMO (OTM)

- criação de um novo vínculo, aliança ou amizade;
- momento íntimo ou de acolhimento com alguém importante;
- notícia ou situação que reacenda a esperança;
- uma noite de descanso na presença de alguém com quem o personagem tenha vínculo.

O **DESCANSO COMUM NÃO RECUPERA** FUR ou OTM por si só. Esses recursos só retornam quando a experiência emocional da cena justificar essa mudança.



UM EXEMPLO DE UMA DESVENTURA PELOS ERMOS



Pedro e Joel chegaram no Setor 15 do Ermo Gadul, a cerca de 5 km do Epicentro das Anomalias. Já podiam ver os tentáculos de um Mentocrépulo Apex, movendo-se mais altos que os prédios. No céu, carcaças de carros do Antigo Mundo flutuavam, lançadas por alguma força tão antiga que se moviam lentas pelo ar, como o próprio Nevoeiro.

Ambos precisavam atravessar aquela região para tentar encontrar, mais ao norte, um Beat Core compatível com o que falhava na comunidade que juraram proteger.

Eles resolveram se arriscar.

REGRAS BÁSICAS

Joel usa seu alicate de aço para cortar a cerca de arame. Ele quer fazer isso sem ruídos. Para isso, ele tem que testar sua Furtividade.

Joel tem REF(3) e Furtividade(4), totalizando um Pool de 7d6.

Pedro, que tem Furtividade(2), oferece Ajuda em Perícia.

O Mestre declara que não há modificadores de ambiente e que a ação tem ND2 (Nível de Dificuldade 2).

Joel rola o Pool.
O resultado foi:



Os sucessos foram um 5 e um 6. Mas, como Pedro ajudou, um dos 4 também é usado, totalizando em 3 sucessos que superam o ND2.

Ambos cortam a grade e a abrem vagarosamente, mantendo o silêncio, enquanto observam os tentáculos se movendo e os carros sumindo na névoa.

Em áreas de alta incidência de anomalias, romper moléculas, quebrar objetos e cortar caminhos pode causar uma Ressonância no Nevoeiro.

Quando Joel quebra a cerca, o Mestre declara que, devido à proximidade do Epicentro, ele deve testar a Ressonância.

Então, o Mestre rola os Dados do Acaso.

E isso pode ser muito ruim para os dois...

DADOS DO ACASO — OU APENAS ACASO

Em um mundo de ruínas e incertezas, a vida é uma roleta russa. Em momentos onde há extrema instabilidade, como lidar com poderes do Véu em áreas de alta saturação do Nevoeiro, um ataque forte demais para uma arma improvisada, ou mesmo em algumas ações mais arriscadas, o Mestre pode trazer a mecânica do Dado do Acaso (ACASO). Este Pool de Dados é usado para determinar efeitos secundários dramáticos na ação, podendo gerar o milagre da sobrevivência ou a catástrofe final.

GATILHOS DO ACASO

O ACASO é ativado em momentos dramáticos que desafiam a lógica ou em instabilidades da ação. É a sorte ou azar que acontecem em paralelo a sua ação ou influenciado por ela. O Mestre define quando e porquê, de acordo com a narrativa ou regra específica. Esses momentos de alto risco incluem:

INSTABILIDADE DE EQUIPAMENTO: O uso de armas improvisadas em combate ou a manipulação de equipamento altamente instável, como uma ponte de madeira que está prestes a romper quando alguém passar.

PODERES E MISTICISMO: A manipulação de artefatos místicos ou de poderes do Véu dentro de áreas dominadas pelo Nevoeiro, podendo causar uma Ressonância do Nevoeiro.

INSTABILIDADE TECNOLÓGICA: Instabilidade ou mau funcionamento do motor de um carro super aquecido, ou do Beat e seu sistema tecnológico central, podendo causar Descompasso de Pulso.

EXTREMOS DA ROLAGEM: Roladas sem nenhum sucesso como resultado de um teste de perícia.

JULGAMENTO DO MESTRE: Outras situações de alto risco ou incerteza determinadas pelo Mestre.

ROLANDO O ACASO

O Pool de ACASO gera um efeito secundário que complementa a ação principal. Ele é rolado imediatamente após a conclusão da ação que o acionou. O nível de instabilidade da ação, ou a decisão do Mestre, define o número de dados a serem rolados com ACASO(X), onde X é o número de d6 usados na rolagem.

AZAR DO ACASO (RESULTADO RUIM)

SE VOCÊ ROLAR AO MENOS UM 1 em um Pool de ACASO, ocorre o **AZAR DO ACASO**. O pior resultado possível para a situação se manifesta: um pistola remontada trava ou quebra após o disparo, o feitiço gera uma Ressonância do Nevoeiro, um Machado fica preso na armadura mesmo depois de um ataque devastador, ou uma ponte velha desaba com o peso de carros abandonados que pesavam sua estrutura por tanto tempo.

SORTE DO ACASO (RESULTADO BOM)

SE VOCÊ ROLAR AO MENOS UM 6 em um Pool de ACASO, ocorre a **SORTE DO ACASO**. Um bônus ou efeito positivo inesperado é gerado: uma arma aprimorada funciona sem recuo, um feitiço em um templo de rituais é amplificado, uma bênção se manifesta pela fé, ou outro evento milagroso.

OPOSIÇÃO DO ACASO

Em um Pool de ACASO simples, se houver resultados opostos (ao menos um 1 e um 6), o lado com maior número de resultados prevalece. Em empate, não houve ocorrência do ACASO.

COMO O GM USA O ACASO

O GM pode usar o Acaso sempre que julgar necessário, quando uma situação depender mais da sorte do que de perícia, preparo ou atributo. **EXEMPLO:** em uma ponte velha, o GM decide rolar o Acaso para ver se a ponte desaba com a passagem de um PJ. Se não houver Acaso, significa que nada especial acontece e a travessia segue normalmente; com Sorte do Acaso faz com que o PJ não apenas atravesse sem problema, mas ainda descubra um trecho firme que facilite a passagem dos outros; já o Azar do Acaso faz a estrutura ceder. Na aventura encontrada em nosso site, os momentos em que o Acaso deve ser usado estarão indicados ao longo do texto.

CENAS DE INTERAÇÕES SOCIAIS

Negociações, alianças ou provocações definem destinos e podem abrir caminhos para novas missões. Esse tipo de cena é fundamental, pois as relações estabelecidas no jogo formam uma rede de contatos, que passam a compor o mundo vivo ao redor dos personagens.

ESTRUTURA DA CENA

A cena de interação segue uma ordem simples, pensada para manter clareza e equilíbrio:

Descrição » Observação » Análise » Ação

DESCRIÇÃO DA CENA

O Mestre descreve o cenário, destacando elementos que oferecem importância narrativa. Além do espaço físico, vale enriquecer com detalhes sensoriais: odores, temperatura, ruídos ou a sensação do momento. O essencial é que o ambiente seja descrito como uma parte de um mundo vibrante e vivo.

OBSERVAÇÃO DOS PERSONAGENS

Antes de interagirem com a cena, os **JOGADORES** podem fazer perguntas ao Mestre a partir da perspectiva de seus personagens. Neste momento também podem ocorrer testes de perícia para detecção de sinais, leitura de intenções ou preparação para ações, itens e poderes místicos.

ANÁLISE DOS JOGADORES

Este é o momento para que os **JOGADORES** conversem livremente entre si, traçando estratégias e análises pessoais de como se portar ou reagir com a cena, sem que isso represente diálogo em voz alta entre personagens. É como se, dentro da ficção, olhares, gestos ou a vivência no mundo fossem suficientes para que o grupo experiente se alinhe em segundos.

AÇÕES E INTERAÇÕES

Com tudo definido, os **PERSONAGENS JOGADORES** passam a interagir com PNJs, criaturas e o ambiente ao redor. Podem surgir testes de perícia quando necessário, mas a ordem das falas é natural, conforme a cena se desenvolve. A partir deste momento, **tudo o que os jogadores disserem em voz alta representa o que os personagens** estão comunicando, visível e audível para todos em cena.

A CONVERSA E O ROLEPLAY

O Roleplay é a interpretação do jogador em cena; é o coração das interação do RPG (Role Playing Game). **Os jogadores devem agir e atuar como seus personagens** levando em conta o histórico que você vai encontrar em sua ficha de personagem, que deve influenciar como ele fala, o que ele revela e de que forma ele negocia. O GM, usará o roleplay dos PJs como insumo para mais tarde voltar como ganchos narrativos, recompensas ou ameaças. Dessa forma, cada cena social passa a construir a rede de relações que sustenta a sobrevivência no jogo.

PERÍCIAS EM CENAS DE INTERAÇÕES

As principais perícias usadas em interações são: Análise Social, Intimidação, Lábia, Performance, Persuasão, Sedução e Autocontrole. O número de sucessos obtidos é comparado o Nível de Dificuldade ND definida pelo GM, ou com um teste de Oposição de um interlocutor.

MODIFICADORES COMUNS

Condição	Modificadores
Contexto Favorável	+1 dado
Contexto Hostil	–1 dado
Provas Materiais (Documentos, testemunhas)	+1 a +2 dados
Mentira Óbvia ou Choque Cultural	–1 a –2 dados

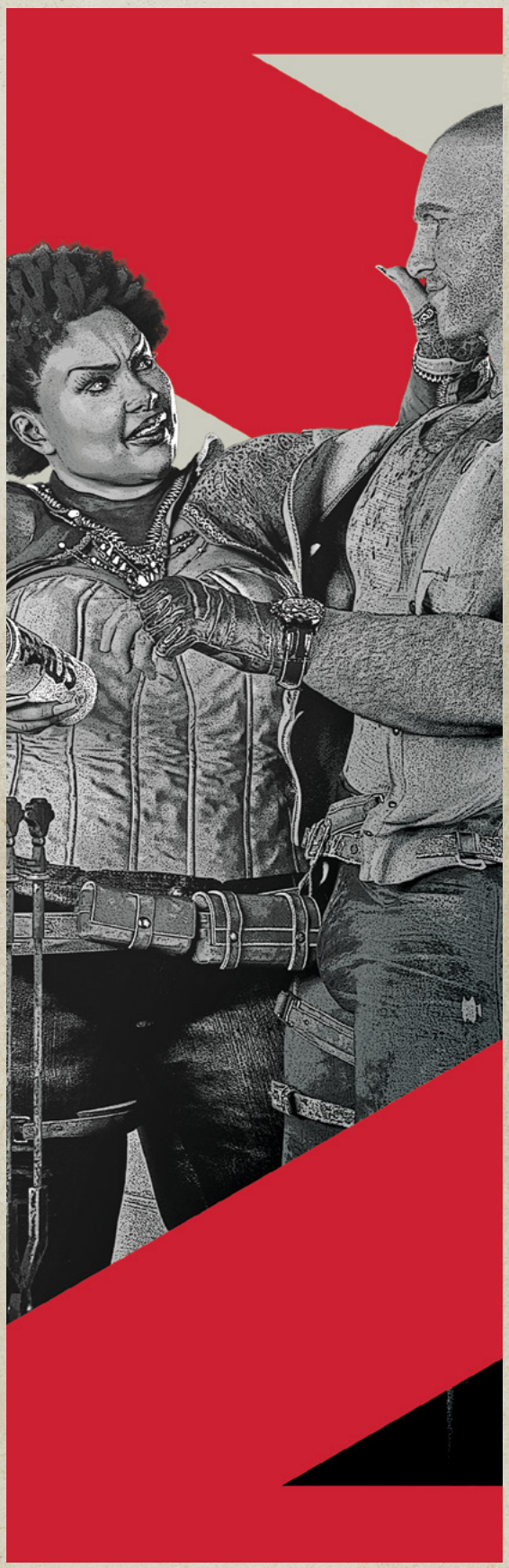
INTERAÇÕES PESSOAIS E TESTES DE OPOSIÇÃO

Como regra simples, quando um personagem tenta influenciar outro em uma cena de interação, aplica-se um **TESTE DE OPOSIÇÃO**.

O lado com mais sucessos define o resultado:
O personagem ativo alcança o efeito desejado (convencer, intimidar, manipular, seduzir);
O interlocutor alvo resiste à tentativa, mantendo firmeza ou expondo falhas na abordagem.

Para facilitar aqui vai uma lista exemplo de oposições de algumas perícias sociais:

Perícia	Oposição	Condição
Persuasão	**Autocontrole**	-
Intimidação	**Autocontrole**	-
Lábia	**Lábia**	Ambos os participantes usam a Perícia Lábia para determinar quem obtém a melhor vantagem.
Sedução	**Autocontrole**	-
Performance	**Análise Social**	-
Liderança	**Autocontrole**	Usada apenas quando a liderança é forçada ou coercitiva.
Liderança	**Nenhuma**	Se a liderança for inspiradora ou se o alvo aceitar voluntariamente o comando.
Lábia	**Análise Social**	-





PARTE IV

ENTRANDO NOS ERMOS

O NEVOEIRO RESPIRA,OBSERVA E MEMORIZA TUDO QUE TOCA

O Nevoeiro permeia todo o mundo, nas cidades, nas ruínas, nos corredores subterrâneos. Em muitos lugares ele é fino, quase inofensivo, uma bruma silenciosa aderida ao chão como poeira. Mas são nos Ermos, que ele torna-se denso a ponto de bloquear a luz, expandindo uma bioluminescência esbranquiçada que transforma a noite e sombras caminham fora de sincronia com as próprias silhuetas. E quando se adentra mais profundamente nos Ermos, é quando o Nevoeiro deixa de ser o ambiente que te cerca e torna-se uma presença macabra. Quem retorna de lá não traz relatos completos: apenas lembranças quebradas, marcas na pele, lacunas mentais e fragmentos de histórias que desafiam a física e a lógica humana. O Nevoeiro observa. O Nevoeiro reage. Quem explora os Ermos, não permanece inteiro.

SATURAÇÃO DO NEVOEIRO

A Saturação mede a densidade das partículas anômalas do Nevoeiro em uma área, que representa sua atividade, concentração e distorções da realidade. A Saturação do Nevoeiro é medida em um valor de 0 a 10 como é apresentado na tabela abaixo:

Nível	Saturação e Efeitos Percebidos
0	**RESIDUAL, QUASE INEXISTENTE.** Neblina dispersa; sensação leve de observação.
1-2	**PRESENÇA MÍNIMA.** Sussurros distantes; leve interferência auditiva. Sombras fora de foco; distâncias parecem pulsar.
3-4	**NÉVOA MODERADA.** Visibilidade prejudicada. Distorção perceptível, vozes múltiplas; início de pressão emocional. Silhuetas fragmentadas; toques e passos ilusórios.
5-6	**ALTA DENSIDADE COM AMBIENTE INSTÁVEL.** Estruturas se "movem"; forte desorientação. Caminhos mudam; vozes respondem; Entidades menores surgem.
7-8	**SATURAÇÃO CRÍTICA.** Realidade frágil com oscilações de gravidade/luz; ecos visuais; confusão de memória. Espaço estica/contrai; silêncio abrupto; Véus menores presentes.
9	**RUPTURA.** A realidade entra em colapso, Tempo falha (atrasos repetições); Entidades psíquicas fortes se tornam comuns.
10	**REALIDADE ROMPIDA.** Epicentro de um Nevoeiro opaco e luminoso; onde contornos e formas desaparecem.

CENAS DE JORNADAS

As jornadas representam os momentos em que os PJs precisam se deslocar de um ponto a outro do mundo. Sempre que possível, devem ser conduzidas com o auxílio de mapas, reforçando a noção de distância, terreno e planejamento.

O Livro de Regras completo, Melted Lands, apresenta Estrutura de Cena com tabelas e mecânicas para diversos tipos de clima, variações ambientais e consequências que podem afetar diretamente a Jornada dos PJs, alterando deslocamento, recursos, visibilidade, desgaste e risco. Neste Guia de Jogo Rápido, essas etapas já foram pré-selecionadas e integradas à aventura encontrada em nosso site, para tornar a experiência mais direta e imediata em jogo.

OS CICLOS DE VIAGEM

A Jornada se inicia. Os mapas de região são representados em grade hexagonal, onde cada hexágono corresponde a **16 KM E CERCA DE 4 HORAS** de viagem em terreno regular. O avanço pelos hexágonos é afetado pelo tipo de terreno: montanhas, rios, pântanos e outras dificuldades que reduzem o ritmo de deslocamento e aumentam as chances de imprevistos, como será apresentado na aventura. A Viagem é medida em **CICLOS** (um dia completo de 24 horas), que é dividido em **TRÊS ETAPAS PRINCIPAIS**.

TABELA DE DIFICULDADE DE TERRENO

Terreno	Tempo Adicional / Hexágono	Dificuldade da Região	Testes Comuns	Observações
Planície / Estrada	**+0h (4h padrão)**	—	—	Terreno regular, ideal para deslocamentos longos.
Ruínas Urbanas	**+1h (5h total)**	ND1	Percepção e Furtividade	Obstáculos constantes, chance de emboscadas.
Floresta Leve	**+1h (5h total)**	ND2	Percepção e Vigilância	Visão limitada, chance maior de encontros inesperados.
Colinas / Terreno Rochoso	**+1h (5h total)**	ND1	Atletismo	Exige esforço físico constante.
Floresta Densa	**+2h (6h total)**	ND3	Vigilância	Fácil se perder sem trilhas ou referências.
Pântano / Brejo	**+2h (6h total)**	ND4	Vigilância e Sobrevivência	Movimentação lenta, risco de doenças ou afundamento.
Deserto / Areia Fofa	**+2h (6h total)**	ND3	Vigor, Sobrevivência	Fadiga acelerada, risco de insolação e sede.
Montanhas	**+3h (7h total)**	ND5	Atletismo e Vigor	Condições severas, risco de queda ou clima extremo.
Nevoeiro Denso ou Noite	**+3h (7h total)**	ND4	Autocontrole	Visão quase nula, desorientação e risco psicológico.

TABELA DE CICLOS DE SATURAÇÃO DO NEVOEIRO

Nível de Saturação	Ciclos de Saturação	Acordando com Pressão Emocional
0-2	1 por dia	Sem efeito
3-4	1 por dia	Você acorda e começa a chorar ou a rir sem motivos. Perde 1 ponto de SD.
5-6	1 por dia	Você acorda achando estar abraçado com um ente querido. Conversa com ele, que apenas fala coisas negativas. Você perde 1 ponto de SD ou 2 de OTM (o jogador decide)
7-8	2 por dia	Você acorda sem saber onde está, nem o motivo de ter saído de casa. Perdeu a memória do dia anterior. Perde 1 ponto de SD e 2 de OTM
9	A cada hex	Você acredita que vai morrer hoje. Estado de confusão por 12 horas. Perde 2 pontos de SD e 3 de OTM.
10	A cada mudança de área / cena	Você acorda Cego e em estado de Pânico por 24 horas. -5 em SD

TABELA DE CICLOS DE VIAGEM

Fases do Ciclo	Descrição
Manhã	**DESLOCAMENTO** Estas duas etapas do Ciclo compõem cerca de 8 horas de deslocamento efetivo. Cada etapa equivale a 4 horas de viagem em terreno regular.
Tarde	
Noite	**DESCANSO/VIGÍLIA** Etapa de 8 horas, dedicada ao descanso e à recuperação dos personagens.

1. ETAPA DA MANHÃ: NAVEGAÇÃO E VIGILÂNCIA

NAVEGAÇÃO

Na manhã, o grupo avança sob a condução de um personagem que atua como Guia, realizando um *teste da perícia Navegação* para manter o rumo.

- **SUCESSO:** O grupo mantém o rumo planejado e avança normalmente pelos hexágonos.
- **FALHA:** Desvio para HEX aleatório percebido ao final de 4h.

ENTRANDO NO NEVOEIRO

Em caso de área enevoada é necessário um *teste adicional de Entendimento Limiar* na **Tabela de Ciclos de Saturação do Nevoeiro**, para não sofrer desorientação ocasionada por distorções, alterações de realidade e falhas sensoriais.

- **FALHA:** Entra em uma área de Saturação em +2 e força um evento imediato da Exposição ao Nevoeiro
- **SUCESSOS < QUE ND:** O grupo atravessa a região de acordo com o teste de Navegação em Jornada, mas entra em uma área de Saturação +1.
- **SUCESSO:** O grupo mantém seu curso de acordo com o teste de Navegação da Jornada.

VIGILÂNCIA

Nessa mesma etapa, outro personagem pode atuar como Vigia, fazendo um *teste da perícia Vigilância* para antecipar ameaças, encontros ou emboscadas, que a aventura apresenta, ou que o GM tenha planejado. Se a mesma pessoa assumir as duas funções, o avanço do grupo é reduzido pela metade.

2. ETAPA DA TARDE: RASTREAMENTO & CAÇA E SOBREVIVÊNCIA PARA UM ABRIGO

Durante o período da tarde, o foco passa a ser a sobrevivência do grupo.

CAÇA POR COMIDA

Caso não tenham comida, um PJ pode realizar um *teste de Rastreamento e Caça* para obter alimento, durante a viagem.

SOBREVIVÊNCIA PARA UM ABRIGO

Outro PJ, pode ir procurando um local para um abrigo seguro e acesso a água com um *teste de Sobrevivência*. Nos Ermos, é comum que a água esteja contaminada, por isso é indispensável ter algum sistema de filtragem para purificá-la. A purificação de 1 litro de água leva cerca de 1 hora.

Esses testes definem se o grupo conseguirá se manter alimentado, protegido e em condições de seguir viagem sem sofrer penalidades. Se uma única pessoa assumir mais de uma dessas funções, o deslocamento do dia seguinte pode ser prejudicado. **CASO RECURSOS NÃO SEJAM OBTIDOS DURANTE A JORNADA, OS PJS PODEM DECIDIR SE ARRISCAR NA REGIÃO PARA PROCURAR, SEGUINDO AS MECÂNICAS DAS CENAS DE EXPLORAÇÃO E SOBREVIVÊNCIA.**

3. ETAPA DA NOITE: DESCANSO E VIGÍLIA DA MADRUGADA

A noite, acontece o **DESCANSO**, momento em que os personagens podem recuperar Vida (VD), restaurar recursos, tratar ferimentos, reparar equipamentos, estudar ou interagir entre si. Para que a recuperação do descanso aconteça, o grupo precisa ter abrigo adequado, alimentação, água e horas suficientes de sono.

PRÉ-REQUISITO DE RECUPERAÇÃO:

Abrigo adequado + Alimentação + Água + 8 horas ininterruptas de sono.

VIGÍLIA

Em áreas de risco, também pode ser organizada uma Vigília da Madrugada, na qual personagens se revezam em *testes de Vigilância* para evitar ataques surpresa e encontros perigosos durante o descanso.

AUTOCONTROLE

Ao acordar, cada integrante do grupo realiza um *teste de Autocontrole* contra o ND de Nível de Saturação da região em que passou a noite. **EM CASO DE FALHA**, o personagem sofre um efeito de **PRESSÃO EMOCIONAL** do mesmo Nível de Saturação da área, conforme indicado na Tabela de Ciclos de Saturação. *O ND do teste é reduzido pelo Nível de Proteção* da máscara utilizada durante o dia. Caso essa proteção seja igual ou superior ao Nível de Saturação do Nevoeiro, o personagem fica isento do teste.

REGISTRANDO O CONSUMO OU PERDA DE COMIDA E ÁGUA

Ao final de cada dia, registre o consumo de 1 ponto de água e 1 ponto de comida para cada personagem, caso ainda haja reservas anotadas em sua ficha. Caso não tenha, podem-se aplicar penalidades nos monitores de estado de Saúde.

ESTADOS E MONITORES DE SOBREVIVÊNCIA

Os Monitores de Sobrevivência representam os recursos que mantêm os personagens vivos em Melted Lands: Vida (VD), Fome, Desidratação e Exaustão. Eles são afetados ao fim de cada Ciclo de Dia, após descansos mal resolvidos, combates prolongados ou exposição a clima e ambiente hostis.

EXAUSTÃO

Exaustão representa desgaste físico e mental. Cada personagem possui 3 espaços. Para cada ponto marcado, sofre –1 dado em qualquer ação, incluindo movimento. Com 3 pontos, o personagem só pode realizar Ações Simples ou Complexas e se move a 1/3 do movimento base. Se ultrapassar esse limite e fizer esforço intenso, deve testar Vigor ND 3 ou cair inconsciente. Um Descanso Longo remove 1 ponto e um Descanso Estendido remove todos.

DESIDRATAÇÃO

Desidratação representa os dias sem água. Cada personagem possui 3 espaços e marca 1 ponto por dia sem consumir água. Cada ponto gera –1 dado em qualquer ação. Com 3 pontos, o personagem só pode realizar Ações Simples e se move a 1/3 do movimento base. Se passar mais um dia sem água após atingir o máximo, morre. Beber água suficiente zera o monitor.

FOME

Fome representa a falta de alimentação. Cada personagem possui 3 espaços e marca 1 ponto por dia sem comida adequada. Ao atingir 3 pontos, o corpo começa a consumir a própria energia vital, e o personagem perde 1 VD por dia. Se a Vida chegar a 0, entra em colapso. Se os ferimentos acumulados pela fome alcançarem o dobro da VD, o personagem morre. Comer adequadamente remove todos os pontos de Fome, mas não recupera a Vida já perdida.

EXPLORAÇÃO E SOBREVIVÊNCIA

As cenas de exploração podem ser conduzidas com imagens, mapas ou apenas pela descrição do Mestre. O essencial é que os detalhes sejam transmitidos de forma nítida, pois este é o momento em que os personagens testam suposições, investigam pistas e interagem diretamente com o ambiente. Os cenários podem variar de ruínas de fábricas abandonadas, prédios colapsados e templos improvisados em shoppings, até a invasão dos servidores de um Beat em baixo de um viaduto ou cavernas abertas pelo próprio colapso que derreteu o mundo. Cada detalhe importa: uma runa gravada em pedra, um computador antigo contendo fragmentos de revelações, um som distante que imita o lamento de crianças, ou uma estrutura instável prestes a ruir. Tudo pode se revelar como oportunidade valiosa ou risco letal.

ESTRUTURA DA CENA

A estrutura das cenas de exploração segue o mesmo padrão já detalhado, e o GM conduz a sequência da seguinte forma:

Descrição » Observação » Análise » Ação

DESCRIÇÃO

Assim que os personagens são apresentados a um ambiente de exploração, seja um portão, aposento, um corredor ou uma galeria subterrânea, o GM deve descrevê-lo em detalhes. Uma imagem de referência pode ser mostrada para reforçar a ambientação, ou um mapa em grade hexagonal de 1 metro pode ser apresentado. Nesse mapa, o Mestre posiciona tokens ou marcadores para representar personagens, PNJs e quaisquer criaturas visíveis no local.

OBSERVAÇÃO

Etapa em que os jogadores analisam a cena e tiram dúvidas com o Mestre, buscando detalhes adicionais sobre o que seus personagens percebem. Neste momento podem ser feitos testes de perícias ligadas à detecção (como Percepção, Rastreamento ou similares), revelando pistas, sinais escondidos ou confirmando suspeitas no ambiente. Importante: essa etapa não envolve deslocamento ou interação física, trata-se apenas do que pode ser notado à primeira vista.

ANÁLISE

Etapa em que os jogadores discutem livremente entre si, planejando como irão explorar o ambiente, formular hipóteses e organizar suas ações antes de executá-las.

AÇÃO

Quando todos estão prontos para agir, tudo que for falado pelos jogadores é considerado a fala ou atitude dos personagens. Cada movimento ou decisão é avaliado pelo Mestre, que narra as consequências. Não é necessário rolar iniciativa: a cena pode seguir a ordem narrada. Se houver confusão (jogadores falando por cima uns dos outros) isso é interpretado como discussão entre os próprios personagens, podendo gerar consequências definidas pelo Mestre. Caso deseje mais controle, o Mestre pode organizar a ordem das ações: pedindo uma rolagem de iniciativa ou estabelecendo uma sequência fixa (como a ordem horária dos jogadores), resolvendo todas as ações de forma simultânea.

COLETANDO RECURSOS

Recursos são bens consumíveis essenciais para a sobrevivência e o bem-estar dos personagens. Alguns afetam diretamente seus Monitores de Saúde, enquanto outros oferecem vantagens práticas, tornando a jornada menos hostil.

A disponibilidade desses recursos não é garantida, ela é determinada pelo Nível de Dificuldade (ND) da área ou situação, refletindo o quão escasso, perigoso ou degradado é o ambiente explorado como mostra a **Tabela de Recursos**.

TESTE DE COLETA

Ao vasculhar uma área, o jogador realiza um teste apropriado:

Sobrevivência: natureza, áreas abertas, zonas contaminadas
Percepção: ruínas, interiores, esconderijos

SUCESSO: Cada sucesso acima do ND um recurso extra é encontrado

FALHA: não encontra nada útil

ALIMENTOS

ONDE PROCURAR?

Raízes, folhas, frutos e outros recursos naturais podem ser encontrados tanto em áreas abertas quanto entre as ruínas do mundo antigo. Nestes locais, alimentos enlatados e produtos industrializados ampliam as possibilidades, embora raramente estejam em bom estado.

Testes de Sobrevivência e Percepção determinam o sucesso na busca, variando de acordo com o ambiente explorado.

COMO PREPARAR?

COZINHAR: Sempre que possível, alimentos devem ser consumidos apenas após serem devidamente limpos, cozidos ou fritos. O preparo leva, em média, 1 hora e exige uma fonte de fogo ou calor.

NA AUSÊNCIA DE CALOR, o personagem pode tentar um preparo alternativo por meio de um ***Teste de Sobrevivência*** ND3. Nesse caso, ele deve limpar cuidadosamente o alimento, descartando partes contaminadas ou deterioradas.

CONSEQUÊNCIAS: Consumir alimentos vencidos, estragados ou mal preparados exige um ***Teste de Imunidade*** ND1. Em falha o personagem adoece e sofre 1 ponto de fome e perde 1 VD por diarreia.

ÁGUA POTÁVEL

ONDE PROCURAR?

Fontes com menor chance de contaminação: nascente, água da chuva coletada em superfície limpa, reservatórios fechados.

Testes de Sobrevivência e Percepção determinam o sucesso na busca, variando de acordo com o ambiente explorado.

COMO TRATAR?

FILTRAR: pano limpo com filtro portátil, filtro de gravidade. 1h/litro

NA FALTA DE FILTRO apropriado um ***Teste de Sobrevivência*** ND3 deve ser feito para descontaminar a água.

CONSEQUÊNCIAS: Em caso de consumo de água não potável o PJ deve ***Testar Imunidade*** ND1ou adoece e ganha um ponto de desidratação.

TABELA DE RECURSOS

Terreno	Disponibilidade	Dificuldade da Região	Testes Comuns	Possíveis Recursos Encontrados
Floresta viva	**Abundante**	ND1	Sobrevivência	Raízes comestíveis, Frutas, Água imprópria, Ervas medicinais
Abrigo recente	**Abundante**	ND1	Percepção	Enlatados, Água armazenada Medicamentos, Material útil
Ruínas pouco exploradas	**Comum**	ND2	Sobrevivência e Percepção	Enlatado preservado, Garrafa de água lacrada, Kit ferramentas
Zona saqueada	**Escasso**	ND3	Sobrevivência e Percepção	Restos de alimento, cantil de água vazio, um pente de munição, uma peça de proteção
Área hostil ou contaminada	**Raro**	ND4	Sobrevivência e Percepção	Garrafa de água turva, Máscara de Proteção com cilindro de oxigênio + 2 filtros aprimorados
Regiões de alta saturação Nevoeiro	**Quase Extinto**	ND5	Sobrevivência e Percepção	Alguma relíquia do mundo antigo, Garrafa de água, Enlatado não vencido, Máscara de Proteção





PARTE V

COMBATE

CENAS DE COMBATE

O combate em Melted Lands é brutal, rápido e letal. Cada confronto coloca os personagens em risco real de morte, tornando posição, terreno, escolha de ações e uso de recursos tão importantes quanto força ou armamento.

O combate pode ser jogado com mapa, tokens ou miniaturas, mas também funciona de forma narrada, desde que posição, distâncias e ameaças estejam claras para todos.

ESTRUTURA DE UM COMBATE

Uma Cena de Combate é dividida em **RODADAS TÁTICAS**, que representam poucos segundos de ação intensa. No início do combate, todos os envolvidos testam Iniciativa:

Iniciativa = Reação + 2d6

Quem obtiver o maior resultado age primeiro. A ordem permanece fixa até o fim do combate.

AÇÕES

Em cada rodada, os participantes agem em **SEUS TURNOS**. Cada personagem pode realizar:

1 AÇÃO COMPLEXA: como atacar, recarregar, prestar primeiros socorros, usar um poder ou executar outra ação decisiva;

1 AÇÃO DE MOVIMENTO: para se deslocar, correr, se levantar ou reposicionar;

1 AÇÃO LIVRE: como sacar arma, falar algo curto ou soltar um objeto.

AÇÕES EM ESPERA

Algumas ações podem ser preparadas em Espera, para serem disparadas quando uma condição acontecer. Ao em vez de agir no seu turno, você pode declarar uma ação e o gatilho que a dispara, como "ataco se ele avançar". Quando isso acontecer, sua ação acontece naquele momento. Se o gatilho não ocorrer até o fim da rodada, a ação é perdida

REGRAS COMPLETAS

No Livro de Regras completo, o combate inclui regras mais detalhadas para status, interrupções, manobras, terreno, rajadas, cobertura e efeitos táticos. Neste Guia de Jogo Rápido, usamos uma versão condensada para colocar a ação em jogo com agilidade.

RESOLVENDO UM ATAQUE

Quando um personagem realiza um ataque, seja desferindo um golpe com uma arma branca ou efetuando um disparo com uma arma de fogo, ele utiliza a mesma estrutura básica do Pool de Dados para perícias, mas adaptada com regras específicas que consideram defesas, coberturas e condições de combate. Relembrando, o Pool de Ataque é resolvido da seguinte forma:

Pool de Ataque = Perícia + Atributo + Modificadores

Perícia representa a habilidade treinada do personagem para o tipo de ataque; Atributo é o valor base que sustenta essa perícia; Modificadores são bônus ou penalidades vindos de propriedades da arma, condições do personagem ou do ambiente. O número de sucessos obtidos na rolagem do Pool de Ataque deve ser comparado ao Nível de Dificuldade (ND) do alvo.

NÍVEL DE DIFICULDADE (ND) DO ALVO E ACERTO

Todo Alvo é ND = 1

Acertar um inimigo parado, um objeto ou uma parede é, por padrão, ND1. Se o atacante obtiver um ou mais sucessos, seu ataque atingiu o alvo. Se o total de sucessos for menor que o ND, considera-se que você não atingiu o alvo completamente.

A RESOLUÇÃO DE UM ATAQUE

SEU ATAQUE PODE SER ESQUIVADO pela Defesa Ativa do alvo, diminuindo os sucessos do acerto. O que conta são apenas os Sucessos que ultrapassam a Defesa Ativa. Se restarem sucessos, você atingiu o alvo.

APENAS ARMAS DE FOGO NÃO PERMITEM ESQUIVA.

ARMADURAS PODEM BLOQUEAR SUCESSOS restantes para que eles não se convertam em dano. No entanto, se você acertou o alvo com pelo menos um sucesso (que passou pela Defesa Ativa), você o atingiu. Mesmo sem causar ferimentos, o acerto pode gerar efeitos colaterais, como impacto, empurrão ou desgaste da armadura, dependendo da arma ou da técnica de ataque usada.

Se seus sucessos superam a Defesa Ativa, você ATINGE, se superam a Defesa Passiva tudo que sobra vira DANO.

DANO

Os sucessos que excederem a defesa do alvo atingido são somados ao Dano Base (DB) da arma ou ataque, resultando em **FERIMENTOS**. Algumas armaduras podem Absorver o Dano de Armas de Fogo, antes de se converter em Ferimentos, como será detalhado mais adiante.

DEFESA PASSIVA

A Defesa Passiva é tudo aquilo que protege um personagem de receber ferimentos, sem que ele precise reagir. Está associada ao **TRAJE TÁTICO** que ele veste, a efeitos de Poderes Místicos, Artefatos do Véu ou a determinadas habilidades. Em todos os casos, a Defesa Passiva possui as seguintes propriedades: **PROTEÇÃO** e **ABSORÇÃO BALÍSTICA**.

PROTEÇÃO (PRT)

A Proteção é um valor fixo que aumenta a dificuldade para o atacante conseguir causar Dano, diminuindo os sucessos do ataque. Todo ataque que atinge o alvo **TEM SEUS SUCESSOS REDUZIDOS** pelo valor da Proteção da Defesa Passiva.

DETERIORAÇÃO DA ARMADURA

No Livro de Regras completo, você encontrará diversas mecânicas para desgastar a proteção das armaduras inimigas e também para perder partes do seu próprio Traje Tático ao longo do combate e da sobrevivência.

ABSORÇÃO BALÍSTICA (ABS)

Esta é uma propriedade da Defesa Passiva que protege de danos de expansão que tem origem em **EXPLOSÕES** e disparos de **ARMAS DE FOGO**. O valor de ABS funciona como pontos de vida (VD) extras que devem ser reduzidos por inteiro antes que o personagem sofra qualquer ferimento. Todo dano absorvido reduz o valor de ABS até que ele zere e permita que o dano vire ferimento, o excedente atinge o sobrevivente como Ferimento e, simultaneamente, o equipamento perde todos os seus pontos de ABS. Uma vez zerada, a proteção torna-se inútil, exigindo manutenção para restaurar sua capacidade de amortecimento.

SEM DEFESA PASSIVA VOCÊ MORRE FÁCIL

Se você não veste um **TRAJE TÁTICO** ou não está protegido por algum poder ou habilidade, você é um alvo exposto para Armas de Fogo.

No entanto, para combates corpo a corpo, você ainda tem a **DEFESA ATIVA**, como veremos adiante. Portanto, a dica é clara:

Em Melted Lands, sempre tenha um Traje Tático.

TRAJES TÁTICOS

Em Melted Lands, o Traje Tático é formado por três camadas: **SOBRETUDO**, **ARMADURA** e **COURAÇA**. Cada uma possui seus próprios valores de Proteção (PRT) e Absorção Balística (ABS), e o total usado em jogo é a soma dessas camadas, registrada de forma unificada na ficha para agilizar o combate. **AO REMOVER OU TROCAR UMA CAMADA**, o PJ deve atualizar na ficha os valores totais de Proteção (PRT) e Absorção Balística (ABS) do Traje Tático.

No Livro de Regras completo, você encontra regras mais detalhadas para separação por camadas, desgaste e manutenção de trajes e escudos. Neste Guia de Jogo Rápido, usamos a forma condensada para você mergulhar logo no combate insano de Melted Lands.

ATAQUE À DISTÂNCIA

Qualquer ação ofensiva realizada com Armas de Alcance, seja armas de fogo, arcos, bestas ou projéteis improvisados é considerada um ataque à distância. Esses ataques seguem as mesmas bases do sistema de **POOL DE DADOS**, mas aplicam modificadores específicos relacionados a **ALCANCE, MIRA, CADÊNCIA DE TIRO E**

CONDIÇÕES DO AMBIENTE. Os ataques feitos à distância utilizam as perícias Armas de Fogo, Arco, Arremesso ou Armamento Pesado, de acordo com a arma empregada.

MODIFICADORES DE ARMAS DE ALCANCE

PRECISÃO DAS ARMAS

Na tabela de armas de fogo ou armamento pesado, cada modelo possui um valor de **PRECISÃO**, que representa seu equilíbrio, ergonomia e facilidade de mira. Esse valor deve ser aplicado como bônus ou penalidade diretamente aos modificadores do ataque quando a arma é utilizada. Assim, armas bem ajustadas concedem maior consistência nos disparos, enquanto armas de fogo pesadas, improvisadas ou instáveis dificultam a execução do tiro.

LINHA DE VISÃO E DIREÇÃO

Um personagem só pode atacar um alvo se tiver Linha de Visão clara até ele. Isso significa que não pode haver barreiras sólidas entre os dois. Paredes, portas fechadas, Nevoeiro denso ou cobertura total impedem o disparo ou o golpe. A visão do personagem cobre todo o espaço à sua frente, considerando um arco de 180º.

Alvos posicionados atrás ou fora desse arco não podem ser atacados diretamente. Para se virar, o personagem deve gastar 1 hex ou metro da sua Ação de Movimento. Ao fazer isso, o personagem dá as costas para a direção em que estava virado. O Mestre deve sempre avaliar se o caminho está realmente desobstruído antes de permitir o ataque.

MODIFICADORES DO ALVO

No Livro de Regras completo, existem diversos modificadores que podem afetar ataques à distância, como posição do alvo, iluminação, cobertura, distância e outros fatores da cena.

Neste Guia de Jogo Rápido, essas variáveis foram condensadas em uma lista única de modificadores, avaliada pelo GM de acordo com a situação.

Situação	Modificador de dados para atacante
Atacante mirando	1 turno = Precisão da Arma x2 para ataque
Alvo desprevenido	+3
Alvo derrubado	+2
Atacante em vantagem tática (elevado)	+1
Atacante em desvantagem tática (abaixo do alvo)	–1
Alvo agachado (cobertura)	–1
Alvo a meio-corpo (cobertura)	–2
Alvo com parte do corpo exposto (cobertura)	–4
Alvo em exposição mínima (cobertura)	–8
Alvo na neblina/penumbra (iluminação)	–2
Alvo camuflado	–2
Alvo na escuridão/nevoeiro (iluminação)	–4
Atacante Cego	–8

DISTÂNCIA E ALCANCE EFETIVO

Cada arma possui um Alcance Base que define a distância ideal para a ação.

Patamar	Distância	MOD
1 – Queima-Roupa	0–3	+1
2 – Curto (ALC)	até x1 Alcance Base	0
3 – Médio	até x2 Alcance Base	-2
4 – Longo	até x5 Alcance Base	-4
5 – Muito Longo	até x20 Alcance Base	-8



A proximidade ou o afastamento do alvo gera modificadores de dados que alteram o risco do ataque.

QUEIMA-ROUPA (ATÉ 3 METROS): Disparos e ataques tão próximos que aumentam a letalidade. O ataque recebe de +1 dado, ou conforme a descrição específica da arma.

ALCANCE BASE: Dentro do limite listado na arma, ela funciona em condições ideais, sem modificadores.

DISTÂNCIAS MAIORES: Para ataques além do Alcance Base, aplicam-se penalidades fixas de acordo com a tabela, até o limite de x20 Alcance Base do ataque. Acima disso, o disparo não alcança. ***Exemplo:*** Uma Pistola Pesada com alcance base de 5m, ao ser usada para atacar um alvo a 25m (5 vezes maior), sofre a penalidade de -4 dados.

ARMAS DE ARREMESSO: Armas arremessadas, como facas, lanças e granadas, têm seu Alcance Base calculado com o valor do FIS do personagem. Seu alcance máximo é Distância Longa: 5×ALC

CADÊNCIA DE TIRO (CDT)

A Cadência de Tiro (CdT) define a quantidade de disparos que uma Arma de Fogo pode atacar por rodada: em Tiro Simples (TS), o personagem realiza um único ataque por disparo; em Semiautomático (SA), a velocidade permite realizar dois ataques distintos, um para cada acionamento do gatilho; já no modo Automático ou Rajada (A), os disparos são resolvidos em blocos de três projéteis, onde cada bloco equivale a um ataque realizado na mesma rodada.

RAJADA EM BLOCOS

1 Bloco de Tiro = 3 disparos em único ataque

Em uma única Ação Complexa, o atirador pode escolher disparar 1, 2 ou 3 blocos (consumindo 3, 6 ou 9 projéteis). O disparo é tratado como um único ataque massivo, mas cada bloco é resolvido separadamente, em sequência, dentro da mesma ação.

BÔNUS DE DANO E RECUO POR BLOCO

Cada bloco é tratado como um único ataque, com seus sucessos sendo contestados normalmente pela defesa passiva do alvo. Em armas que disparam blocos sequenciais, o Recuo representa a dificuldade de manter a mira e o controle da arma durante a rajada, aplicando uma penalidade no Pool de Dados do atacante conforme a quantidade de blocos disparados em sequência. Quando o ataque acerta, o Bônus de Dano é aplicado normalmente ao dano final do bloco, conforme as regras da arma e do personagem.

QUADRO RESUMO DE BLOCOS DE RAJADA

Blocos	Balas	Penalidade Recuo	Dano Extra
1º bloco	3	0	+2 dano
2º bloco	+3 (6 total)	–1 dado	+3 dano
3º bloco	+3 (9 total)	–3 dados	+6 dano

OBSERVAÇÃO: "Bônus de Dano do Bloco" é por bloco, aplicado somente se aquele bloco acertar. Recuo é cumulativo.

ARMAS DE MÁXIMA DESTRUIÇÃO

No Livro de Regras completo, Melted Lands traz mecânicas especiais para lança-chamas, rajadas de metralhadoras, granadas e outras armas de destruição extrema, ampliando o impacto, os riscos e a brutalidade desse tipo de equipamento em jogo.



COMBATE CORPO A CORPO

O combate corpo a corpo em Melted Lands é rápido, estratégico e letal. Ele usa FIS ou REF junto de uma perícia apropriada, como Atletismo, Combate com Armas, Luta, Imobilização ou Esquiva.

CONFRONTO DIRETO

Quando dois oponentes estão a 1 metro / 1 hex de distância, entram em Confronto Direto, ficando engajados na troca de golpes e sem deslocamento livre; nesse estado, o personagem só pode ajustar sua orientação com custo de movimento. Armas com alcance maior podem atacar sem entrar nesse confronto, desde que mantenham o inimigo afastado.

Para sair do Confronto Direto, o personagem gasta uma Ação Complexa e faz um Teste de Oposição de Atletismo.

SUCESSO: Se obtiver pelo menos 1 sucesso a mais que o adversário, consegue se afastar, mas só com metade do movimento no turno.

FALHA: se falhar, continua preso ao combate e sofre –2 no próximo turno.

Contra vários inimigos, o teste é feito contra o oponente principal, e até dois outros podem ajudar, convertendo resultados 4 em sucessos para ele. Inimigos fora de alcance, caídos ou derrubados não contam nesse bloqueio.

AFASTAMENTO

Também é possível usar uma Ação Complexa para entrar em Afastamento com uma arma de pelo menos 1m de alcance, fazendo outro **TESTE OPOSTO DE ATLETISMO**.

SUCESSO: Se o defensor vencer, mantém o inimigo fora de alcance, mas não pode atacar enquanto sustenta essa posição;

FALHA: Se o oponente vencer, rompe o afastamento e avança normalmente. Nessa condição, o personagem só pode se mover até 1 hex por turno.

BALANÇO DAS ARMAS

Cada modelo de arma possui um valor de **BALANÇO**, que representa seu equilíbrio, ergonomia e facilidade de uso para o ataque. Esse valor deve ser aplicado como **BÔNUS OU PENALIDADE** diretamente aos modificadores do ataque sempre que a arma é utilizada.

ALCANCE DE COMBATE CORPO A CORPO

Os alcances de luta e armas brancas têm seus limites de ataque medidos em hexágonos(hex)/ metros.

Distância em metros	Distância em Hexes
0m (Contato)	Mesmo hex (Agarrado ou Imobilização).
1m (Curto)	Hex adjacente (Confronto direto)
2m (Médio)	Até 2 hex de distância
3m (Longo)	Até 3 hex de distância

Em Melted Lands, o essencial é lembrar: entrar em corpo a corpo significa aceitar o Confronto Direto, administrar distância e escolher bem quando atacar, escapar ou manter o inimigo afastado.



TÁTICAS DE COMBATE

Ao declarar um ataque o personagem pode usar manobras específicas. Cada uma delas exige sucesso em um teste de oposição (Atacante vs Defensor) e gera algumas vantagens táticas.

GOLPE DESARMADO

PERÍCIA USADA: Luta vs (Luta ou Esquiva)
DANO BASE (DB): N° de sucessos limitado ao FIS ou perícia Luta (o que for maior).

É o uso de lutas sem armas, usando punhos, desferindo soco, dando cotoveladas, etc.

CHUTE

PERÍCIA USADA: Luta -1 vs Atletismo
DANO BASE (DB): N° de sucessos limitado ao FIS+1 ou perícia Luta+1 (o que for maior).

Se o atacante obtiver sucessos (mesmo que não gere ferimentos, apenas atinja o alvo), o alvo deve fazer um **TESTE DE ATLETISMO** com ND igual ao número de sucessos obtidos. Em caso de falha, o alvo cai no chão na condição **DERRUBADO**. Em caso de sucesso, o alvo resiste, mas é empurrado 1m/hex para trás, além de receber o dano. **CASO O ATACANTE ERRE**, ele fica exposto, e seus oponentes têm +2 dados de bônus no ataque até o próximo turno do atacante.

GOLPE COM ARMA

PERÍCIA USADA: Combate Armado vs Combate Armado ou Esquiva
DANO BASE (DB): Dano Base da arma.

É o golpe usando uma arma de uma ou duas mãos. Quando empunhando uma arma que exige duas mãos, você não pode usar escudos.

BLOQUEIO TOTAL COM ARMA

PERÍCIA USADA: Combate Armado
DANO BASE (DB): -

SUBSTITUI O ATAQUE com a arma equipada no seu turno, permitindo que o personagem se mantenha na defensiva. Ele **DOBRA SEUS PONTOS DE DEFESA ATIVA**, podendo dividi-la entre até três ataques de oponentes que estão à sua frente.

ENCONTRÃO E DERRUBAR

PERÍCIA USADA: Atletismo vs Atletismo
DANO BASE (DB): -

É uma investida em que o personagem corre em direção ao oponente usando seu peso e impulso para desestabilizar e derrubar. Se o personagem tiver pelo menos 2m/hexes em linha direta de distância do alvo, ele pode dar um encontrão. O ataque é feito com Atletismo e o alvo se defende com Oposição de Atletismo. Em sucesso do ataque, o oponente cai no chão em estado **DERRUBADO**. Caso o atacante erre, ele fica exposto, e seus oponentes têm +2 dados de bônus no ataque até o próximo turno do atacante. O encontrão pode ser feito usando apenas o peso do corpo, como uma Ação de Movimento, porém o ataque usa somente o valor de FIS como base para o Pool de Dados.

IMOBILIZAÇÃO (AGARRÃO)

PERÍCIA USADA: Imobilização vs. Imobilização

A Imobilização é a tentativa de agarrar um inimigo e restringir seus movimentos. O ataque é feito em **TESTE DE OPOSIÇÃO DE IMOBILIZAÇÃO VS. IMOBILIZAÇÃO**.

SUCESSO: O alvo fica agarrado pelo atacante e não pode realizar Ações de Movimento até escapar.

SUCESSOS EXTRAS: Podem ser convertidos em +1 de Dano cada, representando torções e pressão durante o agarre. Este dano ignora proteções de armadura.

MOVIMENTAÇÃO: O atacante pode se mover levando o inimigo agarrado, mas apenas até 1/3 de seu movimento total, arrastando ou empurrando o alvo. Para arrastar o inimigo realiza-se um teste de oposição de Atletismo vs. Atletismo, no qual o atacante recebe +1 dado de bônus.

ESCAPANDO DO AGARRÃO: O defensor pode tentar se libertar, em seu turno, realizando um teste de oposição de Imobilização vs. Imobilização, mas sofre –1 dado de penalidade em sua rolagem.

DESARME

Só pode ser feito em um alvo já imobilizado. Com um **NOVO ATAQUE DE IMOBILIZAÇÃO BEM-SUCEDIDO**, o alvo solta a arma. Se houver mais de 2 sucessos extras, o atacante pode pegar a arma imediatamente.

LOCK (IMOBILIZAÇÃO COMPLETA)

Exige **IMOBILIZAÇÃO PRÉVIA.** Com um novo ataque de Imobilização bem-sucedido, o atacante mantém o inimigo imobilizado até que ele vença um **TESTE DE OPOSIÇÃO DE IMOBILIZAÇÃO VS. IMOBILIZAÇÃO** para escapar. Nesse estado, o imobilizado não pode fazer nenhuma Ação Complexa nem de Movimento. Um oponente que está sendo estrangulado faz seus testes de oposição de Imobilização com –1 dado.

DERRUBAR

Exige **IMOBILIZAÇÃO PRÉVIA**. Com um teste de Imobilização bem-sucedido, derruba o inimigo no chão, causando 1 Ferimento e exigindo um **TESTE DE VIGOR** para não ficar Atordoado. O oponente está em estado **DERRUBADO**, e o atacante mantém a Imobilização.

ESTRANGULAMENTO

EXIGE LOCK ATIVO. Com um novo teste de Imobilização o inimigo sofre **½ FIS** de Dano do atacante por turno e deve passar em Vigor a cada rodada para não desmaiar. O atacante não precisa de testes posteriores para manter o Estrangulamento. Este dano **IGNORA PROTEÇÕES DE ARMADURA**. Um oponente estrangulando faz seus teste de oposição de Imobilização com -2.

ESQUIVA: A DEFESA ATIVA DO DEFENSOR

O personagem tenta evitar o golpe recuando, desviando ou se movendo rapidamente. A Esquiva usa o **POOL** da perícia **ESQUIVA + ATRIBUTO BASE (REF)**. Esta Defesa Ativa que pode ser usada **QUANTAS VEZES FOREM NECESSÁRIAS** durante a rodada, contra diferentes ataques em Confronto Direto, desde que o defensor esteja ciente ou virado para o ataque. Cada sucesso na Esquiva anula um sucesso do atacante. O ataque só acerta se os sucessos restantes superarem os sucessos de esquiva do defensor.

CONDIÇÕES E ESTADOS

Em Melted Lands, Condições e Estados representam efeitos físicos e mentais que alteram o funcionamento normal do personagem em cena. Eles podem surgir por ferimentos, medo, toxinas, poderes, trauma ou contato com o Nevoeiro, afetando movimento, ações, testes e capacidade de reação. Alguns estados duram até o personagem resistir com um teste, outros permanecem até que a causa seja removida ou a cena termine.

TABELA DE CONDIÇÕES E ESTADOS

ESTADO	EFEITO RESUMIDO
Atordoado	Faça um Teste de Vigor contra o ND do efeito. Cada sucesso faltante gera 1 ponto de Atordoamento. Enquanto atordoado, o personagem perde a vez e só pode se mover em 1/3 do Movimento. No início de cada rodada, pode testar novamente. O efeito reduz 1 ponto por rodada.
Cego	Não enxerga. Move-se com 1/3 do Movimento e deve testar Percepção para se orientar. Em falha, segue na direção errada. O GM pode pedir Atletismo para evitar quedas ou tropeços.
Confuso	No turno, só pode escolher um tipo de ação: Complexa, Movimento ou Livre. Sofre –1 dado em todos os testes ligados a essa ação.
Derrubado	Está no chão. Inimigos em pé recebem +2 dados para atacá-lo. O personagem derrubado ataca com –2 dados. Para se levantar, gasta metade do Movimento ou 1 Ação Complexa se estiver em confronto direto.
Furtivo	Move-se oculto e silencioso com teste de Furtividade. Move-se com metade do Movimento, ou com Movimento total sofrendo –4 no teste. Outros usam Vigilância para notar sua presença e Percepção para encontrá-lo ativamente. Sai do estado se atacar, for ferido, fizer barulho, correr.
Medo	O foco do personagem passa a ser fugir do perigo. Se estiver em combate, não pode atacar. Toda sua ação deve ser usada para se afastar. Após ficar a mais de 5 metros do perigo e passar 1 turno sem conflito, pode fazer Autocontrole ND2 para sair do estado.
Pânico	Teste de Autocontrole. Em sucesso, foge desesperadamente da origem do pânico por 10 turnos, derrubando ou atacando quem bloquear seu caminho. Depois disso, entra em Medo. Em falha, entra em colapso e fica paralisado até sofrer impacto ou ferimento.
Paralisado	Só consegue falar poucas palavras e mover os dedos. Apenas Ações Livres são permitidas.
Paranoia	A cada rodada, teste Autocontrole. Em falha, só pode escolher uma das três ações do turno (Complexa, Movimento ou Livre). Se usar perícia numa ação Complexa, deve gastar 1 ponto de FUR ou OTM, conforme a natureza da ação.
Surdo	Não escuta sons ao redor e sofre –2 dados em testes de perícia que dependam de Intuição.



FERIMENTO E MORTE

Os Pontos de Vida(VD) representam a capacidade do personagem de suportar ferimentos antes de sucumbir. Cada personagem neste livreto já tem seu VD calculado.

DANO E FERIMENTO

No sistema de Melted Lands, é fundamental diferenciar **DANO** de **FERIMENTO**.

DANO representa o **IMPACTO BRUTO DO ATAQUE** que conseguiu superar as primeiras defesas do alvo. É a soma dos sucessos remanescentes (depois de considerada a **DEFESA ATIVA** e a **PROTEÇÃO** do personagem) somado o Dano Base (DB) da arma usada. É o potencial total do ataque em causar destruição.

FERIMENTO é o valor final do Dano que consegue atravessar qualquer **ABSORÇÃO DE DANO** do alvo. É o que realmente corta, perfura ou quebra o corpo. O resultado final de um ataque é convertido em pontos de Ferimento, que são cumulativos e devem ser subtraídos da **VIDA ATUAL (VD)** do personagem na ficha, refletindo sua deterioração física.

QUEDA EM AGONIA (VIDA ATUAL ≤ 0)

Quando os pontos de **VD ATUAL SÃO MENORES OU IGUAIS A ZERO**, o personagem cai agonizando, em estado **DERRUBADO**, mas ainda consciente. Se estiver sangrando, continua sofrendo pontos de Sangramento normalmente a cada rodada. Enquanto agoniza, o personagem só pode realizar **UMA ÚNICA AÇÃO POR TURNO**, escolhendo entre uma Ação Livre ou se arrastar por 2 HEX por turno como sua Ação de Movimento Completa. Antes de realizar sua ação, o personagem deve passar em um **TESTE DE VIGOR**. Se falhar, perde a ação pela dor e agonia.

COLAPSO E MORTE (VIDA ATUAL ≤ −VD)

Quando seus pontos de **VD ATUAL SÃO IGUAIS OU MENORES QUE O NEGATIVO DO SEU VD** (ex: VD 4 » colapso em −4), o personagem entra em **COLAPSO TOTAL,** caindo imediatamente inconsciente. Se estiver sangrando, continua sofrendo pontos de Sangramento normalmente a cada rodada

O TESTE DE MORTE

A partir desse momento, no início do seu turno, o personagem deve realizar um **TESTE DE VIGOR** para tentar se manter vivo. O Pool de Vigor sofre uma penalidade em dados equivalente aos seus **PONTOS DE SANGRAMENTO** (Ex: Vigor 4 + FIS 3 com 3 de Sangramento » rola 4 dados).

Pool da Morte = Vigor + FIS - Pontos de Sangramento

CONSEQUÊNCIAS DO TESTE

O personagem **MORRE IMEDIATAMENTE** se uma das condições se confirmarem:

- Os **PONTOS DE SANGRAMENTO** forem maiores que o Pool final de Vigor (tornando a rolagem impossível);
- A rolagem do Pool da Morte **NÃO GERAR NENHUM SUCESSO**. Em caso de sucesso, o personagem permanece inconsciente, mas vivo, até a rodada seguinte, quando o Teste de Morte deve ser repetido.

ESTABILIZANDO UM MORIBUNDO

Quando um personagem entra em estado de Colapso (Moribundo), outro personagem deve agir rapidamente para estabilizá-lo e impedir a morte.

ESTABILIZAÇÃO

Para tentar a estabilização, o personagem socorrista deve fazer um **TESTE DE PRIMEIROS SOCORROS** com **ND3** progressivo. O socorrista pode realizar novos testes a cada rodada para acumular os 3 sucessos necessários. O socorrista pode obter ajuda, usando o **AJUDA EM PERÍCIA**, porém somente um socorrista por turno pode executar o teste a cada rodada.

O RISCO DE FALHA: Se qualquer rolagem de Primeiros Socorros resultar em todos dados abaixo de 4, o ferimento do personagem em Colapso é agravado, e ele morre imediatamente.

EFEITO DA ESTABILIZAÇÃO

Se o socorrista **ACUMULAR 3 SUCESSOS** antes de qualquer Falha, o personagem moribundo é estabilizado. Seus Pontos de Vida Atual (VD), de Sangramento e Atordoamento são zerados. Ele recupera a consciência 1 hora depois. Recobrando a consciência, todas as penalidades

de estar em **AGONIA** se aplicam até que o personagem esteja com os pontos de VD Atual maior que zero.

ADRENALINA E O ACASO

Quando um personagem entra em **AGONIA** ou **COLAPSO** em meio a um ambiente caótico, como dentro de um veículo em movimento, durante um combate em terreno instável, ou sendo carregado às pressas por aliados, o Mestre ou o Jogador pode invocar o **ACASO** para simular a imprevisibilidade do momento. Rola-se um **ACASO (5)** », onde resultado 1 é Azar do Acaso e resultado 6 é Sorte do Acaso.

AZAR DO ACASO: o corpo debilitado sofre ainda mais com a instabilidade. O personagem recebe **+1 PONTO DE FERIMENTO** para cada resultado de Acaso Ruim obtido, se estiver em Agonia. Em estado Moribundo, não há efeito.

SORTE DO ACASO: a trepidação ou o caos despertam um último lampejo de adrenalina. O personagem recebe **+1 DADO DE BÔNUS** em suas rolagens de Vigor para agir em estado de Agonia ou nos testes contra a morte em estado de Colapso.

O bônus ou a penalidade agem por todos os turnos subsequentes, e um novo ACASO pode ser rolado, caso o ambiente caótico mantenha-se, a escolha do Jogador. Os bônus nem penalidade do ACASO não são cumulativos.

CALCULANDO FERIMENTOS

Os pontos de Ferimentos que deduzem dos VDs na ficha são calculados da seguinte forma:

Ferimentos = Sucessos + Dano Base – Absorção de Dano*

*Absorção só se aplica à armas de fogo.

O valor dos ferimentos em um único ataque definem sua gravidade.

NÍVEL DO FERIMENTO

1 A 4 FERIMENTOS » LEVE O alvo diminui 1 a 4 pontos de VD na ficha. É doloroso, mas não incapacitante.

5+ FERIMENTOS » GRAVE O alvo diminui 5 ou mais pontos de VD e sofre uma Condição de Ferimento Grave de acordo com o tipo do ataque.

FERIMENTOS GRAVES

Cada tipo de ataque gera efeitos distintos de Condição de Ferimento Grave dependendo do Tipo de Dano usado no ataque.

COR = Corte / *CON* = Contusão
PER = Perfuração / *BAL* = Balístico /
IMP = Impacto e Explosões / *FGO* = FOGO
VAR = Variável e especial

Tipo de Dano	Ferimento Grave
Corte(COR), **Perfuração** (PER) **ou Balístico** (BAL)	Sangramento
Contusão (CON)	Atordoamento
Explosão ou Impacto (IMP)	Atordoamento e Sangramento
Fogo, Eletricidade e Frio	Atordoamento

Para cada **5 PONTOS** de ferimento aplica-se **1 PONTO DE CONDIÇÃO DE FERIMENTO GRAVE**.

SANGRAMENTO

Sempre que um personagem acumula pontos de Sangramento, no início de seu turno ele deve realizar um Teste de Sangramento, resolvido da seguinte forma:

Sangramento = Teste de Vigor - Pontos de Sangramento acumulados

Cada **SUCESSO ANULA O EFEITO DE 1 PONTO** de Sangramento naquele turno. Os pontos não anulados são convertidos em ferimentos representando a perda contínua de sangue e o enfraquecimento físico. Na **RODADA SEGUINTE**, todos os pontos de Sangramento acumulados são novamente considerados no teste, até que o personagem estanque o sangramento.

ESTANCAR O SANGRAMENTO

Um personagem pode tentar estancar o sangramento usando a perícia **PRIMEIROS SOCORROS**. Em uma Ação Complexa, o jogador realiza o teste; cada sucesso estanca 1 ponto de Sangramento. Se o valor acumulado for reduzido a 0, o personagem deixa de sofrer Ferimentos decorrentes da hemorragia.

ATORDOAMENTO

Sempre que um personagem sofre Danos que geram Atordoamento, ele deve, imediatamente **NO MESMO TURNO**, realizar um **TESTE DE VIGOR**. O ND desse teste é igual ao número de ferimentos sofridos no ataque.

Teste de Vigor
vs
ND (Nº de Ferimentos Sofridos)

RESULTADO DO TESTE DE VIGOR

Se for bem sucedido, ele ignora o Atordoamento por completo e nenhum ponto é registrado. Para cada sucesso que faltar no teste, o personagem acumula 1 ponto de Atordoamento.

EFEITO DO ATORDOAMENTO: Enquanto estiver sentindo o efeito de atordoado, o personagem não pode realizar Ações Complexas nem Livres, apenas podendo se movimentar até 1/3 de seu movimento por turno, representando a perda de coordenação pela dor.

MANUTENÇÃO DA DOR

No inicio do seu turno, o personagem realiza um novo **TESTE DE VIGOR** para tentar resistir ao efeito do atordoamento naquela rodada. Independentemente do resultado, o valor de Atordoamento acumulado é reduzido em 1 ponto por rodada. Quando o Atordoamento chegar a 0, o personagem se recupera totalmente e não precisa mais realizar os testes.

FERIMENTOS CRÍTICOS

No Livro de Regras completo, Melted Lands apresenta regras e tabelas detalhadas para Ferimentos Críticos, que podem ocorrer em situações extremas de combate e sobrevivência. Eles podem surgir em ataques especialmente devastadores, por poderes, habilidades de criaturas, Entidades ou forças do Véu e também em casos extremos, como explosões, choques, frio intenso ou outros eventos trágicos.

CURANDO FERIMENTOS

Depois de horas sendo cortado, levando pancada e tiros, vendo seu sangue escorrer pelo chão putrefato dos Ermos, enquanto um Mentocrépulos suga sua mente, é hora do personagem se costurar, remendar e estar pronto para o próximo dia. Descansar em Melted Lands significa reduzir o colapso interno do corpo e da mente o suficiente para continuar vivo. A recuperação depende do ambiente, da segurança, do clima emocional do grupo e da proximidade do Nevoeiro. Quanto mais hostil o lugar, mais lenta a cicatrização.

DESCANSO CURTO

Ter um intervalo de 30 minutos permite ao personagem recuperar 1 ponto de Otimismo (OTM) caso haja interação com alguém que compartilhe vínculo afetivo. É também o momento ideal para estabilizar Sangramento por completo.

LIMITAÇÕES: Descansos curtos não funcionam em locais saturados de Nevoeiro nível 6+. O descanso é interrompido por combate, perseguição ou hostilidade.

DESCANSO LONGO

Como vimos no capítulo Jornada, o descanso longo requer um período mínimo de 8 horas ininterruptas de sono em um abrigo adequado, com Alimentação, Água potável e Segurança mínima contra os efeitos climáticos ou do Nevoeiro.

RECUPERAÇÃO DE FERIMENTOS (VD):

O personagem realiza um Teste de Vigor. Para cada sucesso 2 pontos de VD são recuperados, com o mínimo de 2 VD, mesmo sem sucessos.

RECUPERAÇÕES ADICIONAIS:

Recupera 1 ponto de Sanidade(SD), remove penalidades narrativas de cansaço e retira 1 ponto de Exaustão

INTERRUPÇÃO:

Qualquer combate, fuga, visão do Véu, Entidade próxima ou barulho anômalo obriga recomeçar o descanso longo.

PRIMEIROS SOCORROS EM CAMPO

Os primeiros socorros podem ser feitos por qualquer pessoa tendo material necessário para estancar sangramentos ou fazer um curativo improvisado.

ESTANCANDO UM SANGRAMENTO

Um personagem pode tentar estancar o sangramento fazendo um teste de Primeiros Socorros, que pode ter ajuda de outros personagens, usando a regra de Ajuda em Perícias.

MATERIAL NECESSÁRIO: Ataduras.

EM COMBATE, é uma Ação Complexa ND1, onde para cada sucesso estanca 1 ponto de Sangramento. Se o valor acumulado de pontos de Sangramento for reduzido a 0, o personagem está estancado.

FORA DE COMBATE, não há necessidade de teste se você tiver material necessário. Caso esteja improvisando (rasgando camisas como ataduras, usando cardaços como sutura), um teste de Primeiros Socorros com ND3 bem sucedido, estanca todos os pontos.

MATERIAL DE PRIMEIRO SOCORROS PARA ESTANCAR SANGRAMENTOS:

ATADURAS E PRIMEIROS SOCORROS: Imprescindível para estancar sangramento.

GRAMPEADOR CIRÚRGICO: Concede +3 em testes de Primeiros Socorros para estancar sangramentos.

OUTRAS FORMAS DE FERIMENTOS

Nem todo ferimento vem de uma lâmina ou projétil. O mundo de Melted Lands pune com a própria paisagem: o fogo, o frio, a queda ou o ar rarefeito do Nevoeiro. Essas fontes de dano seguem regras próprias, mas ainda obedecem à mesma estrutura de Ferimentos e Testes de Vigor.

QUEDA E IMPACTO

Cada 1 metro de queda causa **1 PONTO DE FERIMENTO DE IMPACTO**. Se o personagem cair sobre superfície rígida (concreto, metal, pedra), o Mestre pode aplicar +1 Ferimento adicional. O personagem pode tentar amortecer o impacto com um **TESTE DE ACROBACIA**. Cada sucesso reduz 1 ponto de Ferimento (mínimo 1 ponto de Ferimento).

FOGO E QUEIMADURAS

O dano por fogo depende da exposição e da intensidade da chama:

Tipo de exposição	Consequência
Fogo Breve: tocha, fagulha de fornalha, fogueira	1 Ferimento por turno.
Chamas Intensas: proximidade com incêndio	1d6 Ferimentos por turno
Imersão Total: corpo em chamas	2d6 Ferimentos por turno. Enquanto estiver queimando, o personagem deve fazer um Teste de Autocontrole ND3

Queimaduras ignoram a **DEFESA** de trajes táticos comuns (a menos que sejam térmicos). Enquanto estiver queimando, o personagem deve fazer um **TESTE DE AUTOCONTROLE ND3** no início de cada turno para agir normalmente. Extinguir o fogo exige uma **AÇÃO COMPLEXA** e um **TESTE DE SOBREVIVÊNCIA ND2**, ou auxílio externo (jogar-se em água, alguém usar um extintor, ou cobrir com cobertor, etc.).

FRIO E CONGELAMENTO

O frio extremo drena lentamente a vitalidade. **A CADA 10 MINUTOS DE EXPOSIÇÃO**, o personagem realiza um **TESTE DE VIGOR** (ND2 a 5, dependendo da severidade)

A CADA FALHA, 1 ponto de ferimento.

Roupas adequadas reduzem o ND em 1 ou 2 pontos.

AFOGAMENTO E ASFIXIA

Um personagem pode prender a respiração por um número de turnos igual a FIS + Vigor

Prender a respiração = (FIS + Vigor) Turnos

Após esse limite, deve rolar um **TESTE DE VIGOR ND2** por turno.

FALHA: precisa buscar ar imediatamente e entra em estado de Pânico, com todo foco em pegar ar. Se no próximo turno não conseguir ar, cai inconsciente, começando a se afogar/asfixiar e morre após 3 rodadas. Se voltar a respirar, os efeitos cessam imediatamente, mas o personagem ganhas 5 pontos de Atordoamento.

INSANIDADE

Viver em Melted Lands é existir sob medo constante, onde encarar a verdade corrói a mente em vez de libertá-la. O horror não é exceção, mas rotina: corpos deformados, vozes impossíveis, criaturas do Nevoeiro e perdas brutais fazem parte do cotidiano. A insanidade não surge como ameaça distante, e sim como consequência inevitável da exposição ao inexplicável. Cada Revelação arrancada do Véu aproxima o personagem dos limites da mente humana, porque o Nevoeiro não cobre apenas o mundo, ele invade lembranças, crenças e percepção. Seguir em frente exige aceitar que compreender demais pode ser o primeiro passo para se fragmentar.

MONITOR DE SANIDADE

A Sanidade (SD) é calculada como AST + INS. Ela funciona como um estoque mental que diminui ao longo das sessões. Quando SD chega a 0, o personagem entra automaticamente em Surto Psicótico (veja abaixo). A SD pode ser restaurada por Gestão de Estresse, descanso em locais seguros (Elysium), rituais ou roleplay de terapia/redenção.

NÍVEIS DE INSTABILIDADE

A **CONDIÇÃO MENTAL** do personagem se agrava conforme sua SD se reduz. Na ficha do personagem, você encontrará campos para preencher os seguintes valores e acompanhar os efeitos da insanidade:

Nível de Sanidade	Condições Mentais
SD > 50%	**ESTÁVEL**. Mente firme, sem efeitos extras.
SD ≤ 50%	**INSTÁVEL**. Risco de surtos; o Mestre pode exigir testes adicionais de Autocontrole em cenas de tensão.
SD ≤ 25%	**FRAGMENTADO**. Torpor psicológico. ***Nenhuma Exposição de Vivência Traumática te afeta***. Você apenas aceita o horror como sendo parte da sua vida naquele momento.
SD ≤ 0	**COLAPSO**. O personagem entra direto em Surto Psicótico.

SANIDADE E INSANIDADE

O monitor de **SANIDADE (SD)** mede a resistência mental do personagem, enquanto a **PERÍCIA AUTOCONTROLE** define seu treinamento e capacidade de suportar traumas imediatos. Cada **EXPOSIÇÃO** ao inexplicável, cada contato com o Nevoeiro e cada horror testemunhado pode abalar lentamente a mente, até que não reste nada além



de paranoia, delírio ou colapso. Existem dois tipos de **EXPOSIÇÃO**: Vivência Traumática e Horror do Nevoeiro. Cada uma delas possui origens e efeitos distintos.

VIVÊNCIA TRAUMÁTICA

Acontece sempre que o personagem:

- **PRESENCIA A MORTE** de um aliado próximo;
- Perde **UMA PARTE DO PRÓPRIO CORPO**;
- Vivencia **VIOLÊNCIA EXTREMA** nas proximidades, seja ela psicológica ou física;
- Sofre uma **FALHA** que compromete totalmente a cena.

A definição exata da gravidade e das consequências fica a cargo do Mestre, de acordo com sua narrativa. Vivências traumáticas sempre diminuem apenas **1 PONTO DE SANIDADE (SD)**.

HORROR DO NEVOEIRO

Acontece quando o personagem sofre uma Exposição com o inexplicável dentro do Véu ou é exposto a efeitos de Horror de criaturas e Entidades. Ressonâncias do Nevoeiro, Entidades, criaturas e Cenas Macabras já trarão esse descritivo, indicando quando uma **EXPOSIÇÃO** desse tipo deve ser aplicada e quantos **PONTOS DE SANIDADE (SD) SÃO PERDIDOS**.

TESTES DE AUTOCONTROLE

Sempre que o personagem se deparar com uma **EXPOSIÇÃO**, rola-se:

Pool de Autocontrole =
AST + Autocontrole + Modificadores
vs.
Nível de Dificuldade (ND) da Exposição

O número de sucessos determina como a mente dele resiste.

SUCESSO COMPLETO

O personagem **SUPORTA A EXPOSIÇÃO** e nenhum ponto de sanidade é perdido.

SUCESSO PARCIAL (ABAIXO DO ND)

O personagem sofre parte da Exposição, perde **1 PONTO DE SD**.

FALHA

O personagem perde o valor do **ND DA EXPOSIÇÃO** em pontos de SD e **ENTRA EM CHOQUE**.

FALHAS COM RESULTADOS ABAIXO DE 4

Além do valor da Exposição em perda de SD, perde **+1D6 DE SD EXTRAS**, e entra em **SURTO PSICÓTICO**.

ESTADO DE CHOQUE

A mente entra em um entorpecimento imediato com a incapacidade de processar o evento da Exposição. A defesa psicológica desliga temporariamente a mente do personagem, que paralisa temporariamente suas funções pelo **PERÍODO EM TURNOS, IGUAL AO ND (NÍVEL DE DIFICULDADE) DA EXPOSIÇÃO**.

EFEITO: O personagem não pode fazer nenhuma ação, a não ser continuar olhando fixamente para a origem da Exposição.

TIRANDO DO CHOQUE

Para tirar um personagem desse estado, é necessária intervenção externa. Um aliado deve usar uma Ação Complexa para tentar trazer a mente de volta através da perícia Gestão do Estresse com ND igual ao da Exposição.

INTERVENÇÃO VIOLENTA: O uso de violência leve (tapas, socos) para tirar o personagem do estado de Choque concede +2 dados no teste de Gestão do Estresse. Se o teste for bem-sucedido com o uso de violência, diminui-se 1 ponto de Sanidade (SD) em ambos os personagens (o aliado e o personagem em choque).

ATAQUES DIRETOS: Ataques diretos ao personagem em Choque que causem Ferimento concedem a ele um novo Teste de Autocontrole com o mesmo ND da Exposição. Sucesso: Ele sai do Choque imediatamente. Falha: Ele ainda se mantém paralisado e a mente em estado de incompreensão.

SAINDO DO CHOQUE

Ao sair do estado de Choque, o personagem recobra suas funções imediatamente, não tendo memória alguma do que ocorreu enquanto estava em estado de Choque.

SURTO PSICÓTICO

Ao entrar uma Surto Psicótico, o personagem sai de si e segue o controle absoluto de suas emoções mais primais. O jogador rola 1d6 e consulta um dos resultados:

1 OU 2 NO D6
PÂNICO FRENÉTICO

A mente, sobrecarregada, reverte a um instinto animal de fuga. O personagem entra em estado de **PÂNICO**. Ele deve usar toda a sua **AÇÃO DE MOVIMENTO** para fugir da origem da Exposição, usando o caminho mais direto, e não pode realizar Ações Complexas nem Ações Livres. Se o caminho de fuga for bloqueado, ele usa sua Ação Complexa para atacar o obstáculo (mesmo um aliado) com a Perícia de Luta com +5 dados focada em usar Encontrão ou Chute, para derrubar quem está no caminho. Para encerrar o efeito, o Personagem deve ter ficado por pelo menos 1 turno sem ter contato visual ou auditivo com a Exposição, e fazer um Teste de Autocontrole no início de seu turno da novas Rodadas, com ND igual ao ND da Exposição. Durante esse período ele fica sentando, ou andando em círculos, tentando se recompor. Gestão do Estresse podem ser realizados somente longe da Exposição.

3 OU 4 NO D6
CATATONIA TOTAL

O horror é tão absoluto que o corpo e a mente se desligam. O personagem cai no chão, entrando imediatamente em estado Derrubado e Paralisado. Ele não pode fazer nenhuma ação, tentativas de comunicação. O personagem fica totalmente indefeso. O efeito dura o ND da exposição em turnos ou até ser fisicamente ferido. Gestão do Estresse não funcionam nesse caso.

5 OU 6 NO D6
VINGANÇA PSICÓTICA

O choque transborda em fúria autodestrutiva, forçando uma reação violenta. O personagem recebe +5 dados no Pool de Ataque e recupera 5 pontos de Fúria (FUR). No entanto, o jogador perde o controle do Sobrevivente, que deve usar sua Ação Complexa imediatamente para atacar a fonte do horror com a maior violência possível, ignorando aliados, cobertura ou tática. O jogador ainda rola seus dados, e decide qual ataque usar e tem plena consciência de quem é inimigo ou aliado. Quem se interpõe contra ele e a Exposição, deve fazer um teste de Gestão de Estresse contra o ND da Exposição, e caso falhe, vira alvo do personagem em Vingança Psicótica. O efeito dura até a Exposição não puder ser vista e ouvida, ou o personagem sofre mais um ponto de Sanidade, ou até uma Gestão de Estresse bem sucedida. Ao final do evento que causou a exposição, o personagem deve fazer um Teste de Vigor ND3 para evitar a Exaustão e cai inconsciente por 10 turnos.

CONDIÇÕES MENTAIS E TRANSTORNOS

No Livro de Regras completo, Melted Lands apresenta diversas mecânicas para aprofundar a deterioração mental dos sobreviventes ao longo da convivência com o Nevoeiro. Traumas, obsessões, compulsões, dores e fragmentações da mente podem surgir com o tempo, alterando comportamento, percepção e até concedendo formas particulares de poder. Neste Guia de Jogo Rápido, esses efeitos surgem descritos na aventura encontrada em nosso site.

VER DEMAIS TE DÁ TRAUMAS, OBSESSÕES E COMPULSÕES...

PREPARADO PARA EXPLORAR O NEVOEIRO?

Então escolha qual personagem você vai querer jogar como PJ nas próximas páginas, e ao GM fica a função de ler a aventura, que você pode encontrar gratuitamente no site da Anatopia.

WWW.ANATOPIA.COM.BR

PODERES MÍSTICOS

O colapso trouxe distorções de energia que alteraram a realidade: a Ressonância do Nevoeiro, uma força bruta que afeta mente, corpo e matéria.

Os Poderes Místicos são manifestações diretas dessa energia: fragmentos de lógica quebrada, ecos das máquinas colossais e ressonâncias psíquicas deixadas pelo colapso. Não seguem fórmulas nem doutrinas; são expressões puras de ruptura e corrupção da realidade.

Neste Guia de Jogo Rápido as regras e mecânicas sobre esse tema serão apresentadas de maneira resumida para proporcionar uma experiência breve sobre seu potencial criativo e apresentar classes de sobreviventes cujos poderes são partes essenciais.

AS TRADIÇÕES

O controle sobre os Poderes Místicos se consolidou em Tradições, cada uma com uma fonte de energia, método e custo distintos.

A TRADIÇÃO DOS PRIMEIROS: Aberta para qualquer Personagem que tenha Pontos Místicos; Seja por Ethos, Classe ou Antecedentes

A TRADIÇÃO DO NEVOEIRO: Exclusiva dos Sussurradores do Nevoeiro

A TRADIÇÃO DO BATIMENTO: Exclusiva dos Sacerdotes do Batimento

A TRADIÇÃO DOS ERMOS: Exclusiva dos Insanos dos Ermos

CÍRCULOS DE PODER

As tradições de estudo e experimentação das anomalias concentraram suas canalizações em ondas de ressonância, criando camadas de entendimento singular. Estes raros indivíduos, que formaram as Classes Místicas, dividiram suas tradições em **CÍRCULOS DE PODER**: conjuntos específicos de técnicas e fenômenos que se aprende a acessar e controlar. Cada Círculo é tratado como uma Perícia, desenvolvida separadamente das demais.

PONTOS MÍSTICOS

Embora cada Tradição tenha sua forma única de manipular o Véu, todas compartilham os Pontos Místicos (PMs). Os PMs representam o investimento nos Círculos de Poder e o esforço mental, espiritual ou físico gasto para dobrar a realidade.

CONJURAÇÃO DE PODERES MÍSTICOS

USO: PMs são usados para evoluir, ativar e sustentar seus poderes, comprando novos níveis em Círculos de Poder da sua Tradição ou investindo em um novo Círculo.

Esse guia usará valores fixos de PM definidos nas fichas de cada personagem, as regras completas para cálculo de PM estão disponíveis no Livro de Regras.

ATRIBUTOS DE CONJURAÇÃO

Cada Classe possui um Atributo de Conjuração para conjurar seus Poderes Místicos, que deve ser consultado na tabela a seguir:

Classe	Atributo Primário
Sussurrador do Nevoeiro	Instinto (INS)
Sacerdote do Batimento	Presença (PRE)
Insano dos Ermos	Astúcia (AST)
Outras Classes	Instinto (INS)

REQUISITOS DE CONJURAÇÃO

Um personagem pode ativar qualquer Poder Místico que conheça, desde que possua PMs suficientes para pagar o custo do poder.

Personagens incapazes de falar não podem usar poderes que exijam voz. Personagens imobilizados não podem usar poderes que exijam gestos. **SOMENTE UM PODER PODE SER ATIVADO POR RODADA**.

TEMPO DE PREPARO DE CONJURAÇÃO

A ativação de um poder exige uma Ação Complexa. Um personagem pode optar por Improvisar ou Preparar a Conjuração antes da ativação, gastando Turnos adicionais focado apenas no poder.

CONJURAÇÃO IMPROVISADA

O conjurador pode ativar um poder sem preparação, de imediato. Isso impõe **–2 DADOS** no Teste de Conjuração.

TEMPO DE PREPARO

Cada turno de Preparo além do primeiro, com uma Ação Complexa, concede +2 no Teste de Conjuração, até +4 com 3 turnos.

Tempo de Preparo	Modicador de Conjuração
Improvisado	Penalidade de -2
1 Turno	-
2 Turnos	Bônus de +2
3 Turnos	Bônus de +4

IMPORTANTE: Poderes de duração Instantânea não recebem modificadores pelo tempo de preparo.

CONJURAÇÃO INTERROMPIDA

A Conjuração é INTERROMPIDA se o conjurador:

- **SOFRER DANO** e falhar no teste de Interrupção com Autocontrole ND3;
- Entrar em **CONDIÇÃO MENTAL** (medo, pânico, confuso, etc);
- **SE MOVER** voluntariamente;
- **FOR IMPEDIDO** de completar os requisitos do poder para sua execução.

Se interrompida, todos os bônus acumulados são perdidos. PMs somente são gastos no momento em que o poder é ativado, não durante o preparo da conjuração.

PODERES INSTANTÂNEOS

Poderes Instantâneos **MARCADOS COM UM ASTERISCO{*}** podem ser conjurados e mantidos para serem liberados no momento ideal, como uma surpresa tática.

O conjurador pode gastar uma **AÇÃO COMPLEXA** para conjurar o poder e **MANTÊ-LO "PRESO"**. Os Pontos Místicos (PMs) são gastos no momento da conjuração antecipada e o místico deve dedicar sua concentração para mantê-lo.

O poder mantido pode ser acionado posteriormente com uma **AÇÃO LIVRE** ou como uma **REAÇÃO** a um evento definido como gatilho durante a Cena. Com uma Ação Livre, o conjurador pode se desfazer da conjuração, recuperando os PMs usados. Essa técnica de manter poderes é uma excelente estratégia para se preparar de antemão para um combate.

CONJURAÇÃO COM ARMADURAS E TRAJES

Trajes pesados, módulos rígidos ou placas improvisadas interferem na canalização da conjuração de poderes. **A PENALIDADE DE MOVIMENTO** da armadura (após modificadores da perícia) também **SE APLICA AO TESTE DE CONJURAÇÃO**.

OUTROS MODIFICADORES

Os modificadores de combate se aplicam aos Testes de Conjuração da mesma forma.

CONJURAÇÃO E PONTOS MÍSTICOS

Conjurar um poder custa Pontos Místicos iguais ao Nível dele, gastos no momento da ativação, seja ela bem-sucedida ou falha.

POOL DE CONJURAÇÃO

Nível do Círculo + Atributo Base do Poder + Modificadores
VS
Nível de Dificuldade 3 (ND3)

O ND PADRÃO É ND3, podendo ser maior de acordo com traços da classe ou situações adversas, julgadas pelo Mestre.

SUCESSO): o poder é ativado normalmente.

FALHA: o poder não ativa e o conjurador pode sofrer uma Corrupção caso esteja descrita no poder.

EXEMPLO

Uma Sussurradora do Nevoeiro tenta ativar **LAMENTO COMPARTILHADO**, do Círculo Influência do Véu de Nível 3:

Círculo Influência do Véu Nível 3: +3 dados
Atributo Instinto (INS): +3 dados
Preparo de 2 rodadas: +2 dados
Alvo imobilizado: +2 dados
TOTAL DO POOL: 10D6 VS ND3



Ela rola os dados e obtém 4 sucessos. O poder ativa totalmente e a Sussurradora reduz 3 pontos do seu Total de PMs (o mesmo nível do poder utilizado).

RESISTINDO AO PODER

Alguns poderes permitem que o alvo resista aos seus efeitos, mesmo após ser atingido. Sempre que uma habilidade indicar uma RESISTÊNCIA, o alvo deve realizar um teste da perícia mencionada contra a ND3 (Dificuldade Padrão), a menos que traços de classe ou a própria descrição do poder definam um valor diferente. A perícia necessária para o teste de resistência estará indicada tanto na Tabela de Poderes quanto na descrição detalhada de cada poder.

CONCENTRAÇÃO EM PODERES SUSTENTADOS

Poderes que exigem foco contínuo demandam uma Ação de Movimento ou Complexa a cada turno para serem mantidos.

Como padrão, a concentração pode ser mantida por até **1 MINUTO POR NÍVEL** do personagem, variando com a descrição de cada poder. Caso o personagem seja Atordoado, fique Incapacitado ou decida cessar o foco, o poder pode ser encerrado pela interrupção.

Quando sofrer impacto, empurrão, violência sonora ou distorção do Véu, o conjurador deve fazer um teste de Autocontrole ND3 (ou ND maior, dependendo da ameaça). Em falha, a Concentração é perdida e o poder é interrompido.

RECUPERAÇÃO DE PONTOS MÍSTICOS

PMs são restaurados por Descanso Longo ou desaceleração mental profunda. Um Descanso Longo completo (8 horas) em ambiente calmo e seguro restaura todos os PMs.

RECUPERAÇÃO PARCIAL

Caso o descanso seja interrompido, aplique uma recuperação proporcional, sempre arredondando para baixo:

Horas de Sono	Recuperação de PMs
1–2 horas	10% dos PMs gastos
3–4 horas	25% dos PMs gastos
5–6 horas	50% dos PMs gastos
7 horas	75% dos PMs gastos
8 horas	100% dos PMs gastos

Algumas Tradições possuem métodos alternativos de recuperação de Pontos Místicos, descritos em determinados Poderes.

REGRAS COMPLETAS

No Jogo Completo existem nuances e variações para cada tipo de poder e situações que influenciam na conjuração; Sussurradores podem ter bônus por estarem em áreas de Nevoeiro Saturado, enquanto Sacerdotes podem ser beneficiados pela proximidade de um Beat e Insanos acessam poderes maiores à medida que sua mente se fragmenta, mas isso tudo é uma outra história, que esperamos que queiram se aprofundar.

PODERES PARA FICHAS DO GUIA DE JOGO RÁPIDO

Os poderes apresentados neste Guia de Jogo Rápido estão organizados por **CÍRCULOS** e associados aos seus respectivos **PERSONAGENS**, que têm suas fichas completas no próximo capítulo.

ARQUEÓLOGA DOS ERMOS - SAMARA

CÍRCULO DE DETECÇÃO

1º - ECOS DO VÉU*

Permite sentir o que o Véu tenta esconder. O personagem sente um "frio" ou pulsação ao detectar vida, Entidades ou anomalias a até 30 metros, mesmo sem linha de visão direta. A ativação requer Concentração silenciosa, e o efeito dura enquanto ela for mantida.

GUIA DO NEVOEIRO - NAYLA

TRUQUES DO NEVOEIRO

1º - FAÍSCA-POEIRA*

Com um estalar de dedos, o conjurador gera uma faísca no meio do ar que acende produtos inflamáveis imediatamente, a até 20 metros de distância, ou apaga uma pequena chama com o deslocamento do ar.

SURRADORA DO NEVOEIRO - DJAH-LA DIR



CÍRCULO INFLUÊNCIA DO VÉU

1º - CALAFRIO DE MEDO

Um sopro de Véu que inspira pavor súbito, paralisando a mente de um alvo a até 10 metros por 1 turno por Nível do Círculo. O alvo resiste com Autocontrole, e o ND da resistência é reduzido em 1 caso o Sussurrador não saiba seu nome. Se o alvo falhar no teste, ele falha automaticamente em qualquer Ação Complexa que tente realizar contra o Sussurrador.

2º - COMANDO BREVE

Com uma palavra, o poder implanta uma ordem mental curta, como "Pare", "Solte" ou "Corra", em até 1 alvo por Nível do Círculo a até 10 metros. O efeito dura 1 turno, forçando quem falhar na Resistência de Autocontrole a executar a ordem imediatamente.

CÍRCULO MEU VÉU

1º - VÉU AO COMANDO

O Sussurrador envia seu Véu para trafegar por onde ele não pode, até uma distância de 100 metros, movendo-o por Ação Livre durante 1 turno por Nível do Círculo. O Véu retorna para o Sussurrador tudo o que vê (mesmo em total escuridão), escuta, sente e fareja, funcionando como uma extensão dos seus sentidos. O Véu pode entrar em frestas mínimas, mas não atravessa paredes nem mergulha em líquidos, e é sensível a fogo. O Véu é levemente translúcido e visto claramente em ambientes iluminados, porém em ambientes escuros ou mal iluminados só pode ser detectado por procura ativa (Percepção), contra o ND de Resistência da conjuração mais os modificadores de ambiente.

2º - ECOS DE VOZ

Este poder permite conversar pela mente com um aliado que o Sussurrador conheça há pelo menos um dia, mesmo a quilômetros de distância, se ambos estiverem sob o mesmo Nevoeiro, enquanto durar a Concentração. Se não houver Nevoeiro, o Sussurrador pode usar a extensão de seu Véu, conjurando antes o poder de 1º Nível, Véu ao Comando, para estabelecer a comunicação.

CÍRCULO ILUSÃO DA NÉVOA

1º - SOM DO VÉU

O poder simula qualquer som real que o Sussurrador já tenha escutado, vindo de um ponto escolhido a até 10 metros. O som ilusório é mantido enquanto durar a Concentração, sendo impossível de ser detectado como falso, a não ser por detecção de outros Poderes Místicos.

2º - MÁSCARA ETÉREA

O Sussurrador usa o Véu para alterar sua aparência facial e voz, criando um disfarce ilusório. A alteração pode durar até 10 minutos por Nível do Círculo. Caso simule ser outra pessoa, quem a conhece pode resistir com Análise Social para perceber que se trata de um impostor.

CÍRCULO LIMIAR ONÍRICO

1º - SOPRO DO SONO

Com um sopro do seu Véu, o Sussurrador cria um cone de 60º de até 5 metros de distância onde todos dentro da área são induzidos à sonolência imediata e devem testar suas Resistências de Autocontrole. Em caso de falha, adormecem permanecendo inconscientes. O Sussurrador deve manter a Concentração para o efeito. Ao fim do efeito, os alvos acordam imediatamente.

INTENSIFICAÇÃO: A cada 1PM adicional gasto, a área de efeito aumenta em 1 metro.

2º - ECO DO PESADELO

Com um pensamento, o Sussurrador faz um alvo a até 10 metros reviver um momento de pesadelo, injetando breves imagens de medo e dor de um ferimento que ele tenha tomado na mesma rodada ou na rodada anterior. O alvo resiste com Memória. Em caso de falha, a mente do alvo acredita que tenha sofrido um ferimento muito maior, somando os sucessos da conjuração ao ferimento total do golpe. O alvo sofre -1 ponto de Sanidade, independentemente de ter resistido ou não.

SACERDOTE DO BATIMENTO - MALTA

CÍRCULO RESSONÂNCIA DO BATIMENTO

1º - ECO DA ESPERANÇA

O Sacerdote murmura: "Há agonia em corações perdidos por aqui?", e uma vibração sutil de Fé se espalha por 100 metros por Nível do Círculo, retornando um eco audível apenas para ele. O Sacerdote identifica a presença e a direção de alguém que está perdido ou que necessita de ajuda contra a influência do Nevoeiro dentro da área de efeito. O poder não indica a distância.

INTENSIFICAÇÃO: Para cada 1PM extra gasto, o Sacerdote pode escolher detectar a distância aproximada do alvo ou a quantidade exata de pessoas afetadas.

2º - MURMÚRIO GLORIFICADO

O Sacerdote murmura um canto gutural que glorifica a mente dos aliados. O poder possui dois modos de uso. Se usado apenas pela Fé, em um raio de 2 metros, todos os aliados na área recebem +2 em Autocontrole. Alternativamente, se o Sacerdote usar o Manto-Ritmo, suas caixas de som ampliam o efeito para 10 metros, concedendo +4 em Autocontrole. O efeito dura enquanto o Sacerdote mantiver a Concentração no murmúrio.

INTENSIFICAÇÃO: Para cada 1PM extra gasto, o Sacerdote amplia em 5m o alcance.

CÍRCULO PROTEÇÃO

1º - BÊNÇÃO

Com uma palavra, o Sacerdote benze 1 alvo por Nível do Círculo, a uma distância máxima de 10m. Cada abençoado ganha 1 sucesso bônus para usar quando quiser, dentro de 10 rodadas; ao usá-lo, a bênção termina.

2º - ABRIGO DIVINO

Com uma prece, o Sacerdote benze o local de Descanso Longo de seus aliados, em um raio de 10 metros, por 12 horas. Durante o descanso, as pessoas que permanecerem nessa área dobram o valor de recuperação de Pontos de Vida, Pontos Místicos e Pontos de Sanidade, e recebem +2 em testes de Vigilância.

CÍRCULO SACRIFÍCIO E DEVOÇÃO

1º - DOR É PODER*

Com um gesto, o Sacerdote pode converter o último valor de ferimentos recebidos, limitado aos sucessos da conjuração, para recuperar o mesmo valor em Pontos Místicos, ou pode escolher recuperar o mesmo valor em Pontos de Vida de um aliado a até 10 metros de distância.

CÍRCULO CORO DE AÇO

1º - AFASTA-TE

O Sacerdote ordena que abram caminho e levanta a mão, direcionando uma faixa de som das caixas do Manto-Ritmo de 10 metros de distância e 3 de largura, enquanto mantiver a Concentração. Todas as pessoas na faixa resistem com Vigor para não serem afligidas pelo som estridente. Os bem-sucedidos sofrem -1 em todas as rolagens; os que falham sofrem -3 e entram em estado de Medo, sendo obrigados a se afastar 5 metros do Sacerdote, quando podem fazer novos testes a cada turno para tentar recobrar a coragem. O Sacerdote pode mudar a direção da faixa de som com qualquer tipo de Ação.



INSANO DOS ERMOS - VALMAK

CÍRCULO CORRUPÇÃO VIVA

1º - SANGUE REVERSO

Ao tocar em uma criatura orgânica viva (pessoas, Entidades, animais), as mãos do Insano dos Ermos ganham uma textura viscosa e enegrecida, cujas veias pulsam nos intervalos da batida do coração da vítima, absorvendo sua essência vital. Um ponto de ferimento vital do alvo é transferido para o Insano por turno, até um total de turnos igual à quantidade de sucessos da conjuração, não podendo exceder a quantidade de ferimento inicial do corpo do Insano dos Ermos. O efeito não pode ser resistido, mas o alvo pode gastar sua Ação Complexa com um Teste de Imobilização em oposição ao Insano para interromper o efeito.

2º - SENTIDO SIMBIÓTICO

Ao tocar uma pessoa, o Insano dos Ermos cria instantaneamente um vínculo simbiótico, que pode ser observado pelos olhos reflexivos como vidro de todos que compartilham esse vínculo. Cada toque vincula uma pessoa, e a quantidade de pessoas que podem ser vinculadas é igual ao número de sucessos da conjuração. Por 1 hora, a sensação permite ao Insano saber o tipo de sentimento (raiva, amor, medo…) dos vinculados que estiverem até um raio de 100 metros, além da direção e da intensidade de onde vem o sentimento. Nesse caso o efeito não pode ser resistido.

CÍRCULO CHAMADO DOS ERMOS

1º - UIVO CONTERRÂNEO

O Insano reconhece os Ermos como seu verdadeiro lar: qualquer lugar onde a luz de um Elysium não alcance ou o pulsar de um Beat não se faça ouvir. Ao cruzar essa fronteira, ele emite um uivo visceral, agouro de seu retorno, que ecoa por 1 km por Nível do Círculo e dura 1 hora por Nível do Círculo.

O ECO DO EQUILÍBRIO: O som estabiliza as vibrações ao redor do Insano: oscilações emocionais, gritos de combate ou uso de poderes não causam Ressonância do Nevoeiro.

EFEITOS NAQUELES QUE OUVEM: Pessoas Comuns: Ouvem um uivo inumano e perturbador. Se estiverem a menos de 500 metros da origem, sofrem uma penalidade de -1 em testes de Autocontrole ou Memória devido ao assombro provocado pelo som. Conjuradores Místicos: Eles identificam imediatamente a vibração da assinatura de um Insano naquelas notas. Entidades e Criaturas: Reconhecem a chegada de um "conterrâneo". Elas são atraídas pela curiosidade e permanecem calmas, tornando-se hostis apenas se forem atacadas ou se a narrativa exigir. Criaturas territorialistas não atacam de imediato; elas emitem sinais de ameaça, permitindo uma chance de recuo ou negociação antes do confronto.

2º - PASSAGEM BIZARRA

O Insano aprendeu a caminhar por entre as dobras da realidade. Com um sorriso macabro, ele fica imune aos efeitos diretos de qualquer Anomalia nos Ermos, atravessando-as sem ser afetado, enquanto mantiver a Concentração.

O ABRAÇO DO INSANO: O Insano pode estender essa proteção a até duas pessoas, desde que as mantenha abraçadas a si durante a travessia. No entanto, o custo para navegar em segurança é a exposição mental: os protegidos são obrigados a compartilhar seus pensamentos mais íntimos com o Insano enquanto durar a passagem.

A REJEIÇÃO DO ELO: Não há teste de resistência para este poder, mas os acompanhantes podem se recusar a abrir suas mentes. Caso neguem o compartilhamento, o acompanhante atravessa a anomalia exposto a vozes, risadas macabras e arrepios gélidos, ficando sob o estado Confuso até 1 turno após sair da Anomalia. A experiência traumática consome 1 ponto de Otimismo. Role um **ACASO(1):** Em Azar do ACASO um item aleatório é absorvido pelos Ermos e transportado para outra realidade, perdendo-se para sempre.

CÍRCULO CARNE DISTORCIDA

1º - GARRAS DE OSSO

Os dedos se contorcem em agonia. A carne se rompe com um estalo úmido, revelando lâminas ósseas que crescem onde antes havia unhas. Cada movimento rasga a própria mão, mas o Insano dos Ermos não sangra como deveria. Por 1 hora, as garras cortam carne, couro e aço fino e são consideradas lâminas com propriedade de Ruptura (1). O ataque com a garra usa a perícia Luta e possui Dano Base, Crítico e Balanço iguais à metade do número de sucessos da conjuração (arredondar para baixo), além da propriedade Rápida (2).

2º - TENDÕES EXPANDIDOS

Os músculos se alongam, esticando-se como cordas vivas. As articulações rangem, dobram-se para trás e giram onde não deveriam. O Insano dos Ermos aumenta em 2 metros seu alcance no combate corpo a corpo e recebe +10 metros de Movimento por turno, durante 10 turnos.

CÍRCULO RASTRO ABISSAL

1º - SUA REVELAÇÃO É MINHA

O Insano dos Ermos toca o alvo; o contato é frio e íntimo. Memórias sangram de uma mente para a outra, arrependimentos, culpas, horrores se misturam à esperança, otimismo e felicidade. O alvo sente sua sanidade escorrer como água suja, roubada por quem tem sede. Salvo se o alvo resistir com Autocontrole, ambos perdem 1 ponto de Sanidade, e o Insano drena para si PM do alvo, até um máximo igual aos sucessos da conjuração.

INTENSIFICAÇÃO: Ao gastar 3 Pontos Místicos, o Véu se abre mais fundo: a perda compartilhada alcança 2 pontos de Sanidade (SD).


AGORA É HORA ESCOLHER
TEU SOBREVIVENTE E
COLOCAR ELE PARA
FICAR INSANO NOS ERMOS.



MELTED LANDS RPG
FICHA DE JOGO RÁPIDO

NOME	SEXO	IDADE
Samara	Mulher	22

ETHOS	CRENÇA
Outlandino	

CLASSE	NÍVEL	EXPERIÊNCIA
Arqueólogo dos Ermos	1	

APARÊNCIA/MARCAS/CICATRIZES: mulher bonita, com piercings usa um chapéu de couro e apetrechos incomuns, sem nenhuma função aparente.

REGIÃO DE HABITAÇÃO: Vilas dos Ermos, sempre vagando

RELACIONAMENTOS

PROPÓSITO

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
- LEITOR DE RUÍNAS: +2 Análise de Ambiente e Percepção em ruínas
- ACHADO ÚTIL: Declara posse de objeto útil em ruínas (GM valida). 1/sessão
- CONHECIMENTO FRAGMENTADO: +1 Ent Limiar e Elet/Tec para artefatos
- SENSIBILIDADE AO VÉU: +1 Ponto Místico p Nível - Tradição dos Primeiros
- MARCA DA MEMÓRIA: Em 30s memoriza 3 registros. Em 1h reproduz
- LEITURA DO PASSADO: revela período, origem, papel social e função de marcas.
- INTUIÇÃO ESTRUTURAL: Em Ação Livre identifica riscos estruturais.
- LÉXICO DO VÉU: Em Ação Livre identifica significado e função de símbolos
- FRIEZA DO OBSERVADOR: +2 em testes de SD vs visões e Entidades
- OLHOS BEM ABERTOS PARA O HORROR: Nega teste de Autocontrole ao manter o olhar para a origem. +1 Entendimento Limiar /turno. Caso desvie o olhar para Horror ativo, testa Autocontrole normalmente

FÍSICO — 3

	ARMAMENTO PESADO
1	ATLETISMO
	COMBATE ARMADO
	IMOBILIZAÇÃO
	IMUNIDADE
	LUTA
	VIGOR

REFLEXO — 4

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

ASTÚCIA — 6

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

INSTINTO — 5

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

PRESENÇA — 3

1	GESTÃO DE ESTRESSE
	INTIMIDAÇÃO
	LÁBIA
	LIDERANÇA
	PERFORMANCE
	PERSUASÃO
	SEDUÇÃO

IMPULSO EMOCIONAL

(FUR) FÚRIA	FÚRIA ATUAL	(OTM) OTIMISMO	OTIMISMO ATUAL
6		8	

SAÚDE

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

INFECÇÃO	TEMPO INFECTADO

MENTE

ARREPENDIMENTO ☐☐☐☐☐☐☐☐

(SD) SANIDADE	INSTÁVEL	FRAGMENTADO	SD ATUAL
11	6	3	

CONDIÇÃO MENTAL

CORPO

(VD) VIDA TOTAL	VIDA ATUAL	SANGRAMENTO	ATORDOAMENTO
13			

FERIMENTOS CRÍTICOS

DEFESA PASSIVA

PROTEÇÃO	ABSORÇÃO
1	3

MONITORES TÁTICOS

REAÇÃO	MOVIMENTO
10	14

TRAJE TÁTICO

		PROTEÇÃO	ABSORÇÃO	PROPRIEDADES
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

EQUIPAMENTO

RESERVAS: ÁGUA	RESERVAS: COMIDA

CARGA DE EQUIPAMENTO: CARGA PESADA (FIS X2 +5)	CARGA LIMITE (FIS X2 +10)	CARREGADO
11	16	11

INVENTÁRIO DE ITENS

	PESO	EQUIPADO	MOCHILA
Facão de Sobrevivência	2	x	
Pistola SITES M9 + 1 PENTE	1	x	
Macacão e Casaco de Couro	2	x	
Máscara de Gás Militar + 2 filtros de 24h	1	x	
Bolsa Lateral de couro resistente (+3 carga)	0		
Lanterna a Dínamo - ilumina 10m	1		x
Filtro de Água Improvisado + Cantil de metal	2		x
Saco de Dormir Isolado + Corda de fibra 20m	3	x	
Botas de Pele Resistente. Protege vs toxidades	1	x	
RELICÁRIO DA PRIMEIRA LUZ (Repele Véu	1	x	
15m de raio)			

ATAQUE E ARMAS

NOME DA ARMA	PREC/BAL	TIPO DE DANO	DANO	CRÍTICO	ALCANCE	CDT	PENTE	ATUAL	MUNIÇÃO TOTAL
Pistola SITES M9	1	BAL	2	2	5m	SA	8		16
Facão de Sobrevivência	0	COR	2	3	1	-	-	-	-

PONTOS MÍSTICOS: 1 — ATUAIS:

PODERES MÍSTICOS

	NÍVEL		NÍVEL
CÍRCULO DE DETECÇÃO	1		
1º - Ecos do Véu	1		

Samara

FRAGMENTOS DE MEMÓRIA...

O Nevoeiro guarda o que procuro: a verdade do que habitava o mundo antes dele chegar. Sei que existe uma história, outras verdades, e uma época em que o Nevoeiro era apenas umidade que surgia antes do nascer do sol. Já decifrei textos e assisti a imagens em movimento de artefatos antigos, que mostram que as pessoas amavam dias de névoa. Era bucólico, era romântico. O que vivo não condiz com essa loucura. O Nevoeiro que conheço avança procurando se alimentar do nosso desespero. Devora nossa memória, alterando o que vemos, sentimos e lembramos. Ele é feroz. Mas vou dominá-lo.

Eu sei que medo não ajuda. Ele adora medo. Por isso, aprendi a me controlar encarando o Nevoeiro de frente. Vem, Nevoeiro. Distorça minha mente, mas me entregue revelações.

Eu caminho sem sentir. Evito pessoas. Sou como uma página em branco. Pronta para registrar, não para interpretar o que os outros enxergam. É como montar um quebra-cabeça onde as peças mudam de forma enquanto você observa. E ainda assim existem padrões. Sempre. Basta continuar observando.

Mesmo quando tudo diz para parar.





MELTED LANDS RPG
FICHA DE JOGO RÁPIDO

NOME	Dra LENNA	SEXO	Mulher	IDADE	30
ETHOS	Elyseano	CRENÇA			
CLASSE	Cirurgião do Refugo	NÍVEL	1	EXPERIÊNCIA	

APARÊNCIA/MARCAS/CICATRIZES: Cabelos longos, olhos verdes, 1,60m, sorriso fácil, aparência limpa (na medida do possível), leva capacete que destoa com sua aparência frágil

REGIÃO DE HABITAÇÃO: Grande Elysium

RELACIONAMENTOS

PROPÓSITO

FÍSICO (4)
- ARMAMENTO PESADO
- ATLETISMO
- COMBATE ARMADO
- IMOBILIZAÇÃO
- IMUNIDADE (2)
- LUTA
- VIGOR

REFLEXO (3)
- ACROBACIA
- ARMAS DE FOGO (1)
- ARREMESSO E ARCO
- ESQUIVA
- FECHADURAS/ARMADILHAS
- FURTIVIDADE
- PILOTAGEM

ASTÚCIA (5)
- ANÁLISE DE AMBIENTE
- ELETRÔNICA & TECNOLOGIA
- ENGENHARIA & MECÂNICA
- ENTENDIMENTO LIMIAR
- MEMÓRIA (1)
- NAVEGAÇÃO
- PRIMEIROS SOCORROS (3)

INSTINTO (5)
- ANÁLISE SOCIAL
- AUTOCONTROLE (3)
- DOMÍNIO DE ANIMAIS
- PERCEPÇÃO
- RASTREAMENTO E CAÇA
- SOBREVIVÊNCIA
- VIGILÂNCIA

PRESENÇA (5)
- GESTÃO DE ESTRESSE (3)
- INTIMIDAÇÃO
- LÁBIA
- LIDERANÇA
- PERFORMANCE
- PERSUASÃO (1)
- SEDUÇÃO

IMPULSO EMOCIONAL

(FUR) FÚRIA	FÚRIA ATUAL	(OTM) OTIMISMO	OTIMISMO ATUAL
9		10	

SAÚDE

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

INFECÇÃO	TEMPO INFECTADO

MENTE

ARREPENDIMENTO ☐☐☐☐☐☐☐☐

(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
8	13

TRAJE TÁTICO

		PROTEÇÃO	ABSORÇÃO	PROPRIEDADES
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

TRAÇOS & HABILIDADES

- DISCIPLINA COLETIVA : Ao receber ajuda o ND diminui em 1
- FÉ DO REFÚGIO: Rezar no Elysium recupera todo o Otimismo
- VIGILÂNCIA SOCIAL: +1 em Análise Social para trapaças e mentiras
- ESTANCA FERIDA: 1 sucesso bônus pra estabilizar 1 sangramento por cena
- KIT IMPROVISADO: Em descanso improvisa medicina e cura efeitos
- TRATAMENTO DE CAMPO: Restaura 1VD ou efeito por sucesso em descanso
- REMENDO RÁPIDO: 1 sucesso ND2 remove:
  - Todo sangramento ou todo atordoamento ou suspende efeitos de crítico.
- CIRURGIA DE CAMPO: Fora de combate o tempo de recuperação do efeito crítico diminui 1 dia/sucesso ND3
- ÂNCORA VERBAL: 1 sucesso ND1 nega efeitos de pânico ou medo.
- CONVERSA DE ALÍVIO: 1 conversa de 15 min com 2 aliados recupera 1SD ou nega trauma por 24h para cada um, depois de uma Gestão de estresse ND3
- OLHOS SECOS: +1 Autocontrole contra Horrores e violência extrema
- DISCIPLINA DO BISTURI: Em ação médica seu foco ignora ferimentos e dor

EQUIPAMENTO

RESERVAS: ÁGUA	RESERVAS: COMIDA

CARGA DE EQUIPAMENTO: CARGA PESADA (FIS X2 +5)	CARGA LIMITE (FIS X2 +10)	CARREGADO
13	18	11

INVENTÁRIO DE ITENS

	PESO	EQUIPADO	MOCHILA
Máscara de Gás Militar + 2 filtros de 24h	1	X	
Capacete de Assalto -1 INS	2	X	
Casaco de Couro +Macacão de couro fino e lã	2	X	
Kit de Higiene Básico + Cantil Militar	2		X
Saco de Dormir isolado + Lanterna Tática 20m	3	X	
Bolsa Lateral de Couro Resistente	-	-	-
Caixa de Primeiros Socorros	1	X	
Grampeador Cirúrgico +3 contra sangramento	0	X	
3 Bálsamos de Cinzas: cura 1d6 ferimentos	0	X	
4 Antibióticos +Talas e Ataduras	1		X
Pistola SITES M9 + 1 Pente	1	X	
Kit de Purificação de Água	1	X	

ATAQUE E ARMAS

NOME DA ARMA	PREC/BAL	TIPO DE DANO	DANO	CRÍTICO	ALCANCE	CDT	PENTE	ATUAL	MUNIÇÃO TOTAL
Pistola SITES M9	1	BAL	2	2	5m	SA	8		16
NOME DA ARMA	PREC/BAL	TIPO DE DANO	DANO	CRÍTICO	ALCANCE	CDT	PENTE	ATUAL	MUNIÇÃO TOTAL
NOME DA ARMA	PREC/BAL	TIPO DE DANO	DANO	CRÍTICO	ALCANCE	CDT	PENTE	ATUAL	MUNIÇÃO TOTAL

PONTOS MÍSTICOS ATUAIS

PODERES MÍSTICOS

	NÍVEL		NÍVEL

Lenna

FRAGMENTOS DE MEMÓRIA...

Foi então que percebi: eu sabia salvar vidas mesmo nunca tendo aprendido a viver a minha.

A decisão não veio como um ato de coragem. Veio de um cansaço profundo de seguir caminhos traçados por outros, de existir dentro de limites que não escolhi. Peguei o que consegui carregar, instrumentos, anotações, mantimentos e fui até o portão.

Ninguém tentou me impedir. No Elysium, as pessoas não impedem. Elas apenas observam, julgam e esperam você falhar, para então punir.

Quando atravessei o portão, ninguém falou nada. E, pela primeira vez em muito tempo, eu senti que estava exatamente onde deveria estar…





MELTED LANDS RPG
FICHA DE JOGO RÁPIDO

NOME	Nayla	SEXO	Mulher	IDADE	29
ETHOS	Errante	CRENÇA			
CLASSE	Guia do Nevoeiro	NÍVEL	1	EXPERIÊNCIA	

APARÊNCIA/MARCAS/CICATRIZES: Jovem e discreta de olhar fixo
Seu traje é totalmente customizado. Os tanques e máscara são os que mais chamam a atenção.

REGIÃO DE HABITAÇÃO: Eremitas dos Ermos

RELACIONAMENTOS

PROPÓSITO

FÍSICO (3)
- ARMAMENTO PESADO
- 1 ATLETISMO
- COMBATE ARMADO
- IMOBILIZAÇÃO
- 1 IMUNIDADE
- LUTA
- VIGOR

REFLEXO (4)
- ACROBACIA
- 1 ARMAS DE FOGO
- ARREMESSO E ARCO
- ESQUIVA
- FECHADURAS/ARMADILHAS
- FURTIVIDADE
- PILOTAGEM

ASTÚCIA (6)
- ANÁLISE DE AMBIENTE
- ELETRÔNICA & TECNOLOGIA
- ENGENHARIA & MECÂNICA
- 1 ENTENDIMENTO LIMIAR
- MEMÓRIA
- 3 NAVEGAÇÃO
- PRIMEIROS SOCORROS

INSTINTO (6)
- ANÁLISE SOCIAL
- 2 AUTOCONTROLE
- DOMÍNIO DE ANIMAIS
- PERCEPÇÃO
- RASTREAMENTO E CAÇA
- 3 SOBREVIVÊNCIA
- VIGILÂNCIA

PRESENÇA (2)
- GESTÃO DE ESTRESSE
- INTIMIDAÇÃO
- LÁBIA
- 1 LIDERANÇA
- PERFORMANCE
- PERSUASÃO
- SEDUÇÃO

IMPULSO EMOCIONAL

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

SAÚDE

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

INFECÇÃO	TEMPO INFECTADO

MENTE

ARREPENDIMENTO ☐☐☐☐☐☐☐☐

(SD) SANIDADE	INSTÁVEL	FRAGMENTADO	SD ATUAL
12	6	3	

CONDIÇÃO MENTAL

CORPO

(VD) VIDA TOTAL	VIDA ATUAL	SANGRAMENTO	ATORDOAMENTO
13			

FERIMENTOS CRÍTICOS

DEFESA PASSIVA

PROTEÇÃO	ABSORÇÃO
1	3

MONITORES TÁTICOS

REAÇÃO	MOVIMENTO
10	13

TRAJE TÁTICO

		PROTEÇÃO	ABSORÇÃO	PROPRIEDADES
COURAÇA	Macacão de couro fino com forro de lã	1	1	Complexo (2)
ARMADURA	-	-		
SOBRETUDO	Sobretudo de Couro	0	2	-1 MOV Térmico

MÁSCARA DE PROTEÇÃO

NOME DA MÁSCARA	NÍVEL	FILTROS
Máscara Selada de Zona Morta	7	3

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
- OLHAR DA NÉVOA: +2 Percepção e Sobrevivência nos Ermos
- ROTA INVISÍVEL: 1/sessão, conduz em Nevoeiro sem detecção por Entidades
- MARCADO PELO VÉU: 1 OTM = +2 Autocontrole vs HORROR
- SENSIBILIDADE AO VÉU: + 1 Ponto Místico p/ Nível - Tradição dos Primeiros
- RUMO MARCADO: Em falha de Navegação, não avança e não se perde
- PASSAGEM DE BRUMA: 1 vez por etapa atravessa 1 Hex com ritmo normal
- FORRAGEIO DE BRUMA: Em Névoa garante sustento para 1 pessoa por
- sucesso em testes de Sobrvivência
- ABRIGO DE VÉU: Cria um abrigo seguro usando seu próprio Traje. Bloqueia
- efeitos ambientais e garante recuperação de Descanso de Elysium para todos.
- LEITURA DE SINAIS: Recebe uma instrução objetiva de como proceder ao ler
- runas, marcas ou identificar padrões de Névoa. ex: Silêncio, sem luz forte, não
- toque... compreende a motivação original podendo ser: armadilha, ritual, aviso...

EQUIPAMENTO

RESERVAS

ÁGUA	COMIDA

CARGA DE EQUIPAMENTO

CARGA PESADA (FIS X2 +5)	CARGA LIMITE (FIS X2 +10)	CARREGADO
11	16	13

INVENTÁRIO DE ITENS

	PESO	EQUIPADO	MOCHILA
Traje de Proteção do Guia*	-	-	-
*Máscara Selada de Zona Morta Especial +4	-	X	
filtros *Lona Multiuso e *Tanque O2 Especial	3	X	
Macacão de couro fino e forro de lã	1	X	
Sobretudo de Couro	1	X	
Botas de Pele Resistente: Protege contra toxidade	1	X	
Bolsa Lateral de Couro Resistente (+3 carga)	-	-	-
Lanterna a Dínamo: Ilumina 10m	1		X
Filtro de Água Improvisado + Cantil de Metal	2		X
Corda de fibra Sintética 20m	1	X	
Revólver Ruger Service-Six + Facão	3	X	
Rifle de Caça Remington 700 + 10 balas	3	X	

ATAQUE E ARMAS

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		6
Facão de Sobrevivência	0	COR	2	3	1				
Rifle de Caça Remington 700 - Ruptura (7)	3	BAL	7	4	40m	TS	5		15

PONTOS MÍSTICOS: 1
ATUAIS:

PODERES MÍSTICOS

	NÍVEL
CÍRCULO TRUQUES DO NEVOEIRO	1
1º - Faísca-Poeira*	1

	NÍVEL

Nayla

FRAGMENTOS DE MEMÓRIA...

Me chamam de “guia do Nevoeiro”.
Eu não pergunto nomes porque nomes são as primeiras coisas que o Nevoeiro leva. Não faço promessas porque promessas criam esperança, e esperança cria emoções, às vezes intensas demais e isso mata mais rápido do que qualquer criatura lá fora..

Eu ofereço instruções. Simples. Diretas. Suficientes para quem consegue ouvir:

“Não olhem para trás, e quando ouvirem algo chamando… não respondam.”

Se decidirem me seguir, mantenham o ritmo. Pisem onde eu pisar. Confiem no caminho, não em mim. Porque eu estou aqui para guiar a melhor trilha. A segura, a que leva para onde vocês querem chegar. Chegar lá a salvo depende disso. E do silêncio de vocês.



MELTED LANDS RPG
FICHA DE JOGO RÁPIDO



NOME	Jaime Costa
SEXO	Homem
IDADE	45
ETHOS	Elyseano
CRENÇA	
CLASSE	Incursor
NÍVEL	1
EXPERIÊNCIA	0
APARÊNCIA/MARCAS/CICATRIZES	Altivo com postura militar, 180m cabelo bem curto, barba feita, transmite segurança e confiança. sempre tem uma arma às mãos
REGIÃO DE HABITAÇÃO	Grande Elysium
RELACIONAMENTOS	
PROPÓSITO	

FÍSICO — 4

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

REFLEXO — 5

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

ASTÚCIA — 3

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

INSTINTO — 5

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

PRESENÇA — 5

	GESTÃO DE ESTRESSE
	INTIMIDAÇÃO
	LÁBIA
	LIDERANÇA
	PERFORMANCE
	PERSUASÃO
	SEDUÇÃO

IMPULSO EMOCIONAL

(FUR) FÚRIA	FURIA ATUAL	(OTM) OTIMISMO	OTIMISMO ATUAL
9		10	

SAÚDE

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

INFECÇÃO	TEMPO INFECTADO

MENTE

ARREPENDIMENTO ☐☐☐☐☐☐☐☐

(SD) SANIDADE	INSTÁVEL	FRAGMENTADO	SD ATUAL
8	4	2	

CONDIÇÃO MENTAL

CORPO

(VD) VIDA TOTAL	VIDA ATUAL	SANGRAMENTO	ATORDOAMENTO
16			

FERIMENTOS CRÍTICOS

DEFESA PASSIVA

PROTEÇÃO	ABSORÇÃO
3	8

MONITORES TÁTICOS

REAÇÃO	MOVIMENTO
8	15

TRAJE TÁTICO

		PROTEÇÃO	ABSORÇÃO	PROPRIEDADES
COURAÇA	Macacão de couro fino e forro de lã	1	1	Complexo (2)
ARMADURA	Colete Balístico Militar	2	5	
SOBRETUDO	Casaco de Couro	0	2	

MÁSCARA DE PROTEÇÃO

NOME DA MÁSCARA	NÍVEL	FILTROS
Máscara de Gás Militar	5	1

TRAÇOS & HABILIDADES

- DISCIPLINA COLETIVA : Ao receber ajuda o ND diminui em 1
- FÉ DO REFÚGIO: Rezar no Elysium recupera todo o Otimismo
- VIGILÂNCIA SOCIAL: +1 em Análise Social para trapaças e mentiras
- ASSALTO RELÂMPAGO: Gasta 1 FUR para ataque extra antes da iniciativa
- PREDADOR DAS SOMBRAS: +1 para atacar quem não agiu. +2 emboscada
- INSTINTO DE SANGUE: Ignora primeiro sangramento e atordoamento
- CAÇADOR INCANSÁVEL: ao eliminar 1 alvo declara ação ganhando +1
- DESENGAJAR RÁPIDO: Recua 5m para fora da visão do oponente. 1x turno
- DOMÍNIO DE ARMAS: Três habilidades
- Manipulação rápida: dispara mesmo ao pegar, trocar, recarregar arma. 1x turno
- Tiro à queima-roupa: dispara sem penalidades corpo a corpo. (Cdt: S, SA)
- Arma de fogo como bloqueio: corpo a corpo: -2 miúda, -1 pequena , 0 maiores
- RAJADA FRAGMENTADA: Ao declarar dispara 2 blocos até 90° sem penalidade
- CORTE DE SOMBRA: MOV furtivo sem teste para deslocar 3m em cobertura
- JANELA DE EXTRAÇÃO: Ação de MOV. Furtividade para incursor + 1 aliado
- Abrindo janela: Nº de Sucessos é igual aos vigias afetados. MOV 5m 1vez por turno, ao final deve estar em cobertura.

EQUIPAMENTO

RESERVAS

ÁGUA	COMIDA

CARGA DE EQUIPAMENTO

CARGA PESADA (FIS X2 +5)	CARGA LIMITE (FIS X2 +10)	CARREGADO
13	18	17

INVENTÁRIO DE ITENS

	PESO	EQUIPADO	MOCHILA
Máscara de Gás Militar + 1 filtro	1	x	
Couraça, Armadura e Sobretudo	5	x	
Capacete de Assalto	2	x	
Óculos de Lentes Polarizadas	0	x	
Bolsa Lateral de Couro Resistente +3 carga	-	-	-
Kit de Purificação de Água +Cantil Militar	2		x
2 Bálsamo de Cinzas: cura 1d6 ferimentos	0		x
Lanterna Tática: Ilumina 20m	1	x	
Fuzil de Assalto HK G3 + 1 pente	4	x	
Faca de Combate - ALC MAX X5	0	x	
Beretta 93R + 1 pente	2	x	
Saco de Dormir Isolado	2	x	

ATAQUE E ARMAS

NOME DA ARMA	PREC/BAL	TIPO DE DANO	DANO	CRÍTICO	ALCANCE	CDT	PENTE	ATUAL	MUNIÇÃO TOTAL
Fuzil de Assalto HK G3 - Ruptura (7)	2	BAL	7	5	25m	SA, AT	20		40
Faca de Combate - Rápida (2) Laceração (1)	1	COR	2	2	0/FIS				
Beretta 93R - Ocultação (2)	-1	BAL	2	3	5m	SA, AT	20		40

PONTOS MÍSTICOS — ATUAIS

PODERES MÍSTICOS

	NÍVEL		NÍVEL

Jaime

FRAGMENTOS DE MEMÓRIA...

Cada um faz sua parte.

Essa é a regra que mantém a ordem no Elysium de Bensaluz. A função vem antes da vontade. A ordem antes do impulso e da vontade própria. O coletivo acima de tudo.

Cresci ouvindo, repetindo e executando isso.

As pessoas de fora acham que isso nos torna dependentes. Que somos frágeis por confiar demais em estrutura, em comando, em cadeia de decisões. Não entendem que disciplina não é fraqueza, é nossa força.

Nem todo Elyseano vive sob o brilho confortável das muralhas. Alguns de nós são enviados para onde o Sol não brilha, hahaha. Onde a ordem precisa ser imposta.

Quando o Abrigo 053 deixou de ser apenas mais um bunker esquecido e passou a ser um ponto estratégico de rotas, comércio e expansão, sabiam que cedo ou tarde aquilo sairia do controle.

Fui designado para auxiliar Martina Santori, uma Elyseana como eu. Ela tem um talento nato para organizar, estruturar, antecipar colapsos antes que aconteçam. Mas às vezes isso não basta e é aí que eu entro.

Como eu disse. Cada um faz sua parte.



MELTED LANDS RPG
FICHA DE JOGO RÁPIDO



NOME	Yvar
SEXO	Homem
IDADE	33
ETHOS	Waster
CRENÇA	
CLASSE	Indômito
NÍVEL	1
EXPERIÊNCIA	

APARÊNCIA/MARCAS/CICATRIZES
Enorme. 1,90m, careca, máxilar forte e olhar frio. Quando em combate tem acessos de fúria.

REGIÃO DE HABITAÇÃO: Fortalezas Waster

RELACIONAMENTOS

PROPÓSITO

FÍSICO (7)
- ARMAMENTO PESADO
- ATLETISMO
- 1 COMBATE ARMADO
- 1 IMOBILIZAÇÃO
- IMUNIDADE
- 3 LUTA
- 3 VIGOR

REFLEXO (3)
- ACROBACIA
- ARMAS DE FOGO
- ARREMESSO E ARCO
- 2 ESQUIVA
- FECHADURAS/ARMADILHAS
- FURTIVIDADE
- PILOTAGEM

ASTÚCIA (2)
- ANÁLISE DE AMBIENTE
- ELETRÔNICA & TECNOLOGIA
- 1 ENGENHARIA & MECÂNICA
- ENTENDIMENTO LIMIAR
- MEMÓRIA
- NAVEGAÇÃO
- PRIMEIROS SOCORROS

INSTINTO (4)
- ANÁLISE SOCIAL
- AUTOCONTROLE
- DOMÍNIO DE ANIMAIS
- PERCEPÇÃO
- RASTREAMENTO E CAÇA
- SOBREVIVÊNCIA
- 1 VIGILÂNCIA

PRESENÇA (4)
- GESTÃO DE ESTRESSE
- 1 INTIMIDAÇÃO
- LÁBIA
- LIDERANÇA
- PERFORMANCE
- PERSUASÃO
- SEDUÇÃO

IMPULSO EMOCIONAL

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

SAÚDE

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

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

PROTEÇÃO	ABSORÇÃO
3	5

MONITORES TÁTICOS

REAÇÃO	MOVIMENTO
5	13-1

TRAJE TÁTICO

		PROTEÇÃO	ABSORÇÃO	PROPRIEDADES
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	NÍVEL	FILTROS
Respirador Improvisado	3	1

TRAÇOS & 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 c/ 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

ÁGUA	COMIDA

CARGA DE EQUIPAMENTO

CARGA PESADA (FIS X2 +5)	CARGA LIMITE (FIS X2 +10)	CARREGADO
19	24	14

INVENTÁRIO DE ITENS

	PESO	EQUIPADO	MOCHILA
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	

ATAQUE E ARMAS

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

PONTOS MÍSTICOS
ATUAIS

PODERES MÍSTICOS

	NÍVEL		NÍVEL

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!





MELTED LANDS RPG
FICHA DE JOGO RÁPIDO

NOME	SEXO	IDADE
Eddy	HOMEM	38

ETHOS	CRENÇA
Errante	

CLASSE	NÍVEL	EXPERIÊNCIA
Saqueador Urbano	1	

APARÊNCIA/MARCAS/CICATRIZES
Barbudo, magro e excêntrico, usa peças aleatória de sucata de utilidades duvidosas

REGIÃO DE HABITAÇÃO
Cercado dos Beats

RELACIONAMENTOS

PROPÓSITO

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 recuros 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

4 FÍSICO

	ARMAMENTO PESADO
1	ATLETISMO
	COMBATE ARMADO
	IMOBILIZAÇÃO
	IMUNIDADE
	LUTA
	VIGOR

6 REFLEXO

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

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

IMPULSO EMOCIONAL

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

SAÚDE

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

INFECÇÃO	TEMPO INFECTADO

MENTE

ARREPENDIMENTO ☐☐☐☐☐☐☐

(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

		PROTEÇÃO	ABSORÇÃO	PROPRIEDADES
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

EQUIPAMENTO

RESERVAS

ÁGUA	COMIDA

CARGA DE EQUIPAMENTO

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	

ATAQUE E ARMAS

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

PONTOS MÍSTICOS

ATUAIS

PODERES MÍSTICOS

	NÍVEL		NÍVEL

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.





MELTED LANDS RPG
FICHA DE JOGO RÁPIDO

NOME	Tobias	SEXO	Homem	IDADE	35
ETHOS	Beatense	CRENÇA			
CLASSE	Engenheiro do Beat	NÍVEL	1	EXPERIÊNCIA	

APARÊNCIA/MARCAS/CICATRIZES: Careca de 1,76m, olhar Blasé usa roupas surradas e com marcas e cheiro de graxa, além de grossos óculos de grau.

REGIÃO DE HABITAÇÃO: Cercado dos Beats

RELACIONAMENTOS

PROPÓSITO

FÍSICO — 5
- ARMAMENTO PESADO
- 1 ATLETISMO
- COMBATE ARMADO
- IMOBILIZAÇÃO
- IMUNIDADE
- LUTA
- 1 VIGOR

REFLEXO — 4
- ACROBACIA
- 1 ARMAS DE FOGO
- ARREMESSO E ARCO
- ESQUIVA
- 1 FECHADURAS/ARMADILHAS
- FURTIVIDADE
- PILOTAGEM

ASTÚCIA — 6
- 1 ANÁLISE DE AMBIENTE
- 3 ELETRÔNICA & TECNOLOGIA
- 3 ENGENHARIA & MECÂNICA
- ENTENDIMENTO LIMIAR
- 1 MEMÓRIA
- NAVEGAÇÃO
- PRIMEIROS SOCORROS

INSTINTO — 3
- ANÁLISE SOCIAL
- 1 AUTOCONTROLE
- DOMÍNIO DE ANIMAIS
- PERCEPÇÃO
- RASTREAMENTO E CAÇA
- SOBREVIVÊNCIA
- VIGILÂNCIA

PRESENÇA — 2
- GESTÃO DE ESTRESSE
- INTIMIDAÇÃO
- LÁBIA
- LIDERANÇA
- PERFORMANCE
- 1 PERSUASÃO
- SEDUÇÃO

IMPULSO EMOCIONAL

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

SAÚDE

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

INFECÇÃO	TEMPO INFECTADO

MENTE

ARREPENDIMENTO ☐☐☐☐☐☐☐☐

(SD) SANIDADE	INSTÁVEL	FRAGMENTADO	SD ATUAL
9	5	3	

CONDIÇÃO MENTAL

CORPO

(VD) VIDA TOTAL	VIDA ATUAL	SANGRAMENTO	ATORDOAMENTO
17			

FERIMENTOS CRÍTICOS

DEFESA PASSIVA

PROTEÇÃO	ABSORÇÃO
2	6

MONITORES TÁTICOS

REAÇÃO	MOVIMENTO
10	14-1

TRAJE TÁTICO

		PROTEÇÃO	ABSORÇÃO	PROPRIEDADES
COURAÇA	Macacão Térmico	0	0	Complexo (2) Térmico
ARMADURA	Armadura de Couro Reforçado	2	4	-1 MOV
SOBRETUDO	Casaco de Couro	0	2	

MÁSCARA DE PROTEÇÃO

NOME DA MÁSCARA	NÍVEL	FILTROS
Respirador Improvisado	3	2

TRAÇOS & HABILIDADES

- RITMO DO AÇO : Confere Ajuda a aliados em sintonia (exceto combate)
- PULSO CONSTANTE: Recupera TODA: FUR se escutar Beat e OTM se vencer
- SACRIFÍCIO AO BATIMENTO: +2 em 1 perícia / dia ao fazer oferenda p beat
- FERRAMENTA IMPROVISADA: Eng/Mec ND2 cria ferramenta por 1 cena
- CONHECIMENTO DO BEAT: +2 Eng/Mec ou Ele/Tec conhecimento de Beat
- BANCADA DE OFICINA: 1h/ peso. conserta qualquer coisa na oficina
- REPARO EM CAMPO: ND2 restaura função por 1 dia
- .EXPLOSIVOS ARTESANAIS: Eng/Mec ND2 cria explosivos usando 50 projéteis em 30 min .Explosivo: DB: 5 / Raio 5m / Atordoamento (2)
- Acionado por: Presença de 5m ou Passagem ou Temporizador
- BYPASS IMPROVISADO: Em um Terminal: Acessa, neutraliza ou aciona sistemas simples ND3, complexos ND4 enquanto opera ou até 1 min
- INTERFERÊNCIA DIRIGIDA: Sabota sinais de curto alcance. Elet/Tec ND3
- ESTABILIZAR BEAT: Estabiliza pistão por 1d6 dias. ND variável.
- MINI-BEAT PORTÁTIL: É criado com Eng/Mec ND3 com peças adequadas ou ND5 sem. Qualidade e duração em horas = 1 +Sucessos acima do ND. 10m
- ACERVO TÉCNICO: +1 em Memória para detalhes Técnicos de Máquinas

EQUIPAMENTO

RESERVAS

ÁGUA	COMIDA

CARGA DE EQUIPAMENTO

CARGA PESADA (FIS X2 +5)	CARGA LIMITE (FIS X2 +10)	CARREGADO
15	20	9

INVENTÁRIO DE ITENS

	PESO	EQUIPADO	MOCHILA
Respirador Improvisado + 2 Filtros	1	x	
Macacão Térmico	1	x	
Armadura de Couro Reforçado	3	x	
Casaco de Couro	1	x	
Luvas de Couro Reforçado	0	x	
Bolsa Lateral de Couro Resistente	-	-	-
Rádio Eletrônico Improvisado	0	x	
Kit de Reparo Geral: +1 em testes de conserto	1		x
Kit de Eletrônica: +2 em Eletrônica	1		x
Cantil de Metal	1		x
Barraca Individual	2	x	
Pistola Glock 17	1	x	

ATAQUE E ARMAS

NOME DA ARMA	PREC/BAL	TIPO DE DANO	DANO	CRÍTICO	ALCANCE	CDT	PENTE	ATUAL	MUNIÇÃO TOTAL
Pistola Glock 17 - Ocultação (1)	0	BAL	2	2	5m	SA	17		17
NOME DA ARMA	PREC/BAL	TIPO DE DANO	DANO	CRÍTICO	ALCANCE	CDT	PENTE	ATUAL	MUNIÇÃO TOTAL
NOME DA ARMA	PREC/BAL	TIPO DE DANO	DANO	CRÍTICO	ALCANCE	CDT	PENTE	ATUAL	MUNIÇÃO TOTAL

PONTOS MÍSTICOS — ATUAIS

PODERES MÍSTICOS

	NÍVEL		NÍVEL

Tobias

FRAGMENTOS DE MEMÓRIA

Para Tobias, caso você esqueça de quem é:

Seu nome é Tobias. E não, você não é só mais um sobrevivente. Você escala estruturas enferrujadas enquanto o Nevoeiro tenta te engolir. Você recalibra antenas que ninguém mais entende. Você puxa sinal de onde não deveria existir nada além de ruído. Rotas, contatos, trocas, expansão. Enquanto os pistões mantêm um Beat ativo, é você que faz ele crescer.

Você ouviu falar do Abrigo 053 e decidiu que seria uma ótima ideia atravessar os Ermos infestados de uma Névoa em busca de reconhecimento.

Então aqui vai o ponto principal, caso você acorde um dia sem memória, olhando para essa carta como um idiota:

Você escolheu isso! Não foi desespero, não foi exílio, foi decisão!

Boa sorte com isso.

Assinado, *Tobias*
Para: eu mesmo





MELTED LANDS RPG
FICHA DE JOGO RÁPIDO

NOME	Djah-la Dir	SEXO	Mulher	IDADE	25
ETHOS	Filhos do Véu	CRENÇA			
CLASSE	Sussurrador do Nevoeiro	NÍVEL	1	EXPERIÊNCIA	

APARÊNCIA/MARCAS/CICATRIZES: Pálida, olhos cinzas e sem cabelo. usa capuz e tem um andar levemente encurvado e seu receptáculo pendurado teima em escapar pelos mantos

REGIÃO DE HABITAÇÃO: Eremitas dos Ermos

RELACIONAMENTOS

PROPÓSITO

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: Enxerga através bioluminescência do Nevoeiro
- CANALIZADOR DO VÉU: +1 ND de resistência em crítico e Saturação ≥ 3
- DISPERSÃO LENTA: Concentração dura 1d6 rodadas depois de interrompida
- VOZ INTERIOR: +1 Percepção e Vigilância em situações de Nevoeiro
- PRESENÇA INQUIETANTE: +1 intimidar, desestabilizar ou desconforto.
- IMUNIDADE AO NEVOEIRO: toxinas, gases, ácidos naturais, horror até Sat 5
- MURMÚRIOS: Ent limND2 identifica anomalia, distorção, Entidades. 10m
- LEITOR DE ECOS: Ent. lim ND3. identifica origem, emoção e intenção. Runas
- RESSONÂNCIA DOS OUTROS: Percepção ND2 50m por sucesso. Em transe ouve vozes no Véu mesmo sem linha de visão. 1 vez por cena.
- LEITOR DE EMOÇÕES: Percepção ND3. Escuta pensamentos do alvo até 10m ao manter foco mental e visual.

IMPULSO EMOCIONAL

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

SAÚDE

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

INFECÇÃO	TEMPO INFECTADO

MENTE

ARREPENDIMENTO ☐☐☐☐☐☐☐☐

(SD) SANIDADE	INSTÁVEL	FRAGMENTADO	SD ATUAL
12	6	3	

CONDIÇÃO MENTAL

CORPO

(VD) VIDA TOTAL	VIDA ATUAL	SANGRAMENTO	ATORDOAMENTO
12			

FERIMENTOS CRÍTICOS

DEFESA PASSIVA

PROTEÇÃO	ABSORÇÃO
1	3

MONITORES TÁTICOS

REAÇÃO	MOVIMENTO
6	12

TRAJE TÁTICO

		PROTEÇÃO	ABSORÇÃO	PROPRIEDADES
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 Pano Filtrado	2	1

EQUIPAMENTO

RESERVAS

ÁGUA	COMIDA

CARGA DE EQUIPAMENTO

CARGA PESADA FIS X2 +5	CARGA LIMITE FIS X2 +10	CARREGADO
11	16	7

INVENTÁRIO DE ITENS

	PESO	EQUIPADO	MOCHILA
Máscara de Pano Filtrado + 1filtro	0	x	
Receptáculo do Véu: 10 doses	0	x	
Macacão de couro fino e forro de lã	1	x	
Casaco de Couro	1	x	
Manto de Tecidos Encerados	1	x	
Bolsa Lateral de Couro +3 carga	0		x
Cantil de Metal	1	x	
Faca Comum	0	x	
Cajado	2	x	
Rede de Dormir	1	x	
Lampião de Querosene	2		x
1 frasco de óleo	1		x

ATAQUE E ARMAS

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: Faca Comum - Improvisada (1), Rápida (3)	0	COR	1	0	0/FIS				
NOME DA ARMA	PREC/BAL	TIPO DE DANO	DANO	CRÍTICO	ALCANCE	CDT	PENTE	ATUAL	MUNIÇÃO TOTAL

PONTOS MÍSTICOS

8

ATUAIS

PODERES MÍSTICOS

	NÍVEL
CÍRCULO INFLUÊNCIA DO VÉU	2
1° Calafrio de Medo - 2° Comando Breve	
CÍRCULO MEU VÉU	2
1° Véu ao Comando - 2° Ecos de Voz	

	NÍVEL
CÍRCULO ILUSÃO DA NÉVOA	2
1° Som do Véu - 2° Máscara Etérea	
CÍRCULO LIMIAR ONÍRICO	2
1° Sopro do Sono - 2° Eco do Pesadelo	

3 FÍSICO

- ARMAMENTO PESADO
- ATLETISMO
- COMBATE ARMADO
- IMOBILIZAÇÃO
- IMUNIDADE
- LUTA
- VIGOR

2 REFLEXO

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

4 ASTÚCIA

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

8 INSTINTO

- ANÁLISE SOCIAL
- 2 AUTOCONTROLE
- DOMÍNIO DE ANIMAIS
- 3 PERCEPÇÃO
- RASTREAMENTO E CAÇA
- SOBREVIVÊNCIA
- 1 VIGILÂNCIA

2 PRESENÇA

- GESTÃO DE ESTRESSE
- INTIMIDAÇÃO
- LÁBIA
- LIDERANÇA
- PERFORMANCE
- PERSUASÃO
- SEDUÇÃO

Djah-la

FRAGMENTOS DE MEMÓRIA

Eu ouvi... Mas não como se ouve uma voz. O chamado do Véu não pede atenção. Ele se infiltra entre pensamentos, respira junto, distorce o tempo até que você não saiba mais onde termina e onde começa. Muitos enlouquecem, outros desaparecem.

Pouquíssimos aprendem a escutar sem se perder. Eu sou uma dessas poucas.

Uns chamariam de conexão, eu chamo de convivência. O Véu não precisa ser domado. Essa é a arrogância das cidades ensolaradas atrás de muralhas. Dos pistões que batem tentando afastar o inevitável. Força bruta não se controla, se compreende. E, quando compreendida… se direciona.

Esse é o meu papel…



MELTED LANDS RPG
FICHA DE JOGO RÁPIDO



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	

FÍSICO (3)
- ARMAMENTO PESADO
- 1 ATLETISMO
- COMBATE ARMADO
- IMOBILIZAÇÃO
- IMUNIDADE
- LUTA
- 1 VIGOR

REFLEXO (6)
- ACROBACIA
- 3 ARMAS DE FOGO
- ARREMESSO E ARCO
- ESQUIVA
- FECHADURAS/ARMADILHAS
- 1 FURTIVIDADE
- PILOTAGEM

ASTÚCIA (4)
- ANÁLISE DE AMBIENTE
- ELETRÔNICA & TECNOLOGIA
- ENGENHARIA & MECÂNICA
- ENTENDIMENTO LIMIAR
- MEMÓRIA
- 1 NAVEGAÇÃO
- PRIMEIROS SOCORROS

INSTINTO (6)
- ANÁLISE SOCIAL
- AUTOCONTROLE
- 1 DOMÍNIO DE ANIMAIS
- PERCEPÇÃO
- 3 RASTREAMENTO E CAÇA
- 1 SOBREVIVÊNCIA
- 1 VIGILÂNCIA

PRESENÇA (2)
- GESTÃO DE ESTRESSE
- INTIMIDAÇÃO
- LÁBIA
- LIDERANÇA
- PERFORMANCE
- PERSUASÃO
- SEDUÇÃO

IMPULSO EMOCIONAL

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

SAÚDE

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

INFECÇÃO	TEMPO INFECTADO

MENTE

ARREPENDIMENTO ☐☐☐☐☐☐☐☐

(SD) SANIDADE	INSTÁVEL	FRAGMENTADO	SD ATUAL
10	5	3	

CONDIÇÃO 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

		PROTEÇÃO	ABSORÇÃO	PROPRIEDADES
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

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 VÉU: Nota Entidades e Criaturas do Véu 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

ÁGUA	COMIDA

CARGA DE EQUIPAMENTO

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 Dínamo	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	

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				
Rifle de Caça Remington 700 - Ruptura (7)	3	BAL	7	4	40m	TS	5		10
Revólver Ruger Service-Six - Ocultação (1)	1	BAL	2	2	5m	TS	6		12

PONTOS MÍSTICOS ATUAIS

PODERES MÍSTICOS

	NÍVEL		NÍVEL

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.



MELTED LANDS RPG
FICHA DE JOGO RÁPIDO



NOME	SEXO	IDADE
Vicente Vince Lopez	Homem	48

ETHOS	CRENÇA
Errante	

CLASSE	NÍVEL	EXPERIÊNCIA
Contrabandista	1	

APARÊNCIA/MARCAS/CICATRIZES: Homem charmoso e carismático
Seu traje é sem remendos e seu olhar é penetrante, em negociação mantém um sorriso "honesto".

REGIÃO DE HABITAÇÃO: BEAT

RELACIONAMENTOS

PROPÓSITO

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

EU TENHO ISSO AQUI: 1 por sessão, declara que tem 1 item pequeno ou recurso que precisa . O GM deve validar.

REDE OCULTA: +1 em Navegação para grandes centros comerciais. Encontra equipamento disponibilidade Rara (4) pela metade do preço.

OLHO DE ESCAMBO: Sem teste avalia melhor qualidade ofertada.

CHARME DE SOBREVIVÊNCIA: O interlocutor apresenta um recurso ou serviço pertinente. 1 vez por cena. Persuação vs Autocontrole do alvo

MUITAS ESTRADAS, MUITOS AMORES: 1 sucesso em Memória = encontra serviços ou produtos de melhor qualidade e preço. 2 sucessos = relacionamento de amizade ou intimidade com o dono ou empregado dos estabelecimentos visitados, conseguindo vantagens narrativas.

EU CONHEÇO O GUARDA: Com Lábia, o grupo ignora a primeira checagem num ponto de acesso por um porteiro ou guarda. 1 vez por ponto de controle.

FALA COMIGO: Lábia redireciona interação hostil para si. agressor -1 dado

FÍSICO — 2

	ARMAMENTO PESADO
	ATLETISMO
	COMBATE ARMADO
	IMOBILIZAÇÃO
	IMUNIDADE
	LUTA
1	VIGOR

REFLEXO — 4

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

ASTÚCIA — 4

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

INSTINTO — 7

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

PRESENÇA — 4

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

IMPULSO EMOCIONAL

(FUR) FÚRIA	FURIA ATUAL	(OTM) OTIMISMO	OTIMISMO ATUAL
6		11	

SAÚDE

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

INFECÇÃO	TEMPO INFECTADO

MENTE

ARREPENDIMENTO ☐☐☐☐☐☐☐

(SD) SANIDADE	INSTÁVEL	FRAGMENTADO	SD ATUAL
11	6	3	

CONDIÇÃO MENTAL

CORPO

(VD) VIDA TOTAL	VIDA ATUAL	SANGRAMENTO	ATORDOAMENTO
11			

FERIMENTOS CRÍTICOS

DEFESA PASSIVA

PROTEÇÃO	ABSORÇÃO
2	8

MONITORES TÁTICOS

REAÇÃO	MOVIMENTO
8	14

TRAJE TÁTICO

		PROTEÇÃO	ABSORÇÃO	PROPRIEDADES
COURAÇA	Macacão de couro fino e forro de lã	1	1	Complexo (2)
ARMADURA	Colete Balístico Leve	1	5	Complexo (2)
SOBRETUDO	Casaco de couro		2	

MÁSCARA DE PROTEÇÃO

NOME DA MÁSCARA	NÍVEL	FILTROS
Máscara de Gás Militar	5	2

EQUIPAMENTO

RESERVAS

ÁGUA	COMIDA

CARGA DE EQUIPAMENTO

CARGA PESADA FIS X2 +5	CARGA LIMITE FIS X2 +10	CARREGADO
9	14	11

INVENTÁRIO DE ITENS

	PESO	EQUIPADO	MOCHILA
Máscara de Gás Militar + 2 Filtros	1	x	
Macacão de couro fino e forro de lã	1	x	
Colete Balístico Leve	2	x	
Casaco de Couro	1	x	
Mochila Modular (+ 5 carga)	-	-	-
Lanterna Tática	1		x
Filtro de Água Improvisado +Cantil Militar	2		x
Barraca Individual	2		x
Bolsa Lateral de Couro Resistente (+3 carga)	-	-	-
Escopeta Browning BPS +10 balas	4	x	
Pistola Pesada Desert Eagle + 2 pentes	2	x	
Granada de Fragmentação - ALC MAX X5	1		x

ATAQUE E ARMAS

NOME DA ARMA	PREC/BAL	TIPO DE DANO	DANO	CRÍTICO	ALCANCE	CDT	PENTE	ATUAL	MUNIÇÃO TOTAL
Escopeta Browning BPS	1	BAL	7	6	15m 60°	TS	5		15
Pistola Pesada Desert Eagle	1	BAL	4	5	8m	SA	9		27
Granada de Fragmentação 10m raio	-	EXP	10	3	FIS+3	1			

PONTOS MÍSTICOS

ATUAIS

PODERES MÍSTICOS

	NÍVEL		NÍVEL

Vicente

FRAGMENTOS DE MEMÓRIA

Nem lembro há quanto tempo estou na estrada. A última parada valeu a viagem: um vilarejo pequeno, perdido no meio dos Ermos, mas com gente disposta a negociar. Troquei frascos vencidos, algumas balas de rifle por comida seca, algumas ervas, uma bateria descarregada e, por incrível que pareça, consegui um punhado de Infectores em pote lacrado. Um bom negócio.

Agora é voltar para casa com a bolsa cheia. Ficar tanto tempo longe só vale a pena quando se tem alguém esperando… Amanda... Não... Fernanda! Iolanda? Meu amor.

Está na hora de trocar os filtros da máscara.





MELTED LANDS RPG

FICHA DE JOGO RÁPIDO

NOME	KIARA LEE	SEXO	Mulher	IDADE	30
ETHOS	Elyseano	CRENÇA			
CLASSE	Guardião de Elysium	NÍVEL	1	EXPERIÊNCIA	0

APARÊNCIA/MARCAS/CICATRIZES: Cabelos longos, 1,80m, Desconfiada, olhar firme, É uma mulher forte e imponente, raramente sorri e se julga justa.

REGIÃO DE HABITAÇÃO: Elysium

RELACIONAMENTOS

PROPÓSITO

FÍSICO (6)

	ARMAMENTO PESADO
	ATLETISMO
3	COMBATE ARMADO
	IMOBILIZAÇÃO
	IMUNIDADE
	LUTA
2	VIGOR

REFLEXO (2-1)

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

ASTÚCIA (3)

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

INSTINTO (5)

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

PRESENÇA (6)

	GESTÃO DE ESTRESSE
1	INTIMIDAÇÃO
	LÁBIA
2	LIDERANÇA
	PERFORMANCE
	PERSUASÃO
	SEDUÇÃO

IMPULSO EMOCIONAL

(FUR) FÚRIA	FURIA ATUAL	(OTM) OTIMISMO	OTIMISMO ATUAL
12		11	

SAÚDE

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

INFECÇÃO	TEMPO INFECTADO

MENTE

ARREPENDIMENTO ☐☐☐☐☐☐☐

(SD) SANIDADE	INSTÁVEL	FRAGMENTADO	SD ATUAL
8	4	2	

CONDIÇÃO MENTAL

CORPO

(VD) VIDA TOTAL	VIDA ATUAL	SANGRAMENTO	ATORDOAMENTO
21			

FERIMENTOS CRÍTICOS

DEFESA PASSIVA

PROTEÇÃO	ABSORÇÃO
3	7

MONITORES TÁTICOS

REAÇÃO	MOVIMENTO
5	12-1

TRAJE TÁTICO

		PROTEÇÃO	ABSORÇÃO	PROPRIEDADES
COURAÇA	Macacão de couro fino e forro de lã	1	1	Complexo (2)
ARMADURA	Armadura de Couro Reforçado	2	4	-1 MOV
SOBRETUDO	Casaco de Couro	0	2	

MÁSCARA DE PROTEÇÃO

NOME DA MÁSCARA	NÍVEL	FILTROS
Máscara de Gás Militar	5	2

TRAÇOS & HABILIDADES

DISCIPLINA COLETIVA : Ao receber ajuda o ND diminui em 1

FÉ DO REFÚGIO: Reza no Elysium recupera todo o OTM

VIGILÂNCIA SOCIAL: +1 em Análise Social para trapaças e mentiras

ESCUDO VIVO: Se interpõe a um ataque até 1m. Ação de movimento

POSTUA DE DEFESA: Barricada:= posição fixa entre proteções (1 m / 1 hex), +3 em Ataque, Defesa Ativa e Vigor. Inimigos que tentarem atravessar testam (Combate Armado vs. Atletismo); se falharem, são bloqueados, empurrados 1 hex para trás, perdem a ação e encerram o turno.

SANTUÁRIO ELYSIUM: Provê a aliados descanso em Elysium e Guardião recupera FUR e OTM totalmente.

OH DIVINA LUZ: O GM revela orientação através de algo corriqueiro

POSTURA DEFENSIVA: Bloqueio Combate Armado para Aliado 1 / rodada

LINHA FECHADA: Guardião + até 2 aliados gera Barricada e +1 na Defesa Passiva dos aliados.

RESPIRO CONTROLADO: Nega Exaustão 1 vez por sessão

REORGANIZAR LINHA: Liderança ND=Nº de aliados+1 executa manobras: 1-Reposiciona até 2 aliados adjacentes livre 2- Troca de posição livre

EQUIPAMENTO

RESERVAS: ÁGUA	RESERVAS: COMIDA

CARGA DE EQUIPAMENTO

CARGA PESADA (FIS X2 +5)	CARGA LIMITE (FIS X2 +10)	CARREGADO
17	22	12

INVENTÁRIO DE ITENS

	PESO	EQUIPADO	MOCHILA
Máscara de Gás Militar + 2 filtros	1	x	
Machado Militar + Faca de Combate ALC Max X5	2	x	
Pistola Pesada Colt Double Eagle	1	x	
Macacão + Armadura + Casaco de Couro	5	x	
Bolsa Lateral de Couro Resistente	-	-	-
Lanterna LED	1		x
Kit de Purificação de Água + Cantil Militar	2		x
Balaclava Balística	0		
Braçadeira de Espinho: -1REF. Atacante	1	x	
desarmado sofre 1 ponto de Ferimento e 1 ponto			
de Sangramento automático			
Saco de dormir Isolado	2	x	

ATAQUE E ARMAS

NOME DA ARMA	PREC/BAL	TIPO DE DANO	DANO	CRÍTICO	ALCANCE	CDT	PENTE	ATUAL	MUNIÇÃO TOTAL
Machado Militar - Laceração (1) Ruptura (1)	1	COR	3	3	1				
Faca de Combate - Rápida (2) Laceração(1)	1	COR	2	2	0/FIS				
Pistola Pesada Colt Double Eagle - Ocultação (1)	0	BAL	3	3	5m	SA	9		9

PONTOS MÍSTICOS

ATUAIS

PODERES MÍSTICOS

	NÍVEL		NÍVEL

Kiara

FRAGMENTOS DE MEMÓRIA

O mais difícil em partir é deixar meus filhos.

Antes dos preparativos terminarem, reservei uma manhã só para eles. Brincamos, caminhamos pelas hortas e ouvi, pela centésima vez, as histórias que o mais velho insiste em contar. Depois, sem que ninguém soubesse, tatuei seus nomes na parte interna dos meus pulsos.

Servir ao meu Elysium é mais do que um dever. É uma forma de garantir que meus filhos cresçam sob a luz do sol, entre pessoas que escolheram a ordem em vez do medo. Cada missão diplomática fortalece os laços que mantêm nossas muralhas vivas muito além da pedra.

As despedidas foram longas, mas silenciosas, sem lágrimas. Em um Elysium, aprendemos desde cedo que emoções existem para nos lembrar do que amamos, não para decidir nossos passos. Ainda assim... antes de cruzar os portões, toquei meus pulsos uma última vez.



MELTED LANDS RPG
FICHA DE JOGO RÁPIDO



NOME	Orador Malta
SEXO	Homem
IDADE	45
ETHOS	Beatense
CRENÇA	Círculo do Batimento
CLASSE	Sacerdote do Batimento
NÍVEL	1
EXPERIÊNCIA	
APARÊNCIA/MARCAS/CICATRIZES	Enigmático; Sua máscara completa, vestes cerimoniais e Manto-Ritmo o fazem uma figura imponente.
REGIÃO DE HABITAÇÃO	BEAT
RELACIONAMENTOS	
PROPÓSITO	

FÍSICO — 4

	ARMAMENTO PESADO
	ATLETISMO
	COMBATE ARMADO
	IMOBILIZAÇÃO
	IMUNIDADE
	LUTA
1	VIGOR

REFLEXO — 2

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

ASTÚCIA — 6

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

INSTINTO — 4

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

PRESENÇA — 4

	GESTÃO DE ESTRESSE
	INTIMIDAÇÃO
	LÁBIA
	LIDERANÇA
	PERFORMANCE
3	PERSUASÃO
	SEDUÇÃO

IMPULSO EMOCIONAL

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

SAÚDE

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

INFECÇÃO	TEMPO INFECTADO

MENTE

ARREPENDIMENTO ☐☐☐☐☐☐☐☐

(SD) SANIDADE	INSTÁVEL	FRAGMENTADO	SD ATUAL
10	5	3	

CONDIÇÃO MENTAL

CORPO

(VD) VIDA TOTAL	VIDA ATUAL	SANGRAMENTO	ATORDOAMENTO
14			

FERIMENTOS CRÍTICOS

DEFESA PASSIVA

PROTEÇÃO	ABSORÇÃO
1	1

MONITORES TÁTICOS

REAÇÃO	MOVIMENTO
8	12

TRAJE TÁTICO

		PROTEÇÃO	ABSORÇÃO	PROPRIEDADES
COURAÇA	Macacão de Couro Fino e Forro de Lã	1	1	Complexo (2)
ARMADURA				
SOBRETUDO	Manto-Ritmo			

MÁSCARA DE PROTEÇÃO

NOME DA MÁSCARA	NÍVEL	FILTROS
Máscara de Gás Militar	5	2

TRAÇOS & HABILIDADES

- RITMO DO AÇO: Confere Ajuda a aliados em sintonia (exceto combate)
- PULSO CONSTANTE: Recupera TODA: FUR se escutar Beat e OTM se vencer
- SACRIFÍCIO AO BATIMENTO: +2 em 1 perícia / dia ao fazer oferenda p beat
- VOZ DO BATIMENTO: Acesso as Tradições do Batimento e dos Primeiros
- GRAVAÇÃO DO MANTO: Concentração é Ação livre usando Manto-Ritmo
- CÂNTICO DO PISTÃO: Restaura +2 OTM por dia p aliados em beat
- FÉ INABALÁVEL: +3 em Vigor e Autocontrole em 100m de BEAT
- OUVIDO CONSAGRADO: Entendimento Limiar ND1 diagnóstico de BEAT
- VOZ DA FÉ: Persuasão ND2 para atenção e respeito de 10 pessoas ou 20 com Manto Ritmo. Uma vez por cena
- TENHAM FÉ!: Persuasão ND4 ou ND2 (com Manto-Ritmo) +1 Autocontrole por sucesso em 15m
- CONSERTO SAGRADO: Engenharia e Mecânica ND2. Restaura o próprio equipamento em 30 min com ferramentas apropriadas
- FREQUÊNCIA DA FÉ : Engenharia e Mecânica repele Nevoeiro em 5 m. Saturação reduzida em 1 nível por Nº de Sucessos

EQUIPAMENTO

RESERVAS

ÁGUA	COMIDA

CARGA DE EQUIPAMENTO

CARGA PESADA (FIS X2 +5)	CARGA LIMITE (FIS X2 +10)	CARREGADO
13	18	10

INVENTÁRIO DE ITENS

	PESO	EQUIPADO	MOCHILA
Máscara de Gás Militar + 2 Filtros	1	x	
Macacão de Couro fino e forro de lã	1	x	
Manto de Tecidos Encerados	1	x	
Manto-Ritmo	4	x	
Bolsa Lateral de Couro Resistente	-	-	-
Lanterna LED +1 pilha	1		x
Kit de Purificação de água + Cantil Militar	2		x
Pistola Pesada Colt Double Eagle +1 pente	1	x	
Faca de Combate - ALC MAX x5	0	x	
Barraca Individual	2	x	

ATAQUE E ARMAS

NOME DA ARMA	PREC/BAL	TIPO DE DANO	DANO	CRÍTICO	ALCANCE	CDT	PENTE	ATUAL	MUNIÇÃO TOTAL
Pistola Pesada Colt Double Eagle - Ocultação (1)	0	BAL	3	3	5m	SA	9		18
Faca de Combate - Rápida (2) Laceração (1)	1	COR	2	2	0/FIS				
NOME DA ARMA	PREC/BAL	TIPO DE DANO	DANO	CRÍTICO	ALCANCE	CDT	PENTE	ATUAL	MUNIÇÃO TOTAL

PONTOS MÍSTICOS: 6 — ATUAIS:

PODERES MÍSTICOS

	NÍVEL		NÍVEL
CÍRCULO RESSONÂNCIA DO BATIMENTO	2	2° Abrigo Divino	
1° Eco da Esperança		CÍRCULO SACRIFÍCIO E DEVOÇÃO	1
2° Murmúrio Glorificado		1° Dor é Poder*	
CÍRCULO PROTEÇÃO	2	CÍRCULO CORO DE AÇO	1
1° Bênção		1° Afasta-te	

Malta

FRAGMENTOS DE MEMÓRIA

Eu me ajoelho diante de tua vibração sagrada
e ofereço meu sangue ao ritmo que nunca
cessa. Que meus pensamentos encontrem teu
compasso, que meus olhos enxerguem além
da Névoa e que minha mente seja limpa de
toda dúvida que tenta corroer minha fé.

Concede-me o som na escuridão,
Senhor do Pulso.

Mostra-me os caminhos seguros entre as
sombras. Revela as ameaças antes que elas
me encontrem. Permite que eu veja aquilo
que meus olhos frágeis não alcançam, pois
somente teu vibrar atravessa o Nevoeiro
e conhece os perigos encobertos pelo Véu.

Que minhas palavras levem tua vontade
e que minha voz seja apenas uma extensão
do teu som.

Quando eu caminhar pelos Ermos, caminha
comigo. Quando eu encontrar os esquecidos,
lembra-me que ainda são parte do teu ciclo,
pelo bem ou pelo mal.





MELTED LANDS RPG
FICHA DE JOGO RÁPIDO

NOME	SEXO	IDADE
Valmak	Homem	30

ETHOS	CRENÇA
Filhos do Véu	

CLASSE	NÍVEL	EXPERIÊNCIA
Insano dos Ermos	1	

APARÊNCIA/MARCAS/CICATRIZES: Pálido, alto e observador
Olhar vidrado e espelhado, quase não pisca.

REGIÃO DE HABITAÇÃO: Eremitas dos Ermos

RELACIONAMENTOS

PROPÓSITO

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: Enxerga 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

3 FÍSICO

	ARMAMENTO PESADO
	ATLETISMO
	COMBATE ARMADO
	IMOBILIZAÇÃO
	IMUNIDADE
1	LUTA
	VIGOR

1 REFLEXO

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

5 ASTÚCIA

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

8 INSTINTO

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

2 PRESENÇA

	GESTÃO DE ESTRESSE
1	INTIMIDAÇÃO
	LÁBIA
	LIDERANÇA
	PERFORMANCE
	PERSUASÃO
	SEDUÇÃO

IMPULSO EMOCIONAL

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

SAÚDE

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

INFECÇÃO	TEMPO INFECTADO

MENTE

ARREPENDIMENTO ☐☐☐☐☐☐☐☐

(SD) SANIDADE	INSTÁVEL	FRAGMENTADO	SD ATUAL
13	7	4	

CONDIÇÃO 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

		PROTEÇÃO	ABSORÇÃO	PROPRIEDADES
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

EQUIPAMENTO

RESERVAS

ÁGUA	COMIDA

CARGA DE EQUIPAMENTO

CARGA PESADA (FIS X2 +5)	CARGA LIMITE (FIS X2 +10)	CARREGADO
11	16	9

INVENTÁRIO DE ITENS

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

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				
Cajado	0	CON	1	1	2				

PONTOS MÍSTICOS: 7
ATUAIS:

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	

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?



NÃO É UM SISTEMA. UM MUNDO EM EXPANSÃO.

UM **RPG BRASILEIRO** DE TERROR, INSANIDADE E
SOBREVIVÊNCIA, COM **LANÇAMENTOS PREVISTOS ATÉ 2028.**



ANATOPIA

ACESSE NOSOS SITE
ANATOPIA.COM.BR
E FIQUE POR DENTRO

Imagens meramente ilustrativas de protótipos e modelos digitais em desenvolvimento. Todos os títulos, sistemas e conceitos visuais aqui apresentados são propriedade intelectual exclusiva da Anatopia Editora e de Marcelo Casé. Todos os direitos reservados.