

BLADES IN THE DARK

RESUMO DAS REGRAS

ROLAGEM DE AÇÃO

Quando um personagem do jogador tenta realizar alguma coisa desafiadora, nós fazemos uma **rolagem de ação** para determinar o resultado. Uma ação é considerada desafiadora se houver algum obstáculo perigoso ou ameaçador entre o PJ e o seu objetivo.

O jogador descreve o que o seu personagem está realizando na narrativa e, conseqüentemente, escolhe a ação a ser usada na rolagem (o valor da ação indica a quantidade de dados rolados). Se quiser usar seus punhos, é **BRIGAR**; se quiser usar magia, é **SINTONIZAR**; e assim por diante. Veja a lista de ações ao lado.

Para cada rolagem, o Mestre determina a **posição** e o **nível de efeito**. A posição representa a dificuldade e o perigo que a ação pode acarretar para o PJ. Uma posição **controlada** não é muito perigosa. Uma posição **arriscada** é um pouco perigosa. Uma posição **desesperada** é muito perigosa. O nível de efeito descreve o quanto a ação é capaz de alcançar. Um efeito **sensacional** mostra que o PJ conseguiu um grande impacto – o suficiente para superar um obstáculo difícil. Um efeito **padrão** representa um impacto decente – o suficiente para superar um obstáculo padrão. Um efeito **limitado** significa pouco impacto, requerendo múltiplas rolagens para a superação do obstáculo.

A consequência da rolagem é determinada **apenas pelo o dado com o resultado mais alto**. **Se o maior resultado for um 6, é um sucesso completo:** a ação do PJ é efetiva e não há complicações. **Se for um 4 ou 5, é um sucesso parcial:** a ação do PJ é efetiva, mas terá uma complicação. **Se o valor mais alto for entre 1 e 3, é um resultado ruim:** você provavelmente não alcança o seu objetivo e, ainda por cima, sofre complicações.

Basicamente, quando alguém realiza uma rolagem de ação, todos procuram pelo 6. Se os jogadores não conseguem um 6, alguma complicação ou consequência ruim irá ocorrer, baseada na posição do PJ. **Se o jogador rolar mais que um dado com resultado 6, a ação é um sucesso crítico** – isso permite uma vantagem adicional.

ROLAGEM DE SORTE

A rolagem de sorte é usada para deixar os dados tomarem uma decisão. Não há posição ou nível de efeito, apenas uma quantidade de dados representando alguma característica da situação. Por exemplo, o mestre faz uma rolagem de sorte para a moral dos bandidos para descobrir se eles irão encarar a briga. Se eles são corajosos, o mestre pode rolar 3d6 para ver como se saem. Com um 6, eles definitivamente irão encarar a luta. Com 4 ou 5, talvez alguns deles corram. Com 1 a 3, eles todos fugirão.

ROLAGEM DE RESISTÊNCIA

Um PJ pode fazer uma rolagem de resistência para bloquear ou evitar uma consequência ruim determinada pelo mestre. Por exemplo, o mestre diz “Você consegue, mas Neela atira em você durante a sua escalada. Receba um dano de nível 2”, mas o jogador diz “Não. Eu quero resistir a isso”. **A resistência do PJ a uma consequência é sempre bem-sucedida** – a consequência é reduzida ou completamente evitada (depende da situação).

A rolagem de resistência determina **quanto de estresse** o PJ sofrerá ao resistir à consequência (6 de estresse menos o resultado mais alto da rolagem).

ADULTERAR
BRIGAR
CAÇAR
COMANDAR
CONVENCER
DETONAR
ESGUEIRAR
ESTUDAR
MANEJAR
SINTONIZAR
SOCIALIZAR
SONDAR

PROCEDIMENTOS

ROLAGEM DE AÇÃO

1. O jogador anuncia o seu **objetivo** para a ação.
2. O jogador escolhe uma **ação** para usar que combine com o que o seu PJ está fazendo na narrativa.
3. O mestre determina uma **posição** para a rolagem.
4. O mestre define o **nível de efeito** para a ação.
5. **Dados extras** são adicionados.
6. O **jogador rola os dados** e os resultados são definidos.

DADOS EXTRAS

- ◆ +1d por assistência de outro PJ (ambos sofrem 1 de estresse).
- ◆ +1d se fizer um esforço extra ou um Acordo com o Diabo.

ROLAGEM DE SORTE

1. O mestre determina a quantidade de dados que serão rolados (geralmente de 1 a 4), baseando-se em uma característica que se aplica na situação (moral, dureza, qualidade, etc.).
2. O jogador rola o dado e apenas o maior resultado determinará o quão forte essa característica se manifestará naquela situação.

ROLAGEM DE RESISTÊNCIA

1. O jogador escolhe resistir a uma consequência.
2. O mestre determina se a consequência será reduzida ou totalmente evitada pela rolagem, dependendo dos detalhes da situação.
3. O mestre escolhe o atributo a ser utilizado, dependendo do tipo de consequência (Esperteza, Valentia ou Convicção).
4. O jogador rola os dados desse atributo.
5. O PJ sofre 6 de estresse menos o resultado mais alto na rolagem de resistência. A consequência é evitada ou reduzida.

FLASHBACKS

1. O jogador pode invocar um flashback para rolar uma ação no passado que influencie a situação presente.
2. O mestre descreve brevemente a cena do flashback. O jogador diz o que o seu personagem faz.
3. O mestre define um custo de estresse para a ação de flashback:
 - ◆ **0 de ESTRESSE:** Uma ação simples com uma oportunidade fácil para realizar.
 - ◆ **1 de ESTRESSE:** Uma ação complexa ou uma oportunidade improvável.
 - ◆ **2 (OU MAIS) DE ESTRESSE:** Uma ação elaborada que dependa de oportunidades ou contingências especiais.
4. O PJ sofre o estresse e tenta realizar a ação do flashback.

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

1 Escolha uma cartilha. A cartilha representa a reputação do seu personagem no submundo, as suas habilidades especiais e a maneira pela qual ele se desenvolve.

2 Escolha as raízes. Descreva a sua escolha com uma nota sobre a sua vida familiar. *Por exemplo, Skovlan: mineradores tornados refugiados de guerra.*

3 Escolha um histórico. Detalhe a sua escolha com a sua história específica. *Exemplo: Proletário (Caçador de leviatãs, amotinado).*

4 Distribua quatro pontos de ação. Nenhuma ação pode começar com um valor acima de 2 durante a criação de personagem. *(Os valores podem ser aumentados até 3 após a criação. As ações só podem ser aumentadas para o valor 4 após o bando receber o desenvolvimento Maestria).*

5 Escolha uma habilidade especial. Elas estão listadas na coluna cinza no centro da cartilha de personagem. Se estiver em dúvida, escolha a primeira da lista. Ela representa uma boa escolha padrão.

6 Escolha um amigo próximo e um rival. Marque um personagem como um amigo próximo, aliado antigo, parente ou amante (usando o triângulo para cima). Marque outro como rival, inimigo, amante rejeitado, parceiro traído, etc. (usando o triângulo para baixo).

7 Escolha o seu vício. Escolha o vício preferido pelo seu personagem, descreva-o com algumas palavras e indique o nome e localização do seu fornecedor.

8 Anote seu nome, alcunha e aparência. Escolha um nome, alcunha (se você tiver um) e escreva algumas palavras que

descrevam a aparência do seu personagem. Exemplos estão disponíveis ao lado.

PREPARAÇÃO DE CARGA

Você tem acesso a todos os **itens** na cartilha do seu personagem, mas no começo de cada operação é necessário decidir a quantidade de **carga** do seu personagem. Sempre que quiser usar um item, você declara que o personagem o carrega e marca a caixa correspondente. A quantidade máxima de itens carregados depende do nível da carga escolhida. A carga também determina a sua velocidade de movimento e a quantidade de atenção que o personagem chama para si:

◆ **CARGA 1 A 3: Leve.** *Você é mais rápido, pouco chamativo e se mistura bem entre a multidão.*

◆ **CARGA 4 A 5: Normal.** *Você aparenta ser um encenqueiro preparado para o perigo.*

◆ **CARGA 6: Pesado.** *Você está mais lento, e parece ser um operativo em uma missão.*

◆ **CARGA 7 A 9: Sobrecarregado.** *Você está carregando muito peso e não consegue fazer nada a não ser mover-se bem lentamente.*

Algumas habilidades especiais (como a habilidade **MULA DE CARGA** do Retalhador ou a força incrível de um Demônio) aumentam os limites de carga.

Alguns itens são muito pesados e por isso contam dobrado para a carga, sendo representados por duas caixas conectadas. *Itens em itálico não contam para a carga.*

Na criação do personagem não é necessário escolher itens específicos, apenas cheque aqueles listados na cartilha e as suas descrições que constam neste PDF.

VÍCIOS

■ **ESTRANHO:** Você faz experiências com essências estranhas, socializa com espíritos desgarrados, executa rituais bizarros ou mantém tabus incomuns, etc.

■ **ESTUPOR:** Você procura o esquecimento abusando de drogas, bebendo até cair, lutando até apagar em ringues ilegais, etc.

■ **FÉ:** Você é dedicado a um poder invisível, deus esquecido, ancestral, etc.

NOMES

Adric, Aldo, Amosen, Andrel, Arden, Arlyn, Arquo, Arvus, Ashlyn, Branon, Brace, Brance, Brena, Bricks, Candra, Carissa, Carro, Casslyn, Cavelle, Clave, Corille, Cross, Crowl, Cyrene, Daphnia, Drav, Edlun, Emeline, Grine, Helles, Hix, Holtz, Kamelin, Kelyr, Kobb, Kristov, Laudius, Lauria, Lenia, Lizete, Lorette, Lucella, Lynthia, Mara, Milos, Morlan, Myre, Narcus, Naria, Noggs, Odrienne, Orlan, Phin, Polonia, Quess, Remira, Ring, Roethe, Seseareth, Sethla, Skannon, Stavrul, Stev, Syra, Talitha, Tesslyn, Tena, Timothy, Tocker, Una, Vaurin, Veleris, Veretta, Vestine, Vey, Volette, Vond, Weaver, Wester, Zamira.

APARÊNCIA

Homem, Mulher, Ambígua, Oculta.

Alegre, Ameaçador, Amigável, Ansioso, Atlético, Baixo, Bonito, Calmo, Confiante, Cicatrizes, Corpulento, Curvado, Delicado, Desgastado, Encantador, Encardido, Esculpido, Feroz, Frio, Gordo, Gracioso, Grande, Grosseiro, Impressionante, Lânguido, Macio, Magro, Mal-encarado, Ombros largos, Ossudo, Pálido, Pensativo, Receptivo, Robusto, Rosto marcado, Sêrio, Sombrio, Tímido, Triste.

<i>Botas de cano alto</i>	<i>Capa com capuz</i>	<i>Chapéu tricorne</i>	<i>Manto pesado</i>	<i>Sobretudo grosso</i>	<i>Túnica grosseira</i>
<i>Botas de trabalho</i>	<i>Capuz e véu</i>	<i>Cinturão largo</i>	<i>Meia capa</i>	<i>Suéter tricotado</i>	<i>Uniforme mal ajustado</i>
<i>Botas macias</i>	<i>Casaco com capuz</i>	<i>Colete</i>	<i>Meia-calça grossa</i>	<i>Suspensórios</i>	<i>Vestido justo</i>
<i>Calças de trabalho</i>	<i>Casaco justo</i>	<i>Couro e peles</i>	<i>Robe e máscara</i>	<i>Terno de pele de enguia</i>	
<i>Calças justas</i>	<i>Casaco longo</i>	<i>Gorro tricotado</i>	<i>Roupas de couro</i>	<i>Terno e gravata</i>	
<i>Camisa de colarinho alto</i>	<i>Casaco lustroso</i>	<i>Jaqueta leve</i>	<i>Saia e blusa</i>	<i>Terno e gravata</i>	
	<i>Casaco pesado</i>	<i>Manto curto</i>	<i>Sedas esvoaçantes</i>	<i>Trapos e farrapos</i>	

■ **JOGATINA:** Você anseia por jogos de azar, apostas em eventos esportivos, etc.

■ **LUXOS:** Você insiste em ostentar riquezas e fazer dispendiosas demonstrações de opulência.

■ **OBRIGAÇÕES:** Você é devotado a uma família, uma causa, uma organização, uma caridade, etc.

■ **PRAZER:** Você procura a gratificação de amantes, comida, bebidas, drogas, arte, teatro, etc.

SOBRENOMES

Ankhayat, Arcolongo, Arran, Athanoch, Basran, Boden, Booker, Brogan, Clelland, Coleburn, Comber, Daava, Dalmore, Danfeld, Dunvil, Farros, Grine, Haig, Helker, Helles, Hellyers, Jayan, Jeduin, Kardera, Karstas, Keel, Kessarín, Kinclaiith, Lomond, Maroden, Michter, Monteclaro, Morríston, Penderyn, Prichard, Rompeferro, Rowan, Sevoy, Skelkallan, Skora, Slane, Vaustranho, Vieira, Vilasacra, Tyrconnell, Vale, Walund, Welker.

ALCUNHAS

Agulha, Alecrim, Artilheiro, Badalada, Besouro, Carvalho, Chicote, Corvo, Cruz, Dados, Dúzias, Eco, Esfolador, Espinho, Espora, Gancho, Garra, Gelo, Grilo, Lua, Martelo, Melodia, Mola, Névoa, Ogro, Palestra, Parça, Pedrada, Prata, Prego, Pulga, Raposa, Rosa, Rubi, Sapo, Sino, Sinuca, Sucateiro, Tic-tac, Tijolo, Vime.

BLADES IN THE DARK

BANDO

NOME

ALCUNHA

APARÊNCIA

RAÍZES: AKOROS—ARQUIPÉLAGO DAS ADAGAS
IRUVIA—SEVEROS—SKOVLAN—TYCHEROS

HISTÓRICO: ACADÊMICO—CRIMINOSO
LEGAL—MERCANTIL—MILITAR—NOBRE
PROLETÁRIO

VÍCIO / FORNECEDOR: ESTRANHO—ESTUPOR—FÉ—JOGATINA—LUXOS—OBRIGAÇÕES—PRAZER

ESTRESSE TRAUMA ASSOMBRADO—CORÇÃO MOLE—CRUEL—FRIO
IMPRUDENTE—INSTÁVEL—OBCECADO—PARANOICO

DANO	PREC. AJUDA	CURA
3		relógio de progresso
2	-1D	USOS DE ARMADURA
1	EFEITO RED.	ARMADURA <input type="checkbox"/> PESADA <input type="checkbox"/> ESPECIAL <input type="checkbox"/>

ANOTAÇÕES

ARANHA

UM GÊNIO
DO CRIME

TESOUR
MOEDA

HABILIDADES ESPECIAIS

- PREVISÃO:** Até duas vezes por golpe, você pode **ajudar** um companheiro sem sofrer estresse. Para fazer isso, descreva os preparativos que fez para lidar com essa situação.
- CALCULISTA:** O seu planejamento meticuloso permite que você ou um companheiro realize **+1 atividade** durante cada fase de folga.
- BEM CONECTADO:** Você recebe **+1 nível de resultado** em rolagens realizadas para **adquirir recursos** ou **reduzir atenção** durante a folga.
- VÍCIO SOB CONTROLE:** Ao satisfazer o seu vício, você pode ajustar o valor do resultado da rolagem em 1 ou 2 (para cima ou para baixo). Um aliado que o acompanhe pode fazer o mesmo.
- CONTRATO ESPIRITUAL:** Ao escrever um contrato ou apertar as mãos para selar um acordo, tanto você quanto seu parceiro (sejam vocês humanos ou não) são marcados em juramento. Qualquer uma das partes que quebrar o contrato sofrerá um dano de nível 3: "Amaldiçoado".
- FREGUÊS DA PRISÃO:** Quando você é preso, considere que o seu **Nível de Procurado** é reduzido em 1 e a Categoria aumentada em 1. Você também ganha **+1 de status** com uma facção com a qual coopere atrás das grades, além de qualquer resultado obtido com a **rolagem de prisão**.
- VISIONÁRIO:** Você pode usar a sua **armadura especial** para **proteger** um companheiro ou para fazer **esforço extra** ao levantar informações ou progredir em um projeto de longo prazo.
- TECENDO A TEIA:** Você recebe **+1d** em rolagens de **Socializar** para levantar informações sobre o alvo de um golpe e **+1d** para a **rolagem de abertura** dessa operação.
- VETERANO:** Escolha uma habilidade especial de outra fonte.

CARTILHA

ESPERTEZA

- CAÇAR
- ESTUDAR
- SONDAR
- ADULTERAR

VALENTIA

- MANEJAR
- ESGUEIRAR
- BRIGAR
- DETONAR

CONVICÇÃO

- SINTONIZAR
- COMANDAR
- SOCIALIZAR
- CONVENCER

DADO EXTRA

ESFORÇO EXTRA (sofra 2 de estresse) -OU- aceite um **ACORDO COM O DIABO**.

AMIGOS ARDILOSOS

- Salia, negociante de informações
- Augus, mestre arquiteto
- Jennah, camareira
- Riven, química
- Jeren, Casaca Azul arquivista

ITENS

- Identidade falsa superior*
- Garrafa de uísque superior
- Plantas baixas
- Frasco de essência do sono*
- Pistola de palma*
- Amuleto de prot. contra espíritos*

CARGA

3 leve 5 normal 6 pesada

- Uma Lâmina ou Duas
- Facas de Arremesso
- Uma Pistola Uma 2ª Pistola
- Uma Arma Grande
- Uma Arma Incomum
- Armadura +Pesada
- Ferram. de Arrombamento
- Ferramentas de Escalada
- Implementos Arcanos
- Documentos
- Suprimentos de Subterfúgio
- Instrumentos de Demolição
- Instrumentos de Adulteração
- Lanterna

XP

- ◆ *Toda vez que você rolar uma ação Desesperada, marque xp no atributo da ação.* Ao final de cada sessão, para cada item abaixo, marque 1 XP (em sua cartilha de jogador ou em um atributo) ou 2 XP se aquela situação ocorreu diversas vezes.
- ◆ *Você lidou com um desafio usando calculismo ou conspiração.*
- ◆ *Você expressou suas crenças, motivações, raízes ou histórico.*
- ◆ *Você sofreu consequências de seus vícios ou traumas durante a sessão.*

TRAB. EM EQUIPE

Ajudar um companheiro

Líderar uma **ação coletiva**

Proteger um companheiro

Facilitar para um comp.

PLANEJAMENTO E CARGA

Escolha um plano, dê um **detalhe**. Escolha o limite de sua **carga** para a operação.

Agressão: Ponto de ataq.

Ocultismo: Met. arcano

Embuste: Met. de engan.

Social: Relação social

Furtiv: Ponto de infilt.

Transporte: Rota

LEVANTANDO INFORMAÇÕES

- ◆ *O que eles mais almejam?*
- ◆ *No que deveria prestar atenção?*
- ◆ *Onde está a vantagem aqui?*
- ◆ *Como eu posso descobrir [X]?*
- ◆ *O que eles pretendem fazer?*
- ◆ *Como posso convencê-los a [X]?*
- ◆ *O que realmente está rolando?*

BLADES IN THE DARK

BANDO

NOME

ALCUNHA

APARÊNCIA

RAÍZES: AKOROS—ARQUIPÉLAGO DAS ADAGAS
IRUVIA—SEVEROS—SKOVLAN—TYCHEROS

HISTÓRICO: ACADÊMICO—CRIMINOSO
LEGAL—MERCANTIL—MILITAR—NOBRE
PROLETÁRIO

VÍCIO / FORNECEDOR: ESTRANHO—ESTUPOR—FÉ—JOGATINA—LUXOS—OBRIGAÇÕES—PRAZER

ESTRESSE TRAUMA ASSOMBRADO—CORAÇÃO MOLE—CRUEL—FRIO
IMPRUDENTE—INSTÁVEL—OBCECADO—PARANOICO

DANO	CURA
3	PREC. AJUDA <i>relógio de progresso</i>
2	-1D USOS DE ARMADURA
1	EFEITO RED. PESADA <input type="checkbox"/> ESPECIAL <input type="checkbox"/>

ANOTAÇÕES

ALQUÍMICOS

Bandoleira --

Bandoleira --

Quando marcar um espaço de bandoleira, escolha um dos alquímicos:

- ◆ Alkahest
- ◆ Bomba de Fumaça
- ◆ Faísca (droga)
- ◆ Granada
- ◆ Mercúrio
- ◆ Óleo Adesivo
- ◆ Óleo Flutuante
- ◆ Óleo Ígneo
- ◆ Pó de Afogamento
- ◆ Tálco do Transe
- ◆ Veneno Crânio Ardente
- ◆ Veneno do Impasse
- ◆ Veneno Visão Obscura

DOUTOR

UM SABOTADOR
ENGENHOSO E
TÉCNICO

TESOUR
MOEDA

HABILIDADES ESPECIAIS

- **ALQUIMISTA:** Quando **inventa** ou **cria** algo com características *alquímicas*, você recebe **+1 nível de resultado** na rolagem (um resultado de **1 a 3** torna-se **4** ou **5**, um **4** ou **5** torna-se **6**, etc.). Além disso, você conhece uma fórmula especial.
- **ANALISTA:** Durante cada folga, você pode **avançar duas vezes** relógios de projetos de longo prazo envolvendo investigação ou aprendizado de um novo design ou fórmula.
- **ARTÍFICE:** Quando **inventa** ou **cria** algo com características de *faiscaria*, você ganha **+1 nível de resultado** da sua rolagem (um resultado de **1 a 3** torna-se **4** ou **5**, um **4** ou **5** torna-se **6**, etc.). Além disso, você conhece um design especial.
- **FORTITUDE:** Você pode usar a sua **armadura especial** para resistir a uma consequência de fadiga, fraqueza ou efeitos químicos, ou para fazer **esforço extra** ao empregar a perícia técnica ou alquimia.
- **PROTEÇÃO FANTASMAGÓRICA:** Você pode **Detonar** uma área usando substâncias arcanas, tornando-a atrativa ou repulsiva a entidades sobrenaturais (sua escolha).
- **MÉDICO:** Você pode **Adulterar** ossos, sangue e humores corporais para tratar ferimentos ou estabilizar moribundos, e **Estudar** enfermidades ou cadáveres. Todos os membros do seu bando (incluindo você) recebem **+1d em rolagens de tratamento**.
- **SABOTADOR:** Você consegue **Detonar** de maneira muito mais silenciosa, escondendo bem o dano de olhares casuais.
- **VENENOSO:** Através de experimentos alquímicos ou exposição repetida, você se tornou imune a um veneno ou droga (escolha um do estoque da sua bandoleira). Você pode fazer um **esforço extra** para secretá-lo através da sua pele ou saliva, ou mesmo exalá-lo como um vapor.
- **VETERANO:** Escolha uma habilidade especial de outra fonte.

CARTILHA

ESPERTEZA

- ● ● ● CAÇAR
- ● ● ● ESTUDAR
- ● ● ● SONDAR
- ● ● ● ADULTERAR

VALENTIA

- ● ● ● MANEJAR
- ● ● ● ESGUEIRAR
- ● ● ● BRIGAR
- ● ● ● DETONAR

CONVICÇÃO

- ● ● ● SINTONIZAR
- ● ● ● COMANDAR
- ● ● ● SOCIALIZAR
- ● ● ● CONVENCER

DADO EXTRA

+ **ESFORÇO EXTRA** (sofra 2 de estresse) -OU- aceite um **ACORDO COM O DIABO**.

AMIGOS ASTUTOS

- △▽ Stazia, apotecária
- △▽ Veldren, psiconauta
- △▽ Eckerd, ladrão de cadáveres
- △▽ Jul, traficante de sangue
- △▽ Malista, sacerdotisa

ITENS

- Instr. superiores de adulteração
- Instrumentos superiores de detonação
- Zarabatana e dardos, seringas*
- Bandoleira (3 usos)
- Bandoleira (3 usos)
- Engenhocas

CARGA 3 leve 5 normal 6 pesada

- Uma Lâmina ou Duas
- Facas de Arremesso
- Uma Pistola Uma 2ª Pistola
- Uma Arma Grande
- Uma Arma Incomum
- Armadura +Pesada
- Ferram. de Arrombamento
- Ferramentas de Escalada
- Implementos Arcanos
- Documentos
- Suprimentos de Subterfúgio
- Instrumentos de Demolição
- Instrumentos de Adulteração
- Lanterna

XP

- ◆ *Toda vez que você rolar uma ação Desesperada, marque xp no atributo da ação.*
- Ao final de cada sessão, para cada item abaixo, marque 1 XP (em sua cartilha de jogador ou em um atributo) ou 2 XP se aquela situação ocorreu diversas vezes.
- ◆ *Você lidou com um desafio usando perícia técnica ou confusão.*
- ◆ *Você expressou suas crenças, motivações, raízes ou histórico.*
- ◆ *Você sofreu consequências de seus vícios ou traumas durante a sessão.*

TRAB. EM EQUIPE

Ajudar um companheiro

Líderar uma **ação coletiva**

Proteger um companheiro

Facilitar para um comp.

PLANEJAMENTO E CARGA

Escolha um plano, dê um **detalhe**. Escolha o limite de sua **carga** para a operação.

Agressão: Ponto de ataq. **Ocultismo:** Met. arcano

Embuste: Met. de engan. **Social:** Relação social

Furtiv: Ponto de infilt. **Transporte:** Rota

LEVANTANDO INFORMAÇÕES

- ◆ *O que eles pretendem fazer?*
- ◆ *Como posso convencê-los a [X]?*
- ◆ *Eles estão dizendo a verdade?*
- ◆ *O que eu posso adulterar aqui?*
- ◆ *O que pode acontecer se eu [X]?*
- ◆ *Como eu posso encontrar [X]?*
- ◆ *O que realmente está rolando?*

BLADES IN THE DARK

BANDO

NOME

ALCUNHA

APARÊNCIA

RAÍZES: AKOROS—ARQUIPÉLAGO DAS ADAGAS
IRUVIA—SEVEROS—SKOVLAN—TYCHEROS

HISTÓRICO: ACADÊMICO—CRIMINOSO
LEGAL—MERCANTIL—MILITAR—NOBRE
PROLETÁRIO

VÍCIO / FORNECEDOR: ESTRANHO—ESTUPOR—FÉ—JOGATINA—LUXOS—OBRIGAÇÕES—PRAZER

ESTRESSE TRAUMA ASSOMBRADO—CORÇÃO MOLE—CRUEL—FRIO
IMPRUDENTE—INSTÁVEL—OBCECADO—PARANOICO

DANO	PREC. AJUDA	CURA
3		relógio de progresso
2	-1D	USOS DE ARMADURA
1	EFEITO RED.	ARMADURA <input type="checkbox"/> PESADA <input type="checkbox"/> ESPECIAL <input type="checkbox"/>

ANOTAÇÕES

SUSSURRO

UM OCULTISTA E
CANALIZADOR DE
ENERGIAS ARCANAS

TESOUR
MOEDA

HABILIDADES ESPECIAIS

- COMPELIR:** Você pode se **Sintonizar** ao campo fantasmagórico para forçar um fantasma da região a aparecer e obedecer a uma ordem dada por você. Você não é afetado pelo terror sobrenatural do fantasma convocado ou compelido (mas os seus aliados possam ser).
- MENTE FANTASMAGÓRICA:** Você sempre percebe a presença de entidades sobrenaturais ao seu redor e recebe +1d para **levantar informações** sobre assuntos sobrenaturais.
- VONTADE DE FERRO:** Você recebe +1d em rolagens de resistência realizadas com **Convicção** e é imune ao terror provocado pela presença de entidades sobrenaturais.
- OCULTISTA:** Você conhece os modos secretos para **Socializar** com poderes antigos, deuses esquecidos e demônios. Após socializar com um deles, você recebe +1d para **Comandar** cultistas que sejam devotos dessa entidade.
- RITUALISTA:** Você conhece os métodos arcanos usados na feitiçaria ritual. Você pode **Estudar** um ritual arcano (ou criar um novo) para invocar um efeito ou entidade sobrenatural. Além disso, você possui um ritual conhecido.
- METODOLOGIA ESTRANHA:** Quando inventa ou cria algo com características *arcanas*, você ganha +1 nível de **resultado** na rolagem. Além disso, você já conhece um esquema arcano.
- TEMPESTADE:** Você pode usar **esforço extra** para realizar qualquer uma das seguintes proezas: *disparar um relâmpago como uma arma, ou invocar uma tempestade nos seus arredores imediatos (chuva forte, ventos uivantes, névoa espessa, frio e neve, etc.)*.
- CORPO FECHADO:** Você pode usar a sua **armadura especial** para resistir a uma consequência sobrenatural ou para fazer um **esforço extra** ao lidar com forças arcanas.
- VETERANO:** Escolha uma habilidade especial de outra fonte.

CARTILHA

ESPERTEZA

- CAÇAR
- ESTUDAR
- SONDAR
- ADULTERAR

VALENTIA

- MANEJAR
- ESGUEIRAR
- BRIGAR
- DETONAR

CONVICÇÃO

- SINTONIZAR
- COMANDAR
- SOCIALIZAR
- CONVENCER

DADO EXTRA

ESFORÇO EXTRA (sofra 2 de estresse) -OU- aceite um **ACORDO COM O DIABO**.

AMIGOS ESTRANHOS

- Nyryx, fantasma possessor
- Scurlock, vampiro
- Setarra, demônio
- Quellyn, perita em bruxaria
- Flint, traficante de espíritos

ITENS

- Gancho elétrico superior
- Máscara espiritual superior
- Frascos de Electroplasma*
- Jarras Espirituais (2)
- Chave Fantasma*
- Amuleto de prot. contra demônios*

CARGA **3 leve** **5 normal** **6 pesada**

- Uma Lâmina ou Duas
- Facas de Arremesso
- Uma Pistola Uma 2ª Pistola
- Uma Arma Grande
- Uma Arma Incomum
- Armadura +Pesada
- Ferram. de Arrombamento
- Ferramentas de Escalada
- Implementos Arcanos
- Documentos
- Suprimentos de Subterfúgio
- Instrumentos de Demolição
- Instrumentos de Adulteração
- Lanterna

XP

- ♦ *Toda vez que você rolar uma ação Desesperada, marque xp no atributo da ação.* Ao final de cada sessão, para cada item abaixo, marque 1 XP (em sua cartilha de jogador ou em um atributo) ou 2 XP se aquela situação ocorreu diversas vezes.
- ♦ *Você lidou com um desafio usando conhecimento ou poder arcano.*
- ♦ *Você expressou suas crenças, motivações, raízes ou histórico.*
- ♦ *Você sofreu consequências de seus vícios ou traumas durante a sessão.*

TRAB. EM EQUIPE

Ajudar um companheiro

Líderar uma **ação coletiva**

Proteger um companheiro

Facilitar para um comp.

PLANEJAMENTO E CARGA

Escolha um plano, dê um **detalhe**. Escolha o limite de sua **carga** para a operação.

Agressão: Ponto de ataq.

Ocultismo: Met. arcano

Embuste: Met. de engan.

Social: Relação social

Furtiv: Ponto de infilt.

Transporte: Rota

LEVANTANDO INFORMAÇÕES

- ♦ *O que é arcano ou estranho aqui?*
- ♦ *O que ecoa no campo fantasma?*
- ♦ *O que há perdido/escondido aqui?*
- ♦ *O que eles pretendem fazer?*
- ♦ *O que os leva a fazer isso?*
- ♦ *Como posso revelar [X]?*
- ♦ *O que realmente está rolando?*

ITENS COMUNS

Uma Lâmina ou Duas: Talvez você carregue uma simples faca de combate. Ou então duas espadas curvas. Talvez um sabre e punhal, ou mesmo um cutelo de açougueiro. [CARGA 1]

Você pode escolher um tipo de lâmina que represente as raízes do seu personagem:

As lâminas do Norte (Akoros e Skovlan) geralmente são largas, pesadas e de fio único.

Os lordes equestres de Severos preferem usar lanças em batalha. Em combates pessoais, porém, eles portam adagas características de dois gumes e lâmina bastante larga, frequentemente inscritas com as histórias de suas famílias.

Os corsários do Arquipélago das Adagas normalmente usam lâminas leves e finas, ideais para estocadas rápidas, como a rapiera e punhal.

Já em Iruvia, as lâminas curvas são mais usadas, sejam elas afiadas por dentro (como a foice de mão) ou por fora (como um sabre militar ou cimitarra).

Facas de Arremesso: Seis lâminas pequenas e leves. [CARGA 1]

Uma Pistola: Uma arma de fogo pesada, de tiro único e carregamento pela culatra. Disparo a até 20 passos, recarga lenta. [CARGA 1]

Uma Arma Grande: Uma arma que deve ser portada em duas mãos. Machado de batalha, espada larga, martelo de guerra ou arma de haste. Um rifle de caça ou bacamarte. Um arco ou besta. [CARGA 2]

Uma Arma Incomum: Uma ferramenta ou objeto curioso transformado em arma. Um chicote, mangual, machadinha, pá, corrente, leque com lâminas de navalha, botas reforçadas com aço. [CARGA 1]

Armadura: Uma túnica ou casaca de couro com luvas e botas reforçadas. [CARGA 2]

+Pesada: Adição de cota de malha, placas de metal e elmo metálico. [CARGA 3] *A carga da armadura pesada é somada à armadura normal, para um total de carga 5.*

Ferramentas de Arrombamento: Um conjunto de gazuas. Um pé de cabra pequeno. Frascos de óleo para silenciar dobradiças barulhentas. Arame e anzóis. Uma sacolinha de areia fina. [CARGA 1]

Ferramentas de Escalada: Uma corda longa. Uma corda curta. Arpéus. Algibeira com pó de giz. Arnês de escalada com laços e aros de metal. Um conjunto de pítons de ferro e um martelo pequeno. [CARGA 2]

Documentos: Uma coleção de exemplares finos sobre vários tópicos diferentes, incluindo um registro das famílias nobres, comandantes da Guarda Municipal e outros cidadãos importantes. Páginas em branco, um frasco de tinta e uma caneta tinteiro. Um conjunto de mapas importantes. [CARGA 1]

Implementos Arcanos: Um frasco de mercúrio. Um saquinho de sal negro. Uma âncora espiritual na forma de uma pequena rocha. Uma jarra espiritual. Um frasco de electroplasma, feito para ser arremessado e espalhar o seu conteúdo no ponto de impacto. [CARGA 1]

Suprimentos de Subterfúgio: Um kit de maquiagem teatral. Vários documentos em branco, prontos para serem falsificados. Joias falsas. Um manto duplo reversível e chapéu diferenciado. Distintivo de autoridade falsificado. [CARGA 1]

Instrumentos de Demolição: Uma marreta e espigas de ferro. Broca pesada. Pé de cabra. [CARGA 2]

Instrumentos de Adulteração: Um acervo de instrumentos para trabalhos mecânicos precisos: alicates, chave de fenda, lupa, martelinho, pinças, etc. [CARGA 1]

Lanterna: Uma simples lanterna a óleo, uma chique lâmpada electroplasmática ou outra fonte de luz. [CARGA 1]

Amuleto de proteção contra espíritos: Uma quinquilharia arcana que fantasmas preferem evitar [CARGA 0]

DOSKVOL: FORNECEDORES DE VÍCIOS

ESTRANHO

- ◆ **O encapuzado** dono de uma taverna quase inundada perto das docas. Passagens estranhas levam a cômodos ainda mais estranhos.
- ◆ **Padre Yoren**, Casa da Dama Lacrimosa, Seis Torres.
- ◆ **“Salia,”** um espírito Reconciliado que se move de corpo em corpo.
- ◆ **Irmã Espinho**, Legião da Morte, Estação Gaddoc.
- ◆ **Ojak**, vendedor tycherosi nos telhados da Praia da Seda.
- ◆ **Arana, a Abençoada**, cultista de um deus esquecido, barca atracada no Empório Noturno.

FÉ

- ◆ **Mãe Narya**, Casa da Dama Lacrimosa, Seis Torres.
- ◆ **Ilacille**, as ruínas do Templo dos deuses esquecidos, Morro do Carvão.
- ◆ **Nelisanne**, A Igreja do Êxtase da Carne, Diamantina.
- ◆ **Lorde Penderyn**, o Arquivo dos Ecos, Câmara Oficial.

JOGATINA

- ◆ **Spogg**, jogo de dados, Pé-de-Corvo.
- ◆ **Grist**, boxe, as Docas.
- ◆ **Helene**, Cassino do Cervo Prateado, Praia da Seda.
- ◆ **Mestre Vreen**, corrida de cães, Empório Noturno.
- ◆ **Dama Obscura**, Clube da Casa Obscura, Coroa-Alva.
- ◆ **Sargento Velk**, arenas de luta, Charco-Gris.

OBRIGAÇÃO

- ◆ **Familiares** (raízes) ou **antigos colegas de trabalho** (histórico).
- ◆ **Hutton**, Refugiados/Revolucionários Skovlandeses, Baixada do Borrvalho.
- ◆ **Círculo das Chamas**, sociedade secreta.

PRAZER, LUXO

- ◆ **Canora**, casa de banho, Pé-de-Corvo.
- ◆ **Harvale Brogan**, o Clube Centurália, Diamantina.
- ◆ **Traven**, loja de fumo, Morro do Carvão.
- ◆ **Montecinza e Filhos**, alfaiate e tecidos finos, Empório Noturno.
- ◆ **Chef Roselle**, restaurante Ameixa de Ouro, Seis Torres.
- ◆ **Maestro Hellenen**, Teatro Jardim-Torres, Coroa-Alva.

PRAZER, ESTUPOR

- ◆ **Mardin Gaivota**, pub do Barril Furado, Pé-de-Corvo.
- ◆ **Pux Bolin**, taverna do Macaco Harpista, Empório Noturno.
- ◆ **Helene**, Cassino do Cervo Prateado, Praia da Seda.
- ◆ **Dama Freyla**, bar Barril Imperial, Coroa-Alva.
- ◆ **Avrick**, traficante de pó, Morro do Rio.
- ◆ **Rolan Volaris**, clube social O Véu, Empório Noturno.
- ◆ **Madame Tesslyn**, bordel Lanterna Vermelha, Praia da Seda.
- ◆ **Traven**, loja de fumo, Morro do Carvão.
- ◆ **Eldrin Prichard**, barca dos prazeres Garça Prateada, canais de Diamantina.
- ◆ **Joia, Luzia, e Sabiá**, Beco das Gatinhas, Docas.

CRIAÇÃO DE BANDO

1 Escolha o tipo de bando. O tipo do bando determina o seu propósito, suas habilidades especiais e a maneira pela qual ele se desenvolve.

O seu bando começa com **Categoria 0**, **controle forte**, **0 MORAL** e **2 MOEDAS**.

2 Escolha uma reputação inicial e o covil. Escolha a maneira como as facções do submundo encaram o seu bando: *Ambicioso – Astuto – Audacioso – Estranho – Honrado – Profissional – Sutil – Violento*. Examine o mapa e escolha o bairro para sediar o seu covil. Descreva o covil.

3 Determine sua área de caça. Examine o mapa e escolha um bairro para servir como sua área de caça. Decida como lidar com a facção que controla essa área.

- ◆ Pague **1 MOEDA**.
- ◆ Pague **2 MOEDAS** e receba **+1 status**.
- ◆ Não pague e receba **-1 status**.

4 Escolha uma habilidade especial. Elas estão listadas na coluna cinza no centro da ficha de bando. Se estiver em dúvida, escolha a primeira da lista – ela representa uma boa escolha padrão.

5 Selecione os upgrades do bando. O seu bando possui dois upgrades predeterminados. Escolha mais dois. Se o seu bando possui um parceiro, siga o procedimento para criá-lo. Anote as mudanças de status relacionadas aos upgrades:

- ◆ Uma facção ajudou o bando a conseguir um upgrade. Receba **+1 status** com ela ou gaste **1 MOEDA** para ganhar **+2 status**.
- ◆ Uma facção foi prejudicada pelo bando para conseguir um upgrade. Receba **-2 status** com ela ou gaste **1 MOEDA** para receber apenas **-1 status**.

6 Escolha um contato favorito. Marque o contato que representa um amigo próximo, aliado antigo ou parceiro criminoso. Anote as mudanças de status de facções relacionadas a esse contato:

- ◆ Uma facção é amigável com seu contato. Receba **+1 status** com ela.
- ◆ Uma facção é hostil ao seu contato. Receba **-1 status** com ela.

Você pode escolher aumentar a importância do relacionamento do seu contato com as facções, aumentando os bônus e penalidades de status para **+2** e **-2** ao invés de **+1** e **-1**.

UPGRADES DE BANDO

- ◆ **ALOJAMENTOS:** O covil inclui quartos e alojamentos para os membros do bando. Sem esse upgrade, cada PJ dorme em um lugar diferente e fica relativamente vulnerável.
- ◆ **COFRE:** O seu covil possui um cofre seguro, permitindo que o bando armazene até **8 MOEDAS**. Esse upgrade pode ser realizado novamente, aumentando essa capacidade para **16**. O cofre inclui uma parte separada que pode ser usada como uma cela de detenção.
- ◆ **COVIL SEGURO:** O covil do seu bando é equipado com fechaduras, alarmes e armadilhas para repelir invasores. Esse upgrade pode ser realizado novamente, acrescentando proteções arcanas que funcionam contra espíritos. *Você pode rolar a sua Categoria se essas defesas forem testadas – o resultado determina a eficácia das defesas em deter os intrusos.*
- ◆ **ESCONDERIJO:** O covil do seu bando tem uma localização secreta e disfarçada da vista de transeuntes. Caso o covil for descoberto, ele pode ser realocado para uma nova localização secreta e escondida se vocês usarem duas atividades de folga e pagarem uma quantidade de **MOEDAS** igual à Categoria do bando.
- ◆ **GARAGEM DE CARRUAGEM:** Você possui uma carruagem, animais de carga para puxá-la e um estábulo. Esse upgrade pode ser realizado novamente, resultando em uma carruagem reforçada contra ataques e montarias maiores e mais rápidas. *Cavalos são muito raros em Doskvol – a maior parte das carruagens usa os grandes bodes akorosianos como animais de tração.*
- ◆ **HANGAR DE BARCO:** Você possui um barco, uma doca em um canal e um pequeno hangar para armazenar equipamentos náuticos. Esse upgrade pode ser feito novamente, resultando em um barco reforçado contra ataques e capaz de suportar mais carga.
- ◆ **MAESTRIA:** O seu bando tem acesso a treinamento de mestres. Os PJs podem aumentar

os seus valores de ação até o nível 4 (eles são restritos ao nível 3 até obterem esse upgrade). A maestria custa quatro caixas de upgrade.

- ◆ **OFICINA:** O seu covil possui uma oficina equipada com instrumentos para adulteração e alquimia, assim como uma pequena biblioteca de livros, documentos e mapas. Vocês podem usar isso para progredir em projetos de longo prazo sem deixar a segurança do covil.
- ◆ **PARCEIRO:** Um parceiro é uma gangue ou um único especialista PdM que trabalha para o bando. Para mais informações, veja a pág. 105 do livro.
- ◆ **QUALIDADE:** Cada upgrade aumenta o **nível de qualidade** de todos os itens dos PJs de um determinado tipo. Esse aumento vai além da Categoria do bando e dos itens superiores dos PJs. Esse upgrade pode ser aplicado a **Documentos**, **Ferramentas** (incluindo Ferramentas de Escalada e Ferramentas de Arrombamento), **Implementos Arcanos**, **Suprimentos de Subterfúgio**, **Instrumentos** (incluindo Instrumentos de Demolição e Instrumentos de Adulteração) e **Armas**.
Então, se você for da Categoria 0, com o upgrade de Qualidade de Ferramentas (+1) e com ferramentas superiores de arrombamento (+1), conseguirá lidar com uma fechadura de Categoria II em pé de igualdade.

- ◆ **TREINAMENTO:** Esse upgrade permite que os PJs recebam 2 xp (ao invés de 1) ao treinarem um marcador específico de xp durante a folga, permitindo que eles avancem mais rapidamente. Veja mais informações na seção de **Desenvolvimento** (pág. 55).

Se o seu bando possui Treinamento de Esperteza, você marca 2 xp (ao invés de 1) no marcador de ESPERTEZA ao realizar um Treino nesse atributo. Se o seu bando possui Treinamento de Cartilha, você marca 2 xp no marcador de cartilha após o treino apropriado.

BLADES IN THE DARK FICHA DO BANDO

NOME _____ REPUTAÇÃO _____

COVIL _____

MOR. TERRIT. CONTR. PRECÁRIO FORTE CATEG.

<input type="checkbox"/> QUARTEL +1 de escala para parceiros tipo Capanga	<input type="checkbox"/> TERRITÓRIO	<input type="checkbox"/> CIDADÃOS ATERRORIZADOS +2 moedas por batalha ou extorsão	<input type="checkbox"/> INFORMANTES +1d para levantar info. para um golpe	<input type="checkbox"/> ESQUEMA DE PROTEÇÃO (Rol. de categ) - Atç = moedas na folga
<input type="checkbox"/> ARENAS DE LUTA (Rol. de categ) - Atç = moedas na folga	<input type="checkbox"/> TERRITÓRIO	<input checked="" type="checkbox"/> COVIL	<input type="checkbox"/> TERRITÓRIO	<input type="checkbox"/> TERRITÓRIO
<input type="checkbox"/> ENFERMARIA +1d em rolagens de recuperação	<input type="checkbox"/> EXTORSÃO DOS CASACAS AZUIS -2 atenção em cada golpe	<input type="checkbox"/> RECEPTOR DE RUA +2 moedas p/ alvos de classe baixa	<input type="checkbox"/> ARMAZÊNS +1d em rolagens para adquirir recursos	<input type="checkbox"/> COMPARSAS CASACAS AZUIS +1d na rol. de abert. p/ planos de agressão

ATENÇÃO NV. DE PROCURADO MOEDA COFRE

Toda vez que o bando se desenvolve, cada PJ recebe tesouro = Categoria +2.

BRAVOS

MERCENÁRIOS
E LUTADORES

HABILIDADES ESPECIAIS

- PERIGOSOS:** Cada PJ pode adicionar +1 ao seu valor de ação de **Brigar**, **Caçar** ou **Detonar** (para um valor máximo de 3).
- IRMÃOS DE SANGUE:** Os seus parceiros recebem +1d em rolagens de **trabalho em equipe** (ações de grupo e facilitar) sempre que lutam ao lado de algum PJ. Todos os seus parceiros recebem o tipo *Capangas* gratuitamente (se já possuam esse tipo, adicione outro).
- CHUTADORES DE PORTAS:** Você recebe +1d na **rolagem de abertura** quando usa um plano de agressão.
- DIABOS:** O medo e o respeito andam lado a lado. Vocês tratam cada **nível de procurado** como **território**.
- FORJADOS NAS CHAMAS:** Cada PJ foi endurecido pelas experiências cruéis enfrentadas na sua carreira. Vocês recebem +1d em rolagens de **resistência**.
- PATRONO:** Seu bando gasta apenas **metade das moedas** para subir de **Categoria**. *Quem é o seu patrono? Por que ele ajuda vocês?*
- CÃES DE GUERRA:** O bando não sofre a perda de controle por estar em guerra com outra facção (-3 status) e ainda podem realizar duas atividades de folga ao invés de apenas uma.
- VETERANO:** Escolha uma habilidade especial de outro bando.

DESENVOLVIMENTO DO BANDO (XP)

Ao final de cada sessão, marque 1 xp (ou 2 xp caso o item tenha ocorrido múltiplas vezes) para cada item abaixo.

- ◆ Executar uma operação bem-sucedida de assalto relâmpago, batalha, extorsão ou sabotagem.
- ◆ Enfrentar desafios acima do seu nível.
- ◆ Disseminar a reputação do seu bando ou desenvolver uma nova.
- ◆ Expressar objetivos, motivações, conflitos internos ou natureza essencial do bando.

CONTATOS

- ▷ Meg, lutadora de arena
- ▷ Conway, Casaca-Azul
- ▷ Keller, ferreiro
- ▷ Tomas, médico
- ▷ Walker, chefe do bairro
- ▷ Lutes, dono de taverna

UPGRADES DO BANDO

- Aparentagem de Bravos (2 de carga adicional de armas ou armadura)
- Contatos Atrás das Grades (+1 Categoria dentro da prisão)
- Andarilhos de Elite
- Capangas de Elite
- Calejados (+1 caixa de Trauma)

ÁREAS DE CAÇA: ASSALTO RELÂMPAGO—BATALHA—EXTORSÃO—SABOTAGEM

PARCEIRO GANGUE ESPEC.

DEBIL. ENFRAQ. ARRAS. ARM.

Capangas

PARCEIRO GANGUE ESPEC.

DEBIL. ENFRAQ. ARRAS. ARM.

PARCEIRO GANGUE ESPEC.

DEBIL. ENFRAQ. ARRAS. ARM.

PARCEIRO GANGUE ESPEC.

DEBIL. ENFRAQ. ARRAS. ARM.

COVIL QUALIDADE

- | | |
|-------------------------------------|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Carruagem | <input type="checkbox"/> Documentos |
| <input type="checkbox"/> Barco | <input type="checkbox"/> Ferramentas |
| <input type="checkbox"/> Escondido | <input type="checkbox"/> Implementos |
| <input type="checkbox"/> Alojamento | <input type="checkbox"/> Suprimentos |
| <input type="checkbox"/> Seguro | <input type="checkbox"/> Instrumentos |
| <input type="checkbox"/> Cofre | <input type="checkbox"/> Armas |
| <input type="checkbox"/> Oficina | |

TREINAMENTO PARCEIROS

- | | |
|--|-------------------|
| <input type="checkbox"/> Esperteza | CUSTO DE UPGRADE |
| <input checked="" type="checkbox"/> Valentia | Novo Parceiro: 2 |
| <input type="checkbox"/> Convicção | Tipo Adicional: 2 |
| <input type="checkbox"/> Pessoal | |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Maestria | |

BLADES IN THE DARK FICHA DO BANDO

NOME _____

REPUTAÇÃO _____

COVIL _____

MOR. TERRIT. CONTR. PRECÁRIO FORTE CATEG.

<input type="checkbox"/> TERRITÓRIO	<input type="checkbox"/> NEGÓCIO PARALELO (Rol. de categ) - Atç = moedas na folga	<input type="checkbox"/> RECEPTADOR DE LUXO +2 moedas p/ alvos de classe alta	<input type="checkbox"/> ANTRO DE VÍCIO (Rol. de categ) - Atç = moedas na folga	<input type="checkbox"/> TAVERNA +1d p/ Convencer e Socializar nessa área
<input type="checkbox"/> PORTAL ARCAICO Passagem segura para as Terras Mortais	<input type="checkbox"/> TERRITÓRIO	<input checked="" type="checkbox"/> COVIL	<input type="checkbox"/> TERRITÓRIO	<input type="checkbox"/> TERRITÓRIO
<input type="checkbox"/> ROTAS SECRETAS +1d na rolagem de abertura para planos de transporte	<input type="checkbox"/> INFORMANTES +1d para levantar info. para um golpe	<input type="checkbox"/> FROTA Seus parceiros têm seus próprios veículos	<input type="checkbox"/> NEGÓCIO DE FACHADA -2 atenção em cada golpe	<input type="checkbox"/> ARMAZENS +1d em rolagens para adquirir recursos

ATENÇÃO NV. DE PROCURADO MOEDA | COFRE

Toda vez que o bando se desenvolve, cada PJ recebe tesouro = Categoria +2.

MÉRITOS DE VEÍCULOS

Ágil: O veículo é fácil de manobrar. Isso concede ajuda em manobras arriscadas.

Simples: O veículo é fácil de reparar. Remova todos os danos sofridos durante a fase de folga.

Resistente: O veículo continua funcionando mesmo estando arrasado.

DEFEITOS DE VEÍCULOS

Custoso: O bando gasta 1 moeda por folga para que ele continue funcionando.

Memorável: O veículo tem uma aparência chamativa. O bando sofre +1 atenção quando o usa em um golpe

Melindroso: O veículo tem particularidades que apenas uma pessoa pode compreender. Quando operado sem ela, o veículo sofre -1 de qualidade.

CONTRABANDISTAS

TRANSPORTADORES DE CONTRABANDO

HABILIDADES ESPECIAIS

- PARTE DA FAMÍLIA:** Um dos seus veículos é considerado um **parceiro** (use os méritos e defeitos de veículos ao lado). A sua **qualidade** é igual à Categoria do bando +1.
- HORA EXTRA:** Durante cada fase de **folga**, um dos seus parceiros pode realizar uma das seguintes atividades para o bando: **adquirir um recurso**, **reduzir atenção** ou trabalhar em algum **projeto de longo prazo**.
- PASSAGEM FANTASMA:** Seja através de terríveis experiências ou rituais ocultistas, todos os membros do seu bando são imunes à possessão de fantasmas. Eles também são capazes de “transportar” um fantasma como passageiro dentro de seu corpo.
- DE PASSAGEM:** O bando recebe **-1 atenção** durante a **folga**. Enquanto a sua atenção for igual ou menor a 4, membros recebem **+1d** para enganar outros se passando por cidadãos simples
- INFLUÊNCIA:** O seu bando fornece produtos ilícitos para outras facções, que se beneficiam com seu sucesso. Cada vez que receberem **moral**, aumente em um a quantidade recebida.
- PIRATAS:** Quando o bando entra em conflito a bordo de veículos, vocês ganham **+1 de efeito** em rolagens envolvendo o dano e velocidade do veículo. O seu veículo também recebe **armadura**.
- RENEGADOS:** Cada PJ pode adicionar +1 ao seu valor de ação de **Brigar**, **Esgueirar** ou **Manejar** (para um valor máximo de 3).
- VETERANO:** Escolha uma habilidade especial de outro bando.

DESENVOLVIMENTO DO BANDO (XP)

Ao final de cada sessão, marque 1 xp (ou 2 xp caso o item tenha ocorrido múltiplas vezes) para cada item abaixo.

- ◆ Executar uma operação de contrabando ou adquirir novos tipos de clientes ou fornecedores.
- ◆ Enfrentar desafios acima do seu nível.
- ◆ Disseminar a reputação do seu bando ou desenvolver uma nova.
- ◆ Expressar objetivos, motivações, conflitos internos ou natureza essencial do bando.

CONTATOS

- ▷ Elynn, tabeliã das docas
- ▷ Rolan, traficante de drogas
- ▷ Sera, traficante de armas
- ▷ Nyelle, traficante de espíritos
- ▷ Decker, anarquista
- ▷ Esmé, dona de taverna

UPGRADES DO BANDO

- Aparelhagem de Contrabandistas (2 itens carregados são perfeitamente ocultados)
- Camuflagem (seus veículos se camuflam perfeitamente se parados)
- Andarilhos de Elite
- Balsa (+mobilidade ao seu covil)
- Firmeza (+1 caixa de estresse)

TIPOS DE CARGA: ARCANA/ESTRANHA—ARMAMENTOS—CONTRABANDO—PASSAGEIROS

PARCEIRO GANGUE ESPEC.

DEBIL. ENFRAQ. ARRAS. ARM.

COVIL QUALIDADE

- | | |
|---|---------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Veículo | <input type="checkbox"/> Documentos |
| <input type="checkbox"/> Veículo | <input type="checkbox"/> Ferramentas |
| <input type="checkbox"/> Escondido | <input type="checkbox"/> Implementos |
| <input type="checkbox"/> Alojamento | <input type="checkbox"/> Suprimentos |
| <input type="checkbox"/> Seguro | <input type="checkbox"/> Instrumentos |
| <input type="checkbox"/> Cofre | <input type="checkbox"/> Armas |
| <input type="checkbox"/> Oficina | |

TREINAMENTO PARCEIROS

- | | |
|--|-------------------|
| <input type="checkbox"/> Esperteza | CUSTO DE UPGRADE |
| <input checked="" type="checkbox"/> Valentia | Novo Parceiro: 2 |
| <input type="checkbox"/> Convicção | Tipo Adicional: 2 |
| <input type="checkbox"/> Pessoal | |
| <input type="checkbox"/> Maestria | |

DOSKVOL



PONTOS DE INTERESSE

1 O MAR DO VÁCUO. Os oceanos se tornaram tinta negra durante o cataclisma e, hoje, pequenos pontos de luz arranjados em constelações podem ser vistos abaixo de sua superfície. Somente os capitães mais corajosos ou desesperados navegam se afastando da costa, adentrando um mar tão negro abaixo quanto o céu acima. Embora os fantasmas vingativos pareçam evitar o oceano aberto, coisas ainda mais terríveis se ocultam nas profundezas escuras.

2 O BAIRRO PERDIDO. Essa área já foi um bairro rico, assolado por uma praga e depois abandonado após a construção da segunda barreira relampejante. Muitos tesouros perdidos ainda podem ser recuperados por tolos audaciosos.

3 PRISÃO ANZOLFÉRREO. Uma intimidadora fortaleza de metal onde os piores (ou mais azarados) criminosos são aprisionados. A maioria deles é forçada a trabalhar nos campos ao sul ou nas minas do Charco-Gris. Os condenados à morte são enviados em equipes de coleta nas Terras Mortais.

4 ESTAÇÃO FERROVIÁRIA GADDOC. Trens de trilhos elétricos chegam todos os dias de todo o Imperium trazendo bens, produtos e passageiros.

5 ENGUIARIAS E FAZENDAS. Metade dos alimentos consumidos em Doskvol são importados – o resto é produzido pelos criadouros de enguia, cavernas de cogumelos e plantações alimentadas por energia radiante.

6 PORTO VELHO. Antes do dilúvio do século II, o delta do rio Dosk era somente um brejo raso ao redor de uma comunidade de mineração. Os navios atracavam no Porto Norte para adquirir suprimentos antes da viagem por mar aberto até Skovlan. Esse porto acabou tornando-se obsoleto e foi abandonado às Terras Mortais após a construção da segunda barreira relampejante.

7 AS TERRAS MORTAIS. O mundo além das barreiras relampejantes é uma vastidão de árvores petrificadas, cinza e nuvens sufocantes de miasmas terríveis. Fantasmas ensandecidos vasculham todo o lugar atrás de qualquer migalha de força vital.

RIQUEZA Alta ■ Média ■ Baixa ■

BAIRROS

COROA-ALVA. As vastas propriedades do Lorde Governador, Caçador-Comandante, Patrulheiro-Mestre e Academia Doskvol.

DIAMANTINA. As opulentas mansões e lojas de luxo da elite abastada.

CÂMARA OFICIAL. Os escritórios públicos municipais e um centro de lojas, artesãos e comércio.

SEIS TORRES. Um bairro que já foi rico, mas hoje é decadente e desprezado.

PRAIA DA SEDA. O “bairro da luz vermelha”, comunidade boêmia e artística.

EMPÓRIO NOTURNO. O centro de comércio para produtos exóticos importados através do trem. Muitos vendedores lidam com mercadorias ilícitas.

PÉ-DE-CORVO. Uma vizinhança superpovoada de ruas desniveladas, onde reinam as gangues.

AS DOCAS. Tavernas grosseiras, estúdios de tatuagem, arenas de luta e armazéns.

MORRO DO RIO. Residências e mercados para os fazendeiros que trabalham nos campos e criadouros de enguias.

MORRO DO CARVÃO. Os resquícios da comunidade de mineração original de Doskvol no topo do morro, agora servindo como lar de operários e fábricas industriais.

BAIXADA DO BORRALHO. Um bairro densamente povoado de apartamentos, cortiços e casas empilhadas.

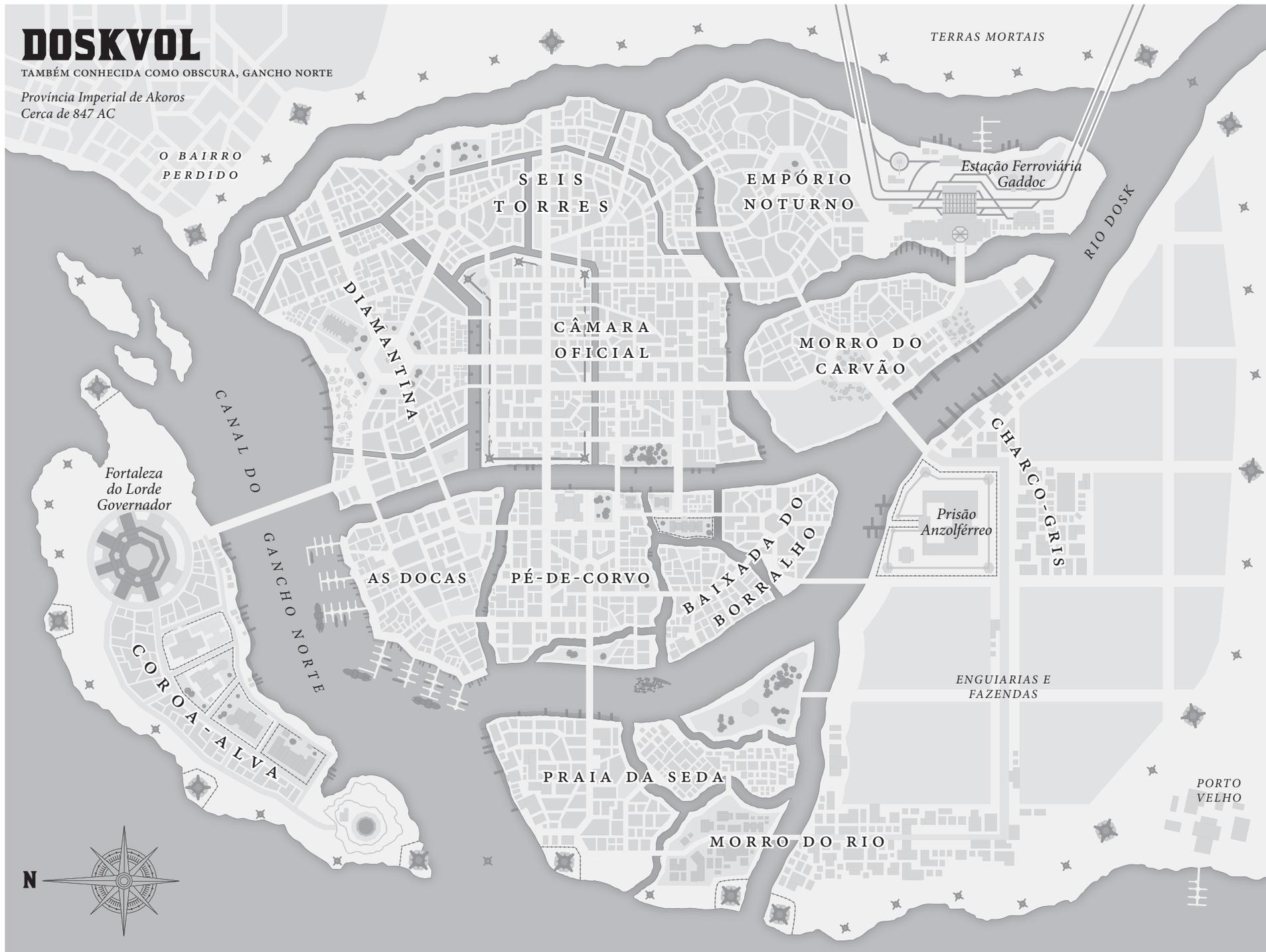
CHARCO-GRIS. Um campo de trabalho para criminosos e uma favela para os mais pobres.



DOSKVOL

TAMBÉM CONHECIDA COMO OBSCURA, GANCHO NORTE

Província Imperial de Akoros
Cerca de 847 AC





AS ILHAS FRAGMENTO

AKOROS

Uma terra de florestas petrificadas e colinas rochosas. A riqueza das suas cidades costeiras vem da caça de leviatãs e colônias de mineração no interior. Os akorosianos são frequentemente chamados de “Imperiais”, já que o Imperium surgiu nesse continente. De forma geral, eles são pálidos e possuem cabelos escuros.

SEVEROS

Uma terra de colinas assoladas por ventos uivantes, coberta de matagais escuros e espinheiros traiçoeiros. Fora das cidades Imperiais na costa, algumas tribos nômades severosi ainda vasculham as terras mortais em seus cavalos caçadores de fantasmas. Eles geralmente possuem pele amarronzada e cabelos escuros.

IRUVIA

Uma terra de desertos de areia preta, montanhas obsidianas e vulcões furiosos. Alguns dizem que demônios ocupam abertamente posições de poder no governo iruviano. Os povos iruvianos geralmente possuem pele cor de âmbar e cabelos escuros.

O ARQUIPÉLAGO DAS ADAGAS

Um arquipélago tropical coberto de selvas densas; hoje torcidas e sombrias pela magia estranha do cataclisma. Os rumores dizem que os povos dessa região vivem sem barreiras relampejantes. Como eles conseguem? Os ilhéus nativos geralmente possuem pele acobreada e cabelos escuros.

SKOVLAN

Uma terra rústica de montanhas frias e tundras impiedosas. Skovlan foi o último foco de resistência contra o controle Imperial. Eles geralmente possuem pele pálida e cabelos claros ou ruivos.

TYCHEROS

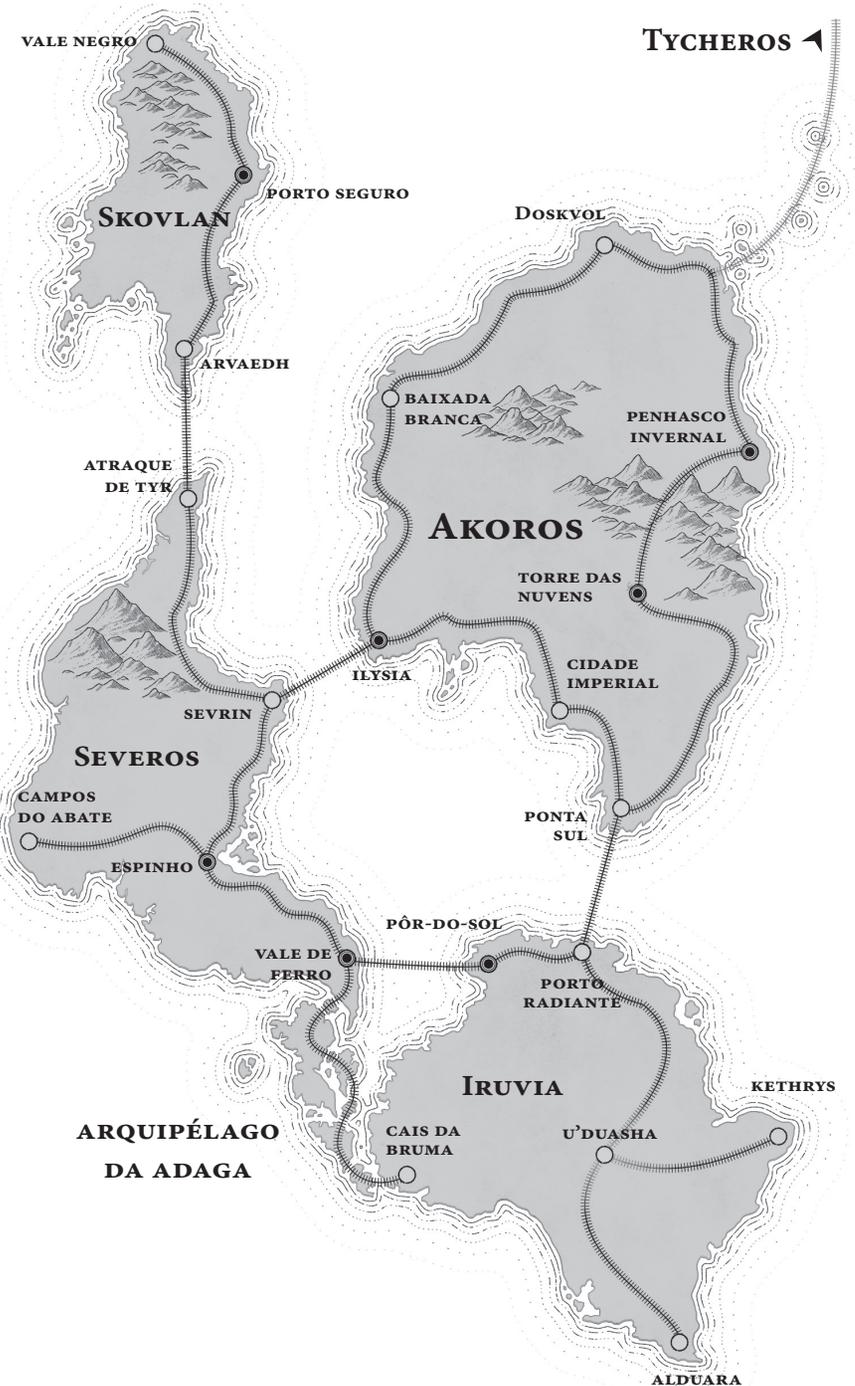
Uma terra distante, desconectada do Imperium. Dizem que as linhagens dos tycherosi (chamados pejorativamente de “Estranhos”) foram tocadas pelo sangue de demônios.

UMA NOTA SOBRE O MUNDO

As Ilhas Fragmento possuem climas vastamente discrepantes por causa das forças mágicas resultantes do cataclisma. A “água” do Mar do Vácuo parece ser composta de tinta negra, e mesmo assim se avistam constelações de estrelas muito abaixo de sua superfície. O sol é uma brasa fraca, que fornece apenas uma iluminação vaga no amanhecer e crepúsculo. Durante o resto do tempo o mundo permanece em escuridão.

Um dia esse foi um mundo de fantasia típico de contos de fadas, cheio de magia e maravilhas. Então, ele foi destruído e em suas ruínas foi erguida uma civilização industrial.

Não espere encontrar realismo científico aqui.



REFERÊNCIAS DE REGRAS 1

ROLAGEM DE AÇÃO

- 1d para cada ponto de **AÇÃO**.
- +1d se você receber **AJUDA**.
- +1d se você fizer **ESFORÇO EXTRA** -OU- aceitar um **ACORDO COM O DIABO**.

CONTROLADA

Você dita as regras. Você explora uma vantagem significativa.

CRÍTICO: Você realiza a ação com **efeito ampliado**.

6: Você consegue realizar a ação.

4/5: Você hesita. Perca a oportunidade e tente outra abordagem, ou realize a ação sofrendo uma consequência menor: uma **complicação menor**, um **efeito reduzido**, um **dano menor**, termine em uma posição **arriscada**.

1-3: Você fraqueja. Insista na mesma ação com uma oportunidade **arriscada** ou perca a oportunidade e tente outra abordagem.

ARRISCADA

Você está em confronto direto. Você está agindo sob grande tensão. Você está correndo um risco.

CRÍTICO: Você realiza a ação com um **efeito ampliado**.

6: Você consegue realizar a ação.

4/5: Você consegue realizar a ação, mas sofre uma consequência: uma **complicação moderada**, um **efeito reduzido**, um **dano moderado**, termina em uma posição **desesperada**.

1-3: As coisas dão errado. Você sofre uma **complicação moderada**, um **dano moderado**, termina em uma posição **desesperada**, perde a oportunidade.

DESESPERADA

Cada vez que realizar uma ação Desesperada, marque xp para aquele atributo

CRÍTICO: Você realiza a ação com um **efeito ampliado**.

6: Você consegue realizar a ação.

4/5: Você consegue realizar a ação, mas sofre uma consequência: uma **complicação grave**, um **efeito reduzido**, um **dano grave**.

1-3: O pior resultado possível. Você sofre uma **complicação grave**, um **dano grave**, **perde a oportunidade** de agir.

Cada vez que realizar uma ação Desesperada, marque xp para aquele atributo.

O mestre determina as consequências de acordo com a situação. Você pode sofrer uma, algumas, ou até mesmo todas as consequências listadas acima. Você pode evitá-las ou reduzi-las com uma Rolagem de Resistência.

ROLAGEM DE RESISTÊNCIA

- 1d para cada ponto de **ATRIBUTO**.

Você reduz ou evita os efeitos da consequência e sofre **6 de estresse menos o resultado mais alto da rolagem**. Quando rolar um **Crítico**, recupere 1 de estresse.

TRABALHO EM EQUIPE

AJUDAR

Sofra 1 de estresse e adicione +1d na rolagem do amigo. Você também pode sofrer as consequências da ação. Apenas uma única pessoa pode ajudar em uma rolagem.

FACILITAR

Facilite para que outro personagem realize uma ação. Se for bem-sucedido, qualquer companheiro de equipe que aproveitar a manobra recebe +1 nível de **efeito** ou uma **melhoria de posição**.

LIDERAR O GRUPO

Lidere uma **ação coletiva**. Cada PJ envolvido faz uma rolagem de ação e a equipe usa o melhor resultado como o desempenho geral. Aplique o resultado a todos que fizeram a rolagem.

PROTEGER

Enfrente o perigo por um companheiro. Você sofre a consequência em seu lugar, mas pode realizar uma rolagem de resistência se quiser.

AÇÕES

- ♦ **ADULTERAR** aparelhos e mecanismos, modificar, desativar ou reparar; desativar uma armadilha, abrir uma fechadura ou arrombar um cofre. Você pode se aproveitar dos aparelhos mecânicos e electroplasmáticos pela cidade.
- ♦ **BRIGAR** corpo a corpo com um oponente; conquistar ou defender uma posição; cortar e apunhalar.
- ♦ **CAÇAR** um alvo; levantar informações sobre sua localização e movimento; fazer disparos precisos à distância.
- ♦ **COMANDAR** a obediência com a sua força de personalidade; intimidar ou ameaçar; liderar uma gangue do bando em uma ação coletiva.
- ♦ **CONVENCER** alguém usando charme, lógica, enganação, disfarces ou blefe; mudar atitudes ou comportamentos através de manipulação ou sedução.
- ♦ **DETONAR** um lugar, item ou obstáculo usando força selvagem ou sabotagem cuidadosamente aplicada; atravessar defesas com sua força; criar distrações e caos.
- ♦ **ESGUEIRAR** para se mover de forma hábil e silenciosa; escalar, nadar, correr, pular e cair. Emboscar alguém com um golpe nas costas, pancada na nuca, etc.
- ♦ **ESTUDAR** uma pessoa, documento ou item para levantar informações e aplicar o seu conhecimento; se aprofundar em um assunto; fazer pesquisas.
- ♦ **MANEJAR** um item do bolso de outra pessoa; empregar destreza manual e distrações sutis; manipular um veículo ou direcionar uma montaria.
- ♦ **SINTONIZAR** com espíritos e com o campo fantasmagórico; canalizar energias electroplasmáticas; comunicar-se com fantasmas; compreender espectrologia.
- ♦ **SOCIALIZAR** com os contatos de seu histórico, raízes, amigos ou rivais para ter acesso a informações, recursos, pessoas ou lugares.
- ♦ **SONDAR** um local ou uma situação para compreender o que está acontecendo; notar os sinais de perigo antes de acontecer; levantar informações sobre oportunidades ou façanhas.

REFERÊNCIAS DE REGRAS 2

1. RECOMPENSA

O bando recebe **2 moral** ao completar um golpe, recebendo +1 **moral** para cada **Categoria** que o alvo do golpe possuir **acima** da sua. De forma similar, o bando recebe **-1 moral** para cada **Categoria** que o alvo do golpe possuir **abaixo** da sua (para um mínimo de zero). *(Uma operação que seja mantida completamente em segredo e conhecida apenas pelo bando resulta em zero de moral).*

A quantidade de moedas obtida depende da natureza da operação (veja lista ao lado).

3. DESAVENÇAS

Após o golpe, role uma quantidade de dados igual ao **NÍVEL DE PROCURADO** do bando, e confira o resultado de acordo com a **ATENÇÃO**.

ATENÇÃO 0-3		ATENÇÃO 4/5		ATENÇÃO 6+	
1-3	Parceiro Problemático ou Suspeitos de Sempre	1-3	Parceiro Problemático ou Questionamento	1-3	Vira-casaca ou Interrogatório
4/5	Rivais ou Mortos Inquietos	4/5	Represálias ou Mortos Inquietos	4/5	Proposta Demoníaca ou Demonstração de Força
6	Cooperação	6	Demonstração de Força	6	Ordem de Prisão

COOPERAÇÃO. Uma facção aliada (status +3) pede um favor. O bando pode realizar o favor, perder 1 de **moral** por **Categoria** da facção aliada ou perder 1 de status com essa facção. Se o bando não possui nenhuma facção aliada (status +3), nenhuma desavença ocorre nesse momento.

DEMONSTRAÇÃO DE FORÇA. Uma facção hostil (de qualquer status negativo) tenta tomar uma das posses do bando. Ceda 1 **posse** ou entre em guerra com a facção (reduzindo o seu status para -3). Caso não tenha nenhuma **posse**, o bando perde um nível de **controle**.

INTERROGATÓRIO. Os Casacas Azuis detêm um dos PJs para questioná-lo sobre os crimes do bando. *Como eles conseguiram capturar o personagem?* Ele pode suborná-los com 3 **MOEDAS**, ou levar uma surra (**dano de nível 2**) e entregar informações aos guardas (+3 de **ATENÇÃO**). Você pode **resistir** a cada uma dessas consequências separadamente.

MORTOS INQUIETOS. Um espírito descontrolado assombra o bando – talvez uma vítima passada? O grupo pode lidar com o espírito pelos seus próprios meios ou contratar os serviços de um Sussurro ou Peão dos Trilhos para tentar bani-lo ou destruí-lo.

ORDEM DE PRISÃO. Um Inspetor apresenta a sua investigação e evidências a um juiz, que abre um processo criminal contra seu bando. Um esquadrão de Casacas Azuis é enviado para prendê-los. O grupo pode suborná-los com uma quantidade de **MOEDAS** igual ao **nível de procurado** +3, entregar alguém para ser preso (removendo toda a **ATENÇÃO** do bando) ou tentar fugir.

OS SUSPEITOS DE SEMPRE. Os Casacas Azuis questionam uma pessoa próxima ao seu bando. Um jogador sugere um amigo ou fornecedor de **vício** como um alvo provável da lei. O grupo pode oferecer 1 **MOEDA** em suborno ou fazer uma

- ◆ **2 MOEDAS:** um serviço menor; algumas bolsas cheias.
- ◆ **4 MOEDAS:** um serviço pequeno; um cofre.
- ◆ **6 MOEDAS:** um golpe típico; uma pilhagem respeitável.
- ◆ **8 MOEDAS:** grande golpe; pilhagem valiosa.
- ◆ **10+ MOEDAS:** golpe estupendo; pilhagem impressionante.

Para pagar taxas a um chefe ou organização maior, subtraia uma quantidade de moedas igual à Categoria do bando +1

rolagem de sorte para determinar a resistência do PdM (1 a 3: +2 **ATENÇÃO**, 4 ou 5: **dano nível 2**).

PARCEIRO PROBLEMÁTICO. Um dos parceiros (gangue ou especialistas) causa problemas devido ao seu defeito. O bando pode perder **moral** (igual a sua **Categoria** +1), punir o parceiro como forma exemplo, ou encerrar as possíveis retaliações das partes ofendidas. Se você não possui parceiros com defeitos, não há desavença.

PROPOSTA DEMONÍACA. Um demônio se aproxima do bando com uma proposta sinistra. Vocês podem aceitar a barganha, esconder-se até que o demônio perca o interesse (assim perdendo 3 de **moral**) ou lidar com a situação de outra forma.

QUESTIONAMENTO. Os Casacas Azuis levam um PdM do bando (seja um contato ou membro) para responder algumas perguntas sobre os seus crimes. *Quem a polícia acha que é mais vulnerável?* O grupo pode subornar os Casacas Azuis com 2 **moedas** ou fazer uma **rolagem de sorte** para determinar quanta informação o PdM revela (1-3: +2 de **ATENÇÃO**, 4/5: +1 de **ATENÇÃO**).

REPRESÁLIAS. Uma facção inimiga resolve acertar as contas (ou um amigo, contato ou fornecedor de **vício**). Faça um pagamento (1 de **moral** e 1 **MOEDA**) como pedido de desculpas, permita a retaliação ou lute pra mostrar quem é que manda.

RIVALIDADE. Uma facção neutra resolve botar banca na área. Eles ameaçam o bando, um aliado, contato ou fornecedor de **vício**. O grupo pode ceder (perdendo uma quantidade de **moral** ou **MOEDAS** igual à **Categoria** do rival) ou resistir (perdendo 1 de **status** com essa facção).

VIRA-CASACA. Devido à pesada **ATENÇÃO** sobre os PJs, um rival consegue aliciar um contato, patrono, cliente ou grupo de consumidores do bando. Esse alvo passa a ser leal a outra facção.

Após o golpe, resolva Recompensa, Atenção, Desavenças, e então a Folga – nessa ordem

2. ATENÇÃO

Após um golpe ou conflito com um oponente, o bando recebe uma **ATENÇÃO**. Receba +1 de **ATENÇÃO** por um alvo famoso ou bem conhecido. Receba +1 de **ATENÇÃO** se a situação ocorreu em território hostil. Receba +1 de **ATENÇÃO** se o bando estiver em guerra com outra facção. Receba +2 de **ATENÇÃO** se houve alguma morte na operação.

- ◆ **o ATENÇÃO:** suave e silenciosa; pouca exposição.
- ◆ **2 ATENÇÃO:** contida; exposição típica.
- ◆ **4 ATENÇÃO:** alta e caótica; muita exposição.
- ◆ **6 ATENÇÃO:** alucinante; exposição devastadora.

Acrescente qualquer adicional de atenção oriundo de complicações ou de acordos com o diabo durante a sessão.

4. ATIVIDADES DE FOLGA

Quando não estão envolvidos em golpes, os membros do seu bando **podem aproveitar esse tempo livre para realizar duas atividades de folga** da lista abaixo. Você também pode recuperar todas as caixas de armadura. Durante a folga, você pode realizar **atividades adicionais** da lista se gastar 1 **MOEDA** ou 1 **moral** para cada uma.

Você recebe +1d em rolagens de atividades de folga se receber a ajuda de um **amigo** ou **contato**. Após realizar a rolagem, você pode gastar **MOEDAS** para melhorar o nível do resultado. **Aumente o nível do resultado em 1 para cada moeda gasta.** Dessa forma, um resultado de 1 a 3 se torna 4 ou 5; um 4 ou 5 se torna um 6, e um 6 se torna um **CRÍTICO**.

ADQUIRIR RECURSO

Adquira o uso temporário de um **recurso**. Role a Categoria do bando. O resultado indica o nível de **qualidade** do recurso adquirido, usando a Categoria do bando como base. 1 a 3: Categoria -1; 4 ou 5: Categoria +1; **CRÍTICO:** Categoria +2. *Você pode aumentar o resultado dessa rolagem além do CRÍTICO gastando 2 moedas para cada nível de qualidade adicional*

PROJ. LONGO PRAZO

Trabalhe em um **Projeto de Longo Prazo**, se tiver as intenções para isso. Role uma característica e avance o relógio de acordo com o seu resultado (1 a 3: uma; 4 ou 5: duas; 6: três; **CRÍTICO:** cinco).

RECUP.

Ganhe **tratamento** para avançar o seu **relógio de recuperação** (que nem em um projeto de longo prazo). *Quando o relógio é finalizado, cada dano sofrido pelo PJ é reduzido em 1.*

REDUZIR ATENÇÃO

Descreva o que o seu personagem faz para reduzir a **atenção** do bando e role uma **ação**. Reduza a atenção de acordo com o resultado (1 a 3: um; 4 ou 5: dois; 6: três; **CRÍTICO:** cinco)

TREINO

Marque 1 **xp** em um dos atributos ou no marcador de cartilha (+1 xp caso o seu bando possua o upgrade de Treinamento adequado). *Cada marcador só pode ser treinado uma única vez por fase de folga.*

SATISFAZER O VÍCIO

Visite o seu fornecedor de **vício** e faça uma rolagem de atributo usando o seu **valor do atributo mais baixo**. Recupere uma quantidade de estresse igual ao maior resultado da rolagem. Se o resultado for superior à quantidade de estresse que o PJ carrega, você **passa da conta** (veja abaixo). *Se não satisfizer o seu vício durante a folga, você sofre estresse igual à sua quantidade de TRAUMA.*

PASSANDO DA CONTA.

Você comete alguma atitude impensada (ou idiotice) por conta do seu **vício** – tentando adquirir o seu **vício** ou sob sua influência. O que você faz?

- ◆ **ATRAIU PROBLEMAS:** Escolha ou role uma **desavença** adicional.
- ◆ **CONTA FECHADA:** O fornecedor de **vício** atual corta o seu fornecimento – procure uma nova fonte.
- ◆ **CONTOU VANTAGEM** sobre seus feitos. O seu bando recebe +2 de **ATENÇÃO**.
- ◆ **PERDIDO:** O seu personagem desaparece durante algumas semanas – por enquanto, jogue com outro personagem.

REFERÊNCIAS PARA O MESTRE

OBJETIVOS

Jogue para ver o que acontece.
Dê vida a Doskvol.
Seja honesto ao retratar o mundo.

PRINCÍPIOS

Seja um fã dos PJs.
Deixe tudo fluir a partir da ficção.
Mantenha um controle suave.
Se dirija aos personagens.
Se dirija aos jogadores.
Pinte o mundo com cores assombradas.
Cerque os PJs com uma massa industrial.
Considere bem os riscos.

AÇÕES

Quando as coisas estão começando:

- ♦ **Qual é o seu objetivo?**
- ♦ **Qual é o seu plano?** (e qual é o detalhe?)

E quando as coisas estão em andamento:

- ♦ **Como você faz isso?** (qual ação será usada?)
- ♦ **Qual é o seu objetivo?** (qual é o efeito?)

Corte direto para ação.
Telegrafe os problemas antes que cheguem.
Anuncie consequências e pergunte.
Ofereça um Acordo com o Diabo.
Faça ou avance um relógio.
Cumpra suas promessas.
Inicie a ação com um PdM.
Pense fora da tela.

O que você faz?

NOMES: Adric, Aldo, Amosen, Andrel, Arden, Arlyn, Arquu, Arvus, Ashlyn, Branon, Brace, Brance, Brena, Bricks, Candra, Carissa, Carro, Casslyn, Cavelle, Clave, Corille, Cross, Crowl, Cyrene, Daphnia, Drav, Edlun, Emeline, Grine, Helles, Hix, Holtz, Kamelin, Kelyr, Kobb, Kristov, Laudius, Lauria, Lenia, Lizete, Lorette, Lucella, Lynthia, Mara, Milos, Morlan, Myre, Narcus, Naria, Noggs, Odrienne, Orlan, Phin, Polonia, Quess, Remira, Ring, Roethe, Seseareth, Sethla, Skannon, Stavrul, Stev, Syra, Talitha, Tesslyn, Tena, Timoth, Tocker, Una, Vaurin, Veleris, Veretta, Vestine, Vey, Volette, Vond, Weaver, Wester, Zamira.

SOBRENOMES: Ankhayat, Arcolongo, Arran, Athanoch, Basran, Boden, Booker, Brogan, Clelland, Coleburn, Comber, Daava, Dalmore, Danfeld, Dunvil, Farros, Grine, Haig, Helker, Helles, Hellyers, Jayan, Jeduin, Kardera, Karstas, Keel, Kessarín, Kinclaith, Lomond, Maroden, Michter, Monteclaro, Morríston, Penderyn, Prichard, Rompeferro, Rowan, Sevoy, Skelkallan, Skora, Slane, Vaustranho, Vieira, Vilasacra, Tyrconnell, Vale, Walund, Welker.

ALCUNHAS: Agulha, Alecrim, Artilheiro, Badalada, Besouro, Carvalho, Chicote, Corvo, Cruz, Dados, Dúzias, Eco, Esfolador, Espinho, Espora, Gancho, Garra, Gelo, Grilo, Lua, Martelo, Melodia, Mola, Névoa, Ogro, Palestra, Parça, Pedrada, Prata, Prego, Pulga, Raposa, Rosa, Rubi, Sapo, Sino, Sinuca, Suateiro, Tictac, Tijolo, Vime.

APARÊNCIAS

Homem, Mulher, Ambígua, Oculta.

Afável	Robusta	Marcada
Chocante	Cicatrizes	pelo tempo
Brilhante	Grosseira	Fria
Escura	Marcante	Triste
Pálida	Deslumbrante	Rígida
Desgastada	Bonita	Aberta
Magra	Esbelta	Apática
Esguia	Delicada	Calma
Grande	Ossuda	Feroz
Esculpida	Gorda	
Atlética	Pequena	

<i>Chapéu Tricorne</i>	<i>Vestido Justo</i>
<i>Casaco Longo</i>	<i>Manto Pesado</i>
<i>Capuz e Véu</i>	<i>Sobretudo Grosso</i>
<i>Manto Curto</i>	<i>Botas Macias</i>
<i>Gorro Tricotado</i>	<i>Sedas Esvoaçantes</i>
<i>Jaqueta leve</i>	<i>Calças Justas</i>
<i>Casaco c/ capuz</i>	<i>Casaco Encerado</i>
<i>Botas Altas</i>	<i>Cachecol Longo</i>
<i>Botas de Trab.</i>	<i>Roupas de Couro</i>
<i>Máscara e Robes</i>	<i>Collant de Enguia</i>
<i>Terno e Colete</i>	<i>Couro e Peles</i>
<i>Camisa de gola</i>	<i>Uniforme</i>
<i>Suspensórios</i>	<i>Trapos</i>
<i>Saia e Blusa</i>	<i>Leggings</i>

ELEMENTOS DA CIDADE

fuligem, paralelepípedos, escuro, tinta escura, cheiro de cozinha, poças de óleo, lua prateada, névoa, úmido, arrepiante, varrida pelo vento, sombria, paredes de tijolo, ecos, chaminés, lampião a gás, luz elétrica, carruagens, torre de relógio, postes de luz, chaminé de gás, canais, gôndolas, bueiros, gárgulas, ruínas, campanário, pontes, passarelas, andaimes, becos, cisternas, esgotos, máquinas barulhentas, esculturas de ferro.

NOTÁVEIS DE DOSKVOL

Lyssa, chefe do crime. Fria e calculista. Assassinou **Roric**, chefe anterior de sua facção. .

As Irmãs Funestas. Dizem serem bruxas que se banham em sangue fresco. Nunca foram vistas fora de casa.

Ulf Filho do Ferro, um skovlandês brutal; anseia poder.

Mylera Klev, líder de *Os Faixas Escarlates*. Colecionadora de arte.

Baszo Baz, líder dos *Lanternas Negras*. Ama uísque.

Merrul Brime, agente dos segredos. Proprietária do *Raposa Encapuzada*.

Lady Drake, uma juíza que aceita suborno dos criminosos.

A Torre, líder anônimo de *Os Velados*. **A Estrela**, capitão. **Grull**, bandido intermediário com grandes ambições.

Mordis, mercador do Empório da Noite. Esconde sua aparência por baixo de robes e capuzes.

Leclure, fornecedora no Empório da Noite. Cultista.

Jira, vendedor do Empório da Noite. Contrabandista.

Elstera Avrathi, diplomata residente em Iruvia.

Brynna Skyrkallan, diplomata residente em Skovlan.

Tyrstin Nol, diplomata residente em Severos.

Andris, espião e informante com lealdade flexível.

Krop, Casaca Azul de posto raso. Recusa subornos.

Lewit, Jol, Cinda, Reyf, Casacas Azuis de posto raso.

Alon Helker, juiz-inspetor. Combate a corrupção.

Casslyn Mora, juíza. Familiares envolvidos com criminosos.

Belindra, carcereira na Prisão Anzolférreo.

Ereth Skane, advogado com vícios obscenos.

Denkirk Sol, advogado com escrúpulos surpreendentes.

Polix, adido do Lorde Governador de Doskvol. Age secretamente como espiritualista.

Nyryx e Hoxan, fantasmas trapaceiros que possuem os corpos de prostitutas. Buscam por um Sussurro para servir. **Levyra**, uma médium.

Kember, destiladora de essências e poções, proprietária da taverna Dente de Demônio.

Raffello, grande pintor obcecado com o sobrenatural.

Lannic, um perito em arte.

DISTRITOS (mais ricos para os mais pobres)

Coroa-Alva
Diamantina
Seis Torres
Câmara Oficial
Empório Noturno
Praia da Seda

Morro do Carvão
As Docas
Pé-de-Corvo
Charco-Gris
Morro do Rio
Baixada do Borrallho

LUGARES

Acesso Subterrâneo
Jardins dos Ecos
Mercado Noturno
Os Canais
Pt. da Rua do Giz
Pt. da Via das Velas
Estação Ferroviária
Pç. Corações Partidos
A Ferraria
O Círculo Negro
Crematório da
Anuniação
Prisão Anzolférreo
Os Poços de Sangue
A Ala Perdida
Colina da Navalha

HOSPEDAGENS

Raposa Encapuzada
Linha & Anzol
Barril Furado
O Dente do Demônio
A Árvore Escura
O Gato e a Vela
A Âncora Quebrada
Lanterna Vermelha
Prego e Garrafa
Seis Braços
Grosa Velha
A Filha da Lua
O Sacristão
Hazlewood
Taverna da Quinn

CUSTO DE ESTRESSE P/ FLASHBACK

O ESTRESSE para uma ação simples com uma oportunidade fácil para realizar.

1 ESTRESSE para uma ação complexa ou uma oportunidade improvável.

2+ ESTRESSE para uma ação elaborada que dependa de oportunidades ou contingências especiais.

ESPERTEZA VALENTIA CONVICÇÃO

Caçar	Manejar	Sintonizar
Estudar	Esgueirar	Comandar
Sondar	Brigar	Socializar
Adulterar	Detonar	Convencer

CONSEQUÊNCIAS

Complicação (Avance um relógio 1-3 vezes. Ou um novo obstáculo/ameaça aparece.)

Você tem **efeito reduzido**.

Você sofre **dano** (1-3).

Você **perde uma oportunidade**.

Você fica em uma **posição prejudicada**.

EFEITO

Como o efeito se manifesta?

Se existe um relógio para seu obstáculo, avance-o de acordo com o nível de efeito.

- LIMITADO:** Como seu impacto é diminuído? Qual obstáculo significativo ainda existe?
- PADRÃO:** Como o efeito esperado se manifesta? O que ainda há para ser feito?
- SENSACIONAL:** Como o efeito é aumentado? Qual benefício extra é recebido?

FATORES DE AVALIAÇÃO

-	QUALI. / CATEG.	+
-	ESCALA	+
-	POTÊNCIA	+

ROLAGEM DE ABERTURA

♦ **Comece com 1d** representando a sorte pura.

♦ A operação é especialmente ousada ou audaciosa? Adicione **1d**. A operação é muito complexa ou dependente de vários fatores? Remova **1d**.

♦ O **detalhe do plano** expõe uma fraqueza do alvo ou ataca-o em uma área vulnerável? Adicione **1d**. O alvo é resistente a essa abordagem, possui defesas particulares ou preparações especiais? Remova **1d**.

♦ Algum dos seus **amigos ou contatos** pode oferecer ajuda ou informação para essa operação? Adicione **1d**. Algum dos seus **inimigos ou rivais** está interferindo nessa operação? Remova **1d**.

♦ Existem **outros elementos** que podem ser considerados? Categoria, Lugar, etc.

CRÍTICO: Você supera o primeiro obstáculo e se estabelece em uma posição controlada para o próximo.

6: Você começa a ação em uma posição controlada.

4 OU 5: Você começa a ação em uma posição arriscada.

1 A 3: Você começa a ação em uma posição desesperada.

BLADES IN THE DARK

MARCADOR DE CAMPANHA

NÚMERO DA FICHA _____

TIPO DE GOLPE

ALVO

SITUAÇÃO

RECOMPENSA: MOEDA / MORAL ATENÇÃO
DESAVENÇAS, MUDANÇAS NO STATUS DA FACÇÃO

NOTAS, EVENTOS E AVANÇOS NOS RELÓGIOS

TIPO DE GOLPE

ALVO

SITUAÇÃO

RECOMPENSA: MOEDA / MORAL ATENÇÃO
DESAVENÇAS, MUDANÇAS NO STATUS DA FACÇÃO

NOTAS, EVENTOS E AVANÇOS NOS RELÓGIOS

TIPO DE GOLPE

ALVO

SITUAÇÃO

RECOMPENSA: MOEDA / MORAL ATENÇÃO
DESAVENÇAS, MUDANÇAS NO STATUS DA FACÇÃO

NOTAS, EVENTOS E AVANÇOS NOS RELÓGIOS

BLADES IN THE DARK

BANDO

NOME

ALCUNHA

APARÊNCIA

RAÍZES: AKOROS—ARQUIPÉLAGO DAS ADAGAS
IRUVIA—SEVEROS—SKOVLAN—TYCHEROS

HISTÓRICO: ACADÊMICO—CRIMINOSO
LEGAL—MERCANTIL—MILITAR—NOBRE
PROLETÁRIO

MINHAS FUNÇÕES SÃO: GUARDAR—DESTRUIR—DESCOBRIR—ADQUIRIR—TRABALHAR
...o que o meu **mestre** comandar.

O seu corpo de faiscaria é movido a energia electroplasmática. Recarregue seus capacitores conectando-se a um gerador industrial (use uma atividade de folga). Ao fazê-lo, recupere 5 drenagens.

DRENO **DESGASTE** TININDO — VAZANDO — FISSURADO
FUMANTE — FAÍSCAS — INSTÁVEL

DANO	CURA
3	PREC. AJUDA
2	-1D USOS DE ARMADURA
1	EFEITO REDUZ. PESADA <input type="checkbox"/> ESPECIAL <input type="checkbox"/>

HAB. ESPECIAIS FANTSMAGÓRICAS (DE ACORDO COM O MANUAL BÁSICO)

FUNC. DE CARÇAÇA

- LEVITAÇÃO
 - REFLEXOS
 - SEMBLANTE DE VITALIDADE
 - PATAS DE ARANHA
 - COMPARTIMENTO INTERNO
 - PLACAS METÁLICAS
 - FONÓGRAFO
 - SENSORES
 - PROJETORES DE FUMAÇA
 - PISTÕES DE SALTO
- Você pode trocar uma de suas funcionalidades por uma atividade de folga.*

CASCO

Um espírito animando uma
carçaça de faiscaria
CARTILHA DE ESPÍRITOS

CARACTERÍSTICAS DE CASCO

- **AUTÔMATO:** Você é um espírito animando um corpo de faiscaria. Os seus sentidos e força são, por padrão, humanos. O seu casco tem uma armadura natural (que não conta para a sua **carga**). Os seus antigos sentimentos, interesses e ligações humanas são apenas memórias distantes. Agora você existe para desempenhar as suas **funções**. Escolha três (à esquerda). Você pode ser reconstruído caso seja danificado ou destruído. Se o seu receptáculo da alma for destruído, você fica livre e se torna um Fantasma. *Ao invés de sofrer estresse, você sofre drenagem de energia.*
- **SOBRECARGA:** Você pode sofrer **1 drenagem** para executar um feito extremo de força ou velocidade (correr mais rápido que um cavalo, amassar metal com as mãos nuas, etc.). *Isso age como um fator de feito.*
- **COMPARTIMENTOS:** Os seus **itens** fazem parte de sua carçaça e podem se ocultar em painéis internos. A sua carçaça pode carregar **+2 de carga**.
- **PROJETORES ELECTROPLASMÁTICOS:** Você pode liberar uma parcela da sua energia electroplasmática como uma descarga elétrica ao seu redor, ou um raio direcionado. Essa habilidade também pode ser usada para criar uma barreira relampejante que repele ou aprisiona um espírito. Você sofre **1 drenagem** para cada nível de **magnitude**.
- **INTERFACE:** Você pode se **Sintonizar** ao campo de energia electroplasmática local para controlá-lo (ou controlar algo a ele conectado, incluindo outro casco).
- **CASCO SECUNDÁRIO:** Escolha uma outra carçaça e a sua funcionalidade inicial. Você pode transferir a sua consciência entre essas carçaças a qualquer momento.
- ○ ○ ○ **UPGRADE:** Escolha uma funcionalidade de carçaça adicional.

CARÇAÇA & ITENS *Escolha carçaça e aparência (ou crie uma). Escolha uma func. inicial.* **CARGA** 3 leve 5 normal 7 pesada

- PEQUENA** (tamanho de um gato, **-1 escala**): Um orbe de metal, boneca mecânica, ou aranha de engrenagens. *Levitação – Reflexos*
 - MÉDIA** (tamanho humano): Um manequim de metal ou animal feito de engrenagens. *Semblante de Vitalidade—Patas de Aranha*
 - PESADA** (tam. carroça, **+1 escala**): Um gigante metálico, um veículo autopilotável. *Comp. Interno—Placas Metálicas (armadura especial)*
- Funcionalidades de qualquer carçaça: *Fonógrafo – Sensores – Projetores de Fumaça – Pistões de Salto*

XP

- ◆ *Toda vez que você rolar uma ação Desesperada, marque xp no atributo da ação.* Ao final de cada sessão, para cada item abaixo, marque 1 XP (em sua cartilha de jogador ou em um atributo) ou 2 XP se aquela situação ocorreu diversas vezes
- ◆ *Desempenhou suas funções apesar das dificuldades ou perigos.*
- ◆ *Suprimiu ou ignorou as suas antigas características humanas.*
- ◆ *Enfrentou problemas gerados pelo o seu desgaste durante a sessão.*

TRAB. EM EQUIPE

Ajudar um companheiro

Liderar uma **ação coletiva**

Proteger um companheiro

Facilitar para um comp.

PLANEJAMENTO E CARGA

Escolha um plano, dê um **detalhe**. Escolha o limite de sua **carga** para a operação.

Agressão: Ponto de ataq. **Ocultismo:** Met. arcano

Embuste: Met. de engan. **Social:** Relação social

Furtiv: Ponto de infiltr. **Transporte:** Rota

Um casco não possui **MOEDA** e nem **TESOURO** próprio, mas pode ter acesso aos recursos de seu **mestre**.

CARTILHA

ESPERTEZA

- CAÇAR
- ESTUDAR
- SONDAR
- ADULTERAR

VALENTIA

- MANEJAR
- ESGUEIRAR
- BRIGAR
- DETONAR

CONVICÇÃO

- SINTONIZAR
- COMANDAR
- SOCIALIZAR
- CONVENCER

DADO EXTRA

ESFORÇO EXTRA (sofra 2 de estresse) -OU- aceite um **ACORDO COM O DIABO.**

- Uma Lâmina ou Duas
- Facas de Arremesso
- Uma Pistola Uma 2ª Pistola
- Uma Arma Grande
- Uma Arma Incomum
- Armadura +Pesada
- Ferram. de Arrombamento
- Ferramentas de Escalada
- Implementos Arcanos
- Documentos
- Suprimentos de Subterfúgio
- Instrumentos de Demolição
- Instrumentos de Adulteração
- Lanterna

LEVANTANDO INFORMAÇÕES

- ◆ *O que eles pretendem fazer?*
- ◆ *Como posso convencê-los a [X]?*
- ◆ *O que estão realmente sentindo?*
- ◆ *O que eu devo procurar?*
- ◆ *Onde está a fraqueza?*
- ◆ *Como eu posso encontrar [X]?*
- ◆ *O que realmente está rolando?*

BLADES IN THE DARK

BANDO

NOME

ALCUNHA

APARÊNCIA

RAÍZES: AKOROS—ARQUIPÉLAGO DAS ADAGAS
IRUVIA—SEVEROS—SKOVLAN—TYCHEROS

HISTÓRICO: ACADÊMICO—CRIMINOSO
LEGAL—MERCANTIL—MILITAR—NOBRE
PROLETÁRIO

Você possui um vício: energia vital, consumida de um humano vivo. Use uma atividade de folga para Caçar uma vítima e satisfazer esse vício. Além disso, você avança 4 vezes o seu relógio de recuperação sempre que se alimentar – essa é a sua única maneira de recuperação. O que você sente? Como é a marca óbvia que você deixa em suas vítimas?

ESTRESSE **TRAUMA** ASSOMBRADO—CRUEL—FRIO—IMPIEDOSO
INSTÁVEL—OBCECADO—PARANOICO—SIGILOSO

DANO	PREC. AJUDA	CURA
3		relógio de progresso
2	-1D	USOS DE ARMADURA ARMADURA <input type="checkbox"/>
1	EFEITO REDUZ.	PESADA <input type="checkbox"/> ESPECIAL <input type="checkbox"/>

HABILIDADES ESPECIAIS FANTASMAGÓRICAS
(DE ACORDO COM O MANUAL BÁSICO)

RESTRIÇÕES

Escolha uma nova restrição sempre que receber uma nova característica de Vampiro (à exceção da primeira, Morto-Vivo):

- **TORPOR:** Em cada folga, você precisa usar uma atividade para descansar em um lugar escuro e silencioso (ou sofra 3 de estresse).
- **PROIBIÇÃO:** Você não pode adentrar uma residência privada sem a permissão do seu dono.
- **REPELIDO:** Amuletos de proteção contra espíritos o mantêm afastado (sofra 2 de estresse para resistir à repulsão).
- **BESTIAL:** Quando sofrer dano físico ou passar da conta com o seu vício, seu corpo se contorce em uma forma bestial horrenda. Você recupera a sua forma normal quando conseguir se alimentar novamente sem passar da conta.
- **VINCULADO:** O seu espírito deve ficar nesse corpo ou será destruído.

VAMPIRO

Espírito animando um corpo morto-vivo
CARTILHA DE ESPÍRITOS

TESOUR
MOEDA

CARACTERÍSTICAS DE VAMPIRO

- **MORTO-VIVO:** Você é um espírito que anima um corpo morto-vivo. O seu trauma é maximizado – escolha quatro condições de trauma para refletir a sua natureza vampírica. Ataques arcanos são *potentes* contra você. Você não morre ao sofrer um dano fatal, mas o seu espírito morto-vivo é sobrecarregado. Você sofre um dano de nível 3: “Incapacitado”, e permanece com ele até se alimentar o suficiente. Qualquer dano arcano sofrido durante esse estado causará a sua completa destruição. Os seus marcadores de xp são mais longos (você passa a receber desenvolvimentos mais lentamente). Você possui mais caixas de estresse.
- **PODER TERRÍVEL:** Você pode sofrer **1 de estresse** para executar um feito extremo de força ou velocidade (correr mais rápido que uma carruagem, quebrar rochas com as mãos nuas, saltar para o topo de um prédio, etc.). Isso age como um fator de efeito.
- **VISÃO ARCANA:** Você pode sofrer **1 de estresse** para ampliar os seus sentidos além dos limites humanos por alguns minutos. Você pode “ouvir” os pensamentos ou sentimentos de uma pessoa, ver na escuridão completa, sentir coisas invisíveis, intuir a localização de um objeto escondido, etc.
- **VÁCUO ESPIRITUAL:** Você é invisível a espíritos e não pode ser ferido por eles. Você pode sofrer **2 de estresse** para afastar os olhares de seres vivos e impedir que o notem por alguns momentos.
- **TALENTO SOMBRIO:** Escolha Esperteza, Valentia, ou Convicção. O seu valor máximo para as ações desse atributo se torna 5. Você também recebe +1d em rolagens de resistência realizadas com esse atributo.
- **ASTÚCIA SINISTRA:** Durante sua folga, você pode escolher entre ganhar uma atividade de folga adicional ou +1d em todas suas rolagens de atividade de folga.
- ○ ○ ○ ○ **VETERANO:** Escolha uma habilidade especial de outra fonte.

SERVENTES SOMBRIOS (Começa com 2)

- Rutherford, mordomo.
- Lylandra, consorte.
- Kira, guarda-costas.
- Otto, cocheiro.
- Edrik, emissário.

ITENS

- Roupas e apetrechos de qualidade
- Arma pessoal de qualidade
- Manto das sombras superior
- Amuleto de prot. contra demônios
- Amuleto de prot. contra espíritos

CARGA 3 leve 5 normal 6 pesada

XP

- ◆ Toda vez que você rolar uma ação Desesperada, marque xp no atributo da ação. Ao final de cada sessão, para cada item abaixo, marque 1 XP (em sua cartilha de jogador ou em um atributo) ou 2 XP se aquela situação ocorreu diversas vezes.
- ◆ Demonstrou a sua dominação ou matou sem misericórdia.
- ◆ Suprimiu ou ignorou as suas antigas características humanas.
- ◆ Enfrentou problemas gerados pelo o seu vício, traumas ou restrições durante a sessão

TRAB. EM EQUIPE

Ajudar um companheiro

Líderar uma ação coletiva

Proteger um companheiro

Facilitar para um comp.

PLANEJAMENTO E CARGA

Escolha um plano, dê um *detalhe*. Escolha o limite de sua *carga* para a operação.

Agressão: Ponto de ataq.

Embuste: Met. de engan.

Furtiv: Ponto de infilt.

Ocultismo: Met. arcano

Social: Relação social

Transporte: Rota

CARTILHA

ESPERTEZA

- ○ ○ ○ ○ ○ CAÇAR
- ○ ○ ○ ○ ○ ESTUDAR
- ○ ○ ○ ○ ○ SONDAR
- ○ ○ ○ ○ ○ ADULTERAR

VALENTIA

- ○ ○ ○ ○ ○ MANEJAR
- ○ ○ ○ ○ ○ ESGUEIRAR
- ○ ○ ○ ○ ○ BRIGAR
- ○ ○ ○ ○ ○ DETONAR

CONVICÇÃO

- ○ ○ ○ ○ ○ SINTONIZAR
- ○ ○ ○ ○ ○ COMANDAR
- ○ ○ ○ ○ ○ SOCIALIZAR
- ○ ○ ○ ○ ○ CONVENCER

DADO EXTRA

ESFORÇO EXTRA (sofra 2 de estresse) -OU- aceite um ACORDO COM O DIABO.

- Uma Lâmina ou Duas
- Facas de Arremesso
- Uma Pistola Uma 2ª Pistola
- Uma Arma Grande
- Uma Arma Incomum
- Armadura +Pesada
- Ferram. de Arrombamento
- Ferramentas de Escalada
- Implementos Arcanos
- Documentos
- Suprimentos de Subterfúgio
- Instrumentos de Demolição
- Instrumentos de Adulteração
- Lanterna

LEVANTANDO INFORMAÇÕES

- ◆ O que eles pretendem fazer?
- ◆ Como posso convencê-los a [X]?
- ◆ O que estão realmente sentindo?
- ◆ O que eu devo procurar?
- ◆ Onde está a fraqueza?
- ◆ Como eu posso encontrar [X]?
- ◆ O que realmente está rolando?