# 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, consequentemente, 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.

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

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).

## 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 encrenqueiro 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.
- **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.

## 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, Sesereth, 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, Kessarin, Kinclaith, Lomond, Maroden, Michter, Monteclaro, Morriston, 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.

## 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, Sério, Sombrio, Tímido, Triste.

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

# 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 | | | |
|---|---|---|---|
| 3 | | | PREC. AJUDA |
| 2 | | | -1D |
| 1 | | | EFEITO RED. |

**CURA** *relógio de progresso*

**USOS DE ARMADURA**

ARMADURA ☐
PESADA ☐
ESPECIAL ☐

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
- 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 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 | | | |
|---|---|---|---|
| 3 | | | PREC. AJUDA |
| 2 | | | -1D |
| 1 | | | EFEITO RED. |

**CURA** *relógio de progresso*

**USOS DE ARMADURA**

ARMADURA ☐
PESADA ☐
ESPECIAL ☐

ANOTAÇÕES

# CÃO DE CAÇA

UM ATIRADOR E PERSEGUIDOR MORTAL

TESOUR
MOEDA

## HABILIDADES ESPECIAIS

- ○ **Franco-atirador**: Você pode usar **esforço extra** para realizar qualquer uma das seguintes proezas: *fazer um ataque à distância em um alcance além do normal, ou disparar uma saraivada de tiros como fogo de supressão.*
- ○ **Concentrado**: Você pode usar a sua **armadura especial** para resistir a uma consequência de surpresa, ou dano mental (confusão, medo, perder alguém de vista), ou para fazer **esforço extra** durante um combate à distância, perseguição ou rastreamento.
- ○○ **Caçador de Fantasmas**: O seu animal de caça é imbuído de energia espiritual, recebendo **potência** para rastrear, seguir ou lutar contra alvos sobrenaturais. Ele também recebe uma habilidade arcana: *forma fantasmagórica, elo mental,* ou *rápido como uma flecha.* Você pode selecionar essa habilidade novamente para conceder uma habilidade arcana adicional ao seu animal de caça.
- ○ **Batedor:** Você recebe **+1 efeito** sempre que **levanta informações** para descobrir a localização de um alvo e **+1d** em rolagens para evitar detecção quando camuflado, ou escondido em uma posição preparada.
- ○ **Sobrevivente**: Seja através de terríveis experiências ou rituais ocultistas, você se tornou imune ao miasma venenoso das terras mortais e consegue se alimentar da fauna e flora estranhas que lá existem. Você também recebe **+1 caixa de estresse.**
- ○ **Osso Duro de Roer:** Você diminui as penalidades de dano em um nível (embora o nível 4 ainda seja fatal).
- ○ **Vingativo:** Você recebe um novo **gatilho de xp**: *Você conseguiu vingança contra alguém que o prejudicou ou a algum ente querido.* O seu bando também marca xp se o ajudou na vingança.
- ○○○ **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 MORTAIS

- △▽ Steiner, assassino
- △▽ Celene, sentinela
- △▽ Melvir, médico
- △▽ Veleris, espiã
- △▽ Casta, caçadora de recompensas

## ITENS

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

- ☐ Par de pistolas superiores
- ☐-☐ Rifle longo superior
- ☐ Munição electroplasmática
- ☐ *Animal de caça treinado*
- ☐ Luneta
- ☐ *Amuleto de prot. contra espíritos*

- ☐ 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 um dos itens 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 rastreamento ou violência.*
- *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
- 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 infilt.* | **Transporte:** *Rota* |

## LEVANTANDO INFORMAÇÕES

- *O que eles pretendem fazer?*
- *Como posso convencê-los a [X]?*
- *O que estão realmente sentindo?*
- *Onde eles estão vulneráveis?*
- *Para onde [X] foi?*
- *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—CORAÇÃO MOLE—CRUEL—FRIO IMPRUDENTE—INSTÁVEL—OBCECADO—PARANOICO

| DANO | | | |
|---|---|---|---|
| 3 | | | PREC. AJUDA |
| 2 | | | -1D |
| 1 | | | EFEITO RED. |

**CURA** *relógio de progresso*

**USOS DE ARMADURA**

ARMADURA ☐
PESADA ☐
ESPECIAL ☐

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
- Talco 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 | |
| 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 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—CORAÇÃO MOLE—CRUEL—FRIO IMPRUDENTE—INSTÁVEL—OBCECADO—PARANOICO

| DANO | | | |
|---|---|---|---|
| 3 | | | PREC. AJUDA |
| 2 | | | -1D |
| 1 | | | EFEITO RED. |

**CURA** *relógio de progresso*

**USOS DE ARMADURA**

ARMADURA ☐
PESADA ☐
ESPECIAL ☐

ANOTAÇÕES

# FURTIVO

UM GATUNO E INFILTRADOR SILENCIOSO

TESOUR
MOEDA

## HABILIDADES ESPECIAIS

- ○ **Infiltrador**: Você não é afetado por **qualidade** ou **Categoria** ao enfrentar medidas de segurança.
- ○ **Emboscada:** Recebe **+1d** na rolagem quando ataca de uma posição escondida.
- ○ **Destemido:** Você pode escolher receber **+1d** quando fizer uma rolagem de ação **desesperada**. Se fizer isso, você também sofre **-1d** em qualquer rolagem de resistência em resposta.
- ○ **Dança do Diabo**: Você pode fazer **esforço extra** para realizar qualquer uma das seguintes proezas: *executar um feito de atletismo quase sobrenatural — esquivar dos seus inimigos fazendo com que ataquem uns aos outros.*
- ○ **Competência:** Escolha uma ação ao receber essa habilidade. Quando liderar **ações de grupo** que utilizem essa ação, você sofre no máximo 1 de estresse, independente da quantidade de rolagens ruins dos seus companheiros.
- ○ **Véu Fantasma**: Você pode se deslocar parcialmente para o campo fantasmagórico, tornando-se sombrio e insubstancial por alguns momentos. Esse deslocamento causa 2 de estresse, mais 1 de estresse para cada benefício adicional a seguir: *o deslocamento dura por alguns minutos ao invés de momentos – você se torna invisível ao invés de sombrio – você pode flutuar através do ar como um fantasma.*
- ○ **Reflexos**: Sempre que perguntarem quem age primeiro a resposta será sempre a mesma: você. *(Dois personagens com Reflexos agem simultaneamente).*
- ○ **Sombra**: Você pode usar a sua **armadura especial** para resistir a uma consequência de detecção ou medidas de segurança, ou para fazer **esforço extra** em atos de atletismo ou furtividade.
- ○○○ **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 SUSPEITOS

- △▽ Telda, mendiga
- △▽ Darmot, Casaca Azul
- △▽ Frake, chaveiro
- △▽ Roslyn Kellis, aristocrata
- △▽ Petra, funcionária da prefeitura

## ITENS

- ☐ *Ferramentas superiores de arrombamento*
- ☐ Manto das sombras superior
- ☐ Ferramentas leves de escalada
- ☐ *Frasco de poção do silêncio*
- ☐ Óculos de visão no escuro
- ☐ *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 furtividade ou evasão.*
- *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
- 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 infilt.* | **Transporte:** *Rota* |

## LEVANTANDO INFORMAÇÕES

- *O que eles pretendem fazer?*
- *Como posso convencê-los a [X]?*
- *O que eu devo procurar?*
- *Qual será o melhor caminho?*
- *Onde posso me esconder aqui?*
- *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—CORAÇÃO MOLE—CRUEL—FRIO IMPRUDENTE—INSTÁVEL—OBCECADO—PARANOICO

| DANO | | | |
|---|---|---|---|
| 3 | | | PREC. AJUDA |
| 2 | | | -1D |
| 1 | | | EFEITO RED. |

**CURA** *relógio de progresso*

**USOS DE ARMADURA**

ARMADURA ☐
PESADA ☐
ESPECIAL ☐

ANOTAÇÕES

# RETALHADOR

UM LUTADOR PERIGOSO E AMEAÇADOR

TESOUR
MOEDA

## HABILIDADES ESPECIAIS

- **Nascido para Lutar:** Você pode usar a sua **armadura especial** para reduzir o dano de um ataque em combate, ou para fazer um **esforço extra** durante uma luta.
- **Guarda-Costas**: Você recebe **+1d** na rolagem de resistência quando **protege** um companheiro de equipe. Você também recebe **+1 efeito** quando **levanta informações** para antecipar possíveis ameaças para o presente.
- **Guerreiro Fantasmagórico:** Você pode imbuir as suas mãos, armas brancas ou ferramentas com energias espirituais, recebendo **potência** em combates contra alvos sobrenaturais. Você pode agarrar espíritos para detê-los e capturá-los.
- **Líder:** Você é capaz de **Comandar** um **parceiro** em combate de forma extremamente efetiva, concedendo-o **+1 efeito** e **1 armadura**. Ele também continua lutando mesmo se estiver **arrasado** (ou seja, não é removido do combate quando sofre um dano de nível 3).
- **Mula de Carga:** Os seus limites de carga são maiores. Leve: 5. Normal: 7. Pesado: 8.
- **Trate com Respeito**: Você pode usar **esforço extra** para realizar qualquer uma das seguintes proezas: *executar façanha de força física quase sobrenatural — lutar corpo a corpo com uma gangue pequena em pé de igualdade*.
- **Brutal:** As suas explosões de violência aterrorizam todos por perto. Você recebe **+1d** sempre que **Comandar** um alvo assustado.
- **Robusto:** Você se recupera rapidamente de ferimentos. Avance permanentemente uma parte do seu relógio de recuperação, e receba **+1d** em quaisquer rolagens de recuperação.
- ○○○ **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 PERIGOSOS

- Marlane, pugilista
- Chael, bandido cruel
- Mercy, assassina fria
- Grace, assaltante
- Sawtooth, médico

## ITENS

- ☐ Arma superior corpo a corpo
- ☐-☐ Arma superior pesada
- ☐ Arma ou ferramenta assustadora
- ☐ *Algemas e correntes*
- ☐ *Frasco de essência da ira*
- ☐ *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 violência ou coerção.*
- *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
- 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 infilt.* | **Transporte:** *Rota* |

## LEVANTANDO INFORMAÇÕES

- *Como posso machucá-los?*
- *Quem tem mais medo de mim?*
- *Quem é o mais perigoso aqui?*
- *O que eles pretendem fazer?*
- *Como posso convencê-los a [X]?*
- *Eles estão dizendo a verdade?*
- *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 | | | |
|---|---|---|---|
| 3 | | | PREC. AJUDA |
| 2 | | | -1D |
| 1 | | | EFEITO RED. |

**CURA** *relógio de progresso*

**USOS DE ARMADURA**

ARMADURA ☐
PESADA ☐
ESPECIAL ☐

ANOTAÇÕES

# SUAVE

UM ESPIÃO E MANIPULADOR SUTIL

TESOUR
MOEDA

## HABILIDADES ESPECIAIS

- ○ **Roque do Rei:** Sofra **2 de estresse** para rolar o seu melhor valor de ação mesmo quando estiver executando uma ação diferente. Descreva como você adapta a sua perícia a esse novo uso.
- ○ **Manto & Adaga**: Você recebe **+1d** em rolagens para confundir ou evitar suspeita sempre que usa um disfarce ou outras formas de distração. Quando revela o seu disfarce, você pode usar a surpresa para ganhar a iniciativa na situação.
- ○ **Voz Fantasmagórica:** Você conhece o método secreto para interagir com fantasmas e demônios de forma similar a humanos, independentemente do quão ferozes ou animalescos eles pareçam. Você recebe **potência** quando se comunica com forças sobrenaturais.
- ○ **Olhar da Verdade:** Você sempre percebe quando mentem para você.
- ○ **Negócios Informais**: Você adiciona +2 ao seu **tesouro** ao final de cada fase de folga.
- ○ **Hipnotismo:** Quando **Convence** alguém, você pode fazer com que ela esqueça o ocorrido até que o encontre novamente.
- ○ **Subterfúgio**: Você pode usar a sua **armadura especial** para resistir a uma consequência de suspeita ou persuasão, ou para fazer **esforço extra** em enganação ou subterfúgio.
- ○ **Confie em Mim:** Você recebe **+1d** em rolagens realizadas contra um alvo se possuir uma relação íntima com ele.
- ○○○ **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 ESPERTOS

- Bryl, traficante
- Bazso Baz, líder de gangue
- Klyra, dona de taverna
- Nyryx, prostituto(a)
- Harker, presidiário reincidente

## ITENS

- ☐ *Roupas e joias superiores*
- ☐ Kit de disfarces superior
- ☐ *Dados viciados e cartas marcadas superiores*
- ☐ *Talco do transe*
- ☐ Bengala-espada
- ☐ *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 enganação ou influência.*
- *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
- 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 infilt.* | **Transporte:** *Rota* |

## LEVANTANDO INFORMAÇÕES

- *O que eles pretendem fazer?*
- *Como posso convencê-los a [X]?*
- *Eles estão dizendo a verdade?*
- *O que estão realmente sentindo?*
- *Com que eles se importam?*
- *Como posso me misturar aqui?*
- *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 | | | |
|---|---|---|---|
| 3 | | | PREC. AJUDA |
| 2 | | | -1D |
| 1 | | | EFEITO RED. |

**CURA** *relógio de progresso*

**USOS DE ARMADURA**

ARMADURA ☐
PESADA ☐
ESPECIAL ☐

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
- 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 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?*

# 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 | | | |
|---|---|---|---|
| 3 | | | PREC. AJUDA |
| 2 | | | -1D |
| 1 | | | EFEITO RED. |

**CURA**
*relógio de progresso*

**USOS DE ARMADURA**
ARMADURA ☐
PESADA ☐
ESPECIAL ☐

ANOTAÇÕES

## CARTILHA

**HABILIDADES ESPECIAIS**

TESOUR
MOEDA

**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**

**ITENS** **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.

- *Você lidou com um desafio usando* _____
- *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
- 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 ataque* | **Ocultismo:** *Método arcano* |
| **Embuste:** *Método de engan.* | **Social:** *Relação social* |
| **Furtividade:** *Ponto de infilt.* | **Transporte:** *Rota* |

## LEVANTANDO INFORMAÇÕES

- *O que eles pretendem fazer?*
- *Como posso convencê-los a [X]?*
- *O que estão realmente sentindo?*
- *No que devo prestar atenção?*
- *Onde está a fraqueza?*
- *Como eu posso encontrar [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 Borralho.
- **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 Helleren**, 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.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **SALAS DE TREINAMENTO** Parc. Sorrateiros recebem **+1 escala** | **ANTRO DE VÍCIO** (Rol. de categ) - Atç = moedas na folga | **MEDIADOR** **+2 moedas** p/ clientes de classe baixa | **INFORMANTES** **+1d** para levantar info. para um golpe | **ENGUIARIAS** Elim. de corpo, **+1d** p/ **reduzir atenção** após morte |
| **TROFÉUS DE VÍTIMAS** **+1 moral** por golpe | **TERRITÓRIO** | **COVIL** | **TERRITÓRIO** | **NEGÓCIO DE FACHADA** -2 atenção em cada golpe |
| **ESQUEMA DE PROTEÇÃO** (Rol. de categ) - Atç = moedas na folga | **ENFERMARIA** **+1d** em rolagens de recuperação | **EMISSÁRIO** **+2 moedas** p/ clientes de classe alta | **IDS. FALSAS** **+1d** rol. de abertura p/ planos sociais e de engan. | **ARQUIVOS MUNICIPAIS** **+1d** na rol. de abert. p/ planos de furtividade |

ATENÇÃO — NV. DE PROCURADO

MOEDA — COFRE

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

# ASSASSINOS

MATADORES DE ALUGUEL

## HABILIDADES ESPECIAIS

- **Mortal:** Cada PJ pode adicionar +1 ao seu valor de ação de **Brigar**, **Caçar** ou **Esgueirar** (para um valor máximo de 3).
- **Véu do Corvo:** Devido a duras experiências ou rituais arcanos, os corvos busca-morte não conseguem notar as atividades do seu bando. O seu bando não recebe atenção extra quando ocorre um assassinato durante um golpe.
- **Extinguir a Centelha**: Devido a duras experiências ou rituais arcanos, o seu bando conhece um método arcano para destruir o espírito de um alvo vivo no momento de sua morte. Você pode sofrer **3 de estresse** para canalizar energia electroplasmática pelo campo fantasmagórico, desintegrando o corpo e o espírito em uma chuva de faíscas cintilantes.
- **Sem Rastros**: O seu bando ainda recebe metade do valor de **moral** do alvo (arredondado para cima) quando executa uma operação em segredo ou faz com que pareça um acidente. Ele também recebe **+1 moral** quando termina a folga com zero de **atenção**.
- **Patrono**: Seu bando gasta apenas **metade das moedas** para subir de **Categoria**. *Quem é o seu patrono? Por que ele ajuda vocês?*
- **Predadores**: Você recebe **+1d** na **rolagem de abertura** quando usa um plano de enganação ou furtividade para cometer um assassinato.
- **Serpentes**: Você recebe +1 nível de resultado em rolagens para adquirir ou criar venenos. Ao empregar um determinado veneno, você se prepara para se imunizar de seus efeitos.
- **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 acidente, assassinato, desaparecimento ou sequestro de forma bem-sucedida.*
- *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

- Trev, chefe de gangue
- Lydra, intermediária de acordos
- Irimina, nobre cruel
- Karlos, caçador de recompensas
- Exeter, Patrulheiro Espiritual
- Sevoy, lorde mercantil

## UPGRADES DO BANDO

- Aparelhagem de Assassino (2 de carga adicional de armas ou ferramentas)
- Contatos Atrás das Grades (+1 Categoria dentro da prisão)
- Sorrateiros de Elite
- Capangas de Elite
- Calejados (+1 caixa de Trauma)

**ÁREAS DE CAÇA:** ACIDENTE—ASSASSINATO—DESAPARECIMENTO—SEQUESTRO

PARCEIRO — GANGUE — ESPEC.
DEBIL. — ENFRAQ. — ARRAS. — ARM.

PARCEIRO — GANGUE — ESPEC.
DEBIL. — ENFRAQ. — ARRAS. — ARM.

PARCEIRO — GANGUE — ESPEC.
DEBIL. — ENFRAQ. — ARRAS. — ARM.

PARCEIRO — GANGUE — ESPEC.
DEBIL. — ENFRAQ. — ARRAS. — ARM.

**COVIL**
- Carruagem
- Barco
- Escondido
- Alojamento
- Seguro
- Cofre
- Oficina

**QUALIDADE**
- Documentos
- Ferramentas
- Implementos
- Suprimentos
- Instrumentos
- Armas

**TREINAMENTO**
- Esperteza
- Valentia
- Convicção
- Pessoal
- Maestria

**PARCEIROS**

CUSTO DE UPGRADE

Novo Parceiro: 2

Tipo Adicional: 2

# BLADES IN THE DARK — FICHA DO BANDO

NOME

REPUTAÇÃO

COVIL

MOR. — TERRIT.

CONTR. — PRECÁRIO — FORTE — CATEG.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **QUARTEL** +1 de escala para parceiros tipo Capanga | **TERRITÓRIO** | **CIDADÃOS ATERRORIZADOS** +2 moedas por batalha ou extorsão | **INFORMANTES** +1d para levantar info. para um golpe | **ESQUEMA DE PROTEÇÃO** (Rol. de categ) - Atç = moedas na folga |
| **ARENAS DE LUTA** (Rol. de categ) - Atç = moedas na folga | **TERRITÓRIO** | **COVIL** | **TERRITÓRIO** | **TERRITÓRIO** |
| **ENFERMARIA** +1d em rolagens de recuperação | **EXTORSÃO DOS CASACAS AZUIS** -2 atenção em cada golpe | **RECEPTADOR DE RUA** +2 moedas p/ alvos de classe baixa | **ARMAZÉNS** +1d em rolagens para adquirir recursos | **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

## HABLIDADES 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

- Aparelhagem 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**
- Carruagem
- Barco
- Escondido
- Alojamento
- Seguro
- Cofre
- Oficina

**QUALIDADE**
- Documentos
- Ferramentas
- Implementos
- Suprimentos
- Instrumentos
- Armas

**TREINAMENTO**
- Esperteza
- Valentia
- Convicção
- Pessoal
- Maestria

**PARCEIROS**

CUSTO DE UPGRADE

Novo Parceiro: 2

Tipo Adicional: 2

# BLADES IN THE DARK FICHA DO BANDO

NOME

REPUTAÇÃO

COVIL

MOR. TERRIT.

CONTR. PRECÁRIO FORTE CATEG.

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

PARCEIRO GANGUE ESPEC.
DEBIL. ENFRAQ. ARRAS. ARM.

PARCEIRO GANGUE ESPEC.
DEBIL. ENFRAQ. ARRAS. ARM.

PARCEIRO GANGUE ESPEC.
DEBIL. ENFRAQ. ARRAS. ARM.

**COVIL**
- ■☐ Veículo
- ☐☐ Veículo
- ☐ Escondido
- ☐ Alojamento
- ☐☐ Seguro
- ☐☐ Cofre
- ☐ Oficina

**QUALIDADE**
- ☐ Documentos
- ☐ Ferramentas
- ☐ Implementos
- ☐ Suprimentos
- ☐ Instrumentos
- ☐ Armas

**TREINAMENTO**
- ☐ Esperteza
- ■ Valentia
- ☐ Convicção
- ☐ Pessoal
- ☐☐☐☐ Maestria

**PARCEIROS**

CUSTO DE UPGRADE

Novo Parceiro: 2

Tipo Adicional: 2

# BLADES IN THE DARK — FICHA DO BANDO

NOME

REPUTAÇÃO

COVIL

DIVINDADE

*ESCOLHA 2 CARACTERÍSTICAS*
CRUEL—FEROZ—MONSTRUOSO—RADIANTE
SEDUTOR—SINISTRO—SERENO—TRANSCENDENTE

MOR. — TERRIT.

CONTR. PRECÁRIO — FORTE — CATEG.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **MOSTEIRO** +1 de escala para parceiros tipo Adepto | **ANTRO DE VÍCIO** (Rol. de categ) - Atç = moedas na folga | **OFERTÓRIO** +2 moedas por operações com ocultismo | **OBELISCO ANCESTRAL** -1 estresse p/ todos poderes e rituais arcanos | **TORRE IMEMORIAL** +1d p/ Socializar c/ ent. arcanas nesta área |
| **TERRITÓRIO** | **TERRITÓRIO** | **COVIL** | **TERRITÓRIO** | **TERRITÓRIO** |
| **FONTE ESPIRITUAL** +1d p/ Sintonizar nesta área | **PORTAL ARCAICO** Passagem segura para as Terras Mortais | **SANTUÁRIO** +1d p/ Comandar e Convencer nesta área | **NEXO SAGRADO** +1d em rolagens de recuperação | **ALTAR ANTIGO** +1d na rol. de abert. p/ planos de ocultismo |

ATENÇÃO — NV. DE PROCURADO

MOEDA — COFRE

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

# CULTO

ACÓLITOS DE UM DEUS ESQUECIDO

## HABILIDADES ESPECIAIS

- **Escolhidos:** Cada PJ pode adicionar +1 ao seu valor de ação de **Estudar**, **Convencer** ou **Sintonizar** (para um valor máximo de 3).
- **Ungidos:** Você recebe **+1d** em rolagens de **resistência** contra ameaças sobrenaturais, e **+1d** em rolagens de **recuperação** enquanto possuir algum dano de origem sobrenatural.
- **Unidos Através da Escuridão:** Você pode executar **manobras de trabalho em equipe** com qualquer membro do culto, independentemente da distância que os separa. Você também pode sofrer **1 de estresse** para sussurrar uma mensagem que será ouvida por todos os cultistas.
- **Devoção**: Cada PJ ganha um novo **vício**: *Adoração*. Você não corre o risco de passar da conta se trouxer um sacrifício adequado para satisfazer esse vício. Após o sacrifício, a sua divindade oferece uma **ajuda** em uma rolagem de ação realizada por você (até você satisfazer seu vício novamente). .
- **Glória Encarnada**: A sua divindade se manifesta ocasionalmente no mundo físico. Isso pode parecer uma grande dádiva, mas um deus tem prioridades e valores muito diferentes dos simples mortais. Considere isso um aviso.
- **Selado em Sangue**: Cada sacrifício humano **diminui em 3** o custo de estresse de rituais executados pelos PJs.
- **Fanatismo**: Os seus parceiros abandonaram a sua razão para devotarem-se completamente ao culto. Eles executarão qualquer serviço requisitado, independentemente do risco ou estranheza. Eles também recebem **+1d** em rolagens sempre que agirem contra inimigos da fé.
- **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.

- *Avançar os propósitos da sua divindade ou representar os seus preceitos em ação.*
- *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

- Gagan, acadêmico
- Adikin, ocultista
- Hutchins, antiquário
- Moriya, traficante de espíritos
- Mateas Kline, nobre
- Bennett, astrônomo

## UPGRADES DO BANDO

- Aparelhagem de Cultistas (2 de carga adicional de documentos ou implementos arcanos)
- Santuário Ritualístico no Covil
- Adeptos de Elite
- Capangas de Elite
- Ordenado (+1 caixa de trauma)

**LOCAIS SAGRADOS:** AQUISIÇÃO—AUGÚRIO—CONSAGRAÇÃO—SACRIFÍCIO

PARCEIRO — GANGUE — ESPEC.
DEBIL. — ENFRAQ. — ARRAS. — ARM.

*Adeptos*

PARCEIRO — GANGUE — ESPEC.
DEBIL. — ENFRAQ. — ARRAS. — ARM.

PARCEIRO — GANGUE — ESPEC.
DEBIL. — ENFRAQ. — ARRAS. — ARM.

PARCEIRO — GANGUE — ESPEC.
DEBIL. — ENFRAQ. — ARRAS. — ARM.

| COVIL | QUALIDADE |
|---|---|
| Carruagem | Documentos |
| Barco | Ferramentas |
| Escondido | Implementos |
| Alojamento | Suprimentos |
| Seguro | Instrumentos |
| Cofre | Armas |
| Oficina | |

| TREINAMENTO | PARCEIROS |
|---|---|
| Esperteza | CUSTO DE UPGRADE |
| Valentia | Novo Parceiro: 2 |
| Convicção | Tipo Adicional: 2 |
| Pessoal | |
| Maestria | |

# BLADES IN THE DARK — FICHA DO BANDO

NOME

REPUTAÇÃO

COVIL

MOR. TERRIT. | CONTR. PRECÁRIO FORTE | CATEG.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| TERRITÓRIO | ALFAIATE PESSOAL<br>+1d na rol. de abert. p/ planos sociais | REDE DE CORRUPÇÃO LOCAL<br>+2 moedas por celeb./ demonst. de força | OLHEIROS<br>+1d para Caçar ou Sondar em seu território | INFORMANTES<br>+1d para levantar info. para um golpe |
| TERRITÓRIO | TERRITÓRIO | COVIL | TERRITÓRIO | AMBIENTE DE LUXO<br>+1d p/ Convencer e Socializar nesta área |
| MERCADO EXTERNO<br>(Rol. de categ) - Atç = moedas na folga | ANTRO DE VÍCIO<br>(Rol. de categ) - Atç = moedas na folga | DEPÓSITO DE EXCEDENTES<br>+2 moedas por venda/fornecimento de produtos | NEGÓCIO DE FACHADA<br>-2 atenção em cada golpe | IDS. FALSAS<br>+1d rol. de abertura p/ planos sociais e de engan. |

ATENÇÃO | NV. DE PROCURADO

MOEDA | COFRE

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

# MASCATES

EMPRESÁRIOS DOS VÍCIOS

## HABILIDADES ESPECIAIS

- **Língua Afiada:** Cada PJ pode adicionar +1 ao seu valor de ação de **Comandar**, **Convencer** ou **Socializar** (para um valor máximo de 3).
- **Consórcio**: Às vezes, bons amigos valem mais que territórios. Cada **status de facção +3** possuído pelo bando (máx. de 3) conta como um **território** sob seu controle.
- **Alta Qualidade**: A sua mercadoria é excelente. A **qualidade** do seu produto é igual à sua **Categoria +2**. Quando você lida com outro bando ou facção, o mestre indica quais deles são viciados no seu produto (apenas um, alguns deles, vários ou todos).
- **Mercado Fantasma**: Seja através de terríveis experiências ou rituais ocultistas, você descobriu uma maneira de preparar o seu produto para ser vendido para fantasmas e/ou demônios. *Eles não pagam em moedas – com o que eles pagam?*
- **Alta Sociedade**: Você conhece as pessoas certas. O bando recebe **-1 atenção** durante a folga e **+1d** para **levantar informações** sobre a elite da cidade.
- **Viciados**: Os membros das suas gangues usam o seu produto. Acrescente o defeito *feroz, indomável* ou *instável* para conceder a uma gangue **+1 de qualidade**.
- **Patrono**: O seu bando gasta só metade da quantidade de **moedas** para subir de **Categoria**. *Quem é o seu patrono? Por que ele ajuda o seu bando?*
- **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.

- *Adquirir novos suprimentos, executar vendas clandestinas ou assegurar novos pontos de venda.*
- *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

- Rolan Wott, juiz
- Laroze, Casaca Azul
- Lydra, negociante de informações
- Hoxley, contrabandista
- Anya, diletante
- Marlo, chefe de gangue

## UPGRADES DO BANDO

- Aparelhagem de Mascates (1 item carregado é ocultado e não conta como carga)
- Contatos Atrás das Grades (+1 de Categoria dentro da prisão)
- Trapaceiros de Elite
- Capangas de Elite
- Compostura (+1 caixa de estresse)

**PONTOS DE VENDA:** ABASTECIMENTO—CELEBRAÇÃO—DEMONSTRAÇÃO DE FORÇA—VENDA

PARCEIRO | GANGUE | ESPEC.
DEBIL. | ENFRAQ. | ARRAS. | ARM.

PARCEIRO | GANGUE | ESPEC.
DEBIL. | ENFRAQ. | ARRAS. | ARM.

PARCEIRO | GANGUE | ESPEC.
DEBIL. | ENFRAQ. | ARRAS. | ARM.

PARCEIRO | GANGUE | ESPEC.
DEBIL. | ENFRAQ. | ARRAS. | ARM.

**COVIL**
- Carruagem
- Barco
- Escondido
- Alojamento
- Seguro
- Cofre
- Oficina

**QUALIDADE**
- Documentos
- Ferramentas
- Implementos
- Suprimentos
- Instrumentos
- Armas

**TREINAMENTO**
- Esperteza
- Valentia
- Convicção
- Pessoal
- Maestria

**PARCEIROS**

CUSTO DE UPGRADE

Novo Parceiro: 2

Tipo Adicional: 2

# BLADES IN THE DARK FICHA DO BANDO

# SOMBRAS

LADRÕES E ESPIÕES

NOME

REPUTAÇÃO

COVIL

MOR. TERRIT.

CONTR. PRECÁRIO FORTE CATEG.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **SALA DE INTERROGAÇÃO** +1d p/ Comandar e Convencer nesta área | **TERRITÓRIO** | **RECEPTADOR LEAL** +2 moedas por roubos ou assaltos | **CASA DE JOGO** (Rol. de categ) - Atç = moedas na folga | **TAVERNA** +1d p/ Convencer e Socializar nesta área |
| **VENDA DE DROGAS** (Rol. de categ) - Atç = moedas na folga | **INFORMANTES** +1d para levantar info. para um golpe | **COVIL** | **TERRITÓRIO** | **OLHEIROS** +1d para Caçar ou Sondar em seu território |
| **ENGUIARIAS** Elim. de corpo, +1d p/ reduzir atenção após morte | **ENFERMARIA** +1d em rolagens de recuperação | **PONTO DE TROCA** +2 moedas por espionagem ou sabotagem | **TERRITÓRIO** | **PASSAGENS SECRETAS** +1d na rol. de abert. para planos de furtividade |

ATENÇÃO NV. DE PROCURADO

MOEDA COFRE

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

## HABILIDADES ESPECIAIS

- **Cem Anos de Perdão:** Cada PJ pode adicionar +1 ao seu valor de ação de **Adulterar**, **Esgueirar** ou **Manejar** (para um valor máximo de 3).
- **Ecos Fantasmagóricos:** Seja através de terríveis experiências ou rituais ocultistas, todos os membros do seu bando conseguem ver e interagir com objetos, estruturas e ruas fantasmagóricas que existem no eco de Doskvol dentro do campo fantasmagórico.
- **Acumuladores**: O covil do bando é uma verdadeira bagunça de objetos roubados. Você recebe **+1d** em rolagens para **adquirir um recurso**.
- **Patrono**: O seu bando gasta só metade da quantidade de **moedas** para subir de **Categoria**. *Quem é o seu patrono? Por que ele ajuda o seu bando?*
- **Gatunos**: Você recebe **+1d** na **rolagem de abertura** ao executar uma infiltração clandestina.
- **Escorregadios**: Quando determinar as **desavenças**, role dois dados e escolha um dos resultados. Receba também **+1d** para **reduzir a atenção** do bando.
- **Sincronizados**: Quando você faz uma **ação coletiva**, cada resultado 6 obtido nas rolagens individuais conta como um sucesso **crítico**.
- **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 assalto, espionagem, roubo 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

- Dowler, explorador
- Laroze, Casaca Azul
- Amancio, intermediário
- Fitz, colecionador
- Adelaide Phroaig, nobre
- Rigney, dono de taverna

## UPGRADES DO BANDO

- Aparelhagem de Sombras (2 de carga adicional de ferramentas ou instrumentos)
- Mapas e Chaves do Subterrâneo
- Sorrateiros de Elite
- Trapaceiros de Elite
- Firmeza (+1 caixa de estresse)

**ÁREAS DE CAÇA:** ASSALTO—ESPIONAGEM—ROUBO—SABOTAGEM

PARCEIRO GANGUE ESPEC.
DEBIL. ENFRAQ. ARRAS. ARM.

PARCEIRO GANGUE ESPEC.
DEBIL. ENFRAQ. ARRAS. ARM.

PARCEIRO GANGUE ESPEC.
DEBIL. ENFRAQ. ARRAS. ARM.

PARCEIRO GANGUE ESPEC.
DEBIL. ENFRAQ. ARRAS. ARM.

**COVIL**
- Carruagem
- Barco
- Escondido
- Alojamento
- Seguro
- Cofre
- Oficina

**QUALIDADE**
- Documentos
- Ferramentas
- Implementos
- Suprimentos
- Instrumentos
- Armas

**TREINAMENTO**
- Esperteza
- Valentia
- Convicção
- Pessoal
- Maestria

**PARCEIROS**

CUSTO DE UPGRADE

Novo Parceiro: 2

Tipo Adicional: 2

# BLADES IN THE DARK FICHA DO BANDO

NOME

REPUTAÇÃO

COVIL

MOR. TERRIT.

CONTR. PRECÁRIO FORTE CATEG.

COVIL

ATENÇÃO NV. DE PROCURADO

MOEDA COFRE

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

HABILIDADES ESPECIAIS

## 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 com sucesso uma operação de _____..*
- *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

UPGRADES DO BANDO

ÁREAS DE CAÇA:

PARCEIRO GANGUE ESPEC.
DEBIL. ENFRAQ. ARRAS. ARM.

PARCEIRO GANGUE ESPEC.
DEBIL. ENFRAQ. ARRAS. ARM.

PARCEIRO GANGUE ESPEC.
DEBIL. ENFRAQ. ARRAS. ARM.

PARCEIRO GANGUE ESPEC.
DEBIL. ENFRAQ. ARRAS. ARM.

**COVIL**
- Carruagem
- Barco
- Escondido
- Alojamento
- Seguro
- Cofre
- Oficina

**QUALIDADE**
- Documentos
- Ferramentas
- Implementos
- Suprimentos
- Instrumentos
- Armas

**TREINAMENTO**
- Esperteza
- Valentia
- Convicção
- Pessoal
- Maestria

**PARCEIROS**

CUSTO DE UPGRADE

Novo Parceiro: 2

Tipo Adicional: 2

# BLADES IN THE DARK

## BANDO:

COVIL

## POSSES: PRISÃO

**LIBERDADE CONDICIONAL**
A duração da sentença é diminuída em 1 nível

**TRÁFICO INTERNO**
**+2** de carga na prisão

**POSSE ALIADA**
Receba uma posse de outro tipo de bando, exceto território

**CONTROLE DO PAVILHÃO**
Nunca sofre **trauma** na prisão

**SUBORNO DOS CARCEREIROS**
**+1d** na rolagem de prisão

**PRISÃO**

**SUBORNO DOS CARCEREIROS**
**+1d** na rolagem de prisão

**POSSE ALIADA**
Receba uma posse de outro tipo de bando, exceto território

**CASCA-GROSSA**
Custo de desenvolvimento do bando reduz em **2 moedas**

**TRÁFICO INTERNO**
**+2** de carga na prisão

**POSSE ALIADA**
Receba uma posse de outro tipo de bando, exceto território

**POSSE ALIADA**
Receba uma posse de outro tipo de bando, exceto território

*Sempre que um membro do seu bando é preso, vocês podem ganhar uma posse da prisão.* Veja **Prisão** na página 160 do livro.

### CASCA-GROSSA
A sua fama como detento feroz alimenta a reputação do seu bando em Doskvol. O custo de desenvolvimento do seu bando diminui em **2 moedas**.

### CONTROLE DO PAVILHÃO
O seu bando controla completamente um pavilhão, incluindo os guardas. Você nunca sofre trauma na prisão.

### LIBERDADE CONDICIONAL
O seu bando exerce algum tipo de influência política sobre o diretor da prisão e alguns juízes, forçando-os a reconsiderar a duração das suas sentenças. Reduza em um o **nível de procurado** do bando para determinar a duração das sentenças de seus membros. Dessa forma, um membro de um bando com **nível de procurado** 3 passa apenas alguns meses atrás das grades (o equivalente ao nível 2) ao invés de um ano inteiro

### POSSE ALIADA
A facção de um colega prisioneiro faz uma concessão para o bando. Receba uma posse de um tipo de bando diferente (qualquer uma, exceto os territórios).

### SUBORNO DOS CARCEREIROS
O seu bando tem nomes de vários guardas da prisão na folha de pagamento. Seus membros adicionam +1d na rolagem de prisão.

### TRÁFICO INTERNO
O bando organiza vias de tráfico para dentro da prisão. Vocês possuem **+2 de carga** na prisão (prisioneiros normalmente possuem 0 de carga). Essa posse pode ser adquirida duas vezes, fornecendo um total de 4 de carga para os membros do bando que estejam na prisão. Além disso, eles podem carregar moedas como carga para usar como suborno, ou adquirir recursos na prisão. Os prisioneiros podem alterar os itens na sua carga durante a folga do bando, através de visitas e canais de tráfico.

# FACÇÕES DE DOSKVOL

| O SUBMUNDO | CAT. | CONT. | STATUS |
|---|---|---|---|
| A Colméia | IV | F | |
| Os Velados | IV | F | |
| O Círculo das Chamas | III | F | |
| Lorde Scurlock | III | F | |
| Os Cravos de Prata | III | F | |
| Os Cutelos | II | P | |
| Os Corvos | II | P | |
| As Irmãs Funestas | II | F | |
| Os Casacas Cinzas | II | F | |
| Os Trituradores | II | P | |
| Os Lanternas Negras | II | P | |
| Os Faixas Escarlates | II | P | |
| Os Vultos | II | P | |
| Os Mastins da Névoa | I | P | |
| Almas Perdidas | I | P | |
| Ulf Filho do Ferro | I | F | |

| AS INSTITUIÇÕES | CAT. | CONT. | STATUS |
|---|---|---|---|
| Exército Imperial | VI | F | |
| Conselho Municipal | V | F | |
| Caçadores de Leviatãs | V | F | |
| Ministério da Preservação | V | F | |
| Prisão Anzolférreo | IV | F | |
| Faisqueiros | IV | F | |
| Patrulheiros Espirituais | IV | F | |
| Casacas Azuis | III | F | |
| Inspetores | III | F | |
| Consulado Iruviano | III | F | |
| Consulado Skovlandês | III | P | |
| A Brigada | II | F | |
| Consulado do Arquipélago das Adagas | I | F | |
| Consulado Severosi | I | F | |

| PROLETÁRIOS/COMÉRCIO | CAT. | CONT. | STATUS |
|---|---|---|---|
| A Fundação | IV | F | |
| Estivadores | III | F | |
| Gondoleiros | III | F | |
| Trabalhadores | III | P | |
| Marujos | III | P | |
| Cocheiros | II | P | |
| Cifras | II | F | |
| Libertintos | II | P | |
| Peões dos Trilhos | II | P | |
| Servos | II | P | |

| A PERIFERIA | CAT. | CONT. | |
|---|---|---|---|
| A Igreja do Êxtase | IV | F | |
| Os Deuses Esquecidos | III | P | |
| A Horda | III | F | |
| A Via dos Ecos | III | F | |
| Os Reconciliados | III | F | |
| Refugiados Skovlandeses | III | P | |
| Legião da Morte | II | P | |
| A Dama Lacrimosa | II | P | |

| CIDADANIA | CAT. | CONT. | STATUS |
|---|---|---|---|
| Coroa-Alva | V | F | |
| Diamantina | IV | F | |
| Câmara Oficial | IV | F | |
| Seis Torres | III | P | |
| Praia da Seda | II | F | |
| Empório Noturno | II | F | |
| Pé-de-Corvo | II | F | |
| As Docas | II | F | |
| Morro do Rio | II | F | |
| Morro do Carvão | II | P | |
| Baixada do Borralho | I | F | |
| Charco-Gris | I | P | |

## Guerra

Enquanto estiver em guerra com qualquer número de facções (-3 de status), o bando deve sofrer as seguintes consequências:

- Perder 1 nível de controle (temporariamente, enquanto a guerra durar).Vocês podem perder uma Categoria.
- PJs só podem fazer uma atividade de folga (ao invés de duas).
- Receber +1 de Atenção para cada golpe.
- As suas posses que geram moedas (antro de vício, arenas de luta, receptadores, etc.) produzem apenas a metade do que é produzido normalmente (arredondado para baixo).

## 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
TERRAS MORTAIS
O BAIRRO PERDIDO
SEIS TORRES
EMPÓRIO NOTURNO
Estação Ferroviária Gaddoc
RIO DOSK
DIAMANTINA
CÂMARA OFICIAL
MORRO DO CARVÃO
CANAL DO
CHARCO-GRIS
Fortaleza do Lorde Governador
Prisão Anzolférreo
GANCHO NORTE
AS DOCAS
PÉ-DE-CORVO
BAIXADA DO BORRALHO
COROA-ALVA
ENGUIARIAS E FAZENDAS
PRAIA DA SEDA
PORTO VELHO
MORRO DO RIO
N

# 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.

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

### 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.

*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

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

## 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).

- **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*

## 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.

- **0 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.*

## 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 | |
|---|---|
| 1-3 | Parceiro Problemático ou Suspeitos de Sempre |
| 4/5 | Rivais ou Mortos Inquietos |
| 6 | Cooperação |

| ATENÇÃO 4/5 | |
|---|---|
| 1-3 | Parceiro Problemático ou Questionamento |
| 4/5 | Represálias ou Mortos Inquietos |
| 6 | Demonstração de Força |

| ATENÇÃO 6+ | |
|---|---|
| 1-3 | Vira-casaca ou Interrogatório |
| 4/5 | Proposta Demoníaca ou 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 subornálos 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 **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 encarar as possíveis retaliações das partes ofendidas. Se você não possuir 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.

## 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; **6**: 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 satisfazer 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 c/ 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, 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, Sesereth, 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, Kessarin, Kinclaith, Lomond, Maroden, Michter, Monteclaro, Morriston, 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, 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 | |

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

**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 Império da Noite. Esconde sua aparência por baixo de robes e capuzes.

**Leclure,** fornecedora no Império da Noite. Cultista.

**Jira,** vendedor do Império da Noite. Contrabandista.

**Elstera Avrathi**, diplomata residente em Iruvia.

**Brynna Skyrkallan**, diplomata residente em Skovlan.

**Tyrsin 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 | Morro do Carvão |
| Diamantina | As Docas |
| Seis Torres | Pé-de-Corvo |
| Câmara Oficial | Charco-Gris |
| Empório Noturno | Morro do Rio |
| Praia da Seda | Baixada do Borralho |

| LUGARES | HOSPEDAGENS |
|---|---|
| Acesso Subterrâneo | Raposa Encapuzada |
| Jardins dos Ecos | Linha & Anzol |
| Mercado Noturno | Barril Furado |
| Os Canais | O Dente do Demônio |
| Pt. da Rua do Giz | A Árvore Escura |
| Pt. da Via das Velas | O Gato e a Vela |
| Estação Ferroviária | A Âncora Quebrada |
| Pç. Corações Partidos | Lanterna Vermelha |
| A Ferraria | Prego e Garrafa |
| O Círculo Negro | Seis Braços |
| Crematório da Anunciação | Grosa Velha |
| Prisão Anzolférreo | A Filha da Lua |
| Os Poços de Sangue | O Sacristão |
| A Ala Perdida | Hazlewood |
| Colina da Navalha | Taverna da Quinn |

**CUSTO DE ESTRESSE P/ FLASHBACK**

**0 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.

1. **LIMITADO:** *Como seu impacto é diminuido? Qual obstáculo significativo ainda existe?*
2. **PADRÃO:** *Como o efeito esperado se manifesta? O que ainda há para ser feito?*
3. **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 | *relógio de progresso* |
| 2 | | | -1D | **USOS DE ARMADURA** |
| 1 | | | EFEITO REDUZ. | ARMADURA ☐ |
| | | | | PESADA ☐ |
| | | | | ESPECIAL ☐ |

**HAB. ESPECIAIS FANTASMAGÓRICAS** (DE ACORDO COM O MANUAL BÁSICO)

**FUNC. DE CARCAÇA**

- ○ 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 carcaça de faiscaria*
CARTILHA DE ESPÍRITOS

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

## 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 efeito.*
- ○ **Compartimentos**: Os seus **itens** fazem parte de sua carcaça e podem se ocultar em painéis internos. A sua carcaça 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 carcaça e a sua funcionalidade inicial. Você pode transferir a sua consciência entre essas carcaças a qualquer momento.
- ○○○○ **Upgrade**: Escolha uma funcionalidade de carcaça adicional.

## CARCAÇA & ITENS

*Escolha carcaça 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. *Compart. Interno—Placas Metálicas (armadura especial)*

Funcionalidades de qualquer carcaça: *Fonógrafo – Sensores – Projetores de Fumaça – Pistões de Salto*

- ☐ 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

- *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.*

## 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**.

## 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 infilt.* | **Transporte:** *Rota* |

## 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 tem uma intensa **necessidade**: essência vital. Para satisfazer essa necessidade, você precisa possuir uma vítima viva e consumir a sua energia espiritual (isso pode ser feito como uma atividade de folga). Quando faz isso, você apaga metade do seu* **DRENO** *(arredondado para baixo).*

**DRENO** **ANGUSTIA** CAÓTICO—DESTRUTIVO—FURIOSO—OBSESSIVO—TERRITORIAL—SELVAGEM

| DANO | | | |
|---|---|---|---|
| 3 | | | PREC. AJUDA |
| 2 | | | -1D |
| 1 | | | EFEITO REDUZ. |

**CURA** *relógio de progresso*

**USOS DE ARMADURA**

ARMADURA ☐
PESADA ☐
ESPECIAL ☐

ANOTAÇÕES

# FANTASMA

*Um espírito desencarnado*

CARTILHA DE ESPÍRITOS

## CARACTERÍSTICAS DE FANTASMAS

● **Forma Fantasmagórica**: *Você ganha essa característica gratuitamente quando se torna um fantasma.* A partir de agora, você é uma concentração de vapores electroplasmáticos que se assemelha a sua forma quando era vivo (incluindo vestimentas). Você ainda é capaz de interagir fracamente com o mundo físico (e vice-versa). Você se move flutuando, ou mesmo voando rapidamente sem se cansar. A sua forma vaporosa é capaz de fluir através de aberturas pequenas. A sua presença esfria a área ao seu redor, e a sua aparição é assustadora para os seres vivos. Amuletos de proteção contra espíritos e a habilidade **Compelir** dos Sussurros podem afetá-lo (embora você pode resistir aos seus efeitos). *Ao invés de sofrer estresse, você sofre **drenagem**. Ao invés de sofrer um **trauma**, você sofre uma **angústia**.*

○ **Dissipar**: Você pode dispersar o vapor electroplasmáticos da sua forma fantasmagórica para atravessar objetos sólidos por 1 minuto. Essa dispersão causa **2 drenagens**, mais 1 drenagem para cada benefício adicional da seguinte lista: *a dispersão dura mais tempo (um minuto – uma hora – um dia) – você também se torna invisível – qualquer coisa que atravesse a sua forma fica perigosamente eletrificado ou congelado.*

○ **Manifestar**: Você pode fluir através dos canais electroplasmáticos no campo fantasmagórico, viajando instantaneamente para algum lugar familiar a sua vida anterior (ou para atender ao chamado de **Compelir**). Para isso, você sofre **1 drenagem**.

○ **Poltergeist**: Você pode interagir fortemente com o mundo físico por alguns momentos (como se tivesse um corpo normal). Para isso, você sofre **1 drenagem** e pode agir como se possuísse um corpo físico. Você pode sofrer mais drenagem (entre 2 e 6) para aumentar o alcance e magnitude da sua interação – assim exercendo força telecinética e liberando descargas electroplasmáticas.

○ **Possuir**: Pode se **Sintonizar** ao campo fantasmagórico para controlar um corpo vivo. Se o seu controle for disputado, você deve sintonizar novamente (arriscando danos electroplasmáticos) ou deixar o corpo. O seu controle é disputado sempre que: *você consome energia espiritual do hospedeiro – você é afetado por poderes arcanos – a vontade do hospedeiro fica desesperada*. Você pode possuir indefinidamente um **casco** ou **vazio** preparado ritualisticamente para você (mudando para a cartilha de Casco ou Vampiro, respectivamente).

○○○○ **Veterano**: Escolha uma habilidade especial de outra fonte.

## 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

- *Vingou-se de quem considerava culpado.*
- *Expressou sua raiva ou indignação, ou acertou contas do seu histórico ou raízes.*
- *Enfrentou problemas gerados pela sua necessidade ou angústia durante a sessão.*

## 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**.

**ITENS** *(Na forma de fantasma)*

**INIMIGOS E RIVAIS**

## 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 infilt.* | **Transporte:** *Rota* |

## 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 | | | |
|---|---|---|---|
| 3 | | | PREC. AJUDA |
| 2 | | | -1D |
| 1 | | | EFEITO REDUZ. |

**CURA** *relógio de progresso*

**USOS DE ARMADURA**

ARMADURA ☐
PESADA ☐
ESPECIAL ☐

**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 mantém 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.

**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**.

**SERVENTES SOMBRIOS** *(Começa com 2)*

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

**ITENS** — **CARGA** ◇ **3** *leve* ◇ **5** *normal* ◇ **6** *pesada*

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

- ☐ 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.

- ◆ *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
- 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 infilt.* | **Transporte:** *Rota* |

## 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?*