

BLADES

IN THE

DARK



JOHN HARPER

14

BLADES IN THE DARK

Direitos cedidos para esta edição à
REDBOX EDITORA
R. Presidente Pedreira, 38 - loja 104 A - Ingá
Niterói/RJ - 20031-920
Tel. 21 3811-7269
redbox@redboxeditora.com.br
www.redboxeditora.com.br

Dados internacionais de catalogação na publicação

H293b

Harper, John. 1974-
Blades in the Dark / John Harper.
Rio de Janeiro: Redbox, 2018.
356 p. : il. ; 21cm.

ISBN 978-85-69402-39-8

1. Jogos de fantasia.
2. Jogos de aventura.
3. "Roleplaying games".

Título

CDD - 793.93

CDU - 794.046.2:792.028

BLADES IN THE DARK

CRÉDITOS

<i>Designer de Jogo, Autor, Layout, Arte</i>	JOHN HARPER
<i>Editor de Desenvolvimento</i>	SEAN NITTNER
<i>Material adicionado por</i>	STRAS ACIMOVIC, DUAMN FIGUEROA, DYLAN GREEN, SEAN NITTNER E ANDREW SHIELDS
<i>Diretor de Operações da Evil Hat</i>	FRED HICKS
<i>Diretor de Projetos da Evil Hat</i>	SEAN NITTER
<i>Gerente de Marketing da Evil Hat</i>	CARRIE HARRIS
<i>Desenvolvedor Comercial da Evil Hat</i>	CHRIS HANRAHAN
<i>Editora de Cópia</i>	KAREN TWELVES
<i>Indexadora</i>	RITA TATUM

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

<i>Edição Geral</i>	ANTONIO SÁ NETO
<i>Edição</i>	FABIANO NEME
<i>Tradução</i>	NINO XAVIER (COM CONTRIBUIÇÕES DE ALLANA DILENE, FRANKLIN CARREIRA, RAFAEL CRUZ E THIAGO ROSA)
<i>Revisão</i>	ELISA GUIMARÃES E FLÁVIA NAJAR
<i>Diagramação</i>	LUISA KÜHNER
<i>Capa</i>	DAN RAMOS SOBRE JOHN HARPER

1ª impressão :: outubro de 2018 :: 500 exemplares

AGRADECIMENTOS

Asteyni, Brendan Adkins, Peter Adkison, Brandon Amancio, Michael Atlin, Leonard Balsera, Larissa Barth, Vasco Brown, Chris Bennett, Rachael Storey Burke, Jack Conte, Luke Crane, Alex Crossley, Kim Datchler, Tom Datchler, Rob Donoghue, Clinton Dreisbach, Radek Drozdalski, Duamn Figueroa, Wesley Flowers, Matthew Gagan, J.P. Glover, Oliver Granger, Mark Grifn, Jeannie Harper, Steve Harper, Fred Hicks, Les Hilliard, Brandon Hilliard, Blake Hutchins, Kelsa, Adam Koebel, Sage LaTorra, Robin Laws, Eric Levanduski, Daniel Levine, Kieran Magill, Kira Magrann, Zane Mankowski, Rachel Martin, Johnstone Metzger, Adam Minnie, Jason Morningstar, Steve Nix, Tor Olavsrud, Nadja Otikor, Ed Ouellette, Paul, Michael Prescott, Mike Pureka, Paul Riddle, Shannon Riddle, Tom Richardson, Nathan Roberts, Will Scott, Steve Sechi, Steve Segedy, Stephen Shapiro, Andrew Shields, Neil Smith, Jared Sorensen, Greg Stolze, Travis Stout, James Stuart, Mark Diaz Truman, Anthony Turner, Dave Turner, Jonathan Tweet, John Tynes, Josephe Vandel, Rachel Walton, Jonathan Walton, Sara Williamson, Sean Winslow.

Meus companheiros designer de “jogos ladinos”: Vincent Baker, Will Hindmarch, Harvey Smith, and Matt Snyder.

Os três cataclísmicos: Allison Arth, Keith Anderson, e Mike Standish. Obrigado por destruírem o mundo.

Os pilantras originais: Ryan Dunleavy, Dylan Green, Zane Mankowski e Ed Ouellette. O design desse jogo não teria sobrevivido sem vocês.

A dupla dinâmica: Strasz Acimovic e Sean Nittner. A sua visão e amizade tornaram esse jogo algo muito melhor do que eu seria capaz de fazer sozinho. Obrigado por tudo isso.

RECONHECIMENTOS

Cada trabalho criativo é influenciado pelo trabalho duro de várias outras pessoas, e esse livro não foge dessa regra. O design de vários jogos influenciaram *Blades in the Dark* de várias maneiras diferentes. Esse jogo não existiria sem eles.

<i>Apocalypse World</i> , por D. Vincent Baker	<i>Stars Without Number</i> e <i>Other Dust</i> , por Kevin Crawford.
e Meguey Baker. <i>Dogs in the Vineyard</i> e <i>The Sundered Land</i> por D. Vincent Baker.	<i>Night Witches</i> , por Jason Morningstar.
<i>The Shadow of Yesterday</i> , por Clinton Dreisbach.	<i>Talislanta</i> , por Stephan Michael Sechi.
<i>The Burning Wheel</i> and <i>Mouse Guard</i> , por Luke Crane, et al.	<i>Fate</i> , por Rob Donoghue, Fred Hicks, Leonard Balsera, et al.
<i>Dream Askew</i> , <i>Monsterhearts</i> , e <i>The Quiet Year</i> , por Avery Alder.	As séries de jogos <i>Thief</i> e <i>Dishonored</i> (series), por Harvey Smith, et al.
<i>Thou Art But a Warrior</i> , por Anna Kreider.	<i>Fallout: New Vegas</i> , por Josh Sawyer, John R. Gonzalez, Charles Staples, et al.
<i>Bliss Stage</i> e <i>Polaris</i> , por Ben Lehman.	

SUMÁRIO

1. REGRAS BÁSICAS 1

O Jogo	1
O Cenário	1
Os Jogadores.....	2
Os Personagens.....	2
O Bando.....	2
O Mestre de Jogo	3
A Sessão de Jogo.....	3
Antes de Começar	4
Referências	4
O Que Você Precisa Para Jogar.....	5
O Jogo é Seu	5

O SISTEMA BÁSICO.....	6
A Conversa.....	6
Fazendo Decisões	6
A Rolagem de Dados.....	7
A Estrutura do Jogo.....	8

AÇÕES E ATRIBUTOS.....	10
-------------------------------	-----------

ESTRESSE E TRAUMA	13
--------------------------------	-----------

RELÓGIOS DE PROGRESSO	16
------------------------------------	-----------

ROLAGEM DE AÇÃO	20
Resumo da Rolagem de Ação	26

EFEITO.....	27
Consequências	31

DETERMINANDO POSIÇÃO E EFEITO	33
--	-----------

CONSEQUÊNCIAS E DANOS	34
------------------------------------	-----------

RESISTÊNCIA E ARMADURA	36
Morte.....	38

ROLAGEM DE SORTE.....	39
------------------------------	-----------

LEVANTANDO INFORMAÇÕES .	42
---------------------------------	-----------

EXEMPLO DE JOGO.....	45
-----------------------------	-----------

PJ CONTRA PJ.....	47
--------------------------	-----------

MOEDA E TESOUROS.....	48
------------------------------	-----------

O JOGO DAS FACÇÕES	50
Categoria.....	50
Controle.....	50
Desenvolvimento.....	50
Território	51
Status de Facção	52
Posses	53

DESENVOLVIMENTO	55
Desenvolvimento de PJs	55
Desenvolvimento do Bando.....	56
Trocando de Cartilha/Tipo de Bando...57	

2. PERSONAGENS 59

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS	60
Resumo da Criação de Personagens ..	65
Ações.....	66

ARANHA.....	69
--------------------	-----------

CÃO DE CAÇA.....	73
-------------------------	-----------

DOUTOR.....	77
--------------------	-----------

FURTIVO	81
----------------------	-----------

RETALHADOR.....	85
------------------------	-----------

SUAVE	89
--------------------	-----------

SUSSURRO.....	93
----------------------	-----------

ITENS COMUNS.....	96
--------------------------	-----------

3. O BANDO	99	6. COMO JOGAR	175
criação de bando	100	Jogos Orientados pela Narrativa.....	175
Upgrades de Bando	104	Como Iniciar uma Rolagem de Ação	177
Parceiros	105	Como Escolher uma Ação.....	180
Dano e Recuperação dos Parceiros.	107	O Propósito dos Perigos e Estresse .	181
Resumo da Criação de Bando.....	109	Níveis de Ameaça de PdMs.....	181
assassinos	110	Sempre Existem Consequências.....	182
bravos	114	Sistema Flexível.....	182
contrabandistas	118	Estabelecendo Precedentes.....	183
culto	122	Abstração ou Detalhes	183
mascates	126	Adulterar.....	185
sombras	130	Brigar.....	186
4. o golpe	135	Caçar	187
planejamento e abertura ..	137	Comandar.....	188
O Detalhe.....	137	Convencer	189
Preparação de Carga	137	Detonar.....	190
Rolagem de Abertura	138	Esgueirar.....	191
Planos Conectados	141	Estudar	192
Flashbacks.....	142	Manejar.....	193
Jogando a Toalha	143	Sintonizar.....	194
trabalho em equipe	144	Socializar.....	195
exemplo de golpe	147	Sondar	196
5. folga	157	BONS HÁBITOS DO JOGADOR.	197
RECOMPENSA	158	7. como mestrar	203
ATENÇÃO	159	objetivos do mestre	203
Prisão.....	160	ações do mestre	204
Posses da Prisão	161	princípios do mestre	209
DESAVENÇAS	162	bons hábitos do mestre ...	210
ATIVIDADES DE FOLGA	165	maus hábitos do mestre ..	213
VÍCIOS	169	iniciando o jogo	217
Alívio do Estresse	169	Situação Inicial.....	220
Satisfazendo o Vício	169	o futuro sombrio	222
ATIVIDADES DE FOLGA		8. forças estranhas	225
em jogo	171	Os Mortos Inquietos	226
Folga de PdMs e Facções	171	Diabos	227
Resumo das Atividades de Folga	172	Sussuros	227
		Cascos	227
		Vampiros.....	227
		Demônios	228
		Horrores Conjurados	230

Espíritos como Personagens	230
CASCO.....	232
FANTASMA	234
VAMPIRO.....	236
MAGNITUDE	238
RITUAIS.....	240
Exemplos de Rituais	242
CRIAÇÃO DE ITENS	243
Exemplos de Criações	245
Exemplos de Fórmulas Especiais.....	247
Exemplos de Engenhocas e Planos Especiais.....	247
Exemplo de Criação	248

9. ALTERANDO O JOGO 249

Expandindo as Opções	250
Modificando as Opções Existentes..	251
Criando Algo Novo	253

HABILIDADES E PERMISSÕES

AVANÇADAS.....	254
Artes de Esgima Iruvianas	254
Os Deuses Esquecidos	254
A Via dos Ecos	255
Vínculo Demoníaco	255

10. DOSKVOL 257

Uma História Resumida de Doskvol .	258
Culturas.....	259
Idiomas	259
Luzes na Escuridão.....	260
A Energia de Doskvol	262
Clima, Calendário e Estações	265
O Que Tem para Jantar em Doskvol?..	266
Lei e Ordem.....	268
O Submundo.....	270
A Academia	271
A Cidade Assombrada	272

MAPA DE DOSKVOL..... 274

Pontos de Interesse	275
Morro do Rio	276
Diamantina.....	278
Baixada do Borrvalho	280

Câmara Oficial	282
Morro do Carvão.....	284
Pé-de-Corvo.....	286
As Docas	288
Charco-Gris.....	290
Empório Noturno.....	292
Praia da Seda.....	294
Seis Torres.....	296
Coroa-Alva	298

O QUE DIZEM NAS RUAS

DE DOSKVOL.....300

FACÇÕES..... 303

FORNECEDORES DE VÍCIOS ... 319

RUAS

PRÉDIOS..... 321

PESSOAS

DIABOS..... 324

GOLPES..... 326

11. AS ILHAS FRAGMENTO 328

Mapa Mundi.....	329
-----------------	-----

ÍNDICE..... 330



CAPÍTULO 1

REGRAS BÁSICAS

O JOGO

Blades in the Dark é um jogo sobre um grupo de audaciosos trapaceiros liderando uma organização criminoso nas ruas assombradas de uma cidade de fantasia industrial. Aqui acontecem roubos ousados, perseguições, fugas, barganhas perigosas, lutas sangrentas, enganações, traições, vitórias e mortes.

Nós jogamos para descobrir se esse incauto bando é capaz de sobreviver em meio às incessantes ameaças de gangues rivais, famílias nobres poderosas, fantasmas vingativos, Casacas Azuis da Guarda Municipal, e o chamado sedutor de seus próprios vícios.

O CENÁRIO

O nosso jogo acontece na fria e enevoadada cidade de **Doskvol** (também conhecida como Duskwall, Barreira do Crepúsculo ou simplesmente “Obscura”). Ela possui um desenvolvimento **industrial**. Imagine um mundo como o nosso durante a segunda revolução industrial na década de 1870 – existem trens, navios a vapor, prensas móveis de impressão, tecnologia elétrica simples e carruagens, tudo coberto por fuligem gerada pela fumaça escura de inúmeras chaminés. Doskvol é uma mistura de Veneza, Londres e Praga – cheia de casas encostadas umas nas outras e ruas sinuosas que levam a centenas de pequenas pontes cruzando canais.

Essa cidade também é uma **fantasia**. O seu mundo padece coberto em escuridão e assolado por hordas de fantasmas – resultados do cataclisma que despedaçou o sol e destruiu os Portões da Morte há mil anos. As cidades do império são cercadas por grandes torres que emitem correntes elétricas relampejantes capazes de afastar os espíritos vingativos e horrores distorcidos que vagueiam pelas terras mortas. Para abastecer essas imensas barreiras, partem de Doskvol titânicos navios de metal pilotados pelos caçadores de leviatãs. O seu objetivo: extrair o valioso sangue electroplasmático de colossais terrores demoníacos encontrados no escuro Mar do Vácuo.

Você está em uma assombrada cidade da era Vitoriana, preso dentro de uma muralha relampejante abastecida pelo sangue de demônios. Seja bem-vindo.

O propósito disso tudo é criar um ambiente de alta pressão para as nossas empreitadas criminosas. Viajar para fora da barreira relampejante é algo quase impensável, então “sair da cidade e esperar a poeira baixar” não é uma boa alternativa. Tudo que os jogadores fazem gera consequências para os seus personagens e mexe com o equilíbrio de poder da cidade – o que leva naturalmente a um RPG estilo *sandbox*. Para um guia completo de *Doskvol*, veja a pág. 257.

OS JOGADORES

Cada jogador cria o seu próprio personagem e coopera com os outros para desenvolver o bando ao qual pertence. Os jogadores se esforçam para dar vida a golpistas audaciosos e cativantes que abandonam a segurança em sua busca por fortuna. **Essa é a principal responsabilidade dos jogadores:** abraçar a premissa do jogo e procurar interessantes oportunidades criminosas na cidade – assim correndo grandes riscos, lidando contra inimigos poderosos e arremessando seus personagens diretamente na direção do perigo certo.

O Mestre e os jogadores colaboram para estabelecer o tom e o estilo do jogo, tomando decisões a respeito das mecânicas, dados e as consequências das ações. A responsabilidade pelo andamento do jogo é distribuída para todos, e os jogadores são considerados coautores da história que é contada, juntamente com o Mestre. Para mais informações sobre o papel dos jogadores, veja **Bons Hábitos do Jogador**, na pág. 197.

OS PERSONAGENS

É o objetivo dos nossos vigaristas transformar a sua ralé desorganizada em uma imponente organização criminosa com um território bem estabelecido. Para isso, terão que fazer trabalhos ilegais para clientes, planejar suas próprias missões ardilosas, forjar alianças, destruir seus inimigos e tentar sempre manter-se um passo à frente da lei. Cada um dos seguintes tipos de personagem representa um estilo diferente de ladinagem:

- ◆ **RETALHADORES** são lutadores intimidantes.
- ◆ **CÃES DE CAÇA** são rastreadores e atiradores mortais.
- ◆ **DOCTORES** são inventores, alquimistas e sabotadores.
- ◆ **FURTIVOS** são infiltradores silenciosos.
- ◆ **SUAVES** são manipuladores e espiões dissimuladores.
- ◆ **ARANHAS** são mestres do crime.
- ◆ **SUSSUROS** são adeptos arcanos.

Esses tipos de personagem não são exclusivos e nem restritivos. Cada grupo pode combinar tipos de personagens diferentes ou mesmo todos pertencerem ao mesmo tipo, eles decidem. Veja mais informações sobre os tipos de personagem na seção **Criação de Personagem** na pág. 60.

O BANDO

Além de seus personagens vigaristas, os jogadores devem criar o seu próprio bando, a começar pela escolha do tipo de empreendimento criminoso que mais

atrai o seu interesse. O bando tem a sua própria “ficha de personagem”, da mesma forma que os personagens dos jogadores.

- ◆ **ASSASSINOS** são matadores de aluguel.
- ◆ **MASCATES** vendem produtos ilegais.
- ◆ Um **CULTO** serve a um Deus esquecido.
- ◆ **CONTRABANDISTAS** fazem transportes clandestinos
- ◆ **BRAVOS** são capangas e mestres em extorsão.
- ◆ **SOMBRAS** são ladrões e espiões.

O tipo do bando não deve restringir as suas atividades, mas oferecer um foco à narrativa do jogo. Veja mais informações sobre bandos na pág. 99.

O MESTRE DE JOGO

O Mestre estabelece e desenvolve o cenário dinâmico ao redor dos personagens, dedicando atenção especial aos corruptos governantes e ao violento submundo. Ele ou ela interpreta todos os outros personagens (chamados Personagens do Mestre ou PdMs), atribuindo-os desejos concretos e métodos de ação característicos.

O Mestre orienta a conversação do grupo na direção dos elementos mais interessantes do jogo. Ele ou ela não deve ser completamente responsável pela história e não precisa planejar acontecimentos antes da sessão. Nesse jogo, o seu papel é apresentar oportunidades e seguir a cadeia de ações e consequências, não importando para onde isso os leve.

Para mais informações, veja a seção **Como Mestrar**, na pág. 203.

A SESSÃO DE JOGO

Apesar de ser assim, como é esse jogo? Uma sessão de *Blades in the Dark* é parecida com um episódio de um seriado de TV: acontecem um ou dois eventos principais, são apresentados alguns elementos de histórias secundárias e todos esses elementos se encaixam em uma série contínua. Uma sessão de jogo pode durar entre duas a seis horas, dependendo da preferência (e vigor!) do grupo.

Durante uma sessão de jogo o seu bando de vigaristas escolhe um golpe a ser executado (seja recebendo uma oferta de um personagem do Mestre ou criando a sua própria operação) e faz algumas rolagens de dado que os colocam direto na ação. Os personagens dos jogadores fazem ações, sofrem as suas consequências e terminam a operação (com sucesso ou não). Então o bando tem um período de folga, quando eles se recuperam, desenvolvem projetos pessoais e se entregam aos seus vícios. Após a folga, os personagens procuram uma nova oportunidade ou criam os seus próprios objetivos e missões, e o grupo joga para descobrir o que acontece em seguida.

Normalmente, uma sessão de jogo compreende um golpe e o período de folga seguinte, além de alguma exploração e a descoberta de uma nova oportunidade. Conforme o seu grupo for ficando mais familiar com o jogo será possível encaixar mais elementos em uma única sessão, possivelmente fazendo até dois golpes em uma reunião.

Após uma dúzia de sessões (mais ou menos), o grupo pode decidir fazer uma pausa no fluxo da história e começar uma “segunda temporada” – possivelmente com algumas trocas no elenco de personagens e uma nova situação inicial.

ANTES DE COMEÇAR

Leia esse livro uma vez de capa a capa. Você não vai compreender tudo perfeitamente antes de começar a jogar. Você não vai lembrar de todas as regras na primeira sessão. Isso é normal; as regras fazem mais sentido quando você as lê depois de jogar ao menos uma vez. O sistema de *Blades in the Dark* é idealizado para ser aprendido de forma contínua – a cada sessão de jogo você se tornará melhor e mais experiente, e vai chegar um ponto que tudo se tornará instintivo.

Pode ser que você seja a única pessoa no seu grupo de jogo que vai ler o livro – isso também é normal, mas transmitir todas as informações exige algum esforço adicional. Se os jogadores tiverem interesse em aprender antes do jogo, você pode enviar a todos o link para a SRD disponível em <http://redboxeditora.com.br/blades-in-the-dark-srd/>.

O que é realmente importante que os jogadores façam, porém, é aceitar e adotar a ideia fundamental desse jogo. Diga a eles que é um jogo sobre vigaristas audaciosos em uma assombrada cidade de fantasia industrial. Mencione algumas das **referências** que eles já conheçam (veja a lista a seguir), mesmo que apenas superficialmente. “É tipo *Peaky Blinders*, mas também tem fantasmas e rola alguns mistérios mágicos”. Se os olhos deles não estiverem brilhando, talvez esse jogo não vá atraí-los. Tudo bem, você sempre pode jogar alguma outra coisa com essa pessoa. É importante que você tenha esse investimento emocional dos seus jogadores.

Leia a seção da **Situação Inicial** (pág. 219) novamente, e desenvolva uma boa noção das facções importantes, o que elas querem e quem as governa. Ou então invente a sua própria situação inicial – você só precisa colocar imediatamente o grupo em uma circunstância interessante. Evite cortar a empolgação dos jogadores com uma situação muito ampla e aberta a interpretações, como “Então... O que vocês querem fazer?”. O propósito da situação inicial é criar um grande impulso de partida no começo do jogo.

Veja a seção **Iniciando o Jogo**, na pág. 217.

REFERÊNCIAS

Quando for convencer novos jogadores a embarcar nesse jogo, use algumas dessas referências para estabelecer relações entre o jogo e coisas com as quais eles já sejam familiares.

TV: *Peaky Blinders*, por Steven Knight et al. *The Wire*, por David Simon et al. *Spartacus* (especialmente a 2ª temporada) por Steven S. DeKnight et al. *Narcos*, por Chris Brancato, Carlo Bernard, e Doug Miro, et al.

LIVROS: A série de romances **Vlad Taltos** (*Jherag*, etc.), por Steven Brust. As histórias de **Fafhrd e Gray Mouser**, por Fritz Leiber. *As Mentiras de Locke Lamora*, por Scott Lynch. *Best Served Cold*, por Joe Abercrombie.

JOGOS: *Thief: The Dark Project* e suas seqüências por Looking Glass Studios. A série

Dishonored por Arkane Studios. *Bloodborne* por Hidetaka Miyazaki e From Software.

FILMES: *A Colina Escarlate* por Guillermo del Toro. *Gangues de Nova York* de Martin Scorsese. *Ronin* de John Frankenheimer. *Fogo contra Fogo e Profissão: Ladrão* por Michael Mann.

MÚSICA TEMA

“Furnace Room Lullaby” de Neko Case.

O QUE VOCÊ PRECISA PARA JOGAR

- ♦ Jogadores: dois a quatro, mais o Mestre.
- ♦ Um punhado de dados de seis faces. Pelo menos seis.
- ♦ Cópias impressas dos cartilhas de personagem, ficha de bando, fichas de referência e mapas (disponíveis em <http://redboxeditora.com.br/blades-in-the-dark-srd/>).
- ♦ Mantenha esse livro próximo para consultas.
- ♦ Algumas folhas de papel em branco e cartões ou post-its para notas e rascunhos. Lápis, canetas e marcadores.
- ♦ Alguns lanches e bebidas cairiam bem. Afinal, esse é um evento social.

O JOGO É SEU

A interpretação de personagens é, por sua própria natureza, um ato de expressão pessoal. Esse livro foi escrito com um único objetivo: ajudar você e seus amigos a se expressarem através de uma narrativa social e colaborativa sobre um grupo de vigaristas audaciosos. Todos vocês têm coisas interessantes a dizer – o meu trabalho é inspirar e compartilhar algumas das coisas legais que eu também criei, e você as usa da maneira que achar melhor.

Alguns elementos do cenário devem ser desenvolvidos em jogo, através de um processo de descoberta, interpretação e criatividade. Por exemplo: esse livro não vai definir completamente a natureza e características dos fantasmas. São apresentados vários conceitos possíveis que podem ser escolhidos, combinados ou ignorados de acordo com a sua narrativa. Essas escolhas e decisões vão moldando o jogo segundo a vontade do Mestre e jogadores – assim que se sentam à mesa e começam a sessão, o jogo pertence apenas a vocês. Não precisam prestar contas a ninguém.

O material desse livro é um conjunto de práticas, bons hábitos e elementos úteis. Ele representa apenas uma parte do tripé que suporta uma boa experiência de jogo: O livro, o seu grupo e a comunidade online. A interpretação de papéis é uma forma de arte social e performática, o que encoraja comunidades de discussão ativas e gravações de vídeos. Se algum elemento do jogo está fugindo à sua compreensão, pesquise no YouTube e assista algum outro grupo lidar com isso – talvez a solução deles inspire a sua. Todos aprendemos de formas diferentes. Esse texto é mais útil para aqueles que aprendem bem através da leitura. As comunidades online são ótimas para pessoas que aprendem através de discussão. Os vídeos são excelentes para aprendizes auditórios, visuais ou sociais.

O SISTEMA BÁSICO

A CONVERSA

A Um jogo de interpretação de personagens é essencialmente uma conversa entre o Mestre e os jogadores, pontuada por rolagens de dado para introduzir incerteza e situações inesperadas.

O Mestre apresenta a situação ficcional onde os personagens se encontram. Os jogadores decidem as ações dos seus personagens em resposta à situação. Juntos, o Mestre e jogadores decidem como abordar os sistemas do jogo. Então o resultado das mecânicas muda a situação, levando a uma nova fase da conversação – novas situações, novas ações, novas abordagens, novas rolagens. Esse processo gera uma ficção contínua e constrói a “história” do jogo de forma orgânica a partir de momentos individuais.

Ninguém comanda a história. Ela é o produto da situação apresentada pelo Mestre, as ações tomadas pelos personagens, os resultados das mecânicas e as suas consequências. A história emerge do choque imprevisível de todos esses elementos. **Você joga para descobrir** como a história vai ser.

FAZENDO DECISÕES

Como os jogos de interpretação são atos de colaboração e expressão, e não simplesmente esforços estratégicos, sempre é necessário fazer decisões sobre as mecânicas do jogo. Fazendo essas escolhas, o grupo estabelece um estilo, tom e forma de ficção particular para esse jogo específico. *Blades in the Dark* ressalta esse processo de tomada de decisões e o transforma em uma ferramenta explícita da mecânica.

Você e seu grupo farão várias decisões durante um determinado jogo. Todos na mesa contribuem, mas para cada passo os jogadores ou o mestre têm a decisão final:

- ◆ Que ações representam soluções apropriadas para um problema? *Essa pessoa pode ser manipulada? Temos que pegar as ferramentas para desmontar essa tranca enferrujada ou um empurrãozinho suave resolve?* Os jogadores decidem.
- ◆ Nessas condições, o quão efetiva e perigosa é a ação? *Qual é o risco dessa ação? Essa pessoa pode ser completamente manipulada ou apenas convencida de algo menor?* O mestre decide.
- ◆ A ameaça dessa situação gera qual resultado? *Cair desse telhado quebra apenas uma perna? Os guardas ficam apenas levemente desconfiados ou eles já começam a fazer o cerco?* O mestre decide.
- ◆ Essa situação exige uma rolagem de dado? Qual tipo? *O seu personagem já pode rolar a ação ou precisa de uma rolagem de resistência antes?* O mestre decide.
- ◆ Quais eventos na história ativaram os gatilhos de experiência do personagem ou bando? *Você expressou as crenças, motivações, tradições ou histórico do seu personagem?* Conte-nos. Os jogadores decidem.

As escolhas individuais feitas pelo seu grupo vão criar a sua expressão particular e única de *Blades in the Dark*. Vocês irão dizer coisas diferentes a respeito do mundo e dos personagens, vão lidar com a ficção criminal de uma forma cooperativa

e expressarão algo único sobre a condição humana. O que você tem a dizer? Só há uma maneira de descobrir. Vamos arregaçar as mangas e jogar.

A ROLAGEM DE DADOS

Blades in the Dark usa dados de seis faces. Você rola vários deles ao mesmo tempo e usa **apenas o dado com o resultado mais alto**.

- ◆ Se o valor no dado mais alto é um **6**, a ação é um **sucesso completo** – tudo corre bem. Se rolar mais que um dado com resultado **6**, a ação é um **sucesso crítico** – você ganha alguma vantagem adicional.
- ◆ Se o valor no dado mais alto é um **4 ou 5**, a ação é um **sucesso parcial** – você alcança o que estava procurando fazer, mas surgem consequências: perigo, dano, efeito reduzido, etc.
- ◆ Se o valor no dado mais alto é entre **1 e 3**, a ação tem um **resultado ruim**. As coisas dão errado. Você provavelmente não alcança o seu objetivo e ainda por cima sofre complicações.

Se você por acaso fizer uma rolagem de dados de uma ação na qual possui zero dados (ou um valor negativo deles), role dois dados e use o pior resultado entre eles. Você não pode rolar um SUCESSO CRÍTICO com zero dados.

Todas as mecânicas de rolagem desse jogo usam esse formato básico. Quando estiver aprendendo o jogo, você sempre pode recorrer para esse formato de ação simples para arbitrar uma situação. Deixe para consultar a regra específica em outro momento, quando tiver mais tempo.

O resultado mais comum é **4 ou 5**: sucesso parcial. Isso quer dizer que os personagens tendem a ser bem-sucedidos em suas tarefas, mas com um custo – dificilmente eles irão escapar ilesos de consequências. *Blades in the Dark* é um jogo sobre personagens desfavorecidos pela sociedade que se metem em problemas muito além de seus meios. A mecânica de rolagem de dados reforça esse tema invocando sucessos parciais frequentemente. Talvez não pareça para os jogadores, mas isso é algo bom! A diversão desse jogo está em lidar com os problemas que surgem!

Para determinar a quantidade de dados que será rolada, você escolhe uma **característica** (como **MANEJAR**, **VALENTIA** ou a Categoria do seu bando) e separa uma quantidade de dados igual ao seu **valor**. Esse total geralmente fica entre um a quatro dados. Até mesmo rolar um único dado é bom nesse sistema – você tem 50% de chance de sucesso. As características mais usadas são os **valores de ação** dos personagens dos jogadores – um jogador vai rolar uma quantidade de dados igual ao seu valor de **BRIGAR** quando lutar contra um inimigo, por exemplo.

Quase todas as rolagens feitas durante um jogo se encaixam em quatro tipos:

- ◆ **ROLAGEM DE AÇÃO.** Quando um PJ tenta realizar uma ação difícil ou perigosa, fazemos uma rolagem de ação para determinar o que acontece. As rolagens de ação, seus efeitos e consequências são o que movem a maior parte do jogo. Veja a pág. 20.
- ◆ **ROLAGEM DE FOLGA.** Após um golpe, os PJs desfrutam de um período de folga para realizar atividades relativamente seguras. Uma rolagem de folga determina o quanto eles conseguem alcançar durante esse período. Veja a pág. 165.

- ◆ **ROLAGEM DE SORTE.** O Mestre pode fazer uma rolagem de sorte para deixar uma decisão a cargo do acaso. O quanto esse personagem do Mestre é leal aos jogadores? O quão longe essa praga se espalha pela cidade? Quanta evidência você consegue queimar antes dos Casacas Azuis derrubarem a porta? Veja a pág. 39.
- ◆ **ROLAGEM DE RESISTÊNCIA.** Um jogador pode fazer uma rolagem de resistência quando o seu personagem sofre uma consequência indesejável. O resultado da rolagem determina a quantidade de estresse que ele sofre para reduzir a seriedade da consequência. Um personagem que receba um dano de “Perna Quebrada” pode sofrer uma quantidade de estresse e diminuí-lo para um “Tornozelo Torcido”. Veja a pág. 37.

A ESTRUTURA DO JOGO

Blades in the Dark tem uma estrutura de jogo própria, composta de quatro partes (veja o diagrama ao lado). A base dela é o **jogo livre**, onde personagens conversam entre si, vão para lugares, fazem coisas e rolam dados quando necessário.

Quando se sentirem prontos, o grupo escolhe um *alvo* para a sua próxima operação criminosa e decide um tipo de *plano* para empregar. Realizamos a *rolagem de abertura*, que determina a situação no início da operação, e então movemos o jogo para a fase de **golpe**. Veja a pág. 135 para mais detalhes.

Durante o golpe, os personagens dos jogadores lidam com o seu alvo – fazendo rolagens, superando obstáculos, invocando *flashbacks* e completando a operação (seja de forma bem-sucedida ou não). Quando o golpe termina, o jogo vai para a fase de **folga**. Durante a fase de folga, o Mestre usa os sistemas de *recompensa*, *atenção* e *desavenças* para determinar as consequências do golpe. Então cada um dos personagens dos jogadores realiza alguma *atividade de folga*, como satisfazer um vício para remover estresse ou avançar algum projeto de longo prazo. Veja a pág. 157 para mais informações sobre a folga. Após resolver todas as atividades de folga, retornamos para o **jogo livre**, iniciando o ciclo novamente.

As fases são um modelo conceitual vago para ajudá-lo a organizar a sessão de jogo. Elas não são estruturas rígidas que restringem as opções, e é por isso que as representamos como bolhas amorfas de tinta sem contornos definidos. Pense nas fases como um conjunto de opções e sugestões para concretizar o que você tem em mente. Cada fase é adequada para objetivos diferentes.

A fase de jogo livre é bastante fluida – vários eventos podem ser descritos como uma montagem cinematográfica rápida. Os personagens podem se dispersar no tempo e espaço, fazendo as coisas conforme as ideias vão surgindo. Quando chega a fase do golpe, todos ficam na ponta da cadeira prestando atenção – é o momento de se concentrar no que está acontecendo e cumprir a missão. A câmera faz um zoom acompanhando a ação, obstáculo por obstáculo, conforme cada desafio surge e é encarado. Os jogadores usam *flashbacks* para torcer o tempo e estabelecer preparações surpreendentes. Então o golpe termina e começa a folga, liberando a tensão acumulada. Os personagens estão a salvo do perigo e podem desfrutar de uma pequena pausa para recuperação. Eles então se reagrupam e retornam ao ciclo do jogo.

JOGO LIVRE

Cenas entre os Personagens

Ações e Consequências

Levantar Informação

Escolher um Alvo

Escolher um Plano

FOLGA

Recompensa, Atenção
e Desavenças

Atividades de Folga

Retorno ao Jogo Livre

Rolagem de
Abertura

GOLPE

Ações e Consequências

Flashbacks

AÇÕES E ATRIBUTOS

VALORES DE AÇÃO

Nesse jogo existem **12 ações** diferentes que os personagens dos jogadores podem usar para superar obstáculos (indicadas na lista à direita).

Cada ação possui um valor associado (de zero a 4) que indica a quantidade de dados que o jogador rola ao executá-la. Esses valores não representam necessariamente apenas a perícia ou treinamento – o jogador tem liberdade de descrever *como* o personagem realiza a sua ação, de acordo com o conceito criado para ele. Um personagem pode ser bom em **COMANDAR** porque aparenta frieza e ameaça, enquanto outro personagem brada ordens e intimida com a sua postura militar.

Descrevendo o que o seu personagem faz, o jogador escolhe a ação que será usada para superar o obstáculo. Você pode usar ações pouco apropriadas para a situação, mas elas geralmente têm um efeito reduzido e colocam o seu personagem em perigo. Normalmente, você faz uma **rolagem de ação** para determinar o sucesso da ação do seu personagem. Em algumas situações o Mestre pode dispensar uma rolagem, assumindo que o personagem teve sucesso na ação.

ADULTERAR

BRIGAR

CAÇAR

COMANDAR

CONVENCER

DETONAR

ESGUEIRAR

ESTUDAR

MANEJAR

SINTONIZAR

SOCIALIZAR

SONDAR

ROLAGEM DE AÇÃO

Uma **rolagem de ação** é realizada quando um personagem faz algo potencialmente perigoso ou complicado. A **posição** do personagem ao realizar a ação indica os possíveis resultados da rolagem. Existem três posições: **controlada**, **arriscada** e **desesperada**. Um personagem em uma posição **controlada** arrisca consequências menores. As consequências de uma condição **desesperada**, porém, podem ser bem mais graves. Consequentemente, a posição **arriscada** é um meio-termo considerado padrão para a maior parte das ações.

Para mais detalhes, veja a seção de **Rolagens de Ação** na pág. 20.

Só é necessário fazer rolagens de ação em situações que apresentem perigos ou adversidades. Caso nenhum desses fatores esteja presente, o Mestre pode simplesmente aprovar o sucesso da ação ou pedir uma rolagem de **sorte** (pág. 39) ou **folga** (pág. 165) para o jogador.

VALORES DE ATRIBUTO

Esse sistema conta com três **atributos** usados pelos jogadores para resistir a consequências negativas: **ESPERTEZA**, **VALENTIA** e **CONVICÇÃO**. Cada um desses atributos possui um valor associado (entre zero e 4) que indica a quantidade de dados rolados pelo jogador ao usá-lo.

ESPERTEZA

VALENTIA

CONVICÇÃO

O valor de cada atributo é igual à quantidade de pontos na **primeira coluna** desse atributo (veja os exemplos adiante). Um personagem versátil com um grupo de ações diversificado possui um maior valor do atributo a elas associado.

ROLAGEM DE RESISTÊNCIA

Cada atributo é usado para resistir a um tipo diferente de perigo. Um personagem resiste à ameaça física de uma pancada com o valor de **VALENTIA**, por exemplo. As rolagens de resistência são sempre bem-sucedidas, mas o personagem sofre **estresse** para reduzir (ou mesmo evitar) a consequência negativa. Quanto maior o resultado da rolagem, menos **estresse** é usado para resistir ou evitar o perigo.

Um inimigo que possua uma grande vantagem pode forçar um personagem a fazer uma rolagem de resistência antes de ser capaz de realizar a sua ação. Por exemplo: a mestra espadachim abre um duelo com uma manobra de desarme – o PJ precisa fazer uma rolagem de resistência para manter o controle de sua arma. Ou talvez outro personagem encontra um espírito e tenta se **SINTONIZAR** com ele para controlá-lo. O Mestre anuncia que a vontade poderosa do espírito tenta dominá-lo, e o jogador deve resistir.

O Mestre determina o nível de ameaça dos inimigos e usa essas rolagens de resistência “antecipadas” para representar técnicas avançadas possuídas por PdMs mais perigosos ou poderosos.

Para mais detalhes, veja a seção de **Rolagens de Resistência** na pág. 37.

EXEMPLO DE VALORES DE AÇÃO E ATRIBUTOS

ESPERTEZA

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

Esse personagem tem uma ação de **CAÇAR** de valor 1.

O seu atributo **ESPERTEZA** tem valor 1 (a quantidade de pontos na primeira coluna).

VALENTIA

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

Ele também tem **ESGUEIRAR** 1 e **BRIGAR** 2.

O seu atributo **VALENTIA** tem valor 2.

CONVICÇÃO

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

Finalmente, o personagem tem **COMANDAR** 1, **CONVENCER** 1, e **SINTONIZAR** 2.

O seu atributo **CONVICÇÃO** tem valor 3.



ESTRESSE E TRAUMA

ESTRESSE

Os personagens dos jogadores em *Blades in the Dark* possuem uma reserva especial de sorte e determinação chamada **estresse**. Eles podem sofrer estresse (preenchendo o marcador de estresse na cartilha) para diminuir ou evitar uma consequência indesejada. O resultado da **rolagem de resistência** (descrita na pág. 11) determina a quantidade de estresse sofrido para evitar a consequência negativa.

Cruz, o personagem de Daniel, é esfaqueado no peito durante uma briga de beco. Daniel rola o seu valor de VALENTIA para resistir e consegue apenas um 2. Um personagem sofre 6 de estresse para resistir a uma consequência, mas essa quantidade é reduzida em 2 (o resultado da rolagem de resistência). Daniel preenche 4 marcas de estresse e descreve como Cruz sobreviveu ao golpe.

O Mestre decide que o dano é reduzido pela rolagem de resistência, mas não é completamente evitado. Cruz sofre um dano de nível 2 (“Ferimento no Peito”) ao invés de um de nível 3 (“Pulmão Perfurado”).

ESFORÇO EXTRA

Um PJ pode fazer um esforço extra, sofrendo estresse para melhorar o seu desempenho. Ele sofre **2 de estresse** para cada um dos benefícios abaixo que quiser aplicar em sua rolagem de ação. Cada opção só pode ser aplicada uma única vez em uma determinada rolagem.

- ◆ Adicionar +1d à rolagem (pode ser usado em uma rolagem de ação, folga, ou qualquer rolagem onde um esforço extra possa fazer a diferença).
- ◆ Aumentar em 1 o nível do efeito (veja **Efeito** na pág. 27.)
- ◆ Realizar uma ação quando estiver incapacitado (veja **Consequências** na pág. 34)

A capacidade de fazer um esforço extra e adicionar um dado à rolagem significa que os personagens possuem pelo menos 1d em qualquer ação enquanto ainda possuírem estresse para usar. Mesmo um único dado oferece 50% de chance de sucesso – isso representa a “sorte do vigarista” no nosso sistema. Em uma situação terrível, tentando fazer algo sem absolutamente nenhum treinamento ou experiência, um personagem ainda pode redobrar os seus esforços e criar alguma chance de sucesso (*uma chance muito melhor do que possuir zero pontos e ter que rolar 2d usando o menor resultado!*).

Não esqueça disso! Alguns jogadores acabam desprezando e esquecendo as ações nas quais não investiram pontos. “Ah, eu não posso fazer isso. Eu não tenho Sintonizar, teria que rolar 2d e pegar o pior resultado, eca.” Enquanto tiver estresse para usar, você pode ganhar 1d e ter uma chance de sucesso em qualquer ação!

TRAUMA

Quando um personagem do jogador faz a sua última marca de estresse, ele sofre um nível de **TRAUMA**. Nesse momento, o jogador deve circular uma das **condições de trauma** listadas na cartilha de personagem, como *Frio*, *Imprudente*, *Instável*, etc. Todas as condições são descritas adiante.

Ao sofrer **TRAUMA**, o personagem é retirado da ação. Ele é deixado para trás, dado como morto ou removido do presente conflito, retornando depois abalado e sem forças. Quando retorna, o **personagem recupera todo o estresse** (apague as marcas na ficha) e tem o seu vício satisfeito pela próxima folga (veja a seção de **Vícios** na pág. 169).

As condições de trauma são permanentes. O personagem adquire a característica de personalidade indicada na condição e pode usá-la para causar problemas e assim ganhar pontos de experiência. **Quando marca a sua quarta condição de trauma**, o personagem não consegue continuar na arriscada carreira de vigarista. Ele deve se aposentar para um tipo de vida diferente ou ser enviado para a prisão como bode expiatório, assim diminuindo o **NÍVEL DE PROCURADO** do bando (mais informações na seção **Tesouro e Aposentadoria**, pág. 49 e **Prisão**, pág. 160).

CONDIÇÕES DE TRAUMA

- ◆ **ASSOMBRADO:** Você se perde constantemente em devaneios, revivendo horrores do passado e recebendo visões.
- ◆ **CORAÇÃO MOLE:** Você perde a sua dureza, tornando-se sentimental, passivo, gentil.
- ◆ **CRUEL:** Você procura oportunidades para ferir pessoas, mesmo sem motivo.
- ◆ **FRIO:** Você não é afetado por apelos emocionais ou relações sociais.
- ◆ **IMPRUDENTE:** Você não se importa com a sua própria segurança, saúde ou economia.
- ◆ **INSTÁVEL:** O seu estado emocional é volátil – você pode se enfurecer facilmente, entrar em desespero, agir impulsivamente ou mesmo se paralisar em um momento tenso.
- ◆ **OBCECADO:** Você é fascinado por algo: uma atividade, uma pessoa, uma ideologia, etc.
- ◆ **PARANOICO:** Você vê perigo em todo lugar e não consegue confiar nos outros.

O jogador interpreta as condições de trauma da forma e intensidade que preferir – elas podem alterar completamente a personalidade do seu personagem, ou podem ter apenas um impacto menor. Sempre que interpreta as condições de trauma, assim complicando a vida do seu personagem, o jogador recebe **pontos de experiência** (veja a seção de **Desenvolvimento** na pág. 55.)

ESTRESSE E O SOBRENATURAL

Um encontro com um espírito ou demônio sempre é uma experiência terrível e assombrosa. Nessas situações, é comum que uma pessoa fique paralisada de medo ou entre em pânico fugindo desesperadamente dessa presença sobrenatural. Um PJ pode escolher ficar paralisado por medo ou fazer uma rolagem de resistência de **CONVICÇÃO** para ignorar o efeito. Personagens como Sussurros, Peões dos Trilhos e ocultistas, devido à sua longa exposição a esse tipo de presença, se tornam menos suscetíveis a esse efeito e só são afetados por entidades extremamente poderosas.

Um personagem possuído por um espírito sofre um nível de **TRAUMA** ao fim de cada semana. Quando sofre o quarto nível de **TRAUMA**, o corpo se torna incapaz de sustentar a sua vida. O espírito possessor deve vincular-se ao cadáver (tornando-se assim um vampiro) ou abandoná-lo em busca de um novo corpo.

Existem no mundo horrores capazes de torcer a mente de uma pessoa apenas com a sua imagem – a manifestação física de um dos deuses esquecidos, por exemplo. Esses eventos ou entidades podem causar efeitos adicionais quando são vistos (além do medo paralisante ou a fuga desesperadora), embora o personagem possa tentar resisti-los normalmente. *O glorioso horror do Nimbo do Pesar toma a sua visão e imobiliza o seu corpo. Conforme a terrível presença o envolve, a sua mente é dominada por um estranho desejo de beber profundamente dessa essência sombria.*

RELÓGIOS DE PROGRESSO

Um **relógio de progresso** é um círculo dividido em várias partes, representando o progresso dos personagens para superar um obstáculo ou a aproximação de um perigo iminente. Dessa forma, ele oferece uma maneira rápida e visível de acompanhar o andamento desses fatores – veja os exemplos à direita.

O grupo está se esgueirando pela torre da Guarda? Use um relógio para determinar o nível de prontidão dos Casaca Azuis em patrulha. As consequências dos sucessos parciais (ou fracassos) das rolagens avançam o relógio até finalizá-lo, assim soando o alarme.



Normalmente, a quantidade de partes do relógio depende da complexidade do problema. Um obstáculo típico é representado por um relógio de quatro partes, enquanto um mais complexo possui seis. Já um obstáculo altamente intrincado ou difícil exige um relógio de oito partes.

Uma ação ou circunstância avança o relógio de acordo com o seu **nível de efeito** (veja a seção de **Níveis de Efeito** na pág. 27) – um efeito Limitado avança o relógio uma vez, um Padrão duas vezes e um Sensacional avança-o três vezes. **É responsabilidade do Mestre avançar o relógio para refletir a situação da narrativa.** Se os personagens fazem um grande progresso na direção de seu objetivo, o relógio deve ser avançado várias vezes. Julgar os níveis de efeito é algo que vem com a prática e experiência de jogo. Não tenha medo de fazer ajustes posteriores – o Mestre sempre tem a liberdade de ajustar os relógios em jogo para refletir melhor a situação presente. Para representar o avanço de um relógio, preencha uma parte do círculo.

Normalmente não é possível avançar um relógio até finalizá-lo com uma única ação, e isso é intencional. Se uma única ação é capaz de resolver a situação, não use um relógio. Apenas determine o resultado da ação pelo seu nível de efeito.

O relógio deve representar o **obstáculo** e não o método usado para superá-lo. Os relógios de uma infiltração devem ser algo como “Patrulhas no Interior” e “A Torre” – não “Se Esgueirar dos Guardas” ou “Escalar a Torre”. As patrulhas e a torre são os obstáculos e os personagens podem tentar superá-los de várias formas diferentes.

Inimigos e ameaças mais complexas podem ser divididos em várias “camadas”, cada uma representada por seu próprio relógio. Por exemplo, a base de operações dos Lanternas Negras pode contar com um relógio de “Segurança do Perímetro”, um para os “Guardas no Interior” e um terceiro para “Segurança do Escritório do Chefe Bazso”. O bando precisaria finalizar as três camadas para chegar até o cofre pessoal de Bazso e roubar a sua coleção de uísque.

Mantenha em mente que o relógio acompanha o progresso da narrativa. Ele reflete a situação da narrativa criada pelo grupo, e serve como uma medida rápida do seu sucesso. O relógio é como o velocímetro de um carro – ele *mostra* a velocidade do veículo, mas não a determina.

OBSTÁCULOS SIMPLES

Nem toda situação ou obstáculo demanda o uso de um relógio. Eles devem ser usados para representar situações complexas ou que funcionem em camadas, para acompanhar o desenvolvimento de algo de acordo com o tempo. Uma rolagem simples é o suficiente para resolver quaisquer outras situações.

Apresentamos alguns exemplos de relógios de progresso – mas não se restrinja a essa lista! Use esses exemplos como achar melhor no seu jogo ou mesmo crie novos tipos de relógio.

RELÓGIOS DE PERIGO

Um relógio pode representar o progresso de uma ameaça, como a desconfiança da vítima de uma sedução, a proximidade dos perseguidores durante uma fuga ou o nível de prontidão dos guardas em patrulha. Nesses casos, o Mestre avança o relógio uma, duas ou mesmo três vezes quando acontece alguma complicação – a quantidade de avanços depende do nível da consequência. A ameaça se concretiza quando todas as partes são avançadas, finalizando o relógio: guardas caçam os intrusos, ativam o alarme, soltam os cachorros, etc. Para mais informações, veja a seção de **Consequências** na pág. 34.)

RELÓGIOS DE PERSEGUIÇÃO

Uma corrida, fuga ou perseguição pode ser representada por dois relógios opostos. Os personagens dos jogadores podem receber um relógio de “Fuga”; enquanto os Casacas Azuis receberiam um chamado “Cercos Fechados!”. Os personagens fogem se finalizarem o seu relógio antes que seus oponentes finalizem o outro – caso contrário, eles são cercados pelos Casacas Azuis. Se ambos os relógios forem finalizados ao mesmo tempo, os personagens escapam para o seu refúgio com os guardas ainda na sua cola, cercando o prédio!

O Mestre também pode usar os relógios de perseguição para representar uma ameaça ambiental. Os personagens dos jogadores tentam desesperadamente finalizar o relógio de “Procura” do cofre escondido no navio antes do mestre finalizar o relógio de “Afundado” que o levará para o fundo do oceano.

RELÓGIOS EM SEQUÊNCIA

As partes sucessivas de um processo podem ser representadas por vários relógios em sequência. Quando o primeiro relógio é finalizado, o segundo entra em jogo, e assim por diante. Quando os personagens finalizam o relógio “Alarme” da mansão, o Mestre coloca em jogo outro representando a ameaça de serem “Encurralados!” pelos guardas. Um personagem que lute contra uma guerreira

veterana pode ter que superar um relógio de “Defesa” antes de habilitar o relógio “Vulnerável”. O relógio de “Defesa” pode ser superado com a violência de uma luta de facas ou mesmo manipulação e distração. Como sempre, o método de ação é definido pela narrativa construída pelos jogadores.

RELÓGIOS DE MISSÃO

Um relógio também pode representar uma missão que depende de uma curta janela de oportunidade. Nesse caso, cada avanço representa algum tempo perdido, e se o relógio for finalizado a missão fracassa ou muda – o alvo escapa, os moradores da casa acordam, etc.

RELÓGIOS DE DISPUTA

Um relógio que represente uma situação oscilante pode ser avançado e retrocedido por eventos. O Mestre pode criar um relógio chamado “Revolução!” para indicar o momento em que os refugiados skovlandeses se rebelarão contra a sua opressão em Daskvol. Alguns eventos podem avançar o relógio enquanto outros retrocedem partes já avançadas. Essa revolução do exemplo começaria quando o relógio for finalizado. Um relógio de disputa também pode retratar perfeitamente conflitos territoriais entre gangues ou facções.

PROJETOS DE LONGO PRAZO

Alguns projetos demandam grandes quantidades de tempo, dedicação e esforço. Um típico projeto de longo prazo (como modificar uma característica de um mecanismo) é representado por um relógio de oito partes. Os projetos realmente demorados (como a criação de uma nova droga recreativa) podem exigir dois, três ou até mesmo quatro relógios – cada um representando fases sucessivas de desenvolvimento, testes e conclusão. Acrescente ou remova relógios de acordo com os detalhes e complexidade de um projeto.

O projeto de longo prazo pode representar vários tipos de objetivos pessoais dos PJs, até mesmo elementos capazes de alterar ou evitar aspectos mecânicos ou de cenário. Por exemplo, as regras do jogo assumem que um **TRAUMA** é permanente. Mas um jogador pode decidir inventar um dispositivo que atrai energias espirituais para dentro de um campo fantasmagórico, assim removendo um **TRAUMA** de um personagem e liberando uma onda de fantasmas furiosos na área. Projetar, obter os materiais e construir algo tão complexo é um processo longo e perigoso – mas o grupo pode tentar praticamente qualquer coisa dentro de seu interesse e que faça sentido dentro de sua narrativa.

RELÓGIOS DE FACÇÃO

Cada facção tem um objetivo de longo prazo (veja as descrições das facções a partir da pág. 303). Durante a fase de **folga** (pág. 157), o Mestre avança os relógios de facções que sejam de interesse do grupo. Dessa forma, vários eventos acontecem independentemente dos PJs, o que mantém o cenário dinâmico e altera a situação geral da cidade – por sua vez gerando novas oportunidades e desafios.

Os PJs também podem afetar diretamente os relógios de outras facções através das missões e golpes executados. É comum que algumas operações das facções se tornem conhecimento público dentro da esfera criminosa (como o esquema de proteção e intimidação de uma gangue sobre comerciantes locais). Os jogadores podem ajudar ou interferir ativamente nessas operações, e mesmo um golpe não-relacionado pode afetar os relógios de facções de forma acidental ou imprevista. Sabotar a investigação dos Casacas Azuis sobre rotas de contrabando no porto pode manter a operação dos jogadores protegida ao mesmo tempo que facilita à gangue rival trazer mais armas para a cidade.

RELÓGIOS DE PROGRESSO EM JOGO

Infiltração à Casa Vaustranho

Os vigaristas estão adentrando furtivamente a casa de Lorde Vaustranho para roubar o seu diário de bordo pessoal, que contém todos os mapas secretos e métodos usados pela tripulação de seu navio caçador de leviatãs, além de valer uma pequena fortuna se vendido para a pessoa certa. O Mestre cria um relógio de progresso para o nível de prontidão dos empregados da casa e guarda-costas. Como a propriedade não é assim tão grande e alguns poucos barulhos podem despertar a atenção da casa inteira, esse relógio possui apenas quatro partes. Durante a operação, Prata rola **ESGUEIRAR** para atravessar o primeiro andar e rola um **4 ou 5**. Ela consegue cruzar a área, mas a complicação da rolagem avança o relógio de “Alerta”. Como os empregados na cozinha não são seguranças treinados, o Mestre considera que essa consequência tem apenas um efeito limitado e avança uma única vez. Logo depois, Cruz rola um resultado 3 em uma ação desesperada para invadir a suíte pessoal de Vaustranho. Como os guarda-costas do Lorde são profissionais de Categoria IV treinados para farejar o perigo, o Mestre avança o relógio três vezes. Isso finaliza o relógio – ao abrir a porta, Cruz é emboscado pelo primeiro par de guarda-costas, enquanto outros dois escoltam Vaustranho (e seu precioso diário!) por uma passagem lateral.



ALERTA

Ataque aos Faixas Escarlates

Os nossos vigaristas resolvem atacar a base de operações dos Faixas Escarlates de uma vez por todas – apenas um bando sobrevive e mantém o controle do mercado de drogas do Pé-de-Corvo. O Mestre cria um relógio para os combatentes de cada gangue. Conforme os PJs realizam ações e sofrem as suas consequências, o Mestre avança os relógios para representar a força e moral de cada lado. Uma facção que tenha o seu relógio finalizado é empurrada até seu limite – os seus membros fogem, rendem-se ou resolvem morrer lutando em uma fúria suicida?



**FAIXAS
ESCARLATES**



**BANDO
DOS PJS**

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. Só é preciso fazer uma jogada se a ação realmente representar um teste das capacidades do PJ e envolver alguma espécie de risco. Não é necessário fazer uma rolagem se todos consideram o personagem capaz de simplesmente realizar a ação.

Cada grupo vai ter a sua própria opinião sobre o que é algo “desafiador”. Essa é uma das maneiras de estabelecer o tom e estilo do seu próprio jogo de Blades.

A rolagem de ação tem seis passos que, durante o jogo, são frequentemente alternados (ou reordenados) pelo ritmo natural de conversa do grupo. Nessa seção, porém, iremos descrever cada passo separadamente e em uma ordem típica para o melhor esclarecimento.

1. O jogador anuncia o seu **objetivo** para a ação.
2. O jogador escolhe uma **ação** para usar.
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.

1. O JOGADOR ANUNCIA O SEU OBJETIVO

O objetivo é o resultado concreto que o personagem alcança após superar o seu obstáculo. Exemplos de objetivos incluem “Eu quero entrar na mansão” e “Eu quero perceber quem entra e sai da casa”. Em ambos os casos, o obstáculo é “a patrulha dos guardas da casa” – eles representam um desafio que é ameaçador ou perigoso para o PJ.

Na maioria das situações, o objetivo do personagem é bastante óbvio, mas, quando necessário, o Mestre deve perguntar e ajudar a esclarecê-lo.

“Você vai dar um soco na cara dele, não é? Certo... mas o que você quer ganhar com isso? Você quer derrubá-lo ou só bater o bastante para forçá-lo a fazer alguma coisa?”

2. O JOGADOR ESCOLHE A AÇÃO

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 a ação **BRIGAR**, ele deve começar uma briga, ou dar ordens se quiser **COMANDAR**. O jogador só pode rolar uma determinada ação se o seu personagem realmente estiver desempenhando essa ação dentro da narrativa.

Diferentes ações podem desempenhar propósitos similares e um mesmo objetivo pode ser alcançado de diversas formas. O objetivo de ferir uma pessoa fisicamente



pode ser alcançado com **BRIGAR**, **CAÇAR**, **DETONAR** ou mesmo **ESGUEIRAR**, dependendo da situação. Para aterrorizar ou intimidar um inimigo, o personagem pode **COMANDAR**, **CONVENCER** e até **DETONAR**. O jogador escolhe qual abordagem utilizar.

Veja a pág. 184 para mais informações sobre a escolha de ações.

3. O MESTRE DETERMINA A POSIÇÃO

Após o jogador escolher a ação que irá utilizar, o Mestre determina a **posição** da rolagem. A posição representa a dificuldade e perigo que a ação pode acarretar. Existem três posições diferentes: **controlada**, **arriscada** e **desesperada**. O Mestre deve examinar os perfis abaixo e escolher o mais adequado para a situação.

POSIÇÕES

CONTROLADA

Você tem uma oportunidade valiosa. Você está explorando uma grande vantagem. O sucesso é praticamente garantido.

ARRISCADA

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

DESESPERADA

Você tem grandes problemas. Você está indo além das suas habilidades. Você está arriscando uma manobra perigosa.

A posição padrão de uma rolagem de ação é arriscada. Se não houvesse nenhum risco, não seria necessário fazer uma rolagem. Se a situação parece perigosa, use a posição desesperada. Se ela parece um pouco mais segura, use a controlada.

O ato de escolher uma posição representa uma decisão importante e uma escolha estilística própria do seu jogo. Usar mais ações controladas leva a golpes mais garantidos e vigaristas mais seguros de si e infalíveis. Por outro lado, um jogo que conta com muitas rolagens desesperadas gera trapaceiros corajosos, que alcançam vitórias suadas apesar do mundo estar contra eles. Não existe uma regra única e indisputável sobre a escolha de posições – esse é um elemento expressivo do jogo, uma maneira do grupo definir a sua própria manifestação da narrativa. Faça as escolhas mais apropriadas para o seu jogo em particular. Se não tiver certeza de qual posição aplicar a uma determinada rolagem, consulte os outros jogadores.

O jogador que quiser aplicar uma posição específica à sua rolagem deve perguntar ao Mestre o que é necessário para isso, ou pedir que este esclareça a situação e explique a sua escolha.

Jogadora: “Isso aqui é arriscado? Eu achei que seria controlado – todo mundo sabe que esse taverneiro é um velho carrancudo, mas ele não parece uma grande ameaça para mim.”

Mestre: “Ele realmente não é uma grande ameaça, mas a situação ao seu redor sim. Você está no meio do salão na frente de todo mundo, exigindo que o taverneiro te entregue a grana da proteção que ele ia pagar aos Moedores. Quem sabe se alguém no bar não vai querer bancar o herói ou atrapalhar você para ganhar uma recompensa da gangue? Esse é um ambiente muito incerto – se você confrontasse o sujeito sozinho no beco do bar provavelmente seria uma posição controlada. Ou talvez se você trouxesse o seu bando inteiro para colocar moral no salão.”

O Mestre decide a posição da rolagem, mas deve explicar e esclarecer o seu raciocínio quando for preciso (especialmente quando o grupo estiver sendo introduzido ao jogo). Discutir a posição e maneiras para torná-la melhor ou pior, permite que o grupo tenha uma visão mais ampla e precisa da narrativa nas suas mentes, e ajuda a definir o tom do jogo.

As decisões do Mestre sobre posições também estabelecem precedentes que podem ser utilizados pelos jogadores em planos futuros. “Levamos o pessoal ao restaurante, jantamos com eles e bebemos vinhos caros para ganhar a amizade deles. Quer dizer que dessa forma a rolagem de **SOCIALIZAR** foi controlada, é? Já sabemos onde levar outros futuros amigos...”

4. O MESTRE DEFINE O NÍVEL DE EFEITO

O Mestre indica o **nível de efeito** da ação sendo executada, considerando os diversos fatores da situação. O nível de efeito descreve o quanto a ação é capaz de alcançar: ela terá efeito **limitado**, **padrão** ou **sensacional**? Os níveis de efeitos são descritos detalhadamente na próxima seção, que começa na pág. 27.

*As escolhas do Mestre para nível de efeito e posição podem ser fortemente influenciadas pela ação escolhida pelo jogador. Fazer uma nova amizade **DETONANDO** alguma coisa pode até ser possível, mas o Mestre pode exigir uma rolagem desesperada e um efeito limitado, já que seria bem mais fácil **SOCIALIZAR** para isso. Os jogadores sempre podem escolher a ação que irão usar, mas isso não significa que todas as ações devem ser igualmente arriscadas ou efetivas.*

5. ADICIONE DADOS EXTRA

Você pode conseguir até dois dados extras para a sua rolagem de ação (embora algumas habilidades especiais possam fornecer dados adicionais além desse número).

Um outro jogador pode oferecer **ajuda** e conceder um dado extra. Para isso, o assistente descreve o que faz para ajudar na ação e sofre 1 de estresse. Veja mais informações na seção **Trabalho em Equipe**, na pág. 144.

Para receber um segundo dado extra, você pode fazer um **esforço extra** (sofrendo 2 de estresse) ou aceitar um **Acordo com o Diabo**. Essas duas últimas opções não podem ser utilizadas em conjunto – apenas uma delas pode ser somada ao trabalho em equipe.

O ACORDO COM O DIABO

Os personagens de *Blades in the Dark* são vigaristas impetuosos que sofrem de vícios destrutivos e às vezes agem contra sua própria segurança e bom senso. O Acordo com o Diabo pode ser oferecido pelo Mestre ou pelos outros jogadores, e você recebe um dado extra na rolagem se aceitá-lo. Alguns Acordos possíveis incluem:

- ◆ Danos colaterais ou algum prejuízo inesperado.
- ◆ Perda de **MOEDA** ou um item
- ◆ Trair um amigo ou pessoa amada.
- ◆ Ofender ou irritar uma facção.
- ◆ Criar e/ou avançar um relógio perigoso.
- ◆ Deixar evidências ou testemunhas, aumentando assim o nível de **ATENÇÃO** do bando.
- ◆ Sofrer um dano.

O Acordo com o Diabo acontece independentemente do resultado da rolagem. Você faz o acordo, paga o preço e recebe o dado extra. Nem toda situação exige um Acordo com o Diabo – se ninguém conseguir pensar em um, siga adiante.

Jogador: “Eu sei que a nossa gangue é feroz – qualquer coisa pode acontecer se os deixarmos sozinhos com os reféns. Eu vou botar banca e Comandá-los para deixarem os reféns em paz.”

Mestra: “Olha, eu tenho um Acordo com o Diabo para te oferecer. Você pode ganhar +1d, maaas a sua intimidação e ameaças vão longe demais. Eu vou criar um relógio novo chamado ‘A Gangue se revolta’ e avançá-lo três vezes. Se você forçar a barra com eles de novo, pode ser que a gangue se revolte.”

Jogador: “Tá certo, eu aceito! Eu vou ver se depois, na folga, eu não levo os meninos para beber, dou uns agrados para eles e retrocedo um pouco esse relógio...”

Os jogadores e o mestre podem usar os Acordos com o Diabo para reescrever um pouco a situação, criando algum elemento novo na narrativa ou dando destaque à fraqueza de um personagem.

“Um desses homens é um colega do seu antigo batalhão – aquele cabo que você abandonou à morte.”

“Um dos cultistas se torna obcecado por você.”

“O seu personagem não nota nesse momento, mas o fogo que ele ateou nas docas atinge o barco do seu pobre tio pescador de enguias...”

“Todo mundo ao seu redor está bebendo e usufruindo de drogas enquanto você negocia com o fornecedor por horas. É meio difícil você sair de lá sóbrio, não é?”

Alguns jogadores podem não se sentir confortáveis com esse tipo de artifício narrativo – assumir riscos e problemas extras pode ser divertido para alguns e desagradável para outros. Compreenda que nem todo Acordo será aceito e evite forçá-los sobre os jogadores que se mostrem pouco receptivos à ideia.

O Acordo com o Diabo sempre é uma escolha opcional. Você pode rejeitar um acordo que não o interesse ou mesmo sugerir mudanças que o levariam a aceitá-lo. Lembre-se que ao invés de receber o bônus do acordo, o jogador pode fazer um esforço extra e assim receber o mesmo benefício.

Se for realmente necessário, o Mestre deve decidir quais Acordos com o Diabo são válidos ou não.

6. ROLE OS DADOS E DEFINA O RESULTADO

Depois que o objetivo, ação, posição e efeito são definidos e dados extras adicionados, o jogador rola todos os dados para determinar o resultado – veja os tipos de resultados possíveis para cada posição na próxima página.

A rolagem de ação faz uma boa parte do seu trabalho. Ela indica a eficiência da ação executada e a seriedade de suas consequências. O personagem pode ser bem-sucedido sem quaisquer consequências (se rolar um **6**), pode ter um sucesso acompanhado de consequências (em um resultado **4 ou 5**), ou pode dar tudo errado para ele (em um resultado de **1 a 3**).

O Mestre deve decidir se uma rolagem de ação de resultado **1 a 3** tem algum efeito ou mesmo se chega a acontecer. Normalmente a ação simplesmente falha, mas em alguns casos pode fazer sentido (ou ser mais legal) que ela tenha algum efeito mesmo em um resultado **1 a 3**.

*Oskarr tenta se **SINTONIZAR** à entidade demoníaca que encontrou no convés de carga do navio caçador de leviatãs. A rolagem resulta em algum valor entre **1 e 3**. O Mestre pode dizer que Oskarr não conseguiu se **SINTONIZAR** e a retaliação mental da criatura provoca um dano psíquico nível 3, mas seria muito mais interessante se a sintonia de fato acontecesse. A mente de Oskarr entra em contato com a criatura e é inundada por uma torrente de loucura deturpada. Ele sofre um dano psíquico de nível 3, mas recebe um novo relógio de 6 partes: “Compreender Essas Visões Demoníacas”.*

ROLAGEM DE AÇÃO



1d 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 com alguém. Você está agindo sob grande tensão. Você está correndo um risco.

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

6: Você consegue realizar a ação.

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

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

DESESPERADA

Você tem grandes problemas. Você está indo além das suas capacidades.

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

6: Você consegue realizar a ação.

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

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

Cada resultado de **1 a 3** ou de **4 a 5** sugere algumas **consequências** para o personagem. Rolagens realizadas a partir de posições piores resultam em consequências maiores e mais significativas. O Mestre pode aplicar uma ou mais consequências, dependendo das circunstâncias da rolagem. As consequências são descritas detalhadamente na pág. 34. Os PJs podem tentar **resistir** às consequências, reduzindo as suas gravidades ou mesmo evitando-as. Veja mais detalhes sobre resistência na pág. 36.

O Mestre e o jogador colaboram para descrever o que acontece durante e depois da ação dentro da narrativa do jogo. *Nos diga como você atravessa de um telhado para o outro. O que você diz para a convencer a Inspetora? Então ela reage dessa maneira. Como é o estilo de luta que você usa para enfrentar o espadachim Faixa Escarlata? Etc.*

RESUMO DA ROLAGEM DE AÇÃO

- ◆ Um jogador ou o Mestre pede uma rolagem. Você faz uma **rolagem de ação** quando o seu personagem executa uma ação difícil ou perigosa.
- ◆ O jogador descreve o que o seu personagem está realizando na narrativa, escolhe uma **ação** apropriada a essa descrição e indica o seu **valor** associado.
- ◆ O Mestre determina a **posição** e **nível de efeito** da ação. A escolha da ação utilizada pelo personagem influencia fortemente a determinação da posição e efeito pelo Mestre.
- ◆ Adicione até dois dados bônus: O primeiro provém da **ajuda** de um colega, e o segundo de **esforço extra** (sofrendo 2 de estresse) *ou* um **Acordo com o Diabo**.
- ◆ Role a quantidade de dados somada e julgue o resultado. Os jogadores e o Mestre narram a ação juntos. O Mestre tem a decisão final sobre o que acontece, e inflige as consequências de acordo com a posição e o resultado da rolagem.

AS DUAS FUNÇÕES DA ROLAGEM

Como os personagens do Mestre não rolam dados para resolver as suas ações, a rolagem de ação tem duas funções: **ela resolve a ação do PJ assim como as ações dos PdMs envolvidos**. Uma única rolagem descreve como essas ações interagem entre si e quais consequências resultam desse confronto. O PJ vence a disputa se rolar um resultado **6**, e a sua ação tem o seu efeito. Em uma rolagem **4 ou 5**, porém, tanto o PJ quanto o PdM exercem os seus efeitos. Já no caso de um resultado de **1 a 3**, o PdM vence e o seu efeito se manifesta como uma consequência para o PJ.

EFEITO

Em *Blades in the Dark* você alcança seus objetivos realizando ações e encarando as suas consequências. Mas quantas ações são necessárias para atingir um determinado objetivo? Isso depende do **nível de efeito** das suas ações. O Mestre define o nível de efeito de acordo com as descrições abaixo. Qual delas se aplica melhor à situação presente – um efeito **sensacional**, **padrão** ou **limitado**? Cada nível de efeito indica algumas perguntas que devem ser respondidas e a quantidade de vezes que o **relógio de progresso** é avançado.

NÍVEIS DE EFEITO		AVANÇO
SENSACIONAL	<i>O seu sucesso vai além do esperado. Como esse empenho extraordinário é representado na narrativa? Qual é o benefício adicional que você recebe?</i>	3
PADRÃO	<i>Você alcança o resultado normalmente esperado para essa ação. Isso é o bastante, ou ainda há trabalho a ser feito?</i>	2
LIMITADO	<i>O seu efeito é parcial ou fraco. Como o seu impacto foi diminuído? O que mais você precisa para atingir o seu objetivo?</i>	1

FATORES DE AVALIAÇÃO

Use o seu instinto para avaliar o nível de efeito considerando a situação presente. Então, se necessário, examine os três fatores que podem modificar o nível de efeito: **potência**, **escala** e **qualidade**. Considere aumentar o nível de efeito se o PJ possuir uma vantagem em um desses fatores, ou diminuí-lo em caso de desvantagem.

POTÊNCIA

O fator de potência representa a exploração de uma fraqueza específica, dedicação de uma maior quantidade de tempo, disposição de correr riscos mais graves, ou a aplicação de poderes arcanos. A corrente elétrica de um *gancho relampejante* é potente contra um fantasma. Os poderes sobrenaturais do mesmo fantasma são potentes contra humanos. Um infiltrador é mais potente se todas as luzes forem apagadas e ele puder se esgueirar na escuridão.

QUALIDADE / CATEGORIA

A qualidade retrata a eficiência de ferramentas, armas ou outros recursos, normalmente representada pela sua Categoria. **Itens Superiores** oferecem um bônus de +1 de qualidade que se acumula com a Categoria.

Arlyn está abrindo a fechadura de um refúgio do Círculo das Chamas. O seu bando é de Categoria I e ela tem ferramentas de arrombamento superiores, sendo

*então considerada de Categoria II. O Círculo é uma facção de Categoria III. Arlyn sofre de uma desvantagem de qualidade, o que torna o seu efeito **limitado**.*

ESCALA

O número de oponentes, o tamanho da área a ser cruzada, explorada ou coberta e o alcance da influência são todos fatores de escala. Uma escala maior pode representar uma vantagem ou desvantagem, dependendo da situação. Em uma batalha, quanto mais gente melhor – já na hora de se infiltrar em um lugar, mais pessoas representam mais riscos.

Os fatores podem reduzir o nível de efeito abaixo do limitado, chegando a um **efeito zero**. Eles também podem elevar o efeito além do sensacional, resultando em um **efeito extremo**.

Habilidades especiais de PJs que concedam “+1 efeito” são aplicadas *após* o Mestre determinar o nível de efeito. Por exemplo: uma manobra de proteção resultaria em efeito zero, mas a habilidade **GUARDA-COSTAS** do Retalhador fornece um bônus de +1 efeito e o eleva para limitado.

Lembre-se também que um PJ pode usar um **esforço extra** (sofrendo 2 de estresse) para receber +1 efeito em sua ação. Para a descrição completa do esforço extra, veja a pág. 13.

A seção de **Magnitude** (na página 238) apresenta uma tabela listando vários exemplos de fatores. Nem todos os fatores se aplicam em todas as situações, e o Mestre também não precisa checar a tabela em todas as rolagens. Os fatores servem para ajudá-lo a tomar decisões, não para restringi-lo.

FATORES DOMINANTES

Um fator de efeito pode ser tão imenso ou importante que ofusca todos os outros, permitindo ao lado que conta com essa vantagem dominar a situação. Pouco importa se o personagem porta uma espada superior e faz um esforço extra se estiver lutando contra 20 inimigos ao mesmo tempo. A **escala** dos inimigos domina essa batalha e restringe a sua atuação para um efeito limitado (ou mesmo efeito zero). Esse mesmo princípio se aplica a ações “impossíveis”.

Una quer derrubar uma torre de pedra que os Cravos de Prata usam como covil. Ela diz: “Eu pego a minha marreta e Detono a torre, derrubando-a pedra por pedra. Ha! Eu rolei um crítico! Efeito sensacional!” Obviamente, isso não é possível. Uma pessoa não pode derrubar uma torre de pedra apenas com uma marreta. Nós sabemos que é algo inverossímil, como dar um salto até a lua. Uma ação dessas é representada nas regras através dos fatores de efeito – a torre é dominante em qualidade, escala e potência. A não ser que esses fatores sejam cancelados de alguma forma, o nível de efeito de Una é zero. Independentemente do resultado da sua rolagem, a sua ação não terá efeito. Esse conceito deve ser usado para avaliar outras situações bastante improváveis (mas possíveis).

Vamos imaginar que Una agora está enfrentando um demônio. Ela quer **BRIGAR** com ele usando a sua espada e adaga. Essa situação é comparável a derrubar uma torre com uma marreta. Mesmo em um resultado **CRÍTICO**, o Mestre descreveria algo como “Você consegue encaixar um golpe certo contra o crânio da criatura, mas não deixa nenhum corte e a sua mão dói com o impacto do aço contra escamas”. Ou seja, efeito zero! Em uma rolagem de **1 a 3**, o Mestre poderia dizer “A criatura joga sua espada de lado, te agarra e parte a sua espinha”. Sério, evite mexer com demônios.

Mas uma situação como essa não é completamente impossível de ser resolvida. Deve existir alguma maneira de enfrentar um demônio. Nesses momentos os fatores de efeito podem ajudar a compreender a situação. Se o demônio é dominante em qualidade, escala e potência, os PJs podem tentar compreender esses fatores e procurar contramedidas. O demônio é vulnerável a algo? Eles podem usar isso para remover a sua potência (e até roubar essa vantagem para si). Qual a sua escala? Eles podem trazer reforços para ajudar na luta, e assim por diante.

Os fatores de efeito destilam a situação em alguns fatores chave, facilitando a discussão sobre o que precisa ser feito para que o personagem alcance o efeito desejado.

TROCANDO POSIÇÃO POR EFEITO

Depois de o Mestre considerar os fatores e anunciar o nível de efeito, o jogador pode trocar a posição por efeito, ou vice versa. Dessa forma, o personagem é capaz de assumir maiores riscos para alcançar um resultado superior ou minimizar os riscos juntamente com o efeito. Por exemplo: um jogador que esteja pronto para fazer uma rolagem arriscada com efeito padrão (o tipo de rolagem mais comum no jogo), pode forçar a sua sorte fazendo uma rolagem desesperada com efeito sensacional.

Essa troca não é incluída nos fatores de efeito porque não é um elemento que o Mestre deve considerar ao determinar o nível de efeito. Após determinar o nível, porém, o Mestre pode sempre oferecer essa troca ao jogador se fizer sentido de acordo com a situação.

Jogadora: “Eu me Esgueiro pelo pátio e salto a muralha, me escondendo nas sombras das docas perto da gôndola de Lyssa”.

Mestra: “Hmn, eu não acho que você consegue atravessar o pátio inteiro de uma vez só. A escala do pátio é um fator importante aqui, então o seu efeito é limitado. Vamos dizer que você chega só na metade com essa ação, e vai ter que fazer outra para atravessar o resto e passar pelos guardas”.

Jogadora: “Eu não achei que o outro lado era tão longe assim. Hmmm, deixa eu ver. E se eu simplesmente correr o máximo que eu posso, aumentando o risco dos guardas me notarem? Eu consigo chegar do outro lado fazendo uma rolagem desesperada?”

“Mestra: “Parece uma ótima ideia”, a Mestra fala enquanto sorri maliciosamente.

EFEITOS DENTRO DA NARRATIVA

O efeito de uma ação nunca deve ser encarado apenas como a superação de um desafio ou avanços em um relógio. Ao descrever o resultado da rolagem do jogador, procure responder as perguntas de efeito (detalhadas anteriormente). As respostas para essas questões irão manter o grupo informado sobre as mudanças na situação, permitindo uma transição natural para as próximas ações.

Nas ações simples, o nível de efeito determina o resultado final. O personagem alcança o seu objetivo parcialmente, completamente ou com efeito sensacional? No caso de obstáculos complexos, o Mestre cria um relógio para acompanhar o progresso realizado para superá-lo e avança-o uma quantidade de vezes de acordo com o nível de efeito da ação e fatores envolvidos. Quando todas as partes são avançadas, o relógio é finalizado e o obstáculo é superado. Veja mais informações na seção de **Relógios de Progresso** na pág. 16.

“Eu empurro ele e saio correndo”, diz o jogador. Isso pode ser uma ação simples – ela terá um efeito limitado, padrão ou sensacional sobre o inimigo, resultando em uma nova situação. Dependendo dos fatores, o inimigo pode ser somente retardado pelo empurrão (limitado), derrubado e atrasado (padrão), ou até arremessado e ferido (sensacional).

Dizer algo como “Eu puxo a minha lâmina e luto com esse cara até a morte” pode representar um obstáculo complexo. O Mestre cria um relógio apropriado para o nível de ameaça do capanga, e cada ação bem-sucedida avança-o uma quantidade de vezes, de acordo com seu nível de efeito. Porém, devemos sempre manter em mente que o personagem sofre as consequências de cada uma de suas rolagens. Essa briga de facas pode ter um resultado bem desagradável para ele.

Nenhuma regra define exatamente o que é “simples” ou “complexo”. Confie em seus instintos; use rolagens simples ou complexas de acordo com a situação da narrativa e os interesses do grupo.

O MOTIVO DESSAS REGRAS

A avaliação de efeito existe para administrar as expectativas e esclarecer a situação da narrativa, gerando uma imagem coletiva mais definida.

Você trava lâminas com o capanga da Colmeia. O seu golpe resulta em um ferimento mortal, ou apenas corte superficial? O que leva a sua ação a ter esse efeito específico? Como esse efeito poderia ser pior, ou melhor?

Avaliar o efeito e descrevê-lo na narrativa faz com que os jogadores compreendam o progresso alcançado e os riscos que estão correndo. Um grupo que compreenda o efeito pode estimar a quantidade de ações necessárias para o seu objetivo (e o risco de sofrer consequências). Talvez um corte superficial seja o bastante para intimidar o inimigo ou mandar uma mensagem. Talvez apenas a morte dele

possa resolver o problema. Cada rodada de ação, efeito e consequências deve informar aos jogadores a situação onde eles estão, assim permitindo que eles façam escolhas informadas e conscientes no futuro.

Vários outros jogos de RPG ou vídeo game possuem o conceito de “pontos de vida” (ou PV, HP, etc.) ou uma barra de vida para chefes de fase ou outros personagens. O sistema de efeito de Blades é uma mecânica de ritmo similar – uma abstração que pode ser aplicada em qualquer tipo de situação. Ele cobre infiltração, investigações, lutas, manipulação social, poderes arcanos e qualquer outra coisa! Cada ação tem um efeito explícito que qualquer jogador pode compreender – ela pode resolver a situação presente ou avançar o progresso do objetivo presente.

CONSEQUÊNCIAS

Uma consequência é o que acontece quando um PJ sofre um efeito advindo de um inimigo ou situação perigosa. As consequências são parceiras dos efeitos – os PJs exercem seu efeito sobre o mundo e sofrem consequências devido aos riscos que correm. As consequências e as maneiras que elas influenciam os jogadores são descritas detalhadamente na pág. 34



DETERMINANDO POSIÇÃO E EFEITO

O jogador descreve o que seu personagem está fazendo na narrativa e escolhe a sua ação, e então o Mestre define a posição e o efeito da rolagem. A combinação mais comum é **Arriscada / Padrão**, sendo então modificada pela ação escolhida, a força da oposição e os fatores de efeito.

Especialmente no começo, quando estiver aprendendo o jogo, você pode seguir os passos do processo da rolagem de ação (descrito na página 20) cuidadosamente. Com o tempo e alguma prática, você vai conseguir determinar a posição e efeito de forma mais instintiva, fazendo ajustes no caso de habilidades e itens que os PJs possuam, ou outros elementos que precisam ser considerados.

Como a posição e efeito são variáveis independentes, o Mestre pode escolher entre nove diferentes combinações para aplicar em uma rolagem. Essa variação permite ao sistema representar situações narrativas vastamente diferentes.

Para exemplificar, imagine uma vigarista que, pelos caprichos cruéis do destino, está encarando sozinha uma pequena gangue de inimigos:

- ◆ *Ela pode enfrentá-los, saltando ao seu meio em uma rajada de golpes e se metendo em uma baita **BRIGA**. A ameaça de uma força tão maior reduz a sua posição, e a escala da gangue reduz o seu efeito (Desesperado/Limitado).*
- ◆ *Ela pode lutar contra a gangue em algum ponto restrito, como um beco apertado que não permite que vários inimigos a ataquem ao mesmo tempo. Como ela não é ameaçada por vários inimigos ao mesmo tempo, o seu risco é semelhante a uma luta singular. Porém, como ainda existem muitos inimigos para derrotar, o seu efeito é reduzido (Arriscada / Limitado).*
- ◆ *Ela evita lutar contra a gangue, tentando se esquivar através deles para fugir. Ela ainda pode ser atacada por todos os lados, mas se o terreno é aberto e a gangue não puder cercá-la contra uma parede, o seu efeito não é reduzido (Desesperado / Padrão). Se ela encontrar algum meio de fuga próximo (como uma carruagem em movimento ou uma janela para um canal), o seu efeito pode ser ampliado (Desesperado / Sensacional).*
- ◆ *A gangue ainda não está ciente da sua presença – ela está em uma posição de tiro no teto de uma casa próxima. A sua arma dispara contra um dos inimigos. Os seus números superiores não são um fator para esse disparo, então o seu efeito não é reduzido; ela também não corre nenhum risco imediato (Controlada / Sensacional). Talvez ela deseje apenas usar fogo de supressão contra a gangue, forçando-os a procurar cobertura – nesse caso a escala do grupo se aplica (Controlada / Limitado). Se a gangue está alerta para possíveis ameaças, a sua posição é mais perigosa (Arriscada / Sensacional). Quando sabem que existe um atirador na área, a gangue se espalha e procura cobertura, reduzindo bastante o efeito (Arriscada / Limitado). Talvez a gangue possua armas de fogo e possa disparar contra a atiradora enquanto recuam para a cobertura, dificultando ainda mais a situação da nossa vigarista (Desesperado / Limitado)*

CONSEQUÊNCIAS E DANOS

Consequências podem ser aplicadas a um PJ através de ações dos inimigos, circunstâncias terríveis ou resultados de rolagens. Existem cinco tipos de **consequência**, listados à direita:

Uma determinada circunstância pode gerar uma ou mais consequências. O Mestre indica as consequências de acordo com a narrativa, o estilo e tom determinados pelo grupo de jogo.

EFEITO REDUZIDO

COMPLICAÇÃO

OPORTUNIDADE

PERDIDA

POSIÇÃO

PREJUDICADA

DANO

EFEITO REDUZIDO

Essa consequência representa o desempenho reduzido da ação realizada. A ação do PJ simplesmente não é tão efetiva quanto ele esperava. O golpe acerta, mas o ferimento é apenas superficial. O segurança aceita o convite falsificado, mas vai passar a noite de olho no personagem. O personagem consegue escalar a parede, mas escorrega uma vez e perde tempo – só conseguindo subir metade do caminho. Essa consequência reduz o nível de efeito da ação do PJ em um após todos os outros fatores serem aplicados.

COMPLICAÇÃO

Essa consequência representa dificuldade, perigos crescentes ou o surgimento de uma nova ameaça. O Mestre pode introduzir um problema imediato que seja repercussão da ação realizada: o quarto pega fogo, o bando perde status com uma facção, o inimigo lhe desarma, o alvo evita o ataque e começa a fugir, reforços chegam à cena, a equipe sofre +1 de **ATENÇÃO** por deixar evidências ou testemunhas, etc.

Ao invés disso, o Mestre pode usar a complicação para avançar (ou criar) algum relógio. Ele pode criar um relógio para o nível de prontidão dos guardas na mansão, ou para acompanhar a suspeita dos nobres no baile de máscaras. Complicações menores avançam o relógio uma vez, enquanto complicações moderadas avançam duas.

Uma **complicação grave** é bem mais severa: o quarto pega fogo e vigas do teto caem barrando a porta, a arma usada no ataque se quebra, o alvo foge e desaparece de vista, os reforços do inimigo chegam e cercam o personagem, o bando recebe +2 de **ATENÇÃO**, etc. Uma complicação grave avança um relógio três vezes.

Uma **complicação não deve negar uma rolagem bem-sucedida**. Se um PJ tenta encurralar um inimigo e rola um 4 ou 5, esse inimigo não deve fugir. A rolagem foi bem-sucedida, então ele está encurralado... Mas para isso o PJ teve que agarrá-lo e durante o processo o inimigo pegou a sua arma.

OPORTUNIDADE PERDIDA

Essa consequência representa uma mudança de circunstância. O personagem teve uma oportunidade para atingir o seu objetivo, mas ela rapidamente passou. É preciso uma nova abordagem para tentar novamente – geralmente uma forma de ação diferente ou mudança nas circunstâncias. Talvez o personagem resolva **BRIGAR** para forçar o aristocrata até a varanda, mas ele se desvencilha e foge do alcance. Para se aproximar novamente, o personagem precisa tentar um outro método – talvez **CONVENCÊ-LO** com seu charme.

POSIÇÃO PREJUDICADA

Às vezes você simplesmente perde o controle da situação, e essa consequência representa isso. A ação realizada leva o personagem a uma posição ainda mais perigosa. Talvez você consiga saltar para o próximo telhado, mas acabe se segurando com uma única mão nas telhas, que começam a deslizar. O personagem não falhou, mas ainda não foi completamente bem-sucedido. Ele pode tentar novamente, fazendo outra rolagem a partir dessa posição mais arriscada. Essa consequência é especialmente adequada para demonstrar o agravamento de uma situação, que pode ir de controlada para arriscada e então para desesperada conforme os PJs se encrencam cada vez mais.

DANO

Essa consequência representa uma enfermidade que dura muito tempo (ou mesmo a morte). Quando um personagem sofre um dano, o seu jogador anota a aflição específica na cartilha de personagem (veja exemplos logo abaixo). **Danos menores** são anotados na linha inferior, **moderados** na linha do meio e **graves** na linha superior.

O personagem sofre a penalidade indicada na linha se o dano se aplicar à situação presente. Por exemplo, um personagem com “Esgotado” e “Surrado” na linha inferior sofre um efeito reduzido quando tenta correr dos Casacas Azuis. Qualquer dano anotado na linha superior (dano grave de nível 3) deixa o personagem incapaz de fazer qualquer coisa – a não ser que seja ajudado por outra pessoa ou use **esforço extra** para realizar a ação.

Quando o seu personagem sofre um nível de dano e já possui a linha desse nível preenchida, você deve anotar um dano na linha imediatamente superior. Então, um personagem que sofre um dano padrão (nível 2), mas que não dispõe de nenhum espaço vazio na linha do meio, deve anotar um dano grave (nível 3). Se for necessário anotar um dano na linha superior e esse espaço já estiver preenchido, o personagem sofre uma **consequência catastrófica e permanente** (como a perda de um membro, morte súbita ou algo similar, dependendo da circunstância).

DANO		
3	<i>Perna Direita Quebrada</i>	PRECISA DE AJUDA
2		-1D
1	<i>Esgotado</i> <i>Surrado</i>	EFEITO REDUZIDO

Esse personagem sofreu três danos: uma “Perna Direita Quebrada” (nível 3), um “Esgotado” e um “Surrado” (ambos de nível 1). Se sofrer mais um dano nível 1, o dano é elevado para o nível 2 e anotado na linha do meio. Um outro dano de nível 3 seria elevado ao nível 4: Fatal.

EXEMPLOS DE DANOS

Fatal (4): Afogado, Eletrocutado, Coração Perfurado.

Grave (3): Aterrorizado, Empalado, Perna Quebrada, Queimadura Grave, Tiro no Peito.

Moderado (2): Concussão, Corte Profundo no Braço, Em Pânico, Exausto, Seduzido.

Menor (1): Amedrontado, Confuso, Distraído, Esgotado, Surrado.

Danos como “Esgotado” ou “Exausto” são consequências bastante apropriadas para rolagens onde não haja nenhuma ameaça óbvia para o PJ (como uma noite inteira **ESTUDANDO** livros antigos em busca de informações sobre possíveis fraquezas do Lorde Scurlock)

RESISTÊNCIA E ARMADURA

Quando um PJ sofre uma consequência indesejada, o seu jogador pode escolher resistir a ela. Ele só precisa dizer ao Mestre algo como “Não estou a fim de sofrer isso, vou resistir”. A resistência é sempre bem-sucedida, mas o Mestre determina se a consequência é reduzida ou completamente evitada. Então, o jogador faz uma **rolagem de resistência** que define a quantidade de estresse sofrido pelo personagem para resistir ao efeito.

O jogador faz a rolagem usando um dos **atributos (ESPERTEZA, VALENTIA OU CONVICÇÃO)** do seu personagem. O Mestre escolhe o atributo a ser utilizado dependendo do tipo de consequência:

- ♦ **ESPERTEZA:** Consequências relacionadas a enganação ou que exijam uma boa capacidade de compreensão.
- ♦ **VALENTIA:** Consequências advindas de esforço físico ou ferimentos.
- ♦ **CONVICÇÃO:** Consequências decorrentes de grande esforço mental ou que demandem a aplicação de força de vontade.

Para resistir a uma consequência, o personagem sofre **6 de estresse, menos o resultado mais alto na rolagem de resistência**. Então, se o jogador rola um 4, o seu personagem sofre 2 de estresse. Ele sofre zero de estresse se rolar um 6. Um resultado **CRÍTICO** na rolagem de resistência **recupera 1 de estresse**.

*Silas, o personagem interpretado por Ian, está metido em uma **BRIGA** desesperada com vários espadachins dos Faixas Escarlates, quando uma lâmina atravessa suas defesas. Como a posição da rolagem era desesperada, o Mestre inflige a consequência de dano grave e pede que Ian anote “Estômago Perfurado” (nível 3) na ficha de Silas. Ian, porém, decide resistir ao dano – o Mestre imediatamente informa que esse dano será apenas diminuído em um nível. Ian rola 3d devido ao seu atributo de **VALENTIA** e consegue um resultado 5. Silas sofre apenas 1 de estresse e reduz o dano para o nível 2, “Corte nas Costelas”.*

Normalmente, uma rolagem de resistência **reduz o grau** de uma consequência – um personagem que sofre um dano fatal pode resistir, assim reduzindo o dano para grave. Outro exemplo é uma complicação que avançaria um relógio três vezes, mas que pode ser resistida e avançar apenas duas (ou mesmo uma).

Um personagem só pode fazer uma única rolagem de resistência contra uma determinada consequência.

O Mestre também pode decidir que o personagem **evita completamente** a consequência. Imagine um personagem envolvido em uma luta de espadas que é desarmado como consequência de sua rolagem. Quando ele resiste, o

ROLAGEM DE RESISTÊNCIA



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

Você **reduz** ou **evita** os efeitos da consequência (o Mestre decide).

Sofra 6 de estresse menos o resultado mais alto da rolagem.

CRÍTICO: Recupere 1 de estresse.

mestre simplesmente diz que o personagem conseguiu segurar a sua arma, assim evitando completamente a consequência.

O Mestre estabelece o tom geral do jogo determinando quais consequências são reduzidas e quais são evitadas. Em jogos mais ousados, a maioria das consequências serão evitadas. Já em jogos mais realistas ou sombrios, a resistência apenas reduz a maior parte das consequências.

O Mestre também pode anunciar várias consequências de uma vez, e o jogador decide quais delas resistir (fazendo uma rolagem para cada uma).

*Mestre: “Ela apunhala você e salta da sacada, causando um **dano de nível 2**. Você também **perde a oportunidade** de prendê-la”.*

Jogador: “Eu não quero perder essa oportunidade e vou resistir, tentando agarrá-la na hora que ela me ataca. Nem ligo se ela vai me cortar, mas não quero que ela escape”.

O personagem sofre a quantidade de estresse indicada quando o jogador decide resistir à consequência e rola os dados. Ele não pode rolar primeiro, ver a quantidade de estresse que sofreria, e então decidir se resiste ou não.

ARMADURA

Um personagem que possua algum tipo de **armadura** que se aplique à situação pode usá-la para reduzir ou evitar uma consequência (ao invés de fazer um teste de resistência). Para isso, ele só precisa declarar o seu uso e marcar uma caixa de armadura na sua cartilha.

A luta apenas começou e Silas já sofre um dano de nível 2, “Corte nas Costelas”. Ian decide usar a armadura para reduzir o dano e marca a caixa correspondente na cartilha de Silas. O dano é reduzido para o nível 1, “Costelas Doloridas”. Se Silas estivesse usando uma armadura pesada, Ian poderia marcar a segunda caixa de armadura na cartilha e reduzir o dano para zero.

Uma caixa de armadura marcada fica indisponível até ser restaurada, o que acontece quando o jogador escolhe a sua carga para o próximo golpe. Veja a **Preparação da Carga** na pág. 137.

MORTE

A morte pode chegar a um PJ de duas maneiras diferentes:

- ◆ Um personagem morre ao sofrer um dano fatal (de nível 4) e não resistir a ele. *Pode ser que o jogador faça essa escolha, se sentir que a sobrevivência não faz sentido no contexto da narrativa ou acreditar que esse é um momento adequado para a morte do seu personagem.*
- ◆ Um personagem sofre uma consequência catastrófica se precisar anotar um dano de nível 3 e possuir a linha correspondente já preenchida. Essa consequência pode levar a uma morte súbita, dependendo das circunstâncias.

Quando o seu personagem morre, o jogador tem as seguintes opções:

- ◆ Ele pode criar um novo vigarista. O novo personagem pode ser criado do zero e se juntar ao bando, ou pode ser um personagem do Mestre que é “promovido” a PJ.
- ◆ O jogador pode transferir o seu personagem para a cartilha de **Fantasma** e continuar jogando como um espírito. Um personagem fantasma pode se tornar um **Casco** ou mesmo um **Vampiro** através das suas ações em jogo. Mais informações sobre personagens espíritos estão disponíveis na pág. 230.

ROLAGEM DE SORTE

Quando deseja deixar uma decisão a cargo dos dados, o Mestre usa uma rolagem de sorte. Ela pode ser utilizada de duas maneiras diferentes:

Quando o Mestre precisa determinar o resultado de uma situação que não envolve diretamente os PJs e não quer decidir o resultado arbitrariamente.

Os Lanternas Negras atacam os Faixas Escarlates. O que acontece? O Mestre faz uma rolagem de sorte para cada lado – os Lanternas conseguem um bom resultado, e os Faixas alcançam apenas um efeito limitado. O Mestre então decide que os Faixas Escarlates perderam o antro de drogas, mas os Lâmpadas Negras sofrem vários ferimentos no confronto.

Quando uma circunstância é incerta, mas nenhuma outra rolagem se aplica à situação.

Nock é possuído por um fantasma durante o roubo do laboratório de um alquimista. Enquanto perde o controle de seu corpo, ele decide pegar um frasco aleatório e bebê-lo. Será que o composto arcano tem algum efeito sobre o espírito ou simplesmente o envenena? Quem sabe? O Mestre faz uma rolagem de sorte para determinar o que acontece.

A quantidade de dados usada na rolagem pode ser igual ao valor de qualquer característica relacionada à situação. Alguns exemplos incluem:

- ◆ Quando uma facção realiza uma ação cujo resultado é incerto, o Mestre pode usar o valor de **Categoria** para fazer a rolagem de sorte.
- ◆ Quando um bando faz alguma ação independente, use o valor da sua **qualidade**.
- ◆ Quando uma força sobrenatural se manifesta com resultados incertos, a rolagem de sorte pode usar o seu valor de **magnitude**.
- ◆ Quando um PJ **levanta informações**, o Mestre pode fazer uma rolagem de sorte usando o **valor de ação** apropriado para determinar a quantidade de informações coletada.

Caso nenhuma característica pareça se aplicar à situação, role apenas 1d para a sorte pura ou junte uma quantidade de dados apropriada à situação (de um a quatro). Para resolver um confronto entre dois adversários, faça uma rolagem para cada lado e compare os resultados.



ROLAGEM DE SORTE

 1d para cada ponto da **CARACTERÍSTICA** usada.

 +1d para cada **VANTAGEM MAIOR**.

 -1d para cada **DESvantagem MAIOR**.

CRÍTICO: Resultado excepcional / Efeito Sensacional, extremo.

6: Bom resultado / Efeito, padrão completo.

4/5: Resultado médio / Efeito limitado, parcial.

1-3: Resultado ruim / Efeito fraco, pequeno.

Você também pode usar a rolagem de sorte para administrar as várias partes móveis que compõem o grande mecanismo da cidade de Doskvol. Às vezes, uma rolagem rápida ajuda a responder uma pergunta incomum ou sugere uma nova ideia para o futuro.

Outros exemplos de rolagens de sorte incluem:

- ◆ Os PJs instigam uma guerra entre duas facções, se afastam e então esperam para ver o que acontece. Qual o resultado dessa disputa? Algum dos lados domina a situação? Os dois terminam o conflito vulneráveis? Faça algumas rolagens de sorte opostas para determinar todos esses fatores.
- ◆ A estranha doença da Sonolência Gélida está se espalhando pela cidade. Como será que o bairro Pé-de-Corvo é afetado por ela? O Mestre aponta um valor de magnitude para a praga arcana e faz uma rolagem de sorte para determinar o alcance da contaminação.
- ◆ A Cão de Caça encontra um lugar com uma boa vista para o escritório de Baszo Baz, e faz um disparo de longa distância assim que ele entra pela porta. A sua rolagem controlada de **CAÇAR** foi bem-sucedida, mas será que o seu efeito sensacional é o suficiente para matar esse líder de gangue? Ao invés de usar um relógio de progresso para representar a vitalidade de Bazso, o Mestre decide fazer uma rolagem de sorte usando o seu “vigor” como característica. O resultado é **4 ou 5**: a bala erra o coração, mas perfura o seu pulmão causando um ferimento mortal! Baz está às portas da morte e tem apenas algumas horas de vida, a não ser que os Lanternas Negras encontrem um médico experiente para cuidar do ferimento...

- ◆ Um grupo de inspetores está construindo um caso contra a equipe dos jogadores. Quanto tempo vai demorar até eles conseguirem juntar evidências suficientes para colocar os PJs atrás das grades? O **NÍVEL DE PROCURADO** do bando conta como uma Vantagem Maior nessa rolagem para os inspetores.
- ◆ Os PJs se meteram em uma grande briga com uma capitã caçadora de leviatãs e a sua tripulação. A maré da batalha favorece os PJs, que matam vários membros da tripulação. Um dos jogadores exige a rendição da capitã em troca de poupar as vidas dos seus companheiros, e o Mestre não tem certeza da resposta. Afinal, ela é uma caçadora veterana, que encarou demônios com seus próprios olhos sem hesitar... O quanto de humanidade ainda existe dentro dela? O Mestre faz uma rolagem de sorte para os “sentimentos e emoções” da capitã, usando 2d. O resultado vai determinar se resta alguma fagulha de compaixão em seu coração, possibilitando aos PJs **COMANDAR** ou **CONVENCÊ-LA** a se render.

LEVANTANDO INFORMAÇÕES

O fluxo de informações entre o Mestre e os jogadores é o elemento mais importante de um jogo de interpretação. O Mestre descreve o que os personagens veem, ouvem e sentem ao seu redor, mas nem tudo pode (ou precisa) ser descrito – qualquer situação contém inúmeros pequenos detalhes, e listar todos tomaria muito tempo. É natural que os jogadores investiguem e explorem partes específicas do cenário, de acordo com seus próprios interesses.

Os personagens podem **levantar informações** para descobrir informações específicas sobre o cenário. Quando fazem isso, o Mestre pergunta **como** o personagem levanta a informação (ou como ele a teria aprendido no passado).

No caso de informações de conhecimento público, o Mestre simplesmente responde as questões do jogador. Fazemos uma rolagem de ação apenas quando existe algum obstáculo entre a pergunta e a resposta. Já no caso de informações acessíveis que não pertençam ao conhecimento público, usamos uma simples rolagem de sorte para determinar a qualidade do conhecimento adquirido.

*Um personagem agarra Avrick, o vendedor de pó, e **COMANDA** que ele revele “Quem é seu fornecedor?”. O vendedor não é um cara muito valente, então uma rolagem de sorte é o bastante para definir o quanto ele fala. Em um resultado de 1 a 3, ele informa que os Faixas Escarlates fornecem sua mercadoria. Em um 4 ou 5, ele também admite que os Faixas o obrigam a repassar a droga. Já em um resultado 6, Avrik entrega a hora e lugar onde recebe a mercadoria. Um resultado crítico revela um segredo: ele descobriu que os Faixas adquirem as drogas através de mensageiros diplomáticos de Iruvia.*

Cada tentativa de levantar informações toma algum tempo. Algumas situações permitem que novas rolagens sejam feitas para levantar informações que não foram adquiridas de primeira. Porém, é comum que oportunidades passageiras ofereçam apenas uma chance de rolagem para uma determinada questão.

As cartilhas de personagem listam algumas perguntas típicas na parte inferior à direita. O Mestre sempre deve responder às perguntas honestamente, embora o nível de detalhe das respostas corresponda ao nível do efeito.

As ações tipicamente usadas para levantar informações incluem **SONDAR** a situação para revelar detalhes ou antecipar acontecimentos, e **ESTUDAR** uma pessoa para compreender o seu modo de pensar e os seus planos.

Às vezes, pode ser necessário alcançar alguma posição específica antes de levantar informações. Por exemplo, você pode ter que se **ESGUEIRAR** até um bom esconderijo para, então, **ESTUDAR** os cultistas enquanto realizam um ritual sombrio.

INVESTIGAÇÃO

Algumas questões são muito complexas para serem respondidas com uma única rolagem de levantar informações. Um personagem pode querer mapear as rotas de contrabando usadas pela Colmeia em Duskwall. Nesses casos, o Mestre indica um **projeto de longo prazo** para o jogador desenvolver durante a **folga** (pág. 157).

Usamos um relógio de progresso para acompanhar o projeto de investigação. O PJ avança o relógio conforme coleta informações e evidências. Quando o relógio é

LEVANTAR INFORMAÇÕES

Faça uma pergunta e realize uma rolagem de ação ou de sorte. O Mestre responde honestamente, com um nível de detalhe de acordo com o nível do efeito.

SENSACIONAL: Você descobre detalhes excepcionais. A resposta é bem completa, e você pode fazer perguntas adicionais para desenvolver áreas relacionadas ou revelar mais informações.

PADRÃO: Você acha bons detalhes. Pode pedir esclarecimentos ou fazer perguntas adicionais.

LIMITADO: Você recebe informações incompletas ou parciais. É necessário levantar mais informações para conseguir todas as respostas desejadas.

finalizado, o jogador pode fazer várias perguntas sobre o objeto da sua investigação (como se tivesse obtido um efeito sensacional).

EXEMPLOS DE QUESTÕES

- ◆ Você pode **CAÇAR** um mensageiro através da cidade para descobrir quem está recebendo as malas de pagamento enviadas por Mylera Klev. *Onde as malas vão parar? Como posso descobrir quem recebeu a encomenda na Prefeitura?*
- ◆ Você pode **COMANDAR** o taverneiro para que ele fale sobre os encontros secretos que acontecem no seu porão. *O que está realmente acontecendo por aqui? O que ele acha dessas reuniões? Ele é parte desse grupo secreto?*
- ◆ Você pode **CONVENCER** o Lord Strangford o Lorde Vaustranho a revelar os seus planos futuros durante uma festa. *O que ele pretende fazer? Como eu posso convencê-lo que eu seria um bom parceiro nessa nova empreitada?*
- ◆ Ou você pode **CONVENCER** o guarda-costas do Lorde Vaustranho a falar sobre eventos recentes. *Por onde ele andou esses últimos dias? Quem ele encontrou?*
- ◆ Você pode **ESTUDAR** livros antigos e obscuros para descobrir um segredo arcano. *Como posso desativar as runas de proteção? Alguém vai notar se forem desativadas?*
- ◆ Ou você pode **ESTUDAR** alguém para determinar suas intenções e sentimentos. *O que ela está realmente sentindo? O que posso fazer para ganhar sua confiança?*
- ◆ Você pode se **SINTONIZAR** ao campo fantasmagórico para ver os ecos de atividades espirituais recentes. *Algum fantasma novo chegou a esse lugar? Como eu posso encontrar a fonte espiritual que os está convocando? Há alguma ameaça?*
- ◆ Você pode **SOCIALIZAR** com um amigo popular para descobrir segredos sobre um inimigo, rival ou possível aliado. *O que pretendem fazer? Eu consigo inferir as motivações deles? Como eu encontro alguma vantagem para chantageá-los?*
- ◆ Você pode **SONDAR** uma mansão para planejar um roubo. *Existem bons pontos de entrada para uma infiltração silenciosa? Quais perigos nos aguardam?*
- ◆ Ou talvez possa **SONDAR** a situação tensa do encontro inesperado com outra gangue. *O que está realmente acontecendo aqui? Eles estão prontos para nos atacar?*



EXEMPLO DE JOGO

CONFRONTO NAS DOCAS

A gangue dos Cutelos vem se expandindo no mercado de drogas controlado pelo bando dos PJs (“os Sanguinários”) nas docas. Ultimamente, os jogadores vêm mantendo um controle precário do seu bando, então o Mestre representa essa fraqueza descrevendo alguns dos Cutelos andando pelo seu território, falando com os compradores e ignorando o domínio dos Sanguinários sobre essas ruas.

Nessa sessão, o Mestre menciona de passagem que um dos Cutelos está vendendo “faísca” em um beco próximo, e isso acaba com a paciência dos PJs. Arcy, Canter e Oskarr ficam furiosos, reúnem a sua gangue e vão ao encontro de seus inimigos. Eles querem demonstrar seu poder e superioridade, forçando os invasores a hesitar e recuar. Uma patrulha de Casacas Azuis percebe o encontro das duas gangues armadas, mas decide esperar a uma distância segura e ver o que acontece antes de interferir.

Arcy se adianta, ficando cara a cara com o Cutelo à frente do grupo. Ela o encara com um olhar gelado e diz: “Tá achando que esse é o teu momento de brilhar? Achou errado. Caiam fora da nossa área ou a gente dá um jeito em vocês.” Sean, o jogador de Arcy, resolve fazer uma rolagem de **COMANDAR**. O Mestre revela que o alvo da ordem é Coran, o filho do chefe dos Cutelos e segundo em comando da gangue – ele não irá correr o risco de perder o respeito dos seus homens recuando na frente de todos. Essa é uma rolagem arriscada com efeito limitado.

Como o valor de **COMANDAR** de Arcy é 3, Sean pega 3d e adiciona 1d pela ajuda de Oskarr (o Sussurro do grupo). Stras, interpretando o Sussurro Oskarr, descreve como o olho demoníaco da sua máscara gira loucamente – para então se fixar em Coran. Os Sanguinários, além de assassinos brutais, são conhecidos por se meterem com magia negra – essa reputação certamente ajuda nessa disputa de coragem. Sean rola 4d e consegue um resultado 5: sucesso parcial.

Arcy é bem-sucedida na ação, e intimida os Cutelos. O Mestre descreve o efeito limitado: “Coran congela quando você o encara. Ele certamente não quer brigar com você, mas não pode aparentar fraqueza na frente da gangue. Você também nota alguns dos Cutelos ficando nervosos e dando alguns passos discretos para trás”.

Porém, esse foi um sucesso parcial, então Arcy sofre uma consequência. Um dano não parece apropriado (ainda não). Já uma complicação... O Mestre diz que três dos guarda-costas de Coran ficam irritados por alguém falar com o filho do chefe desse jeito. Eles puxam as suas armas e a cercam. Se ela tentar fazer algum movimento brusco, como, digamos, sacar sua espada, eles a atacarão impiedosamente.

Sean decide resistir a essa consequência – se esse bate-boca terminar em uma batalha sangrenta Arcy definitivamente não quer estar desarmada e cercada de inimigos. Sean rola 2d para o atributo **VALENTIA** de Arcy e consegue um 4 – ela sofre 2 de estresse e evita a complicação. Os Cutelos acreditam que ela está ao seu alcance, mas Arcy é muito mais rápida do que esperam e conseguirá se desvencilhar se preciso.

Armas foram sacadas. A gangue dos Sanguinários é *feroz*. A receita para uma batalha terrível está pronta – a não ser que alguém consiga logo afastar os Cutelos.

Stras até oferece para Oskarr usar seu poder arcano para intimidar os inimigos, mas Adam (e o seu personagem, Canter) resolve tomar a iniciativa. Ele anuncia que Canter dá um passo à frente, atira no joelho de Coran e diz: “É melhor sair correndo enquanto ainda tem uma perna!”. Todo mundo balança a cabeça e solta algumas risadinhas, porque é assim que Canter Haig sempre resolve os seus problemas.

Então, que tipo de ação é essa? Adam pensa e diz: “Bem, eu ainda quero forçá-los a se afastar. Apesar do Canter ter disparado uma arma, ele não está Brigando ou Caçando. Ele quer forçar o líder a desistir. Então é um Comando... Uma ação que eu tenho 0 dados, ha! E lá vamos nós!” Sean imediatamente se oferece para ajudar, sofrendo 1 de estresse e concedendo 1d a Adam – afinal, Arcy já está intimidando os bandidos com a sua postura ameaçadora. Adam pede um Acordo com o Diabo, e o Mestre logo oferece: “Coran nunca vai esquecer a imprudência e a crueldade de Canter, colocando-o no topo da lista de inimigos dos Cutelos”. Adam aceita, e recebe mais 1d.

O Mestre comunica que a rolagem é desesperada, por motivos bem óbvios. Adam rola 2d e consegue... Um 6 – sucesso **CRÍTICO**! “É isso aí, moleque!”, ele diz, sorrindo. Coran leva um tiro no joelho e Canter comanda que os Cutelos se afastem. O sucesso **CRÍTICO** aumenta o efeito da ação de padrão para sensacional. Será que é o bastante para fazer a gangue se afastar?

O Mestre diz: “Não tenho certeza... Um efeito sensacional é realmente impressionante, ‘o seu sucesso vai além do esperado’ e você ainda consegue um benefício adicional. Mas, você também tá *atirando no filho do chefe da gangue*! É difícil de imaginar que todos eles recuariam depois disso, mesmo com um efeito sensacional. Acho que a gangue pode até fugir, com o seu bando no encalço, mas os três guarda-costas de Coran atacam enfurecidos. E, por causa do seu crítico, você ainda mantém a iniciativa, Canter. Que tal?”

Adam responde: “Faz sentido, mas peraí... Eu posso fazer um esforço extra, certo? Canter pode levar 2 de estresse e ganhar +1 efeito, resultando em um efeito extremo. Isso é o suficiente para dominar essa confusão e botar todos para fugir?”.

O Mestre responde: “Uau, cara, com certeza sim. Boa ideia! Então cabum, é isso mesmo. Arcy encara todo mundo, Oskarr deixa os caras assustados e Canter atira em Coran – com tudo isso, os Cutelos se acovardam e somem desse território. O sargento Casaca Azul que estava assistindo a tudo tira o chapéu em cumprimento: ‘Tudo certo, então, não há nada para ver aqui. Circulando!’ E assim que termina isso”.

QUESTÕES PARA CONSIDERAR

- ◆ O Mestre poderia ter resolvido a situação usando um relógio de progresso? Talvez um relógio de “Moral” para cada gangue, sendo avançado de acordo com os efeitos e consequências de cada ação? Como seria? Essa parece ser uma solução mais fácil ou mais difícil?
- ◆ E quanto ao nível de efeito de Canter? Você acha que ele precisava de um efeito extremo para aquele resultado, ou um sensacional seria o bastante? Como você julgaria essa situação?

PJ CONTRA PJ

Às vezes os PJs entram em conflito entre si – como lidar com isso? Em geral, as regras para ações de PJ contra PJ são iguais às regras de PJs contra PdM. As rolagens de ataque, resistência e sorte resultam em efeitos e consequências que, por sua vez, levam a uma nova situação. Mesmo assim, é bom seguir algumas orientações para arbitrar conflitos de PJ contra PJ:

- 1. Pause o jogo.** Quando um PJ entra em conflito com outro PJ, pare o jogo por um momento. A narrativa deve ser pausada enquanto os jogadores conversam entre si e lidam com a situação. Diminua a velocidade da discussão e não tenha pressa para rolar dados. Essa não é uma daquelas situações onde “quem fala primeiro vence” – muito menos uma em que “quem fala mais alto ganha”.

É comum que os jogadores perguntem “Quem age primeiro?”, especialmente se a situação for violenta. A resposta é bem clara na maior parte das vezes: alguém tem a iniciativa e a outra pessoa está reagindo. Se a situação não for clara, cada jogador faz uma rolagem de sorte usando uma ação e compara os resultados.

- 2. Chegue a um acordo sobre os métodos usados para resolver a situação.**

Conversem, determinem as rolagens, discutam as consequências. Não tente resolver a situação até que todos os envolvidos concordem com os métodos a serem usados. Não hesite em levantar qualquer objeção ou sugerir alternativas. Caso os jogadores não concordem a respeito do método, a disputa é interrompida. Como não pode seguir sem o consentimento de todos, ela simplesmente não acontece. Talvez os PJs fiquem cara a cara e por um momento pareça que eles vão brigar, mas então... A tensão se esvai e eles se afastam. Esse tipo de coisa acontece muito na ficção, e pode acontecer no seu jogo.

Ao invés de tentar impor a sua vontade, é melhor fazer perguntas ao outro jogador para chegar a uma possível resolução. Você pode perguntar algo como “Vale a pena ser convencido a fazer isso? O que seria necessário?”, “Jewel está no alcance se eu puxar a minha espada agora e atacar?” ou mesmo “O quão violento é o ataque de Cyr? Ele quer mesmo ferir o meu personagem?”

- 3. Aceite os resultados.** Já que concordaram com os métodos usados para resolver a situação, todos devem aceitar o seu resultado. Um jogador que queira evitar a consequência de uma disputa perdida pode fazer uma rolagem de resistência normalmente.

Esse definitivamente não é um sistema de “jogador contra jogador”. Mesmo quando os personagens entram em conflito, os jogadores ainda devem colaborar e tomar decisões juntos. Conflitos entre os jogadores vão além desse jogo e não podem ser resolvidos com rolagens de dados ou mecânicas. Qualquer conflito entre os jogadores (e não entre os personagens) deve ser resolvido socialmente fora do jogo. Somente depois disso a narrativa pode continuar. Nunca use o jogo como desculpa ou substituto de uma discussão social normal.

MOEDA E TESOUROS

MOEDA

A **MOEDA** é uma medida abstrata de dinheiro, bens de valor e posses líquidas. Esse termo é uma gíria Akorosiana dos dias do antigo Tesouro Imperial, que cunhava moedas especiais de ouro sólido. Cada uma valia o suficiente para cobrir grandes transações comerciais. Fazer “brilhar uma moeda” era uma grande ostentação de riqueza. Hoje em dia, porém, as negociações usam apenas pequenas moedas de prata, normalmente chamadas de “balas”, “escamas” ou “peças”.

Não é necessário contar cada dinheiro ganho ou gasto pelos PJs no seu dia a dia. Um personagem que gaste alguma grana para alcançar um objetivo (como subornar um porteiro) faz uma rolagem de sorte usando o seu **estilo de vida** (veja **Tesouro** mais adiante).

VALORES MONETÁRIOS

- ♦ **1 MOEDA:** Uma algibeira cheia de moedas de prata. O salário de uma semana.
- ♦ **2 MOEDAS:** Uma arma superior. O rendimento semanal de um negócio pequeno. Uma peça de arte de boa qualidade. Um conjunto de roupas de luxo.
- ♦ **4 MOEDAS:** Uma sacola grande cheia de moedas de prata. O salário de um mês.
- ♦ **6 MOEDAS:** Uma joia excepcional. Uma carga pesada de moedas de prata.
- ♦ **8 MOEDAS:** O rendimento de um bom mês para um negócio pequeno. Um pequeno cofre cheio de moedas e itens de valor. Um artigo de luxo muito raro.
- ♦ **10 MOEDAS:** Dinheiro de venda de algum bem significativo – uma carroça e bodes, um cavalo ou a escritura de uma propriedade pequena.

É muito inconveniente carregar ou manter consigo quantias acima de **4 MOEDAS**. Os personagens devem gastar qualquer valor em excesso ou guardá-lo no seu **tesouro** (veja abaixo). O bando também pode guardar 4 moedas no seu esconderijo – o upgrade de **cofre** aumenta essa quantidade para 8 e depois 16. Qualquer quantidade de moedas acima desse limite deve ser gasta o mais rápido possível (geralmente antes do próximo golpe), ou distribuída entre os membros do bando.

Uma unidade de **MOEDA** em peças de prata ou bens de troca ocupa um slot de **carga** do personagem que a carregue.

USANDO MOEDAS

- ♦ Gaste 1 **MOEDA** para fazer uma **atividade** adicional durante sua **folga** (pág. 157).
- ♦ Gaste 1 **MOEDA** para aumentar o nível de resultado de uma rolagem de **atividade de folga** (pág. 165).
- ♦ Gaste **MOEDAS** para evitar algumas **desavenças** de bando (página 162).
- ♦ Coloque **MOEDAS** no **tesouro** do seu personagem para melhorar o seu estilo de vida e as circunstâncias da sua aposentadoria. Mais detalhes adiante.
- ♦ Gaste **MOEDAS** para aumentar a **Categoria** do seu bando (veja na pág. 50).

TESOURO E APOSENTADORIA

Você deve aposentar o seu personagem ao marcar o quarto e último **TRAUMA** – nesse momento, a quantidade de **MOEDA** acumulada no seu tesouro determina o seu destino. Os contadores de tesouro podem ser encontrados na parte superior à direita da cartilha de personagem.

- ◆ **Tesouro 0 a 10: Pobre coitado.** O personagem vive na sarjeta, vítima de seus vícios e dependente da misericórdia de outros.
- ◆ **Tesouro 11 a 20: Miserável.** Ao menos possui um casebre para chamar de seu.
- ◆ **Tesouro 21 a 39: Humilde.** Vive em uma casa simples ou apartamento, com pequenos confortos. Pode administrar um pequeno negócio (taverna ou similar).
- ◆ **Tesouro 40: Abastado.** Uma casa ou apartamento bem localizado e decorado com direito a alguns luxos. Pode administrar um negócio de médio porte.

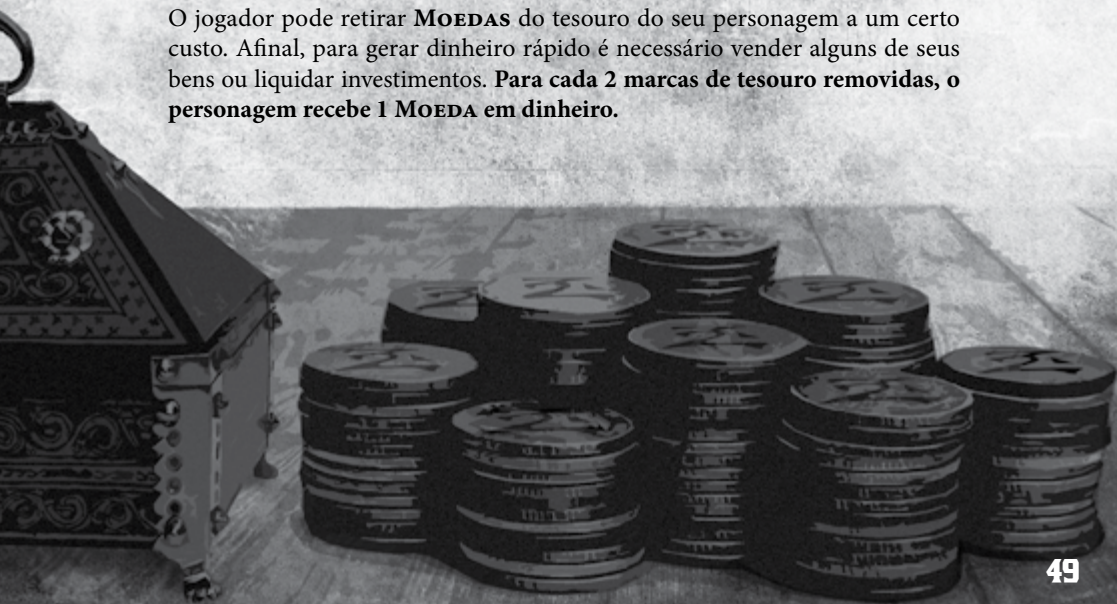
Além disso, cada linha completa de tesouro (ou seja, cada 10 **MOEDAS**) indica o nível de estilo de vida do personagem – de zero (nas ruas) a quatro (no luxo).

*Canter Haig é um vigarista que gosta de se vangloriar do estilo e qualidade de sua indumentária. Adam, o seu jogador, descreve Canter sempre vestindo as últimas e mais impressionantes modas da cidade. Mas ele é só um vigarista das ruas, não é? Será que a sua casaca de colarinho alto é realmente impressionante? O Mestre pode pedir uma **rolagem de sorte** usando o nível de estilo de vida de Canter para determinar o impacto que a sua indumentária causa.*

*Cruz deseja passar um tempo a dois com uma possível nova amizade, mas quer evitar o esconderijo simples onde vive. Então, o que ele pode fazer? Ryan, o jogador de Cruz, decide alugar um bom quarto para passar a noite. O Mestre pede então que ele faça uma **rolagem de sorte** usando o seu estilo de vida – o resultado determina a qualidade do quarto que Cruz pode pagar.*

REMOVENDO MOEDAS DO SEU TESOURO

O jogador pode retirar **MOEDAS** do tesouro do seu personagem a um certo custo. Afinal, para gerar dinheiro rápido é necessário vender alguns de seus bens ou liquidar investimentos. **Para cada 2 marcas de tesouro removidas, o personagem recebe 1 MOEDA em dinheiro.**



O JOGO DAS FACÇÕES

Doskvol é uma cidade de crime, de cima a baixo. Cada facção se aproveita das outras para sobreviver. As alianças são tênues e as vinganças sangrentas. O seu bando inexperienced navega nesse caos de corrupção e violência em busca de glória e riquezas. Você será esmagado pela concorrência ou chegará ao topo?

CATEGORIA

Dê uma olhada nas facções da página 302. Cada facção importante da cidade é listada por sua **Categoria** – uma medida geral da sua riqueza, influência e escala. No nível mais alto, estão as facções de Categoria V e VI – os verdadeiros poderes que controlam a cidade. O seu bando começa na Categoria 0.

O bando usa o seu valor de Categoria para adquirir um recurso, ou em rolagens de sorte onde seu nível de poder e influência sejam um fator determinante. A Categoria também determina o **nível de qualidade** dos seus itens e a qualidade e **escala** das gangues que o seu bando emprega – o que, por sua vez, indica o tipo de inimigos que ele é capaz de enfrentar.

ESCALA DE GANGUE POR CATEGORIA

- ◆ **CATEGORIA V:** Imensa. (80 pessoas) ◆ **CATEGORIA II:** Média. (12 pessoas)
- ◆ **CATEGORIA IV:** Enorme. (40 pessoas) ◆ **CATEGORIA I:** Pequena. (3-6 pessoas)
- ◆ **CATEGORIA III:** Grande. (20 pessoas) ◆ **CATEGORIA 0.** 1 ou 2 pessoas

CONTROLE

Cada facção listada na tabela da página 302 apresenta um numeral indicando a sua Categoria e uma letra especificando o seu grau de **controle**. O controle representa a capacidade da facção de manter a sua posição na hierarquia da cidade. Um controle **Precário** é indicado pela letra P, enquanto um controle **Forte** pela letra F. O seu bando começa com controle **Forte**.

DESENVOLVIMENTO

Todo bando deseja melhorar as suas condições e chegar ao topo da hierarquia de facções. Para isso, ele precisa ganhar renome e influência, representados na ficha do bando pelo marcador de **MORAL**. Ao acumular uma quantidade suficiente, o bando atrai o suporte necessário para desenvolver e ampliar as suas atividades, o que por sua vez faz com que as outras facções o levem mais a sério.

O bando recebe 2 **MORAL** ao completar um golpe. Ele recebe +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). Investir contra alvos mais poderosos é arriscado, mas gera mais fama. Já chutar cachorro morto...

A ficha do bando possui um marcador de **MORAL** com 12 espaços na parte superior à esquerda. Quando todos os espaços são preenchidos, o bando recebe um dos seguintes benefícios:

- ◆ O controle do bando passa de Precário a Forte, e **todas as marcas de MORAL são apagadas**.
- ◆ Se já possui controle Forte, o bando pode pagar para aumentar a sua Categoria. Esse desenvolvimento custa uma quantidade de **MOEDAS** igual ao **valor da sua nova Categoria x 8**. Se esse valor não for pago, o marcador permanece preenchido e o bando não recebe mais **MORAL** (o valor máximo é 12). Quando o custo é pago, o bando sobe de Categoria, **apaga todas as suas marcas de MORAL e tem o seu controle reduzido para Precário**.

TERRITÓRIO

A aquisição de territórios é outra parte importante do desenvolvimento de um bando. Ao clamar e controlar um território, você estabelece uma base estável para as suas operações e uma área onde demonstrar a sua **MORAL**. Cada território controlado reflete um certo suporte para o seu bando (frequentemente como resultado do medo instigado nos habitantes dessa região).

A quantidade de territórios controlados é indicada no marcador de **MORAL** (veja o exemplo adiante). Cada território reduz o custo de desenvolvimento em um. Dessa forma, um bando que possui 2 territórios precisa de 10 **MORAL** para se desenvolver, enquanto outro que controle 4 territórios precisa de apenas 8. **Um bando pode controlar um máximo de 6 territórios**. Quando se desenvolve e apaga as marcas de **MORAL**, o bando mantém todas as marcas de territórios controlados.

*Se controla 3 territórios, você precisa de 9 marcas de **MORAL** para fazer o desenvolvimento, ao invés de 12.*



*Após o desenvolvimento, as 9 marcas de **MORAL** são apagadas, mas as 3 marcas de território permanecem. Marque territórios a partir da direita, deixando o resto como a quantidade de **MORAL** necessária para o desenvolvimento.*

Além disso, ao adquirir territórios o bando expande a sua **área de caça**. Veja a página 101 para mais detalhes.

PERDENDO CONTROLE

Você pode executar uma operação para explorar o estado de vulnerabilidade de outra facção e assim reduzir o seu controle. Uma operação bem-sucedida faz com que a facção alvo perca 1 nível de controle, de forte para precário. Se o controle já era precário antes da operação, a facção-alvo desce de Categoria e continua com controle precário.

Uma facção em guerra reduz temporariamente o seu controle em 1 nível (veja a pág. 46).

O bando dos jogadores também pode perder controle seguindo as mesmas regras. Um bando de Categoria 0 e controle precário que perde controle, tem o seu covil ameaçado por inimigos ou por facções rivais em busca de alvos fáceis.

STATUS DE FACÇÃO

Não é fácil agradar a todos. O seu bando possui vários **status** com facções diferentes, representando o quanto elas os apreciam ou detestam. Cada status varia entre -3 a +3, com o zero caracterizando uma atitude neutra padrão. Os jogadores acompanham os status do bando através da ficha de facções.

Durante a criação do bando, o grupo deve distribuir alguns status positivos e negativos para refletir a sua história recente. Esses valores vão mudar durante a história, baseado nas ações dos jogadores e os acontecimentos da sua narrativa.

MUDANÇAS DE STATUS

Quando executa uma operação, o bando recebe -1 ou -2 de status com quaisquer facções que tenham sido prejudicadas. Ele também pode ganhar +1 status com uma facção se a operação a auxiliar de alguma forma. Uma operação realizada completamente em segredo não resulta em mudanças de status. O status também pode ser alterado de outras formas: fazer um favor para uma facção pode aumentar o seu status com ela, enquanto negar uma de suas demandas pode diminuí-lo.

NÍVEL DE STATUS

- ◆ **+3: ALIADOS.** Essa facção vai ajudá-los mesmo não ganhando nada em troca – embora espere que vocês façam o mesmo.
- ◆ **+2: AMIGÁVEL.** Essa facção pode ajudá-los, contanto que isso não crie problemas graves. Eles certamente esperam o mesmo de vocês.
- ◆ **+1: COLEGAS.** Essa facção só vai ajudá-los se puder evitar quaisquer problemas e não tiver nenhum custo significativo. O mesmo é esperado de vocês.
- ◆ **0: NEUTROS**
- ◆ **-1: ADVERSÁRIOS.** Essa facção procura oportunidades para criar problemas ou lucrar com os seus erros, embora evite riscos ou custos significativos. Eles esperam o mesmo de vocês.
- ◆ **-2: HOSTIL.** Essa facção procura oportunidades de danificar o seu bando, contanto que isso não resulte em problemas graves. Eles esperam o mesmo de vocês, e tomam precauções contra isso.
- ◆ **-3: GUERRA.** Essa facção vai fazer de tudo para atacar vocês e seu bando, mesmo contra o seu próprio benefício. Eles esperam o mesmo de vocês, e tomam precauções contra isso. Enquanto estiver em guerra com qualquer

número de facções, o bando recebe +1 de **ATENÇÃO** para cada golpe, perde temporariamente um nível de controle e seus PJs só podem fazer uma atividade de folga (ao invés de duas). Você pode terminar uma guerra eliminando o seu inimigo ou negociando um acordo, o que leva a um novo valor de status.

Um bando com controle precário que entre em guerra perde temporariamente uma Categoria. Ao fim da guerra, a Categoria perdida é restaurada.

POSSES

Cada ficha de bando possui um mapa de posses que podem ser tomadas e controladas (veja o exemplo do bando de **MASCATES** mais adiante). O mapa de posses indica alguns caminhos possíveis para cada tipo diferente de bando. As posses normalmente são tomadas na sequência dos caminhos a partir do centro, que representa o covil do bando.

Apesar disso, o bando pode ignorar os caminhos e tentar tomar qualquer posse no mapa, ou mesmo procurar uma posse especial que não conste nele. Essas operações, porém, dependem de oportunidades difíceis de descobrir, são excepcionalmente intrincadas e exigem grandes esforços. Mas ninguém enriquece da noite para o dia tomando sempre o caminho mais seguro, certo? O mapa de posses demonstra caminhos típicos para o desenvolvimento do bando, e não deve ser encarado como uma restrição absoluta nas suas operações.



TOMANDO UMA POSSE

Cada posse em Doskvol é controlada por uma facção – se o seu bando deseja adquirir uma, terá que tomá-la de alguém. Para fazer isso, seu grupo só precisa escolher uma das posses retratadas no mapa. O Mestre, então, irá descrever a natureza da posse, sua localização e a facção que a controla. Alternativamente, ele pode descrever brevemente várias opções de posses disponíveis para a escolha do bando.

Caso o bando resolva ignorar o mapa de posses, o Mestre pode exigir que o bando investigue e levante informações para tomar uma posse que não esteja conectada aos seus caminhos no mapa, representando a busca de um local que atenda aos seus interesses específicos.

A operação é executada como qualquer outro **golpe**. Caso tenha sucesso no golpe, o bando toma a posse e a facção alvo a perde. Para mais informações, veja o **Capítulo 4: O Golpe** na página 135.

A tomada de uma posse é considerada um ataque sério à facção que a controlava, resultando em -2 status com o alvo e, possivelmente, +1 de status com os inimigos dele.

O bando recebe os benefícios listados a partir da sua posse, e permanece com eles enquanto controlá-la. Algumas posses contam como **território**. Outras oferecem benefícios especiais para o bando, como dados extras em algumas circunstâncias, moedas adicionais geradas para o tesouro do bando, ou novas oportunidades de ação.

Os Sanguinários (um bando de Mascates que vende drogas) tomaram um Território dos Faixas Escarlates (à esquerda do seu Covil no mapa de posses): um cruzamento importante de ruas perto das docas agora dominado pela sua gangue. Agora eles querem tomar um Antro de Vício. O Mestre diz que o estúdio de tatuagem perto do seu novo território, na verdade, é uma fachada para uma boca de fumo no porão – usuários são vistos entrando e saindo o dia inteiro. Os Sanguinários convocam a sua gangue de Capangas e invadem o estúdio, matando e afugentando os Faixas Escarlates até tomarem o lugar para si. Tomar essas duas posses reduz o seu status com os Faixas Escarlates até -3, colocando as duas facções em guerra.

PERDENDO UMA POSSE

Uma facção inimiga pode tentar tomar uma posse do seu bando. Você podem lutar para defendê-la ou mesmo negociar com os invasores, se a situação permitir. Uma posse perdida deixa de conceder os seus benefícios. Um bando que perca o seu covil também perde os benefícios de todas as suas posses até que consiga retomá-lo, restaurá-lo ou estabelecer um novo covil. A retomada, restauração ou estabelecimento de um novo covil certamente exige um golpe audacioso da parte dos PJs.

DESENVOLVIMENTO

DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS

Cada jogador mantém o controle da quantidade de pontos de experiência (**xp**) recebidos pelo seu personagem através dos marcadores de xp.

Você pode ganhar xp **durante** a sessão de jogo:

- ◆ Quando realiza uma **rolagem de ação desesperada**. Marque 1 xp no atributo da ação rolada. Por exemplo: ao rolar uma ação desesperada de **BRIGA**, você marca xp em **VALENTIA**. Você também marca xp quando rolar uma **ação de grupo** desesperada.

Você também ganha xp ao fim da sessão – cheque os **gatilhos de xp** na sua cartilha. Cada um deles descreve algo que você pode fazer para ativá-lo. Você marca 1 xp para cada gatilho ativado durante a sessão, ou 2 xp para cada gatilho ativado várias vezes. Os gatilhos de xp são:

- ◆ **O gatilho de xp específico da cartilha.** Podemos usar de exemplo o Retalhador: “Lidar com um desafio através de violência ou coerção”. Um personagem “lida com um desafio” tentando superar um obstáculo difícil ou ameaça perigosa. Não importa se a ação é bem-sucedida – você recebe xp por tentar e correr o risco.
- ◆ **Você expressou as suas crenças, motivações, raízes ou histórico.** Você define as crenças e motivações do seu personagem, sessão a sessão. Fale sobre elas para o grupo enquanto marca a xp.
- ◆ **Você enfrentou dificuldades ligadas ao seu vício ou traumas.** Marque xp se o seu vício o levou a fazer alguma ação prejudicial ou se uma condição de trauma o causou problemas. Somente satisfazer seu vício não conta, a não ser que o personagem **passe da conta** (para mais informações veja a seção de **Vícios** na página 169).

Você pode distribuir a xp recebida ao fim da sessão da forma que desejar entre os diferentes marcadores – seja nos atributos individuais ou cartilha.

Quando um marcador de xp é completamente preenchido, a sua característica correspondente recebe um **desenvolvimento** e as suas marcas de xp são apagadas. O desenvolvimento da cartilha fornece uma **habilidade especial** à escolha do jogador. Já o desenvolvimento de um atributo oferece um **ponto adicional** em uma ação que pertença ao atributo em questão.

*Nadja está jogando com uma Cão de Caça. Ao fim da sessão, ela analisa os seus gatilhos de xp e diz ao grupo quanta xp está ganhando. Durante o jogo, ela fez duas rolagens desesperadas de **CAÇAR** e marcou 2 xp no seu marcador de **ESPERTEZA**. Agora, pensando sobre a sessão, ela aponta que lidou com vários desafios por meio de rastreamento ou violência, então marca 2 xp por*

isso. A sua personagem expressou repetidamente as raízes Iruvianas enquanto confrontava os Faixas Escarlates, o que concede mais 2 xp. Ela também demonstrou as crenças da personagem, mas já recebeu o máximo de 2 xp por essa categoria (crenças, motivações, raízes ou histórico). A sua personagem não enfrentou dificuldades ligadas ao seu vício ou traumas, então não recebe essa xp. Além dos 2 xp que marcou em **ESPERTEZA** durante a sessão, ao fim da sessão, Nadja recebe um total de 4 xp. Ela decide colocar todos os pontos no seu marcador de xp de **ESPERTEZA**. Isso preenche completamente o marcador, então Nadja adiciona um ponto em **CAÇAR**.

Você também pode receber xp realizando a atividade de **treino** durante a folga. Quando o seu personagem treina, você marca 1 xp em um dos atributos ou no marcador de cartilha. Você pode treinar um determinado marcador de xp apenas uma vez por cada fase de folga, embora ainda possa treinar os outros. Para mais informações, veja **Treino** na página 168.

DESENVOLVIMENTO DO BANDO

Ao final da sessão, o grupo checa os **gatilhos de xp** na ficha do bando e marca 1 xp para cada item ocorrido durante essa sessão. Itens que tenham surgido múltiplas vezes ou de uma forma importante fornecem 2 xp ao invés de apenas 1. Esse xp é anotado no marcador de desenvolvimento na ficha do bando. Os gatilhos de xp de bando são:

- ◆ **O gatilho de xp específico da ficha do bando.** Como exemplo temos o dos Contrabandistas: “Executar uma operação de contrabando, adquirir novos clientes ou fontes de contrabando”. Marque xp se o bando completou com sucesso uma operação ligada a esse gatilho.
- ◆ **Enfrentar desafios acima do seu nível.** Marque xp se o grupo se meteu com inimigos de Categoria superior ou ameaças mais perigosas.
- ◆ **Disseminar a reputação do seu bando ou desenvolver uma nova.** Cheque a reputação do seu bando – vocês fizeram algo que a ampliasse ou espalhasse? Vocês também marcam xp ao desenvolver uma nova reputação para o bando.
- ◆ **Expressar os objetivos, motivações, conflitos internos ou natureza essencial do bando.** Esse gatilho é bem amplo e cobre quaisquer acontecimentos que ressaltam os elementos que tornam o seu bando único.

Quando o marcador de desenvolvimento é completamente preenchido, as marcas de xp são apagadas e o bando recebe uma nova **habilidade especial** ou marca **duas caixas de upgrade**.

*Exemplo: um bando de Assassinos acabou de preencher o seu marcador de desenvolvimento. Eles podem pegar uma habilidade especial nova, como **Predadores**. Ou talvez prefiram marcar duas caixas de upgrade, como **Contatos na Prisão e Treinamento de Convicção**.*

O grupo, então, descreve como obteve essa nova habilidade ou upgrade. *De onde veio? Como isso se torna parte do bando?*

APROVEITANDO OS LUCROS

Toda vez que o bando se desenvolve, cada PJ recebe uma quantidade de **tesouro igual à Categoria do bando +2** (os jogadores marcam as devidas caixas de tesouro nas suas cartilhas). Esse valor representa o lucro gerado pelas operações secundárias do bando.

TROCANDO DE CARTILHA OU TIPO DE BANDO

Um jogador pode querer que o seu personagem siga uma outra cartilha (como um Retalhador que se torna um Furtivo). Ou talvez o grupo pode decidir alterar o seu bando para um tipo diferente (Mascates que se tornam Assassinos). Oferecemos duas maneiras de resolver essas situações:

- ◆ A mudança representa uma “reconstrução” do personagem ou bando. Pode ser que um jogador crie um Furtivo e note, depois de algumas sessões, que a cartilha do Cão de Caça é mais apropriada para o seu conceito. Nesse caso, recrie o personagem ou bando usando a nova cartilha ou ficha. Siga o processo de criação normalmente, e mantenha a mesma quantidade de desenvolvimentos recebidos após o início do jogo.
- ◆ A mudança representa um crescimento em uma nova direção, enquanto a antiga é deixada para trás. Nesse caso, transfira os pontos de ação do PJ ou os upgrades do bando para uma nova cartilha ou ficha. Mantenha o mesmo total de pontos de ação ou upgrades – ou seja, você não recebe os elementos gratuitos da cartilha. Você pode manter algumas das suas habilidades especiais como desenvolvimentos de Veterano. O bando também pode manter as suas posses – cada uma deve ser analisada no contexto da narrativa e permanece se fizer sentido de acordo com o novo tipo do bando.



CAPÍTULO 2

PERSONAGENS

Doskvol precisa dos esquecidos e rejeitados para preencher as indústrias, os navios caçadores de leviatãs e os grupos de coleta e recuperação nas terras mortais. As estruturas de poder da sociedade usam e abusam de vocês até não sobrar mais nada, para então descartá-los junto com o lixo tóxico. Os cofres dos ricos e poderes ficam cada vez mais cheios, enquanto vocês ficam quebrados, vazios e sem nada. Vocês são a escória da cidade, os zé-ninguém dispensáveis. Mas esse não será o seu destino. Vocês não serão mais vítimas. Vocês mostrarão a todos quem realmente são. Eles saberão os seus nomes.

VIGARISTAS

Cada personagem jogador de *Blades in the Dark* é um vigarista competente nos vários tipos de ladinagem, representados pelas **ações** do jogo. Todos são capazes de **BRIGAR** com facas, **ESGUEIRAR-SE** nas sombras, **SINTONIZAR** energias estranhas, **SOCIALIZAR** com contatos para levantar informações, e assim por diante.

Pela maneira que o sistema funciona, cada vigarista pode rolar pelo menos 2d para qualquer ação no jogo (+1d por esforço extra ou um Acordo com o Diabo e +1d da ajuda de um companheiro). Estatisticamente, uma rolagem de 2d é razoavelmente boa, oferecendo 75% de chance de sucesso. Isso significa que as ações de “valor zero” na sua cartilha de personagem não representam a falta completa de uma perícia, mas situações nas quais ele precisará usar estresse ou receber alguma ajuda dos seus companheiros. Você é um vigarista de Obscura, e com o seu bando ao seu lado pode tentar qualquer coisa.

Claro que você também terá as suas próprias especializações e perícias particulares; aquelas características que, combinadas, tornam o seu personagem único e efetivo. Você pode querer a habilidade de comandar fantasmas e canalizar energia arcana pelo seu corpo, ou você pode desejar manipular a rede de influências do submundo e ser informado de perigos antes que eles aconteçam. Ou talvez você simplesmente queira ser o espadachim mais mortal da cidade. Neste capítulo, você aprenderá como criar o seu inigualável vigarista e como escolher as habilidades que se encaixam no seu estilo de jogo preferido.

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

ESCOLHA UMA CARTILHA

A cartilha é a folha que contém todas as regras específicas para jogar com um determinado tipo de personagem em um jogo de *Blades in the Dark*. Ao invés de uma cartilha genérica de “vigarista”, oferecemos sete opções customizadas de acordo com os arquétipos típicos do submundo de Doskvol. Ao escolher uma cartilha, você decide que tipo de vigarista o seu personagem será e suas habilidades especiais. As cartilhas são:

ARANHA

Aranhas são bons em organizar planos, manobras e artimanhas. Jogue com um Aranha para ajudar os seus companheiros e lidar com outras facções.

CÃO DE CAÇA

Cães de Caça são bons em caçar, rastrear e encontrar coisas, e combate à distância. Jogue com um Cão de Caça para lutar as batalhas em seus próprios termos.

DOUTOR

Doutores são bons em usar alquimia e destruir coisas através de sabotagem. Jogue com um doutor para usar ferramentas estranhas de formas criativas.

FURTIVO

Furtivos são bons em esgueirar-se pelos cantos e infiltrar-se em lugares. Jogue com um Furtivo para se mover em silêncio pelas sombras.

RETALHADOR

Retalhadores são bons em vencer lutas através da violência e intimidação. Jogue com um Retalhador para por moral em qualquer situação.

SUAVE

Suaues são bons em lidar com situações sociais e empregar subterfúgios. Jogue com um Suave para manipular e enganar pessoas.

SUSSURRO

Sussurros são bons em assuntos mágicos e em lidar com fantasmas. Jogue com um Sussurro para se meter com poderes arcanos.

Escolher uma cartilha significa escolher um conjunto de **habilidades especiais**, que oferecem maneiras de quebrar as regras do jogo, e **gatilhos de xp**, que determinam como o personagem recebe xp para seu desenvolvimento. Apesar de suas diferenças, todas as cartilhas essencialmente representam vigaristas do submundo. O Retalhador recebe habilidades especiais relacionadas ao combate, mas isso não quer dizer que ele é “o guerreiro” do grupo. Qualquer tipo de personagem pode lutar bem. Pense na cartilha como uma área de foco e preferência, não como um conjunto de perícias exclusivas.

É por isso que as chamamos de “cartilhas” ao invés de “classes” ou “arquétipos”. Você está escolhendo um conjunto de valores de ação iniciais e habilidades especiais as quais o seu personagem tem acesso – elas não definem a sua essência

imutável ou natureza verdadeira. O seu personagem vai se desenvolver e mudar com o passar do tempo; descobrir a pessoa que ele vai se tornar é parte da diversão de jogar *Blades in the Dark*.

A cartilha também representa a maneira que os outros vigaristas enxergam o seu personagem. Os nomes das cartilhas são gírias comuns no submundo de Duskwall – se alguém resolve seus problemas com coisas arcanas estranhas, as pessoas dizem que ele é um “Sussurro”. Alguém com uma boa lábia e capacidade de manipulação é chamado de “Suave”, enquanto uma mulher astuta, atenta e perceptiva é chamada de “Cão de Caça”. A cartilha escolhida reflete parte da reputação do seu personagem.

Cada cartilha é detalhada nessa seção a partir da página 69.

Após escolher sua cartilha, siga os passos abaixo para construir seu personagem.

ESCOLHA AS RAÍZES

As **raízes** do seu personagem descrevem de onde a sua família vem e a sua cultura. Após escolher uma das raízes oferecidas, decida se o seu personagem é um estrangeiro que imigrou para Duskvol ou se cresceu na cidade. Circule a sua opção de raízes escolhida na lista da sua cartilha, e escreva um detalhe sobre a sua vida familiar na linha disponível logo acima. Por exemplo: você pode escolher raízes **SKOVLANDESAS** e escrever *Trabalhadores de fábrica de Porto Seguro tornados refugiados*. Ou então raízes **IRUVIANAS** junto com *Nobreza exilada*. Cada herança é descrita resumidamente logo abaixo. Para mais detalhes sobre esses povos e lugares, veja a página 328.

- ◆ **AKOROS** é a maior e mais industrializada região do Imperium, e nela ficam tanto a capital quanto a própria cidade de Duskwall. Os akorosianos são conhecidos como um grande e diverso aglomerado de culturas que se desenvolveram em certa proximidade por séculos, de forma similar à Europa.
- ◆ Se quiser ser um andarilho, você pode vir do **ARQUIPÉLAGO DAS ADAGAS**. Os seus habitantes geralmente crescem em navios e viajam bastante antes de se assentarem. Eles são conhecidos como corsários e mercadores que vivem sem barreiras relampejantes, lidando com espíritos de outras formas.
- ◆ Se quiser pertencer a uma cultura considerada “estrangeira” pelos locais, você pode vir de **IRUVIA**, um rico e poderoso reino no deserto ao sul distante. Essa é uma outra região de culturas diversas, similares à antiga Pérsia, Egito e Índia.
- ◆ Se quiser ser de um lugar considerado “selvagem” pelo resto do império, você pode vir de **SEVEROS**. Descontando alguns povoados do Imperium, a maior parte dos severosi pertence a tribos equestres nômades espalhadas pelas terras mortais. As ruínas de antigas fortalezas arcanas ainda são capazes de repelir espíritos, oferecendo abrigos seguros durante suas migrações.
- ◆ Se quiser pertencer a um povo marginalizado, você pode vir de **SKOVLAN**, o reino insular próximo de Duskvol. Esse reino caiu recentemente sob o domínio Imperial, durante a Guerra da União que durou 36 anos e terminou apenas há poucos anos. Muitos skovlandeses perderam seus lares e empregos para a destruição da guerra e vieram para Duskvol como refugiados, procurando novas oportunidades.

- ◆ Se quiser ser realmente estranho, você pode vir de **TYCHEROS**. Esse é um lugar quase mítico, a uma grande distância ao norte pelo Mar do Vácuo. Os rumores dizem que o povo de lá tem uma parte demônio. Ao escolher raízes *tycherosi*, crie também um *traço revelador* demoníaco (como olhos negros de tubarão, penas no lugar dos cabelos, etc.) que marque o seu personagem.

ESCOLHA UM HISTÓRICO

O seu **histórico** descreve o que o seu personagem fazia antes de se juntar ao bando. Escolha uma das opções de histórico geral da lista na sua cartilha e escreva um detalhe específico ao personagem. Você poderia escolher **PROLETÁRIO** e escrever *Marinheiro caçador de leviatãs, amotinado*. Confira mais exemplos abaixo:

- ◆ **ACADÊMICO:** Estudante ou professor da Academia Doskvol, sábio, filósofo, jornalista, etc.
- ◆ **CRIMINOSO:** Criança de rua, membro de gangue, jovem vândalo ou outro tipo de marginalizado que cresceu nas ruas.
- ◆ **LEGAL:** Advogado, Casaca Azul ou inspetor (ou mesmo Patrulheiro Espiritual), carcereiro da prisão Anzolférreo, etc.
- ◆ **MERCANTIL:** Artesão, lojista, mercador, agente marítimo, etc. *Um agente do Ministério da Preservação*.
- ◆ **MILITAR:** Soldado Imperial ou Skovlandês, mercenário, operativo de inteligência, estrategista, instrutor de treinamento, etc...
- ◆ **NOBRE:** Cortesão, diletante, fidalgo, herdeiro de uma casa arruinada, etc.
- ◆ **PROLETÁRIO:** Condutor de coche, estivador, marinheiro, servo, trabalhador de fábrica, Peão dos Trilhos, etc. *Um estivador para a Companhia Gancho Norte*.

DESTRIBUA QUATRO PONTOS DE AÇÃO

A sua cartilha começa com três pontos de ação já aplicados. Você adiciona mais quatro pontos (para um total de sete). No início do jogo, nenhuma ação pode ter um valor acima de dois pontos (a não ser que uma habilidade especial especifique o contrário). Descrições resumidas de todas as ações estão disponíveis logo a seguir, nas páginas 66 e 67. Distribua os seus quatro pontos da seguinte forma:

- ◆ Coloque um ponto em uma ação que reflita as **raízes** do seu personagem.
- ◆ Coloque um ponto em uma ação que reflita o **histórico** do seu personagem.
- ◆ Coloque mais dois pontos em qualquer ação que você deseje (lembre-se que o valor máximo inicial é 2).

ESCOLHA UMA HABILIDADE ESPECIAL

Dê uma boa olhada nas habilidades especiais da sua cartilha e escolha uma delas. Se estiver em dúvida, escolha a primeira da lista. Ela foi estrategicamente posicionada lá por se tratar de uma boa escolha padrão.

ARMADURA ESPECIAL

Algumas habilidades fazem referência à **armadura especial**. Cada cartilha tem um conjunto de três caixas que contabilizam o uso de armadura (padrão, pesada e especial). Se você possuir alguma habilidade que use a armadura especial, marque essa caixa quando ativá-la. Naturalmente, você só pode usar essa caixa se possuir alguma habilidade de armadura especial.

ESCOLHA UM AMIGO PRÓXIMO E UM RIVAL

Cada cartilha conta com uma lista de PdMs conhecidos pelo seu personagem. Escolha um deles como um relacionamento próximo (seja como bom amigo, amante, parente ou outro) e marque o triângulo que aponta para cima ao lado do seu nome. Então escolha outro personagem da lista para servir como seu rival ou inimigo e marque-o usando o triângulo que aponta para baixo ao lado do seu nome.

ESCOLHA O SEU VÍCIO

Cada vigarista é refém de um vício ou outro ao qual se entrega para aliviar o estresse acumulado de suas operações criminosas. Escolha um vício da lista e escreva alguns detalhes específicos, incluindo o nome e localização do seu **fornecedor de vício**. Você poderia escolher **JOGATINA** e escrever *O jogo de dados de Spogg em Garra de Corvo*, por exemplo. Você pode criar um fornecedor de vício ou pedir sugestões ao mestre. Uma lista detalhada de fornecedores de vício pode ser encontrada na página 319.

- ◆ **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.

ANOTE O SEU NOME, ALCUNHA E APARÊNCIA

Escolha um nome para o seu personagem usando a lista de exemplo ou crie o seu próprio. Anote qualquer apelido ou alcunha que o seu personagem use no submundo. Descreva a aparência do seu personagem usando algumas palavras evocativas (alguns exemplos são oferecidos na próxima página).

REVISE OS DETALHES

Dê uma boa olhada nos detalhes da cartilha do personagem, especialmente nos **gatilhos de xp** (como “Receba xp quando lidar com um desafio usando conhecimento ou poder arcano”, por exemplo) e nos **itens especiais** disponíveis ao seu personagem (como a máscara espiritual de um Sussurro). Você tem acesso a todos os itens na sua cartilha, então não se preocupe em escolher itens específicos. Só é necessário decidir o que o personagem carrega durante o golpe mais à frente (veja a seção **Preparação e Carga** na página 65).

Acabamos! O seu personagem está pronto! Na primeira sessão, o mestre vai fazer algumas perguntas sobre o seu personagem – quem ele é, como ele pensa, ou questões sobre eventos no seu passado. Se não souber uma resposta, invente! Os outros jogadores sempre podem ajudar com ideias, então não hesite em consultá-los.

NOMES

Adric, Aldo, Amosen, Andrel, Arden, Arlyn, Arquão, Arvus, Ashlyn, Branon, Brace, Brance, Brena, Bricks, Candra, Carissa, Carro, Casslyn, Cavelle, Clave, Corille, Cross, Crawl, 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

Ankhat, Arcolongo, Arran, Athanoch, Basran, Boden, Booker, Brogan, Clelland, Coleburn, Comber, Daava, Dalmore, Danfeld, Dunvil, Farros, Grine, Haig, Helker, Helles, Hellyers, Jayan, Jeduin, Kardera, Karstas, Keel, Kessarín, Kinclath, 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-toc, Tijolo, Vime.

APARÊNCIA

Homem, Mulher, Ambíguo, Oculto.

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.

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

RESUMO DA CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

1 Escolha uma cartilha. A cartilha representa a reputação do seu personagem, 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: minneradores 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 o seu nome, alcunha e aparência. Escolha um nome, alcunha (se você tiver um) e escreva algumas palavras que descrevam a apa-

rência do seu personagem. Exemplos estão disponíveis na página anterior.

PREPARAÇÃO E CARGA

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

- ♦ **CARGA 1 A 3: Leve.** *Você é mais rápido, pouco chamativo e se mistura bem entre a multidão.*
- ♦ **CARGA 4 A 5: Normal.** *Você aparenta ser um encenqueiro preparado para o perigo.*
- ♦ **CARGA 6: Pesado.** *Você está mais lento, e parece ser um operativo em uma missão.*
- ♦ **CARGA 7 A 9: Sobrecarregado.** *Você está carregando muito peso e não consegue fazer nada a não ser mover-se bem lentamente.*

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

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

Na criação do personagem não é necessário escolher itens específicos, apenas cheque aqueles listados na cartilha e as suas descrições na página 96.

AÇÕES

Você **ADULTERA** modificando aparelhos e mecanismos.

Você pode criar uma nova engenhoca ou alterar um item já existente. Você pode abrir uma fechadura ou arrombar um cofre. Você pode se aproveitar dos aparelhos mecânicos e electropasmáticos pela cidade. Você pode tentar usar o seu conhecimento técnico para controlar um veículo (embora Manejar possa se aplicar melhor).

Você **BRIGA** combatendo um alvo corpo a corpo, assim impedindo-o de fugir.

Você pode trocar socos ou agarrar seu alvo. Você pode cortar e apunhalar. Você pode conquistar e defender uma posição estratégica em uma batalha. Você pode tentar lutar em um duelo formal (embora Manejar possa se aplicar melhor).

Você **CAÇA** rastreando ou seguindo cuidadosamente um alvo.

Você pode seguir um alvo ou procurar a sua localização atual. Você pode preparar uma emboscada. Você pode fazer disparos precisos à distância. Você pode tentar usar armas de fogo em uma luta caótica (embora Briga possa se aplicar melhor).

Você **COMANDA** exigindo obediência rápida e inquestionável.

Você pode intimidar ou ameaçar para conseguir o que quer. Você pode liderar uma gangue em uma ação de grupo. Você pode tentar persuadir pessoas através de ordens e comandos (embora Socializar possa se aplicar melhor).

Você **CONVENCE** influenciando pessoas com astúcia, bons argumentos ou charme.

Você pode mentir de maneira convincente. Você pode persuadir alguém para atender um pedido. Você pode argumentar um caso de maneira eloquente sem deixar espaço para refutações. Você pode tentar enganar pessoas, gerando obediência ou afeição (embora Comandar ou Socializar possam se aplicar melhor).

Você **DETONA** liberando forças irrefreáveis.

Você pode usar uma marreta (ou um explosivo) para derrubar uma porta ou quebrar uma parede. Você pode usar caos e sabotagem para criar uma distração, ou superar um obstáculo. Você pode tentar sobrepujar um inimigo com força bruta durante uma batalha (embora Briga possa se aplicar melhor).

Você se **ESGUEIRA** movendo-se cuidadosamente e em silêncio.

Você pode circundar um guarda, ou esconder-se nas sombras. Você pode correr e saltar através dos telhados. Você pode emboscar alguém com um golpe nas costas ou pancada na nuca. Você pode tentar pegar uma vítima de surpresa no meio de uma batalha (embora Briga possa se aplicar melhor).

Você **ESTUDA** analisando detalhes e interpretando evidências.

Você pode levantar informações a partir de documentos, jornais e livros. Você pode pesquisar assuntos esotéricos. Você pode analisar cuidadosamente uma pessoa para detectar mentiras ou emoções verdadeiras. Você pode tentar examinar eventos para compreender uma situação urgente (embora Sondar possa se aplicar melhor).

Você **MANEJA** manipulando um alvo através de destreza manual e distrações sutis.

Você pode furtar o conteúdo de bolsos. Você pode manipular os controles de um veículo ou direcionar uma montaria. Você pode participar de um duelo formal usando artes marciais graciosas. Você pode tentar empregar essas mesmas artes em uma luta caótica (embora Briga possa se aplicar melhor). Você pode tentar abrir uma fechadura (embora Adulterar possa se aplicar melhor).

Você **SINTONIZA** abrindo a sua mente para poderes arcanos.

Você pode se comunicar com um fantasma ou compreender aspectos de espectrologia.

Você pode tentar empregar uma percepção extra-sensorial para compreender a sua situação (embora Sondar possa se aplicar melhor).

Você **SOCIALIZA** confraternizando com amigos e contatos.

Você pode conseguir acesso a recursos, informações, pessoas ou lugares. Você

pode causar uma boa impressão ou encantar alguém com seu charme e estilo.

Você pode fazer novos amigos ou conectar-se as suas raízes ou histórico. Você

pode tentar manipular os seus amigos através de pressão social (embora

Convencer possa se aplicar melhor).

Você **SONDA** observando uma situação e antecipando vários possíveis resultados.

Você pode notar os sinais de perigo antes de ele acontecer. Você pode descobrir

oportunidades ou fraquezas inesperadas. Você pode detectar as motivações,

ou intenções de uma pessoa. Você pode tentar encontrar um bom ponto para

uma emboscada (embora Caçar possa se aplicar melhor).

Como você pode ver, várias ações se aplicam a determinadas situações – isso é intencional! O jogador escolhe qual ação utilizar ao descrever o que o seu personagem está fazendo na narrativa. Você pode tentar **DETONAR** alguém durante uma luta? Claro! O mestre indica a posição e o nível de efeito da ação do jogador de acordo com as circunstâncias. Como descrito acima, **BRIGA** pode se aplicar melhor (oferecendo uma posição menos arriscada ou um efeito maior) em algumas situações – em outras, não.

Para descrições completas de cada ação, incluindo exemplos, veja as págs. 185-196.





ARANHA

Um gênio do crime

Para a maioria das pessoas, o submundo do crime aparenta ser uma mistura caótica de facções em guerra e eventos sangrentos. Apenas alguns poucos são capazes de enxergar a bela ordem por trás dele – a teia de conexões, favores, vinganças e segredos que amarra o mundo criminoso. Os vigaristas que puxam os fios dessa teia são conhecidos como Aranhas.

Quando jogar com um Aranha, você recebe xp sempre que lida com um desafio usando calculismo ou conspiração. Se informe com seus contatos, amigos e comparsas para garantir o sucesso do seu bando. Use atividades de folga e flashbacks para se precaver contra perigos e calcular os ângulos mais prováveis para o sucesso. Quando tudo der errado, não entre em pânico e lembre-se: tudo foi friamente calculado.

Você está envolto na rede de favores e dívidas que manipula, ou você se mantém friamente afastado, como um predador em sua teia?

AÇÕES INICIAIS



ESTUDAR



SOCIALIZAR

MODELOS DE PJ

Você pode usar um desses modelos como orientação para distribuir seus quatro pontos de ação iniciais e escolher a habilidade especial.

O ÁRBITRO. Convencer +1, Estudar +1, Sintonizar +2. **Contrato Espiritual.**

O MAESTRO. Comandar +2, Sondar +2. **Previsão.**

O MESTRE DAS MARIONETES. Adulterar +2, Esgueirar +2. **Visionário.**

O PRESIDÁRIO. Brigar +2, Comandar +1, Convencer +1. **Freguês da Prisão.**

AMIGOS OU RIVAIS ARDILOSOS

- ◆ **Augus**, mestre arquiteto. *Será ele uma boa fonte de plantas-baixas e informações históricas, ou um rival que projeta medidas de segurança?*
- ◆ **Jennah**, camareira. *Uma boa fonte de informações sobre a classe alta?*
- ◆ **Jeren**, Casaca Azul arquivista. *Talvez ele seja um agente duplo dentro da Guarda Municipal, ou um curioso oficial interessado em seus crimes?*
- ◆ **Riven**, química. *Ela pode ser uma boa fonte de medicamentos ou drogas, mas para quem?*
- ◆ **Salia**, negociante de informações. *Talvez um contato confiável para operações criminosas, ou uma antiga parceira que o entregou?*

HABILIDADES ESPECIAIS DE ARANHA

CALCULISTA

O seu planejamento meticuloso permite que você ou um companheiro realize **+1 atividade** durante cada fase de folga.

Você pode ativar essa habilidade durante o golpe se esquecer de usá-la durante a folga passada – apenas descreva a atividade realizada usando um flashback.

BEM CONECTADO

Você recebe **+1 nível de resultado** em rolagens realizadas para **adquirir recursos** ou **reduzir atenção** durante a folga.

A sua vasta rede de contatos no submundo pode ser acionada para mover recursos, negociar o preço de vendedores, intimidar testemunhas, etc.

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”**.

A marca do juramento é óbvia e pode ser vista normalmente (talvez como uma runa mágica que aparece na pele). Um personagem que sofra o dano “Amaldiçoado” definha até ficar incapacitado: os músculos fraquejam, o cabelo cai, os olhos e ouvidos sangram, etc. Os efeitos continuam até ele concluir os termos do acordo ou encontrar uma maneira de remover a maldição.

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**.

O NÍVEL DE PROCURADO mínimo é zero – essa habilidade não pode reduzir o nível de procurado a valores negativos. Mais informações sobre a rolagem de prisão estão disponíveis na página 160.

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.

Você pode narrar um evento passado que ofereça uma vantagem para o seu companheiro, ou então explicar como antecipou essa situação e planejou uma contingência até então não revelada.

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.

A sua rede de contatos no submundo pode fornecer dados consideráveis para uma operação, mesmo que a maioria deles nem esteja ciente de que trabalham para você.

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.

Ao rolar um 4 para satisfazer o vício, você pode aumentar o resultado para 5 ou 6 ou reduzi-lo para 3 ou 2 (para evitar passar da conta, por exemplo).

Para receber esse benefício, os aliados acompanhantes não precisam possuir um vício igual ao seu – apenas um que possa ser satisfeito junto com o seu.

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.

Ao usar essa habilidade, marque a caixa de armadura especial na cartilha de personagem. Quando usa essa habilidade para proteger um companheiro, você nega ou reduz uma consequência ou dano sofrido por ele. Você não precisa estar presente na situação para usar essa habilidade – apenas descreva como antecipou a situação e se preparou para lidar com ela. Quando a usa para fazer esforço extra, você recebe um dos benefícios (+1d, +1 efeito ou agir apesar do dano sofrido), mas não sofre os 2 de estresse. A armadura especial é restaurada no início da fase de folga.

ITENS DE ARANHA

- ◆ **Frasco de essência do sono:** Uma dose dessa essência é suficiente para fazer alguém dormir por uma hora. *Esse sono não é um efeito sobrenatural, mas é profundo – a vítima só pode ser acordada com um bom esforço.* [CARGA 0]
- ◆ **Garrafa de uísque superior:** Uma destilação rara da sua coleção pessoal, potente tanto no teor alcoólico quanto na sua capacidade de impressionar. [CARGA 1]
- ◆ **Identidade falsa superior:** Documentos falsificados, histórias e rumores espalhados, e relacionamentos falsos que permitem que você se passe por uma outra pessoa. [CARGA 0]
- ◆ **Pistola de palma (escondida):** Uma pequena arma de fogo com munição de potência leve, que pode ser facilmente ocultada em uma manga ou casaco. *Essa pistola possui um alcance extremamente limitado, por volta de um metro. O seu tamanho diminuto permite que você a oculte em si facilmente, tornando-a difícil de ser detectada mesmo após uma inspeção.* [CARGA 0]
- ◆ **Plantas baixas:** Uma pasta cheia de desenhos arquitetônicos, mapas da cidade e plantas-baixas. *Ao escolher esse item, você pode descrever que tipo de plantas e mapas carrega no momento.* [CARGA 1]



CÃO DE CAÇA

Um atirador e perseguidor mortal

Sempre existirá demanda para vigaristas capazes de encontrar o que os outros esconderam. Seja um jogador inveterado tentando fugir de suas dívidas, um informante ou testemunha pronta para entregar tudo aos Casacas Azuis, ou mesmo o caminho para um tesouro escondido em um cofre secreto – os Cães de Caça farejam, encontram e revelam.

Para que ter uma luta justa, quando você pode seguir e emboscar a sua presa da forma que achar melhor? O submundo inteiro é a sua área de caça, e nela você é o maior predador.

Quando jogar com um Cão de Caça, você recebe xp sempre que lida com um desafio usando rastreamento, perseguição ou violência. Cace oportunidades e alvos para os golpes e esteja sempre pronto para ferir aqueles que atravessarem o seu caminho.

Você vê o mundo inteiro como possíveis presas, ou ainda se importa com as pessoas? Na sua carreira, qual alvo te deu mais trabalho? Por que?

AÇÕES INICIAIS



CAÇAR



SONDAR

MODELOS DE PJ

Você pode usar um desses modelos como orientação para distribuir seus quatro pontos de ação iniciais e escolher a habilidade especial.

ATIRADOR DE ELITE. Esgueirar +2, Estudar +1, Sondar +1. **Franco-Atirador.**

CAÇADOR DE RECOMPENSAS. Brigar +2, Esgueirar +1, Socializar +1. **Batedor.**

PATRULHEIRO DAS TERRAS MORTAIS. Esgueirar +1, Sintonizar +2, Sondar +1. **Sobrevivente.**

VETERANO. Brigar +2, Comandar +1, Detonar +1. **Ossos Duros de Roer.**

AMIGOS OU RIVAIS MORTAIS

- ♦ **Casta**, caçadora de recompensas. *Possivelmente uma mentora que o treinou nas artes mortais ou vice-versa?*
- ♦ **Celene**, sentinela. *Ela é uma guardiã e protetora. Quem ela protege?*
- ♦ **Melvir**, médico. *Talvez um velho amigo que já te costurou várias vezes ou alguém para quem você mandou várias vítimas?*
- ♦ **Steiner**, assassino. *Competição ou um antigo parceiro?*
- ♦ **Valeris**, espiã. *Para quem ela entrega as suas informações?*

HABILIDADES ESPECIAIS DE CÃO 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.

Um “alvo” pode ser uma pessoa, um destino, um bom ponto de emboscada, um item, etc.

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.

*O seu animal funciona como um **parceiro** (Especialista: Caçador). Essa habilidade o concede potência contra alvos sobrenaturais e uma habilidade arcana s sua escolha. Forma fantasmagórica permite que o animal se transforme em vapor electropasmático de forma similar a um espírito. Elo mental permite o animal e o caçador partilhem os seus sentidos e pensamentos telepaticamente. Rápido como uma flecha permite que o animal se mova extremamente rápido, ultrapassando qualquer criatura ou veículo. Mais informações sobre parceiros estão disponíveis a partir da página 105.*

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.

Ao usar essa habilidade, marque a caixa de armadura especial na cartilha de personagem. Quando usa essa habilidade para “resistir a uma consequência”, você a evita completamente. Quando a usa para fazer esforço extra, você recebe um dos benefícios (+1d, +1 efeito ou agir apesar do dano sofrido) mas não sofre os 2 de estresse. A armadura especial é restaurada no início da fase de folga.

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.*

O esforço extra usado nessa habilidade ainda fornece um dos seus benefícios normais (+1d, +1 efeito, etc.) além do efeito adicional.

O primeiro uso dessa habilidade permite que você tente realizar disparos de longa distância que seriam impossíveis com armas de fogo rudimentares. O segundo permite que você dispare de maneira rápida e constante (ao invés de sacar e descartar pistolas ou fazer recargas lentas) suprimindo uma gangue pequena de até seis pessoas. Os alvos do fogo de supressão têm grande dificuldade em atacar ou se mover de sua cobertura, e geralmente precisam realizar uma rolagem de sorte para fazê-lo.

OSSO DURO DE ROER

Você diminui as penalidades de dano em um nível (embora o nível 4 ainda seja fatal).

Essa habilidade permite que você continue agindo mesmo após sofrer um dano de nível 3, embora com -1d nas rolagens (como se fosse um dano de nível 2). Um dano de nível 2 o afeta como um dano de nível 1, diminuindo o seu efeito. Já os danos de nível 1 não o penalizam – embora ainda seja necessário anotá-los na cartilha e se recuperar deles. Os danos são anotados nos seus níveis originais, e a recuperação funciona de acordo com o nível anotado.

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**.

Essa habilidade concede ao personagem uma caixa adicional de estresse, o que o leva para 10 caixas ao invés das 9 caixas padrão. Um PJ pode possuir uma quantidade máxima de 12 caixas de estresse advindas de quaisquer habilidades ou upgrades.

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.

ITENS DE CÃO DE CAÇA

- ◆ **Animal de caça treinado:** O seu companheiro animal obedece aos seus comandos e antecipa as suas ações. *Parceiro (Especialista: Caçador)*.
- ◆ **Luneta:** Um tubo de bronze com lentes que possibilitam a visão de longas distâncias. Ela é retrátil e pode ser afixada em um rifle. [**CARGA 1**]
- ◆ **Munição electropasmática:** Uma bandoleira de munição electropasmática, especialmente potente contra espíritos, mas pouco efetiva contra alvos físicos. *A carga elétrica é capaz de atordoar uma pessoa, mas causa pouco dano real – são necessários vários disparos para incapacitar um humano. Essa munição causa reações curiosas no campo fantasmagórico – crie um relógio chamado “Investigação dos Patrulheiros Espirituais” e avance-o uma vez para cada operação em que usar essa munição.* [**CARGA 1**]
- ◆ **Par de pistolas superiores:** Um par de armas de fogo otimizadas para alta precisão, com canos duplos que possibilitam dois disparos antes de recarga. *As suas pistolas foram feitas pelas Filhas de Kardera, Templeton & Slane, Forja Imperial ou outro armeiro? Como elas se comparam a uma pistola comum?* [**CARGA 1**].
- ◆ **Rifle longo superior:** Um excelente rifle de caça, mortal mesmo a longas distâncias, porém desajeitado em situações apertadas. *Os rifles longos são considerados ilegais para os cidadãos de Doskvol, mas você possui documentação militar (real ou falsificada) para esse.* [**CARGA 2**]



DOUTOR

Um sabotador engenhoso e especialista técnico

A base do mundo é a indústria, e o submundo não é diferente. Doutores são os vigaristas que destilam as drogas, refinam as essências arcanas, constroem bombas, cuidam de ferimentos e forjam as ferramentas do crime. Eles fazem questão de lembrar a todos que se você sabe construir coisas, também sabe destruí-las.

Quando joga com um Doutor, você recebe xp sempre que lida com um desafio usando perícia técnica, caos ou confusão. Duskwall é uma cidade cheia de maquinário industrial, aparelhos de faiscaria, encanamentos e sistemas elétricos que você pode manipular para os seus próprios propósitos ou, simplesmente, sabotar. Arregace as mangas, pegue suas ferramentas e suje as suas mãos.

O treinamento extenso de um Doutor é raro e incomum entre a classe social desfavorecida que vive no submundo – como você aprendeu suas artes? Qual o lado da moeda que você prefere: o lado da criação e restauração, ou do caos e destruição?

AÇÕES INICIAIS



ADULTERAR



DETONAR

MODELOS DE PJ

Você pode usar um desses modelos como orientação para distribuir seus quatro pontos de ação iniciais e escolher a habilidade especial.

BRUXA. Estudar +2, Sintonizar +2. **Alquimista.**

CIRURGIÃO. Estudar +2, Manejar +1, Socializar +1. **Médico.**

DETONADOR. Detonar +1, Estudar +1, Sondar +2. **Sabotador.**

SERPENTE. Convencer +2, Esgueirar +2. **Veneno.**

AMIGOS OU RIVAIS ASTUTOS

- ◆ **Eckerd**, ladrão de cadáveres. *Possivelmente uma boa fonte de “matéria-prima”?*
- ◆ **Jul**, traficante de sangue. *Que outros clientes estranhos Jul possui?*
- ◆ **Malista**, sacerdotisa. *Qual deus esquecido será que ela serve?*
- ◆ **Stazia**, apotecária. *Talvez uma antiga vigarista que se tornou uma alquimista legítima, ou vice-versa?*
- ◆ **Veldren**, psiconauta. *Será ele um viciado tão afetado pelas drogas que se tornou incapaz de pensamentos lúcidos, ou um explorador de reinos psicodélicos além dos sentidos de meros mortais?*

HABILIDADES ESPECIAIS DE DOUTOR

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.

*Você e o mestre devem seguir o procedimento de **Invenção** (página 243) para definir a sua primeira fórmula alquímica 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.

Você pode avançar um único relógio duas vezes ou avançar dois relógios uma vez, contanto que ambos envolvam investigação ou aprendizado.

ARTÍFICE

Quando inventa ou cria algo com características de *faiscaria*, você ganha +1 **nível de resultado** da sua rolagem (uma rolagem de 1 a 3 torna-se 4 ou 5, um resultado 4 ou 5 torna-se um 6, etc.). Além disso, você conhece um design especial.

*Você e o mestre devem seguir o procedimento de **Invenção** (página 243) para definir o seu primeiro design de faiscaria.*

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.

Ao usar essa habilidade, marque a caixa de armadura especial na cartilha de personagem. Quando usa essa habilidade para “resistir a uma consequência”, você a evita completamente. Quando a usa para fazer esforço extra, você recebe um dos benefícios (+1d, +1 efeito ou agir apesar do dano sofrido), mas não sofre os 2 de estresse. A armadura especial é restaurada no início da fase de folga.

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**.

*O conhecimento de anatomia e cura é algo raro e esotérico em Duskwall. Tentativas de tratamento realizadas sem essa habilidade provavelmente fracassarão, ou tornarão a situação do paciente ainda pior. Você pode usar essa habilidade para fornecer primeiros socorros (rolando **ADULTERAR**), permitindo que seu paciente ignore a penalidade de um dano por uma hora ou duas.*

PROTEÇÃO FANTASMAGÓRICA

Você pode **DETONAR** uma área usando substâncias arcanas, tornando-a atrativa ou repulsiva a entidades sobrenaturais. A área protegida, porém, fica inutilizável para qualquer outro propósito.

Espíritos farão qualquer coisa para evitar uma área repulsiva, sentindo agonia se forçados para dentro dela. Já áreas atrativas são procuradas ativamente por elas, que permanecem dentro delas e sentem grande aflição se forem forçados a deixá-las. Esse efeito dura vários dias e se estende à área de um pequeno

quarto. Entidades particularmente poderosas ou preparadas podem rolar a sua qualidade ou magnitude arcana para tentar resistir ao efeito.

SABOTADOR

Você consegue **DETONAR** de maneira muito mais silenciosa, escondendo bem o dano de olhares casuais.

Você pode perfurar coisas, derretê-las com ácido ou até usar um explosivo abafado – tudo será bastante silencioso e extremamente difícil de ser notado.

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.

O esforço extra usado nessa habilidade ainda fornece um dos seus benefícios normais (+1d, +1 efeito, etc.) além do efeito adicional.

Você escolhe o tipo específico de veneno ou droga quando ganhar essa habilidade, e pode mudá-lo completando um projeto de longo prazo. Essa habilidade só se aplica a um único veneno ou droga – você não pode se tornar imune a essências, óleos ou outras substâncias alquímicas.

ITENS DE DOUTOR

- ◆ **Bandoleira:** Uma faixa que se estende pelo corpo, repleta de bolsos acolchoados capazes de conter três agentes alquímicos ou bombas de faiscaria. Você pode escolher qualquer composto alquímico ou bomba da lista à direita (ou uma das suas fórmulas) para usar durante a operação. Veja mais informações sobre compostos alquímicos e bombas na página 246. *Você preenche automaticamente todas as suas bandoleiras durante a folga se tiver acesso a um fornecedor ou laboratório.* [CARGA 1]
- ◆ **Engenhocas:** Você pode criar engenhocas durante a fase de folga usando ferramentas para **ADULTERAR** materiais. Veja **Engenhocas** na página 247. *Cada engenhoca usada durante uma operação conta como uma carga separada.* [CARGA 1 OU MAIS]
- ◆ **Instrumentos superiores de adulteração:** Um excelente conjunto de instrumentos para trabalhos mecânicos detalhados e precisos, incluindo uma lupa de joalheiro e dispositivos de medição. [CARGA 1]
- ◆ **Instrumentos superiores de detonação:** Um conjunto de ferramentas especializadas para sabotagem e destruição, incluindo uma broca pequena e poderosa, uma marreta e pregos de aço. Também contém um pé de cabra, uma bateria electrolasmática, fios e grampos. Frascos de ácido. Um tocha-faísca de corte e tanque de combustível. [CARGA 2]
- ◆ **Zarabatana e dardos, seringas:** Um pequeno tubo e dardos com compartimentos ocultos que podem ser preenchidos com compostos alquímicos. Seringas vazias. [CARGA 0]

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



FURTIVO

Um gatuno e infiltrador silencioso

O mundo está coberto por uma noite eterna e a luz do sol não mais toca a sua superfície. Alguns vigaristas fazem dessa escuridão o seu lar, esgueirando-se pelo submundo em silêncio e invadindo qualquer lugar desejado. Eles são os gatunos, espões, infiltradores e cortadores de gargantas popularmente conhecidos como Furtivos.

Quando jogar com um Furtivo, você recebe xp sempre que lida com um desafio usando furtividade ou evasão. Evite ser notado, se aproxime de seus inimigos e ataque das sombras. Se tudo der errado, não se envergonhe de desaparecer na escuridão para planejar o seu retorno. A sua maior aliada é a cidade sombria, suas ruas negras como tinta e os caminhos ocultos nos telhados.

Como você aprendeu as artes furtivas? Qual aspecto delas o atrai mais? O vigia invisível espionando os desatentos? O ágil acrobata atravessando os telhados? O predador mortal, esperando a sua vítima na escuridão?

AÇÕES INICIAIS



MANEJAR



ESGUEIRAR

MODELOS DE PJ

Você pode usar um desses modelos como orientação para distribuir seus quatro pontos de ação iniciais e escolher a habilidade especial.

ACROBATA. Convencer +1, Manejar +1, Socializar +2. **Dança do Diabo.**

ASSASSINO. Brigar +2, Caçar +2. **Emboscada.**

GATUNO. Adulterar +1, Manejar +1, Sondar +2. **Infiltrador.**

MALANDRO OUSADO. Brigar +2, Socializar +2. **Destemido.**

AMIGOS OU RIVAIS SUSPEITOS

- ◆ **Darmot**, Casaca-Azul. *Possivelmente um oficial esperto que o prendeu várias vezes ou um velho parceiro que foi para o lado da lei?*
- ◆ **Frake**, chaveiro. *Será ele um especialista que você consulta em alguns casos ou um mestre determinado a criar fechaduras boas o bastante para derrotá-lo?*
- ◆ **Petra**, funcionária da prefeitura. *Uma fonte de informação ou burocracia interminável?*
- ◆ **Roslyn Kellis**, aristocrata. *Talvez uma amiga de confiança ou vítima de sua espionagem procurando vingança?*
- ◆ **Telda**, mendiga. *Talvez uma mentora que ensinou suas perícias ou ladra rival?*

HABILIDADES ESPECIAIS DE FURTIVO

COMPETÊNCIA

Escolha uma ação ao receber essa habilidade – você tem grande facilidade em liderar ações de grupo que a utilizem. Você sofre no máximo 1 de estresse nesses casos, independente da quantidade de rolagens fracassadas dos seus companheiros.

Essa habilidade é ótima para cobrir um ponto fraco do seu time. Você pode liderar um time de personagens terríveis na sua ação escolhida sem se preocupar em sofrer muito estresse.

EMBOSCADA

Recebe +1d na rolagem quando ataca de uma posição escondida ou faz emboscada.

Uma boa preparação facilita o uso dessa habilidade – não se esqueça de usar os flashbacks para isso!

DANÇA DO DIABO

Você pode fazer **esforço extra** para realizar qualquer uma das seguintes proezas: executar um feito de atletismo quase sobrenatural, ou esquivar dos seus inimigos fazendo com que ataquem uns aos outros.

O esforço extra usado nessa habilidade ainda fornece um dos seus benefícios normais (+1d, +1 feito, etc.).

Exemplos de feitos de atletismo quase sobrenaturais incluem escalar uma superfície vertical sem apoios adequados, suavizar uma queda de três andares com um rolamento, saltar uma distância surpreendente, dentre outros.

Você também pode se esquivar dos seus inimigos usando movimentos rápidos e confusos, fazendo assim com que ataquem uns aos outros. O mestre pode fazer uma rolagem de sorte para definir quanto dano ou confusão eles causam entre si.

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 contra consequências que resultem dessa ação.

Essa habilidade especial é um tipo de aposta. O dado extra pode ajudar na rolagem, mas resistir às consequências pode custar mais caro. Mas bem, você é destemido, então tá tudo tranquilo, certo?

INFILTRADOR

Você não é afetado por **qualidade** ou **Categoria** ao enfrentar medidas de segurança.

Essa habilidade permite que você encare desafios de Categoria mais alta em pé de igualdade. O seu efeito nunca é reduzido pela Categoria superior ou nível de qualidade da oposição ao abrir cofres, arrombar fechaduras, ou se esgueirar de guardas de elite.

Você é conhecido como um exímio arrombador de cofres? Existem histórias sobre a sua fuga debaixo dos narizes de dois Chefes Inspetores? Ou os seus talentos excepcionais ainda não foram descobertos?

REFLEXOS

Sempre que perguntarem quem age primeiro a resposta será sempre a mesma: você.

Com essa habilidade você tem a iniciativa em quase todas as situações, agindo primeiro e ganhando a dianteira em disputas. É possível, porém, que algum PdM especialmente treinado possua esses mesmos reflexos. Essa habilidade pode melhorar a sua posição ou efeito para uma rolagem, mas normalmente não deve substituí-la.

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.

Ao usar essa habilidade, marque a caixa de armadura especial na cartilha de personagem. Quando usa essa habilidade para “resistir a uma consequência”, você a evita completamente. Quando a usa para fazer esforço extra, você recebe um dos benefícios (+1d, +1 efeito ou agir apesar do dano sofrido), mas não sofre os 2 de estresse. A armadura especial é restaurada no início da fase de folga.

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 da seguinte lista: 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.

Essa habilidade transforma você em uma sombra intangível por alguns momentos. Você pode sofrer mais estresse para receber benefícios adicionais que podem melhorar a sua posição ou efeito em rolagens de ação, dependendo das circunstâncias.

ITENS DE FURTIVO

- ◆ **Ferramentas leves de escalada:** Um conjunto de equipamentos para escalada mais leve e menos volumoso. [CARGA 1] As ferramentas de escalada padrão são carga 2.
- ◆ **Ferramentas superiores de arrombamento:** Um excelente conjunto de ferramentas usadas para abrir, arrombar e inutilizar trancas e fechaduras. [CARGA 0]
- ◆ **Frasco de poção do silêncio:** Frasco contendo um líquido dourado que anula todos os sons a até dez passos de quem bebê-lo por vários instantes. [CARGA 0]
- ◆ **Manto das sombras superior:** Um manto com capuz feito da rara seda das sombras iruviana, capaz de se camuflar nas sombras ao seu redor. [CARGA 1]
- ◆ **Óculos de visão no escuro:** Um dispositivo arcano que permite que o seu usuário veja normalmente mesmo na escuridão total. [CARGA 1]



RETALHADOR

Um lutador perigoso e ameaçador

Alguns vigaristas do submundo de Obscura tomam o que desejam na ponta de uma lâmina, ou com uma presença intimidadora capaz de congelar um homem com poucas palavras. Eles são os cobradores de dívidas, quebradores de joelhos, matadores, brutamontes e assaltantes popularmente conhecidos como Retalhadores.

Quando a sutileza fracassa, a violência súbita (e a ameaça de algo ainda pior) pode ser uma solução bastante efetiva para o problema. Ou ao menos ela pode transformá-lo em outro tipo de problema, passível de ser resolvido com porretes, machadinhas e muito sangue.

Quando joga com um Retalhador, você recebe xp sempre que lida com um desafio usando violência ou coerção. Vá lá, chegue na cara deles e mostre quem manda no pedaço. Se eles não ouvirem suas palavras ouvirão suas lâminas.

Você segue algum código de honra pessoal? Existe algum limite que você não ultrapassa? Você deseja ser o chefe ou o braço direito? Como você desenvolveu o seu gosto para a violência e intimidação?

ações iniciais



BRIGAR



COMANDAR

Modelos de PJ

Você pode usar um desses modelos como orientação para distribuir seus quatro pontos de ação iniciais e escolher a habilidade especial.

CAPITÃO. Comandar +1, Estudar +1, Sondar +2. **Líder.**

CAÇADOR DE DEMÔNIOS. Caçar +1, Estudar +1, Sintonizar +2. **Guerreiro Fantasmagórico.**

GÂNGSTER. Comandar +1, Convencer +1, Socializar +2. **Trate com Respeito.**

TERRORISTA. Esgueirar +2, Detonar +2. **Brutal.**

Amigos ou Rivals Perigosos

- ♦ **Chael**, bandido cruel. Talvez tenham participado da mesma gangue, ou ele seja um independente que já cruzou o seu caminho algumas vezes?
- ♦ **Graça**, assaltante. Talvez uma antiga parceira no crime ou competição na área?
- ♦ **Marlane**, pugilista. Possivelmente uma lutadora de arena nas docas, ou a sua antiga treinadora de boxe?
- ♦ **Misericórdia**, assassina fria. Será ela uma matadora de aluguel, ou somente uma vigarista particularmente perigosa?
- ♦ **Serra-dentes**, um médico. Talvez um antigo companheiro de guerra, ou cirurgião de rua que fez um procedimento terrivelmente errado em você?

HABILIDADES ESPECIAIS DE RETALHADOR

BRUTAL

As suas explosões de violência aterrorizam todos por perto. Você recebe **+1d** sempre que **COMANDAR** um alvo assustado.

Você inspira um grande medo quando age de maneira violenta. Cada pessoa pode reagir de uma maneira diferente, dependendo da sua personalidade. Muitas fugirão da sua presença e outras podem se impressionar, mas algumas certamente irão responder com o seu próprio tipo de violência - o mestre determina a reação de cada PdM.

*Além disso, você recebe +1d em rolagens realizadas para **COMANDAR** alguém afetado pelo medo (seja proveniente dessa habilidade ou não).*

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.

***Proteger** é uma manobra de trabalho em equipe que permite que você sofra uma consequência no lugar de um companheiro. Você pode tentar resistir à consequência normalmente, e essa habilidade fornece +1d nessa rolagem de resistência. Além disso, rolagens feitas para analisar uma situação em busca de perigos ocultos, ou potenciais atacantes recebem +1 efeito, o que resulta em informações mais detalhadas.*

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.

O que o personagem faz para se imbuir de poder arcano? Como as outras pessoas percebem a manifestação dessa energia? Ao imbuir-se com essas energias você consegue interagir de maneira forte e decisiva com fantasmas e objetos espirituais, ao invés das interações fracas e tênues das outras pessoas.

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).

Essa habilidade torna os seus parceiros mais poderosos em batalha e permite que eles resistam ao dano usando armadura. Sob a sua liderança, eles continuarão lutando até sofrer um dano fatal (nível 4) ou receber alguma outra ordem. O que você faz para inspirar tanta coragem e bravura em batalha?

Mais informações sobre parceiros estão disponíveis a partir da página 105.

MULA DE CARGA

Os seus limites de carga são maiores. Leve: 5. Normal: 7. Pesado: 8.

Essa habilidade é especialmente útil se você quiser usar uma arma e armadura pesada sem chamar muita atenção. Como o equipamento carregado pelo personagem só é determinado durante as operações, uma carga maior também oferece mais opções para lidar com problemas inesperados.

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.

Ao usar essa habilidade, marque a caixa de armadura especial na cartilha de personagem. Você pode reduzir o nível do dano sofrido em um, ou fazer um esforço extra (recebendo um dos seus benefícios normalmente) sem sofrer 2 de estresse. A armadura especial é restaurada no início da fase de folga.

ROBUSTO

Você se recupera rapidamente de ferimentos. Avance permanentemente uma parte do seu relógio de recuperação, e receba +1d em quaisquer rolagens de recuperação.

O seu relógio de recuperação efetivamente se torna um relógio de 3 partes, e você recebe um dado extra em rolagens realizadas para auxiliar na sua recuperação.

TRATE COM RESPEITO

Você pode usar esforço extra para realizar qualquer uma das seguintes proezas: *executar façanha de força física quase sobrenatural* ou *lutar corpo a corpo com uma gangue pequena em pé de igualdade*.

O esforço extra usado nessa habilidade ainda fornece um dos seus benefícios normais (+1d, +1 feito, etc.) além do efeito adicional.

Proezas de força física quase sobrenaturais incluem quebrar uma arma de metal com as mãos nuas, agarrar e derrubar um cavalo a galope, levantar um enorme peso, etc. Quando você luta corpo a corpo com uma gangue pequena em pé de igualdade, o seu efeito não é reduzido pela escala do inimigo (até um máximo de seis pessoas).

ITENS DE RETALHADOR

- ♦ **Algemas e correntes:** Um conjunto de algemas pesadas e correntes, ideais para restringir um prisioneiro. *Talvez lembrança de uma estadia pouco voluntária com os Casacas Azuis?* [**CARGA 0**]
- ♦ **Arma ou ferramenta assustadora:** Uma arma de uma mão ou ferramenta particularmente intimidadora. Esse item fornece efeito ampliado para intimidar, e não para causar danos em combate. [**CARGA 1**]
- ♦ **Arma superior corpo a corpo:** Uma excelente arma corpo a corpo de uma mão a sua escolha. *Esse é um exemplar excepcional de uma arma típica (como uma adaga perfeitamente balanceada) ou é uma arma exótica, como um sabre de duelo iruviano ou um porrete de guerra reforçado com metal?* [**CARGA 1**]
- ♦ **Arma superior pesada:** Uma excelente arma corpo a corpo de duas mãos a sua escolha. *Um martelo de batalha, espada larga, pique, machado de guerra, etc. Uma arma pesada tem um alcance maior e um golpe mais potente que uma arma normal. Isso pode conceder potência quando o poder ou alcance da arma for um fator determinante.* [**CARGA 2**]
- ♦ **Frasco de essência da ira:** Uma única dose, suficiente para aumentar imensamente a força, resistência a dor e agressão irracional do usuário por vários minutos. *O mestre modifica a sua posição ou efeito quando você luta sob efeito da essência da ira. Você também sofre duas consequências, “Não consegue diferenciar inimigos de aliados” e “Não consegue parar até quebrar todo mundo”, embora possa resistir a elas normalmente.* [**CARGA 0**]



Um espião e manipulador sutil

Dizem nas ruas que a matéria-prima do mundo não é simples minerais ou plasmas estranhos, mas mentiras. Tudo que fazemos, tudo com o que nos importamos, tudo que valorizamos – tudo são mentiras que contamos uns aos outros (e a nós mesmos). O mundo é uma invenção, uma ficção conveniente, uma estória – e os Suaves são seus narradores.

Quando jogar com um Suave, você recebe xp sempre que lida com um desafio usando enganação ou influência. Use as suas palavras para começar um problema, e a sua lábia para resolvê-lo. Finja ser outra pessoa. Blefe, minta e manipule para conseguir o que quer. Cada problema existe por causa de uma pessoa – e as pessoas são o instrumento no qual você toca a sua música.

Existe alguma coisa verdadeiramente real no seu cerne? Ou você se torna o que precisar ser naquele dia? Todos os seus relacionamentos são artimanhas usadas para você tirar vantagem?

AÇÕES INICIAIS



SOCIALIZAR



CONVENCER

MODELOS DE PJ

Você pode usar um desses modelos como orientação para distribuir seus quatro pontos de ação iniciais e escolher a habilidade especial.

A SEREIA. Esgueirar +1, Sintonizar +2, Socializar +1. **Confie em Mim.**

O ESPIÃO. Brigar +1, Esgueirar +2, Manejar +1. **Manto e Adaga.**

O ILUSIONISTA. Esgueirar +2, Manejar +2. **Hipnotismo.**

O TRAPACEIRO. Estudar +1, Manejar +2, Socializar +1. **Negócios Informais.**

AMIGOS OU RIVAIS ESPERTOS

- ◆ **Bazso Baz**, líder de gangue. *Talvez um pretendente à procura da sua afeição ou um amante rejeitado?*
- ◆ **Bryl**, traficante. *Contato do submundo ou antigo parceiro traído?*
- ◆ **Harker**, presidiário reincidente. *Será ele um amigo que você fez na prisão ou um inimigo que causou problemas atrás das grades?*
- ◆ **Klyra**, dona de taverna. *Uma fonte de fofocas ou vítima vingativa de um golpe?*
- ◆ **Nyryx**, prostituto(a). *Possível informante para fisgar alvos ou rival na manipulação social?*

HABILIDADES ESPECIAIS DE SUAVE

CONFIE EM MIM

Você recebe +1d em rolagens realizadas contra um alvo se possuir uma relação íntima com ele.

Essa habilidade se aplica em qualquer ação – não somente para interações sociais. Você e seu grupo definem o que significa uma “relação íntima”, mas esse conceito não precisa se aplicar exclusivamente ao envolvimento romântico.

HIPNOTISMO

Quando **CONVENCE** alguém, você pode fazer com que ela esqueça o ocorrido até que o encontre novamente.

A vítima esquece que algo aconteceu, mas a sua memória dissimula o tempo perdido e diminui as suspeitas. Da próxima vez que interagir com você, a vítima lembrará claramente de todos os acontecimentos – incluindo os efeitos estranhos dessa habilidade.

MANTO E 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.

*Quando uma operação secreta fica fora de controle, essa habilidade ajuda você a fugir ou mesmo improvisar. Não se esqueça do seu **kit de disfarces superior**, o item que amplia o **efeito** dos seus métodos de enganação.*

NEGÓCIOS INFORMAIS

Você adiciona +2 ao seu **tesouro** ao final de cada fase de folga.

Esse dinheiro é gerado após todas as atividades de folga, então só pode ser removido do tesouro e só poderá ser usado novamente após uma atividade de folga.

OLHAR DA VERDADE

Você sempre percebe quando mentem para você.

Essa habilidade funciona sem restrições e em todas as situações. Ela é ao mesmo tempo um grande poder e uma pequena maldição – você percebe qualquer mentira, mesmo as bem intencionadas.

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.

Com essa habilidade você se torna um faz-tudo, usando vários tipos de ações diferentes e mesmo assim rolando uma boa quantidade de dados.

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.

Ao usar essa habilidade, marque a caixa de armadura especial na cartilha de personagem. Quando usa essa habilidade para “resistir a uma consequência”, você a evita completamente. Quando a usa para fazer esforço extra, você recebe um dos benefícios (+1d, +1 efeito ou agir apesar do dano sofrido), mas não sofre os 2 de estresse. A armadura especial é restaurada no início da fase de folga.

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.

A primeira parte dessa habilidade permite que você faça algo normalmente impossível: os espíritos sempre ouvirão e compreenderão as suas palavras (mesmo que sejam insanos ou bestiais). A segunda parte da habilidade aumenta o seu efeito quando você usa ações sociais contra entidades sobrenaturais.

ITENS DE SUAVE

- ◆ **Bengala-espada:** Uma lâmina esguia e a sua bainha, disfarçadas como uma bengala de aristocrata. *Uma vistoria superficial não é capaz de notar a lâmina oculta.* [CARGA 1]
- ◆ **Dados viciados e cartas marcadas superiores:** Acessórios de jogo sutilmente alterados para favorecer certos resultados. *Ao usar esse conjunto, a sua qualidade superior pode aumentar o efeito de ações relacionadas a enganação.* [CARGA 0]
- ◆ **Kit de disfarces superior:** Um conjunto de maquiagem teatral equipado com um vasto leque de acessórios e utensílios para mudar a aparência e enganar a vista. *Ao usar esse kit, a sua qualidade superior pode aumentar o efeito de ações relacionadas a enganação e disfarces.* [CARGA 1]
- ◆ **Roupas e joias superiores:** Uma vestimenta de uma qualidade tão excepcional que permite que você se passe por um nobre abastado. [CARGA 0] *Se você está carregando esse item como uma muda de roupa para trocar, ela conta como CARGA 2.*
- ◆ **Talco do transe:** Uma dose da droga popular que induz um estado mental alterado. *A vítima desse pó permanece consciente, mas em um estado mental calmo e sugestionável similar à hipnose.* [CARGA 0]



SUSSURRO

Um ocultista e canalizador de energias arcanas

Doskvol é uma cidade assombrada – assolada por fantasmas consumidos por vingança, demônios astutos que manipulam humanos para atingir propósitos incompreensíveis e horrores ainda mais estranhos que se escondem nos recônditos logo além da percepção e razão. Caminhar nesse mundo sombrio sem os conhecimentos arcanos e ocultistas é o mesmo que adentrar desarmado no lar de seu pior inimigo. Os Sussurros são as sentinelas que vigiam a profunda escuridão, encarando o terrível vácuo para que outros não tenham que fazê-lo.

Quando jogar com um Sussurro, você recebe xp sempre que lida com um desafio usando conhecimento ou poder arcano. Procure forças estranhas e sombrias e curve-as perante a sua vontade. As habilidades arcanas pesam em sua mente, causando um estresse esmagador e traumas profundos. Diferente dos outros, você encara esses traumas de frente, lentamente removendo as partes mais fracas da sua mente e alma e substituindo-as por poder.

Por que você trilhou o caminho obscuro do Sussurro? Como você desenvolveu as suas habilidades? Você tem um talento natural, estudou e praticou sozinho ou foi guiado por um mentor?

AÇÕES INICIAIS



ESTUDAR



SINTONIZAR

MODELOS DE PJ

Você pode usar um desses modelos como orientação para distribuir seus quatro pontos de ação iniciais e escolher a habilidade especial.

O CULTISTA. Comandar +2, Socializar +2. **Ocultista.**

O INVOCADOR. Comandar +1, Estudar +1, Sondar +2. **Compelir.**

O OCULTISTA. Brigar +2, Detonar +2. **Tempestade.**

O SÁBIO SOMBRIO. Adulterar +2, Estudar +1, Socializar +1. **Ritualista.**

AMIGOS E RIVAIS ESTRANHOS

- ◆ **Flint**, traficante de espíritos. *Uma boa fonte de suprimentos arcanos raros ou um rival no mundo oculto de Duskwall?*
- ◆ **Nyryx**, fantasma possessor. *Talvez uma boa fonte de informações sobre alvos ou um espírito que fugiu do seu controle?*
- ◆ **Scurlock**, vampiro. *Será ele um mentor ou um adversário mortal?*
- ◆ **Setarra**, demônio. *Ela pode ser sua parceira em alguma empreitada sombria ou uma entidade vingativa que fugiu do seu controle?*
- ◆ **Quellyn**, perita em bruxaria. *Especialista em cura e vidente ou talvez aprendiz que foi embora depois de alguma divergência?*

HABILIDADES ESPECIAIS DE SUSSURRO

COMPELIR

Você pode se **SINTONIZAR** ao campo fantasmagórico para forçar um fantasma a aparecer e obedecer uma ordem. O fantasma deve estar nas proximidades e a ordem deve ser dada por você. Além disso, você não é afetado pelo terror sobrenatural do fantasma convocado ou compelido (embora os seus aliados possam ser).

*Pergunte ao mestre se você sente algum fantasma nas proximidades. Se não sentir, você sempre pode levantar informações (possivelmente usando **ESTUDAR**, **SINTONIZAR** ou **SONDAR**) para localizar algum. A maioria dos fantasmas busca satisfazer a sua necessidade de energia vital e conseguir vingança. Você pode compelir o fantasma fornecendo uma ordem geral ou específica – mas saiba que quanto mais geral a ordem for (como “Me proteja”), mais liberdade o fantasma tem para interpretá-la segundo seus próprios desejos e vontades. O seu controle sobre o fantasma dura um dia ou até que a ordem seja cumprida, o que acontecer primeiro.*

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 ou utilizá-las.

Ao usar essa habilidade, marque a caixa de armadura especial na cartilha de personagem. Quando usa essa habilidade para “resistir a uma consequência”, você a evita ou reduz a sua severidade. Quando a usa para fazer esforço extra, você recebe um dos benefícios (+1d, +1 efeito ou agir apesar do dano sofrido) mas não sofre os 2 de estresse. A armadura especial é restaurada no início da fase de folga.

MENTE FANTASMAGÓRICA

Você sempre percebe a presença de entidades sobrenaturais ao seu redor e recebe +1d para **levantar informações** sobre assuntos sobrenaturais.

METODOLOGIA ESTRANHA

Quando inventa ou cria algo com características *arcanas*, você ganha +1 **nível de resultado** na rolagem (um resultado de **1 a 3** torna-se **4 ou 5**, um **4 ou 5** torna-se **6**, e assim por diante). Além disso, você conhece um esquema arcano.

*Você e o mestre devem seguir o procedimento de **Invenção** (página 243) para definir o seu primeiro esquema arcano.*

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.

*Pode ser necessário viajar para um lugar específico ou fazer preparativos especiais para **SOCIALIZAR** com uma entidade – o mestre descreverá quaisquer exigências. O dado adicional em rolagens para **COMANDAR** cultistas representa o seu conhecimento secreto ou influência sobre a entidade que eles veneram.*

RITUALISTA

Você conhece os métodos arcanos usados na feitiçaria ritual. Dessa forma, você pode **ESTUDAR** um ritual arcano (ou criar um novo) para invocar um efeito ou entidade sobrenatural. Além disso, você possui um ritual conhecido.

Sem essa habilidade especial, o estudo e execução de rituais deixam o usuário completamente vulnerável aos poderes invocados – uma prática não recomendada para qualquer um interessado em sua integridade física e mental. Para mais informações, veja a seção de Rituais na página 240.

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.).

O esforço extra usado nessa habilidade ainda fornece um dos seus benefícios normais (+1d, +1 efeito, etc.) além do efeito adicional.

*Quando você dispara um relâmpago como uma arma, o mestre descreve o nível do efeito e os danos colaterais (geralmente bem significativos). Se esse disparo for usado em combate contra um inimigo capaz de ameaçá-lo, você ainda precisa fazer uma rolagem de ação (geralmente usando **SINTONIZAR**).*

*Quando você invoca uma tempestade, o mestre também descreve o nível do seu efeito. Esse poder pode ser usado para gerar uma cobertura ou distração, frequentemente representado pela manobra **Facilitar** de trabalho de equipe (realizando a rolagem com **SINTONIZAR**).*

VONTADE DE FERRO

Você recebe +1d em rolagens de resistência realizadas com **CONVICÇÃO** e é imune ao terror provocado pela presença de entidades sobrenaturais.

Com essa habilidade, você consegue confrontar qualquer tipo de entidade sobrenatural ou evento estranho sem ficar paralisado, ou fugir em pânico.

ITENS DE SUSSURRO

- ◆ **Amuleto de proteção contra demônios:** Uma quinquilharia arcana que demônios preferem evitar. [**CARGA 0**]
- ◆ **Chave Fantasma:** Um instrumento arcano capaz de abrir portas fantasmagóricas. *No campo fantasmagórico existem ecos da cidade inteira, em vários períodos de tempo. Ocasionalmente são encontradas portas para esse lugar perdido.* [**CARGA 0**]
- ◆ **Gancho elétrico superior:** Um laço de arame conectado a um capacitor electropasmático, posicionado na ponta de uma haste longa. Pode ser usado para enlaçar um espírito e arrastá-lo para uma jarra espiritual. *Esse gancho feito à mão pode ser dobrado e guardado em uma forma mais compacta, o que reduz a sua carga para 1 apesar de se tratar de uma ferramenta de duas mãos.* [**CARGA 1**]
- ◆ **Jarras Espirituais (2):** Um instrumento arcano capaz de aprisionar um espírito. Cada uma tem a forma de um cilindro cristalino reforçado com metal do tamanho de um pão grande. [**CARGA 1**]
- ◆ **Máscara espiritual superior:** Esse item arcano permite que um usuário treinado observe energias espirituais de forma detalhada e precisa. Ele também oferece alguma proteção contra a possessão de fantasmas. *Cada máscara espiritual é um objeto único e pessoal. Como é a sua? Quais elementos a tornam estranha e perturbadora de se ver?* [**CARGA 1**]

ITENS COMUNS

+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.*

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

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

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

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 pitons de ferro e um martelo pequeno. [CARGA 2]

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]

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

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

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

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]

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).

Uma Pistola: Uma arma de fogo pesada, de tiro único e carregamento pela culatra. O seu disparo é devastador a até 20 passos, mas a sua recarga é lenta e demorada. [CARGA 1]

O DIABO ESTÁ NOS DETALHES

Você pode aproveitar os detalhes específicos dos seus itens (alcance, velocidade, etc.) como vantagens usando um **Acordo com o Diabo**.

“Você recebe +1d com sua lança se continuar recuando para aproveitar o alcance e manter o inimigo distante, mas vai ter que mover para a rua ficando à vista das pessoas”.

“Você recebe +1d com sua adaga para esfaqueá-lo rapidamente, mas terá que se aproximar bastante para fazer isso e será banhado em sangue. Certamente não vai dar para esconder isso dos outros convidados da festa”.

Também considere como um item pode afetar a sua **posição** e/ou **efeito**. Quando você está desarmado e briga com um bandido que porta uma lâmina, sua posição provavelmente é *desesperada*. Se você possui uma pistola em mãos e esse mesmo bandido corre na sua direção para esfaqueá-lo, a sua posição é provavelmente *controlada*.

Lembre-se dos detalhes que capturaram o seu interesse e aponte-os na hora de determinar a posição e efeito.





CAPÍTULO 3

O BANDO

O INÍCIO DE UM LEGADO

Cada bando se forma de uma maneira diferente, mas todos representam um legado que sobrevive muito além dos seus membros fundadores. Quando você e seus parceiros se juntam para criar um bando, estão construindo algo que (esperançosamente) vai durar além das suas próprias carreiras criminosas. Por esse motivo, nós usamos uma cartilha própria para o bando, responsável por registrar e acompanhar o seu desenvolvimento, crescimento e influência.

De uma certa forma, o bando é a figura central das histórias que iremos contar no submundo de Doskvol. Os vigaristas vêm e vão – afastados por seus **TRAUMAS**, assassinados, perdidos em seus vícios, ou, se tiverem sorte, aposentados de maneira confortável. O bando, porém, permanece. Sangue fresco é injetado nas veias – personagens recém-criados com perspectivas e motivações diferentes, oferecendo novas histórias a serem contadas.

Nesse capítulo você aprenderá sobre os vários tipos de bando, e como criar o melhor bando para o tipo de empreitada criminosa preferida pelos jogadores.

Na folha oposta: Vários grupos criminosos criam seus esconderijos nos antigos canais subterrâneos abaixo de Doskvol.

CRIAÇÃO DE BANDO

ESCOLHA UM TIPO DE BANDO

O tipo do seu bando determina o gênero de golpe que será seu foco e oferece habilidades especiais para apoiar esse tipo de ação. Ele não restringe as operações – um bando de Contrabandistas pode fazer extorsão (como Bravos) ou vender contrabando (como Mascates) –, mas aponta um conjunto de atividades que gera mais **MOEDAS** e xp para o desenvolvimento do grupo.

Existem seis tipos de bandos:

ASSASSINOS

Matadores de aluguel. Eles executam “acidentes”, desaparecimentos, assassinatos e sequestros.

BRAVOS

Mercenários e lutadores. Eles executam assaltos, batalhas, extorsão e sabotagem.

CONTRABANDISTAS

Transportadores de contrabando. Eles executam entregas clandestinas, controle de território e expedições fora da cidade.

CULTO

Acólitos de um deus esquecido. Eles executam aquisições de artefato, augúrios, consagrações e sacrifícios.

MASCATES

Comerciantes de vícios. Eles executam eventos sociais, mostras de poder, procura de produtos e vendas discretas.

SOMBRAS

Ladrões e espiões. Eles executam assaltos, roubos, espionagem e sabotagem.

Assim como a cartilha dos personagens, o tipo do bando é a maneira pela qual o grupo é conhecido no submundo. Os Casacas Azuis e as facções criminosas pensam no grupo como “assassinos”, um “culto” ou “contrabandistas” e os tratarão dessa forma.

A escolha do tipo do bando é uma decisão muito importante! Essa é uma maneira do grupo determinar o tipo de golpe que os interessa e que desejam realizar durante o jogo. Ele direciona a experiência de jogo, de “fazer crimes” para “tráfico de essências espirituais ilegais” – o que por sua vez permite que o Mestre destaque as partes do cenário mais relevantes para esse tipo de atividade (ao invés de ter que lidar com todas as possibilidades ao mesmo tempo). O grupo deve escolher um tipo de bando que instigue a todos. Se você é um jogador, expresse as suas preferências! Você vai passar muitas horas da sua vida engajado nesse tipo de narrativa, então se uma opção não o agrada, expresse a sua opinião.

Após escolher o tipo do bando, pegue a cartilha do tipo escolhido e siga os passos seguintes, anotando as escolhas realizadas pelo grupo.

O seu bando começa com 2 **MOEDAS** em seus cofres (que representam a soma das economias dos PJs). Vocês são de **Categoria 0**, possuem **controle forte** e **0 MORAL**.

ESCOLHA UMA REPUTAÇÃO INICIAL E COVIL

Vocês acabaram de formar o seu bando e montar o seu covil. Considerando as suas desventuras passadas, que tipo de reputação os seus personagens ganharam entre as facções do submundo? Escolha uma opção da lista ao lado ou crie a sua própria.

Como o bando recebe xp ao aumentar a sua reputação, a escolha do seu grupo deve indicar o tipo de ação que eles têm interesse em realizar durante o jogo. O seu bando vai ser audacioso e imprudente, enfrentando alvos de Categoria superior? Vocês vão fazer golpes considerados arriscados demais pelas outras facções? Vocês estão interessados nos eventos estranhos e incompreendidos de Obscura?

AMBICIOSO
ASTUTO
AUDACIOSO
ESTRANHO
HONRADO
PROFISSIONAL
SUTIL
VIOLENTO

O grupo também deve decidir sobre o seu **covil** – a sua localização, decoração e ambientação. Como o bando começa o jogo na Categoria 0, o seu covil geralmente toma a forma de um lugar modesto ou parcialmente abandonado. Escolha uma das seguintes opções, ou crie a sua própria:

- ◆ Uma **gruta quase submersa** nos canais subterrâneos e labirínticos da cidade.
- ◆ Uma **pequena casa abandonada** no fim de uma rua escura.
- ◆ Uma **torre de vigia abandonada** acima de uma muralha antiga quase desmoronada.
- ◆ Uma **cabana bamba de telhado de zinco** empoleirada no alto dos telhados.
- ◆ As **discretas salas nos fundos** de um pequeno mercado.
- ◆ Um **vagão de trem sucateado**, imobilizado pela ferrugem em trilhos abandonados e cobertos por grama.

Junto com os outros jogadores, dê uma olhada no mapa de Doskvol (página 274) e escolham o bairro onde o seu covil é localizado. O seu bando é baseado em uma área abandonada em um bairro abastado ou o seu covil é apenas mais um dos vários casebres em uma área pobre? Um ótimo bairro para todos os tipos de vigarista é o **Pé-de-Corvo** – um lugar conhecido pelas suas gangues de rua e atividades criminosas a céu aberto.

DETERMINE SUA ÁREA DE CAÇA

Todo bando começa escolhendo uma **área de caça** – uma região familiar aos seus membros que sirva de alvo para os seus golpes. Essa área não é muito grande, contendo apenas três ou quatro quarteirões de uma cidade, e não precisa se localizar no mesmo bairro do covil do bando. Porém, como toda a cidade é dividida entre grandes e poderosas facções, mesmo atividades pequenas são consideradas intrusões no território de alguém. O mestre indica qual facção controla a área, e o bando decide como lidar com ela:

- ◆ Pagamento. Pague 1 **MOEDA** para a facção em troca do uso do espaço para sua atuação criminosa.
- ◆ Tributo. Pague 2 **MOEDAS** à facção como uma demonstração de respeito e receba +1 **status** com ela.
- ◆ Não gaste nenhum dinheiro e receba -1 **status** com essa facção.

Cada área de caça é adequada para um tipo específico de operação criminosa – assassinos favorecem áreas escuras e pouco habitadas, já mascates preferem praças movimentadas e bairros boêmios. Dessa forma, cada tipo de bando indica algumas operações típicas que são empreendidas em sua área – Assassinos possuem as opções *Acidente*, *Assassinato*, *Desaparecimento* ou *Sequestro*. O seu bando deve escolher uma dessas operações para representar a sua especialidade.

Quando o seu bando prepara uma operação de sua especialidade dentro da área de caça, os jogadores recebem +1d em rolagens de **levantar informações** e uma **atividade de folga** adicional e gratuita para contribuir com ela. Isso pode ajudá-los a revelar uma oportunidade, adquirir um recurso necessário para o golpe, encontrar um comprador interessado, etc.

Ao adquirir **territórios** (detalhados na página 51), o bando expande o tamanho e/ou tipo da sua área de caça, possivelmente possibilitando novas operações. Coopere com os outros jogadores e o mestre para descrever e detalhar a nova área e/ou métodos de atuação.

ESCOLHA UMA HABILIDADE ESPECIAL

Você e os outros jogadores devem examinar as habilidades especiais disponíveis ao seu bando e escolher uma delas. Se estiverem em dúvida, escolham a primeira habilidade da lista – ela foi estrategicamente posicionada lá por se tratar de uma ótima escolha padrão. Mais importante que isso, porém, é escolher uma habilidade especial que deixe todos animados e interessados. O bando pode desenvolver mais habilidades no futuro, após receber xp.

As escolhas de tipo do bando, reputação, covil, área de caça e habilidade especial possuem um propósito muito importante: permitir que os jogadores descubram as suas áreas de interesse e direcionem a sua experiência de jogo para esse sentido. Ao invés de jogar com um grupo genérico de vigaristas, vocês criarão um bando de *Assassinos*, que serão *ousados*, com um covil na *velha torre de guarda*, área de caça de *desde a ponte até as docas em Pé-de-Corvo*, uma especialidade em *assassinato* e a habilidade especial **MORTAL**. Todas essas informações nos oferecem um forte impulso e direção desde o começo do jogo.

SELECIONE OS UPGRADES DO BANDO

Os upgrades representam recursos valiosos que beneficiam o bando de alguma forma, como um barco ou gangue – veja as descrições completas mais adiante. Cada tipo de bando possui dois **upgrades** predeterminados, que são especialmente adequados às suas atividades (como o **Treinamento de Valentia** e a **gangue** de Capangas do bando de Bravos).

Os jogadores escolhem **dois upgrades adicionais** para o seu bando, para um total de quatro upgrades iniciais. Eles podem escolher upgrades específicos ao seu tipo de bando ou upgrades gerais indicados na ficha. *Por exemplo, você pode escolher o upgrade de Culto **Santuário Ritualístico** como uma de suas escolhas e também o upgrade geral **Treinamento de Esperteza** como sua segunda opção.*

Quando o bando escolhe os seus dois upgrades, o mestre indica duas facções afetadas por essas escolhas:

- ◆ Uma facção ajudou o bando a conseguir um upgrade, firmando uma relação positiva que resultou em **+1 status**. O bando pode gastar 1 **MOEDA** para agradecer a ajuda, recebendo **+2 status** ao invés de somente 1.
- ◆ O bando prejudicou uma outra facção para obter um upgrade. A inimizade resultou em **-2 status** com eles. O bando pode gastar 1 **MOEDA** para apaziguá-los, resultando em **-1 status** ao invés de -2.

O seu bando pode obter mais upgrades futuramente, ao receber xp (para mais informações, veja a seção de **Desenvolvimento** na página 55).

ESCOLHA UM CONTATO FAVORITO

Você e os outros jogadores devem examinar a lista de potenciais contatos na ficha do bando, e escolher um deles para representar um amigo próximo, aliado antigo ou parceiro criminoso. O mestre indica duas facções afetadas por essa escolha:

- ◆ Uma facção também é amigável com esse contato, e o bando recebe **+1 status** com ela.
- ◆ Uma facção é hostil a esse contato, e o bando recebe **-1 status** com ela.

O bando pode decidir que as facções se importam ainda mais com esse contato, aumentando os modificadores para **+2** e **-2 status** ao invés de somente **+1/-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. Mesmo se o covil for descoberto, ele pode ser realocado para uma nova localização secreta e escondida. Para isso, vocês precisam usar duas atividades de folga e pagar 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, então a maior parte das carroças e 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 personagens dos jogadores 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. Os PJs podem usar esses recursos 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 sobre parceiros, veja a seção seguinte
- ◆ **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** (que incluem Instrumentos de Demolição e Instrumentos de Adulteração) e **Armas**. Esse upgrade pode ser realizado novamente, cada vez para um tipo de equipamento diferente.

Uma vigarista que pertence a um bando de Categoria 0 com o upgrade de Qualidade de Ferramentas (+1) e que ainda possui ferramentas superiores de arrombamento (+1), consegue lidar com uma fechadura de Categoria II em pé de igualdade.

♦ **TREINAMENTO (ESPERTEZA, VALENTIA OU CONVICÇÃO):**

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** (página 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.*

PARCEIROS

Um **parceiro** é uma **gangue** ou um **especialista** que trabalha para o seu bando. Para recrutar um novo parceiro, o seu bando deve gastar **dois upgrades** e seguir o processo de criação abaixo:

CRIAÇÃO DE GANGUE

Escolha um **tipo de gangue** da lista abaixo:

- ♦ **ADEPTOS:** eruditos, inventores, ocultistas e químicos.
- ♦ **ANDARILHOS:** condutores de carruagem, marinheiros e saqueadores das terras mortas.
- ♦ **CAPANGAS:** brigões, matadores e trabalhadores braçais.
- ♦ **SORRATEIROS:** batedores, infiltradores e ladrões.
- ♦ **TRAPACEIROS:** celebridades, espiões e golpistas.

Uma gangue possui **escala** e **qualidade** iguais à Categoria do seu bando. Os dois valores aumentam quando o bando sobe de Categoria.

Um bando de Categoria 0 conta com uma gangue de qualidade 0 e escala 0 (1 ou 2 pessoas). Quando o bando chega à Categoria II, a gangue passa a ter qualidade 2 e escala 2 (contando com 12 pessoas).

Alguns upgrades de bando adicionam a característica “Elite” a uma gangue, o que concede +1d em rolagens de um certo Tipo. *Então, um bando que possua uma gangue de Capangas de Elite (+1d) rola 2d quando os envia para matar um alvo.*

CRIAÇÃO DE ESPECIALISTA

O **tipo** do especialista indica a sua área de especialização. Defina o seu tipo e anote-o. Um especialista pode ser um *Assassino*, *Doutor*, *Espião*, *Investigador*, *Ocultista*, e assim por diante.

Um especialista possui **qualidade** igual à Categoria do bando +1. A sua escala é sempre zero (1 pessoa). A qualidade dos especialistas aumenta sempre que o bando sobe de Categoria.

MÉRITOS E DEFEITOS

Atribua ao seu parceiro um ou dois **méritos** e um número correspondente de **defeitos**.

MÉRITOS

- ◆ **Assustador:** o parceiro tem aparência e reputação assustadoras.
- ◆ **Determinado:** missão dada é missão cumprida – o parceiro não será desviado de sua tarefa.
- ◆ **Independente:** na falta de ordens diretas, esse parceiro é confiável para tomar boas decisões e agir de sua própria iniciativa.
- ◆ **Leal:** o parceiro não pode ser subornado ou forçado a traí-lo.

DEFEITOS

- ◆ **Feroz:** o parceiro é excessivamente violento e cruel.
- ◆ **Indomável:** o parceiro é beerrão, devasso e tagarela.
- ◆ **Instável:** o parceiro nem sempre está disponível devido a outras obrigações, consequência dos seus vícios ou outros motivos.
- ◆ **Princípios:** o parceiro tem um conjunto de ética ou valores que nunca trairá.

MODIFICANDO UM PARCEIRO

O seu bando pode gastar dois upgrades para acrescentar um **tipo adicional** a uma gangue ou especialista. Um parceiro usa o seu valor de qualidade para realizar ações adequadas ao seu tipo – para todas as outras, a sua qualidade é zero. Um determinado parceiro pode possuir até dois tipos.

USANDO UM PARCEIRO

Você pode enviar um parceiro para alcançar um objetivo, rolando a sua **qualidade** para determinar o resultado dessa manobra. Ou, ao invés de fazer essa rolagem, você pode supervisionar a manobra liderando uma **ação coletiva**. Dessa forma, você pode **COMANDAR** para orientar o parceiro através de ordens e planejamento, ou agir ao seu lado rolando a ação apropriada. A relação entre o nível de qualidade do parceiro e do oponente determina a posição e efeito da ação.

Os Sanguinários desejam expulsar os Trituradores de um beco usado como ponto de venda da droga “faísca”. Os PJs, então, mandam a sua gangue de Capangas para escoraçá-los. O mestre rola 2d para a qualidade dos Capangas,

o que resulta em um 3. Uma hora depois, os Capangas retornam, abatidos e ensanguentados. Um deles declara, constrangido, “Eles eram bem durões, chefe.” O mestre aplicou um dano no parceiro, e eles não conseguiram alcançar o seu objetivo.

No próximo dia, Arcy resolve se juntar aos Capangas e liderar uma ação de grupo. Ela rola os seus 3d de **BRIGAR** junto com os 2d dos Capangas, conseguindo um 6. Dessa vez, eles dão uma surra nos Trituradores e os expulsam completamente da área (pelo menos por enquanto).

DANO E RECUPERAÇÃO DE PARCEIROS

Os parceiros podem sofrer danos de forma similar aos PJs, em quatro níveis diferentes:

1. **DEBILITADO.** O parceiro tem efeito reduzido.
2. **ENFRAQUECIDO.** O parceiro age com qualidade reduzida (-1d).
3. **ARRASADO.** O parceiro não consegue fazer nada até se recuperar.
4. **MORTO.** O parceiro é destruído.

A recuperação dos parceiros ocorre durante a fase de folga – se as circunstâncias permitirem, cada um deles remove um nível de dano. Caso um PJ use uma atividade de folga para ajudá-los na recuperação, um nível adicional é removido.

O bando pode substituir um parceiro destruído. Um PJ pode usar duas atividades de folga e gastar uma quantidade de **MOEDAS** (igual à Categoria do bando +2) para recrutar um novo especialista ou novos membros para uma gangue.

*Enquanto lidam com um problema demoníaco razoavelmente urgente, os Sanguinários mandam a sua gangue de Capangas para defender o seu covil de uma invasão dos Faixas Escarlates. Infelizmente, a gangue (que já estava danificada de um confronto anterior) é eliminada pelos letais (e numerosos) espadachins dos Faixas Escarlates – as rolagens de sorte do mestre resultaram em 2 para a gangue e **CRÍTICO** para os Faixas.*

*Na próxima fase de folga, Arcy recupera a gangue. Ela vai para as docas e recruta uma nova safra de capangas recém-saídos da barca de Skovlan. Como os Sanguinários são de Categoria II, ela precisa gastar 4 **MOEDAS** para restaurar esse parceiro (além das suas duas atividades de folga).*



RESUMO DA 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 a 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 a essa facção.
- ♦ Pague 2 MOEDAS e receba +1 status com a facção.
- ♦ Não pague e receba -1 status com a facção.

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.

Ilustração na página oposta: O covil de um grupo de vigaristas com uma boa vista do Beco do Engatinhado próximo às Docas.

ASSASSINOS

Matadores de aluguel

Vocês são assassinos profissionais – a morte é o seu negócio. Em Doskvol, isso significa atenção e perigos adicionais dos sinos espirituais e fantasmas vingativos. Esteja sempre preparado!

O seu bando de Assassinos recebe xp sempre que executa uma operação de acidente, assassinato, desaparecimento ou sequestro de forma bem-sucedida.

Vocês possuem algum tipo de escrúpulos a respeito dos seus alvos ou qualquer um pode ser marcado para morrer?

UPGRADES INICIAIS

- ◆ **Treinamento: ESPERTEZA.**
- ◆ **Treinamento: VALENTIA.**

ÁREAS DE CAÇA

Escolha um tipo de operação favorita:

- ◆ **Acidente:** Uma morte sem quaisquer vestígios de homicídio.
- ◆ **Assassinato:** Um homicídio óbvio que deixa uma mensagem clara.
- ◆ **Desaparecimento:** A vítima some sem deixar rastro ou pistas.
- ◆ **Sequestro:** Um sequestro com pedido de resgate.

CONTATOS

- ◆ **Exeter**, Patrulheiro Espiritual. *Talvez um agente duplo passando informações?*
- ◆ **Irimina**, nobre cruel. *Talvez uma possível patrona do seu bando?*
- ◆ **Karlos**, caçador de recompensas. *Talvez uma fonte de trabalhos secretos para o governo?*
- ◆ **Lydra**, intermediária de acordos. *Talvez a sua ligação com clientes?*
- ◆ **Sevoy**, lorde mercantil. *Talvez uma conexão com clientes abastados?*
- ◆ **Trev**, chefe de gangue. *Talvez uma gangue que ajudou na fundação do seu bando?*

UPGRADES DE ASSASSINOS

- ◆ **Aparelhagem de Assassino:** Você pode levar 2 de carga adicional de armas ou ferramentas. *Por exemplo: você pode carregar uma pistola (arma) e ferramentas de arrombamento (ferramentas) e ainda ficar com CARGA 0.*
- ◆ **Calejados:** Cada PJ recebe +1 caixa de TRAUMA. Esse benefício custa três upgrades ao invés de um. *Se for do interesse dos jogadores, esse upgrade pode trazer de volta ao jogo um PJ que tenha sofrido 4 TRAUMAS.*
- ◆ **Capangas de Elite:** Todos os parceiros com o tipo Capangas recebem +1d em rolagens de qualidade para ações relacionadas ao seu tipo.
- ◆ **Contatos Atrás das Grades:** A sua Categoria aumenta em 1 dentro da prisão. *Vale para qualquer circunstância que use a sua Categoria dentro da prisão, incluindo a rolagem de prisão (veja a página 160).*
- ◆ **Sorrateiros de Elite:** Todos os parceiros com o tipo Sorrateiro recebem +1d em rolagens de qualidade para ações relacionadas ao seu tipo.

POSSES DE ASSASSINOS

SALAS DE TREINAMENTO	ANTRO DE VÍCIO	MEDIADOR	INFORMANTES	ENGUIARIAS
TROFÉUS DE VÍTIMAS	TERRITÓRIO	COVIL	TERRITÓRIO	NEGÓCIO DE FACHADA
ESQUEMA DE PROTEÇÃO	ENFERMARIA	EMISSÁRIO	IDENTIDADES FALSAS	ARQUIVOS MUNICIPAIS

ARQUIVOS MUNICIPAIS: Você recebe **+1d** na **rolagem de abertura** para planos de **furtividade**. *Você usa plantas, mapas e outros documentos para encontrar bons pontos de entrada para infiltrações.*

ANTRO DE VÍCIO: A qualquer momento durante a folga, role tantos dados quanto sua Categoria. O bando recebe **MOEDAS** igual ao maior resultado dos dados, menos o valor da sua **ATENÇÃO** atual.

EMISSÁRIO: Seu bando recebe **+2 MOEDAS** na recompensa de golpes envolvendo clientes de classe alta. *Esse intermediário bem-conectado facilita melhores acordos com clientes abastados.*

ENFERMARIA: Receba **+1d** em rolagens de recuperação. *A enfermaria também tem leitos para recuperação de longo prazo.*

ENGUIARIA: Você recebe **+1d** na rolagem para **reduzir ATENÇÃO** após um golpe que envolva mortes, pois as famintas enguias são uma maneira discreta e conveniente para se livrar de corpos.

ESQUEMA DE PROTEÇÃO: A qualquer momento durante a folga, role tantos dados quanto sua Categoria. O bando recebe uma quantidade de **MOEDAS** igual ao maior resultado dos dados, reduzido pelo valor da

sua **ATENÇÃO** atual. *Alguns dos moradores locais morrem de medo do bando e estão dispostos a pagar por sua “proteção”.*

IDENTIDADES FALSAS: Você recebe **+1d** na **rolagem de abertura** para planos sociais e de enganação. *Identidades falsas ajudam o grupo a confundir os seus inimigos.*

INFORMANTES: Você recebe **+1d** para levantar informações para um golpe. *Os seus olhos e ouvidos nas ruas estão sempre à procura de novos alvos.*

MEDIADOR: O seu bando recebe **+2 MOEDAS** na **recompensa** de golpes que envolvem clientes de classe baixa. *Esse agente bem respeitado arranja melhores contratos de clientes menos favorecidos.*

NEGÓCIO DE FACHADA: O seu bando recebe **-2 ATENÇÃO** em cada golpe. *A cobertura de um negócio legítimo ajuda a desviar a atenção da lei.*

SALAS DE TREINAMENTO: Os seus parceiros **Sorrateiros** recebem **+1 escala**. *O treinamento extra faz com que lutem como uma gangue maior.*

TROFÉUS DE VÍTIMAS: O seu bando recebe **+1 MORAL** por golpe. *Boatos se espalham sobre a sua grotesca “coleção”, aumentando sua reputação no submundo.*

HABILIDADES ESPECIAIS DOS ASSASSINOS

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.

Essa habilidade só pode ser ativada no momento que você desfere o golpe mortal (você sofre os 3 de estresse nesse exato instante ou perde a oportunidade de usá-la). Algumas entidades sobrenaturais ou alvos especialmente protegidos podem ser resistentes ou mesmo imunes a essa habilidade.

MORTAL

Cada PJ pode adicionar +1 ao seu valor de ação de **BRIGAR**, **CAÇAR** ou **ESGUEIRAR** (para um valor máximo de 3).

Cada jogador pode aplicar esse benefício a uma ação à sua escolha – vocês não precisam escolher a mesma ação. Se escolhida durante a criação do bando e dos personagens, essa habilidade permite que comecem o jogo com valor 3 em uma ação.

PATRONO

Seu bando gasta apenas metade da quantidade de **MOEDAS** para subir de **Categoria**.

Quem é o seu patrono? Por que ele ajuda o seu bando?

PREDADORES

Você recebe +1d na **rolagem de abertura** quando usa um plano de enganação ou furtividade para cometer um assassinato

Essa habilidade se aplica em operações que tenham assassinato como objetivo – outras que apenas envolvam matar pessoas não recebem esse benefício.

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**.

Muitos clientes valorizam o sigilo, e essa habilidade ajuda o bando a manter o seu perfil discreto.

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.

A imunidade ao veneno específico permanece pela duração do golpe, até o começo da próxima fase de folga.

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.

Os sinos do crematório não tocam quando um membro do seu bando assassina alguém. Vocês possuem um elaborado “ritual de iniciação” que transmite esse talento?

OPORTUNIDADES PARA ASSASSINOS

- 1 Duas famílias nobres em conflito convocam matadores de aluguel.
- 2 Uma família nobre em decadência tem uma longa lista de inimigos e um ardente desejo de vingança.
- 3 Um lorde ou lady em luto deseja vingança pelo filho morto em um duelo legal.
- 4 Um nobre busca eliminar o capitão-caçador de leviatãs rival antes da próxima caçada.
- 5 Um nobre quer abrir o caminho para um casamento lucrativo – eliminando um pretendente rival.
- 6 Um nobre tornou-se alvo de uma facção criminosa e ofereceu uma boa recompensa pela eliminação do líder da gangue – pouco considerando as consequências.
- 1 Um chefe criminoso está sofrendo acusações muito sérias e o inspetor não aceita subornos – as testemunhas devem desaparecer.
- 2 O novo oficial da prefeitura está exigindo propinas muito altas para ignorar as gangues. É mais barato matá-lo, e o bando recebe propostas de várias gangues.
- 3 Três gangues estão em guerra entre si, e convocam matadores de aluguel para trabalhos sangrentos.
- 4 Um poderoso chefe do crime está seguro no bloco de celas que a sua facção controla. O rival deles quer que vocês entrem na prisão e acabem com o chefe.
- 5 O último sobrevivente de uma facção criminosa destruída quer vingança.
- 6 Um membro de uma facção criminosa desapareceu com o tesouro da organização. Ele deve ser encontrado e eliminado – uma mensagem clara para todos.
- 1 Duas companhias mercantis rivais buscam assassinos para eliminar a concorrência.
- 2 Um agente de inteligência identificou um oficial de Doskvol cuja morte será de grande valia para uma entidade estrangeira específica.
- 3 Um culto precisa de uma série de assassinatos específicos e bizarros para executar os seus rituais sombrios.
- 4 Um amante rejeitado deseja a morte de seu antigo parceiro (e seu novo amante).
- 5 Várias famílias pobres juntam as suas economias e as oferecem como pagamento para o assassinato de um cruel capataz de uma indústria local.
- 6 Um fantasma estranhamente lúcido guia o bando em busca de vingança contra o seu assassino – e então para um tesouro escondido como pagamento.

Considere executar operações de Acidente, Assassinato, Desaparecimento ou Sequestro para lidar com essas oportunidades. As tabelas de criação de golpe disponíveis nas páginas <?>-327 podem ser usadas para adicionar novos elementos ou modificar uma oportunidade.

BRAVOS

Mercenários e lutadores

Certos bandos fazem tramas e esquemas, alguns se esgueiram por aí e outros se envolvem com o arcano – vocês lutam. O punho fechado e lâmina afiada são tudo que precisam para pintar as ruas de Doskvol de vermelho.

O seu bando de Bravos recebe xp sempre que executa uma operação de assalto relâmpago, batalha, extorsão ou sabotagem de forma bem-sucedida.

Vocês são bandidos brutais, mercenários espertos ou gângsteres impiedosos?

UPGRADES INICIAIS

- ◆ **Treinamento: VALENTIA.**
- ◆ **Pareiro:** Gangue do tipo **CAPANGAS**.

ÁREAS DE CAÇA

Escolha um tipo de operação favorita:

- ◆ **Assalto Relâmpago:** Um assalto armado rápido e violento.
- ◆ **Batalha:** Derrotar um inimigo através de força avassaladora.
- ◆ **Extorsão:** Ameace usar a violência caso eles não lhe paguem.
- ◆ **Sabotagem:** Prejudicar um oponente através da destruição de algo.
- ◆ **Alaúdes**, dono de taverna. *Talvez uma boa fonte de rumores e informações?*
- ◆ **Andarilho**, chefe de bairro. *Talvez alguém que sempre precise de alguns trabalhos sujos?*
- ◆ **Conway**, Casaca-Azul. *Talvez um informante dentro da Guarda Municipal?*
- ◆ **Keller**, ferreiro. *Talvez ele seja o provedor de seus armamentos?*
- ◆ **Meg**, lutadora de arena. *Talvez uma treinadora ou uma colega extorcionista?*
- ◆ **Tomas**, médico. *Talvez um antigo bandido que se tornou doutor?*

UPGRADES DE BRAVOS

- ◆ **Andarilhos de Elite:** Todos os parceiros com o tipo Andarilho recebem **+1d** em rolagens de qualidade para ações relacionadas ao seu tipo.
- ◆ **Aparelhagem de Bravos:** Você pode levar 2 de carga adicional de armas ou armadura. *Por exemplo: você pode carregar uma pistola e espada, ou vestir uma armadura normal, e ainda ficar com CARGA 0.*
- ◆ **Calejados:** Cada PJ recebe **+1 caixa de TRAUMA**. Esse benefício custa três upgrades ao invés de um. *Se for do interesse dos jogadores, esse upgrade pode trazer de volta ao jogo um PJ que tenha sofrido 4 TRAUMAS.*
- ◆ **Capangas de Elite:** Todos os parceiros com o tipo Capangas recebem **+1d** em rolagens de qualidade para ações relacionadas ao seu tipo.
- ◆ **Contatos Atrás das Grades:** A sua Categoria aumenta em 1 dentro da prisão. *Vale para qualquer circunstância que use a sua Categoria dentro da prisão, incluindo a rolagem de prisão (veja a página 160).*

POSSES DE BRAVOS

QUARTEL	TERRITÓRIO	CIDADÃOS ATERORIZADOS	INFORMANTES	ESQUEMA DE PROTEÇÃO
ARENAS DE LUTA	TERRITÓRIO	COVIL	TERRITÓRIO	TERRITÓRIO
ENFERMARIA	EXTORSÃO DOS CASACAS AZUIS	RECEPTADOR DE RUA	ARMAZÊNS	COMPARSAS CASACAS AZUIS

ARENAS DE LUTA: A qualquer momento durante a folga, role tantos dados quanto sua Categoria. Recebam uma quantidade de **MOEDAS** igual ao maior resultado, menos o valor da sua **ATENÇÃO** atual. *Os moradores locais adoram gastar o seu dinheiro suado apostando em lutas sangrentas.*

ARMAZÊNS: Você recebe +1d em rolagens para **adquirir recursos**. *Vocês têm espaço suficiente para guardar os espólios ganhos em batalhas. Esse espaço pode ser útil por si próprio ou pode ser usado como moeda de troca em acordos.*

CIDADÃOS ATERORIZADOS: O seu bando recebe +2 **MOEDAS** na **recompensa** de golpes que envolvam batalhas ou extorsão. *Os assustados moradores locais pagam tributos sempre que o bando coloca os dentes para fora. Afinal, ninguém quer acabar mordido.*

COMPARSAS CASACAS AZUIS: Você recebe +1d na **rolagem de abertura** para planos de **agressão**. *A patrulha das ruas próximas agora pode oferecer uma ajudinha de vez em quando.*

ENFERMARIA: Receba +1d em rolagens de recuperação. *A enfermaria também tem leitos para recuperação de longo prazo.*

ESQUEMA DE PROTEÇÃO: A qualquer momento durante a folga, role tantos dados quanto sua Categoria. O bando recebe uma quantidade de **MOEDAS** igual ao maior resultado dos dados, reduzido pelo valor da sua **ATENÇÃO** atual. *Alguns dos moradores locais morrem de medo do bando e estão dispostos a pagar por sua “proteção”.*

EXTORSÃO DOS CASACAS AZUIS: O seu bando recebe -2 **ATENÇÃO** em cada golpe. *Os agentes da lei fazem vista grossa e evitam causar problemas para vocês.*

INFORMANTES: Você recebe +1d para levantar informações para um golpe. *Os seus olhos e ouvidos nas ruas estão sempre à procura de novos alvos.*

QUARTEL: Os seus parceiros do tipo **Capanga** recebem +1 **escala**. *O espaço extra permite que a gangue recrute e mantenha mais membros.*

RECEPTADOR DE RUA: O seu bando recebe +2 **MOEDAS** na **recompensa** de golpes cujos alvos sejam de classe baixa. *Esse especialista pode separar o tesouro do lixo captado de vítimas mais pobres.*

HABILIDADES ESPECIAIS DE BRAVOS

CÃES DE GUERRA

O bando não sofre a perda de controle por estar em guerra com outra facção (-3 status). Nessas situações, os PJs ainda podem realizar duas atividades de folga ao invés de apenas uma.

CHUTADORES DE PORTAS

Você recebe +1d na **rolagem de abertura** quando usa um plano de agressão.

Essa habilidade se aplica em operações que tenham como objetivo atacar um inimigo – outras que apenas envolvam lutar com pessoas não recebem esse benefício.

DIABOS

Nas ruas da cidade, o medo e o respeito andam lado a lado. O bando trata cada **NÍVEL DE PROCURADO** como **território**.

O NÍVEL DE PROCURADO máximo é 4. O custo mínimo de MORAL para subir de Categoria é sempre 6, independentemente da quantidade de territórios controlados (seja de forma normal ou por essa habilidade).

FORJADOS NAS CHAMAS

Cada PJ foi endurecido pelas experiências cruéis enfrentadas na sua carreira. Vocês recebem +1d em rolagens de **resistência**.

Essa habilidade se aplica apenas aos PJs do bando. Parceiros e outros PdMs do bando não recebem nenhum benefício adicional.

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 (caso já possuam esse tipo, adicione outro tipo à sua escolha).

Essa habilidade se acumula com o upgrade Capangas de Elite, caso o seu bando o possua. Por exemplo: o seu bando possui uma gangue de Adeptos, a habilidade especial Irmãos de Sangue e o upgrade Capangas de Elite. Os Adeptos recebem o tipo Capanga da habilidade, o benefício do upgrade (+1d em rolagens de qualidade para ações de Capanga) e o benefício dessa habilidade (+1d em certas rolagens de trabalho em equipe).

Essa habilidade pode levar uma gangue a possuir três tipos diferentes, extrapolando o limite de dois tipos.

PATRONO

O seu bando gasta apenas metade da quantidade de **MOEDAS** para subir de **Categoria**.

Quem é o seu patrono? Por que ele ajuda o seu bando?

PERIGOSOS

Cada PJ pode adicionar +1 ao seu valor de ação de **BRIGAR**, **CAÇAR** ou **DETONAR** (para um valor máximo de 3).

Cada jogador pode aplicar esse benefício a uma ação à sua escolha – vocês não precisam escolher a mesma ação. Se escolhida durante a criação do bando e dos personagens, permite que comecem o jogo com valor 3 em uma ação.

OPORTUNIDADES PARA BRAVOS

- 1 Um joalheiro abriu uma loja nas redondezas. Várias peças estão praticamente pedindo para serem levadas.
- 2 Um mercador local se gaba que “não se curva a brutamontes” e tenta convencer outros a fazerem o mesmo. E o que é pior: as pessoas estão começando a ouvi-lo.
- 3 Um pescador dos canais quer que os barcos dos seus competidores sejam destruídos.
- 4 Uma taverna é assolada por brigas barulhentas todas as noites, e o seu dono quer que isso acabe. Hoje.
- 5 Uma destilaria expulsa todos os seus empregados skovlandeses e se recusa a pagar pelos seus trabalhos já prestados. Os skovs acampados na rua exigem justiça.
- 6 Um grupo de mercadores procura mercenários para desafiar os cobradores das gangues locais.
- 1 Os Casacas Azuis montam torres de vigia e barricadas à procura de pessoas armadas (e para atingir as suas metas de prisões).
- 2 O conselho municipal procura quebradores de pernas para acabar com as tentativas de sindicalização dos estivadores.
- 3 Um nobre contratou praticamente um pequeno exército privado para proteger a sua mansão. Deve haver algo bastante valioso por lá...
- 4 Os faisqueiros estão construindo uma máquina barulhenta na torre à frente de um prédio residencial. Os moradores estão enfurecidos com o barulho e a fumaça.
- 5 A prisão Anzolférreo está contratando pessoas fortes para uma expedição especial de coleta nas terras mortais. Os contratados são todos prisioneiros condenados à morte.
- 6 Soldados skovlandeses roubaram um navio armado e estão assaltando barcos no canal.
- 1 Uma gangue rival exhibe abertamente em seu covil tesouros resultantes de seus crimes. Eles acreditam que a sua reputação assustadora afastará potenciais ladrões.
- 2 Surge um grupo de vigilantes que ataca e aleija qualquer um que considerem parte da “escória criminoso”.
- 3 Uma gangue cruel assola o bairro, roubando com impunidade e desafiando qualquer um a interferir.
- 4 Uma horda de Vazios está solta nos canais subterrâneos, arrastando desavisados para a morte nas profundezas. A região está aterrorizada, e comércio legal e ilegal sofrem.
- 5 O operador de um antro de vícios precisa que encontrem um apostador que fugiu de uma alta dívida e façam dele um exemplo claro para possíveis caloteiros.
- 6 Um caçador de vampiros chega a Doskvol e precisa de ajuda.

Considere executar operações de Assalto Relâmpago, Batalha, Extorsão ou Sabotagem para lidar com essas oportunidades. As tabelas de criação de golpe disponíveis nas páginas 327-329 podem ser usadas para adicionar novos elementos ou modificar uma oportunidade.

CONTRABANDISTAS

Transportadores de contrabando

Produtos ilegais são o sangue que corre nas veias de Doskvol – tanto para quem os consome quanto para os que lucram em cima das taxas excessivas e criminalização. É o trabalho dos contrabandistas manter a cidade viva.

O seu bando de Contrabandistas recebe xp sempre que executa uma operação de contrabando ou adquire novos tipos de clientes ou fornecedores. As suas operações envolvem **tipos de carga** ao invés de áreas de caça.

Que tipo de contrabando vocês transportam? Vocês estão dispostos a transportar qualquer coisa, ou obedecem algum código ou regra?

UPGRADES INICIAIS

- ◆ **Treinamento: VALENTIA.**
- ◆ **Veículo:** Um barco ou carrugagem.

TIPOS DE CARGA

Escolha um tipo de carga favorita:

- ◆ **Arcana/Estranha:** Essências espirituais, fantasmas, materiais de culto.
- ◆ **Armamentos:** Armas militares restritas, munição pesada, explosivos.
- ◆ **Contrabando:** Drogas, itens de luxo, obras de arte proibidas, etc.
- ◆ **Passageiros:** Transporte secreto de pessoas ou animais.

CONTATOS

- ◆ **Decker**, anarquista. *Talvez um cliente em busca dos aparatos ilegais da revolução?*
- ◆ **Elynn**, tabeliã das docas. *Talvez uma amiga que ajude com a papelada infernal do Império?*
- ◆ **Esme**, dona de taverna. *Talvez uma boa fonte de notícias, boatos e rumores?*
- ◆ **Nyelle**, traficante de espíritos. *Talvez uma fornecedora de cargas particularmente estranhas?*
- ◆ **Rolan**, traficante de drogas. *Talvez um cliente com laços no submundo do crime?*
- ◆ **Sera**, traficante de armas. *Talvez uma fonte com acesso ao arsenal militar?*

UPGRADES DE CONTRABANDISTAS

- ◆ **Andarilhos de Elite:** Todos os parceiros com o tipo Andarilho recebem +1d em rolagens de qualidade para ações relacionadas ao seu tipo.
- ◆ **Aparelhagem de Contrabandistas:** Dois itens carregados são perfeitamente ocultados. *Você pode levar um carregamento de contrabando e uma pistola perfeitamente ocultados, resistindo mesmo a uma inspeção.*
- ◆ **Balsa:** Adicione *mobilidade* ao seu covil. Você pode movê-lo para um novo local executando uma atividade de folga.
- ◆ **Camuflagem:** Os seus veículos se camuflam perfeitamente quando parados, confundindo-se com o ambiente ou parecendo ser veículos comuns (à sua escolha).
- ◆ **Firmeza:** Cada PJ recebe +1 **caixa de estresse**. Custa três upgrades ao invés de um.
- ◆ **Veículo:** Todos os Contrabandistas começam o jogo com um veículo como parte de seus upgrades iniciais. O bando pode usar outro upgrade para conceder **armadura** para o veículo.

POSSES DE CONTRABANDISTAS



ANTO DE VÍCIO: A qualquer momento durante a folga, role tantos dados quanto sua Categoria. O bando recebe **MOEDAS** igual ao maior resultado dos dados, menos o valor da sua **ATENÇÃO** atual.

ARMAZÊNS: Você recebe +1d em rolagens para **adquirir recursos**. Vocês têm espaço suficiente para guardar os espólios ganhos em batalhas. Esse espaço pode ser útil por si próprio ou pode ser usado como moeda de troca em acordos.

FROTA: Os seus parceiros possuem seus próprios veículos. Cada parceiro possui um veículo comum, de qualidade igual à sua Categoria.

INFORMANTES: Você recebe +1d para levantar informações para um golpe. Os seus olhos e ouvidos nas ruas estão sempre à procura de novos clientes.

NEGÓCIO DE FACHADA: O seu bando recebe -2 **ATENÇÃO** em cada golpe. Qual é o seu negócio de fachada? De quem ele foi tomado?

NEGÓCIO PARALELO: A qualquer momento durante a folga, role tantos dados quanto sua Categoria. O bando recebe uma quantidade de **MOEDAS** igual

ao maior resultado dos dados, reduzido pelo valor da sua **ATENÇÃO** atual. Qual tipo de negócio legítimo acontece nesse lugar? Como acontece o repasse dos lucros?

PORTAL ARCAICO: Uma passagem segura para as terras mortais. Aqueles que saem da cidade atravessando esse portal são protegidos por encantamentos antigos; os fantasmas das terras mortais não os atormentarão a não ser que sejam provocados.

RECEPTADOR DE LUXO: O seu bando recebe +2 **MOEDAS** na **recompensa** de golpes cujos alvos sejam de classe alta. Esse especialista tem bom gosto e contatos ainda melhores, facilitando a **receptação** e **venda** de artigos de luxo roubados.

ROTAS SECRETAS: Você recebe +1d na **rolagem de abertura** para planos de **transporte**. O bando tem acesso a canais subterrâneos esquecidos, ruas escuras ocultadas por ruínas, ou outra rota incomum à sua escolha.

TAVERNA: Você recebe +1d para **CONVENCER** e **SOCIALIZAR** dentro dessa área. Algumas bebidas e uma conversa amigável podem abrir muitas portas.

HABILIDADES ESPECIAIS DE CONTRABANDISTAS

PARTE DA FAMÍLIA

Um dos seus veículos é considerado um **parceiro** (use os méritos e defeitos de veículos abaixo na criação). A sua **qualidade** é igual à Categoria do bando +1. Ele participar de manobras de **trabalho em equipe** (rolando a sua **qualidade**). Embora não possa liderar ações em grupo, o veículo pode participar das mesmas.

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** (com um dano de nível 3).

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**.

DE PASSAGEM

O bando recebe -1 **ATENÇÃO** a **folga**. Enquanto a sua **ATENÇÃO** for igual ou menor a 4, membros recebem +1d para enganar outros se passando por cidadãos simples.

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**.

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.

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.

O que você faz para “carregar” um espírito dentro de si? O espírito precisa consentir, ou você pode aprisionar um espírito contra a sua vontade?

PIRATAS

O seu bando tem grande experiência em conflitos a bordo de veículos. Nessas situações, vocês ganham +1 de **feito** em rolagens envolvendo o dano e velocidade do veículo. O seu veículo também recebe **armadura**.

Essa habilidade concede uma segunda caixa de armadura caso o veículo já possua armadura de outra fonte.

RENEGADOS

Cada PJ pode adicionar +1 ao seu valor de ação de **BRIGAR**, **ESGUEIRAR** ou **MANEJAR** (para um valor máximo de 3).

Cada jogador pode aplicar esse benefício a uma ação à sua escolha – vocês não precisam escolher a mesma ação. Se escolhida durante a criação do bando e dos personagens, permite que comecem o jogo com valor 3 em uma ação.

Oportunidades para Contrabandistas		Contrabando / Carga
1	A insurreição skovlandesa precisa de suprimentos para a sua campanha de ataques contra as instituições do governo.	1 Fugitivos da prisão, Espiões (proibida)
2	Organizadores de um sindicato querem armar operários para se defenderem antes do começo de uma greve.	2 Trabalhadores fugindo de contratos (proibida)
3	Uma enorme guerra de gangues gera uma alta demanda para armas militares restritas e munições pesadas.	3 Um artefato demoníaco ou perigoso (proibida)
4	Nobres exilados de outras terras que se aproveitam da pobreza de Dorskvol resolvem voltar para casa de repente, sem explicações.	4 Rebeldes ou anarquistas (proibida)
5	Um caçador de leviatãs fez algumas paradas não documentadas... Encontrem-no fora das muralhas e transportem a sua carga clandestinamente até a cidade.	5 Refugiados ou imigrantes (acesso restrito)
6	Herdeira precisa sair da cidade e encontrar seu amor proibido. Se o bando fingir um sequestro ela dividirá o “resgate” 50/50.	6 Um nobre ou oficial viajando em segredo
1	O conselho municipal proíbe um certo produto, tornando-o ilegal e aumentando a sua demanda.	1 Vinho, uísque ou tabaco superior (impostos altos)
2	Após uma fuga em massa da prisão Anzolférreo, vários fugitivos procuram sair da cidade clandestinamente.	2 Luxos—Perfumes, sedas, especiarias (impostos altos)
3	Por uma “pequena contribuição”, um Casaca Azul oferece ajuda e informações para tomar o veículo de outra gangue.	3 Gado ou animais perigosos (posse restrita)
4	Uma nova especiaria “descoberta” em Tycheros foi proibida em Dorskvol. Obviamente, todos na cidade querem prová-la.	4 Remédios ou componentes alquímicos (posse restrita)
5	Uma rota de trânsito é fechada pelos Casacas Azuis. Motivo: <i>Colapso iminente; eventos estranhos; gases tóxicos; incêndios.</i>	5 Armamentos militares (posse restrita)
6	Uma organização criminoso precisa que atravessem um carregamento de armas para dentro da prisão Anzolférreo.	6 Drogas (impostos altos)
1	Um culto precisa levar seu “escolhido” (maculado por demônios e caçado por Patrulheiros Espirituais) até as terras mortais.	1 Documentos confidenciais (posse restrita)
2	Um artefato antigo foi avistado fora da barreira e acadêmicos precisam que ele seja trazido para a cidade.	2 Arte proibida, textos de sedição (posse restrita)
3	Um bairro é fechado em quarentena por infestação de fantasmas ou pela praga. Seus habitantes precisam de suprimentos básicos, e mais ainda de proteção espiritual.	3 Implementos ou documentos arcanos (proibida)
4	Um cliente pede que movam um pacote estranho pela cidade por dois dias inteiros sem pausa. Não parem de se mover! Seria ruim.	4 Tecno. electroplasmática (posse restrita)
5	Um trem descarrilhado nas terras mortais transportava cargas valiosas, incluindo possíveis sobreviventes abastados.	5 Alquímicos voláteis ou explosivos (proibida)
6	O processo criminal de um nobre congela todos seus bens – seu navio caçador de leviatãs é proibido de atracar e está carregado.	6 Essências espirituais (posse restrita)

Considere transportar cargas Arcanas/Estranhas, de Armamentos, Contrabando ou Passageiros para lidar com qualquer uma das oportunidades acima. As tabelas de criação de golpe disponíveis nas páginas <?>-327 podem ser usadas para adicionar novos elementos ou modificar uma oportunidade.

CULTO

Acólitos de um deus esquecido

Vocês ouviram a voz secreta que ressoa nas profundezas escuras. Vocês a obedeceram, e se tornaram o seu instrumento. Em breve, o mundo inteiro se curvará perante a sua glória, ou queimará em chamas.

O seu bando de Cultistas recebe xp sempre que avança os propósitos da sua divindade ou representar os seus preceitos em ação. Vocês realizam as suas operações em *locais sagrados* ao invés de áreas de caça.

UPGRADES INICIAIS

- ◆ **Treinamento:** CONVICÇÃO.
- ◆ **Parceiro:** Gangue do tipo ADEPTOS.

LOCAIS SAGRADOS

Escolha um tipo de operação favorita:

- ◆ **Aquisição:** Obter um artefato arcano e sintonizá-lo com o seu deus.
- ◆ **Augúrio:** Fazer o que for para ganhar a atenção e orientação de seu deus.
- ◆ **Consagração:** Tornar um lugar sagrado à sua divindade.
- ◆ **Sacrifício:** Destruir algo que é valioso ou benéfico em honra a seu deus.

DIVINDADE

Escolha um nome para sua divindade e descreva-a com 2 características da lista:

Cruel, Feroz, Monstruoso, Radiante, Sedutor, Sinistro, Sereno, Transcendente.

CONTATOS

- ◆ **Adikin**, ocultista.
- ◆ **Bennett**, astrônomo.
- ◆ **Gagan**, acadêmico.
- ◆ **Hutchins**, antiquário.
- ◆ **Mariya**, traficante de fantasmas.
- ◆ **Mateas Kline**, nobre.

UPGRADES DO CULTO

- ◆ **Adeptos de Elite:** Todos os parceiros com o tipo Adeptos recebem **+1d** em rolagens de qualidade para ações relacionadas ao seu tipo.
- ◆ **Aparelhagem de Cultistas:** Você pode levar 2 de carga adicional de documentos ou implementos arcanos. Por exemplo: *you can carry a profane book of curses and a demonic hand, and still have CARGA O.*
- ◆ **Capangas de Elite:** Todos os parceiros com o tipo Capangas recebem **+1d** em rolagens de qualidade para ações relacionadas ao seu tipo.
- ◆ **Ordenados:** Cada PJ recebe **+1 caixa de TRAUMA**. Esse benefício custa três upgrades ao invés de um. *If the players are interested, this upgrade can bring a PJ back to the game who has suffered 4 TRAUMAS.*
- ◆ **Santuário Ritualístico no Covil:** Esse santuário no covil do bando conta como uma **oficina** arcana e sagrada para práticas e rituais ocultistas.

POSSES DO CULTO



ALTAR ANTIGO: Você recebe **+1d** na **rolagem de abertura** para planos de **ocultismo**. A **benção** do altar está sempre ao seu lado.

ANTRO DE VÍCIO: A qualquer momento durante a folga, role tantos dados quanto sua Categoria. O bando recebe **MOEDAS** igual ao maior resultado dos dados, menos o valor da sua **ATENÇÃO** atual.

FONTE ESPIRITUAL: Você recebe **+1d** para **SINTONIZAR** dentro dessa área. O **poder de uma fonte espiritual** atrai fantasmas (e outras coisas) e pode ser canalizado para as suas artes arcanas.

MOSTEIRO: Os seus parceiros do tipo **Adepto** recebem **+1 escala**. Mais espaço para discípulos desesperados para servir à sua divindade.

NEXO SAGRADO: Você recebe **+1d** em rolagens de recuperação. **Energias arcanas ancestrais fluem** daqui para os feridos, **acelerando sua recuperação** e marcando-os com um sinal de sua consagração.

OBELISCO ANCESTRAL: O custo de estresse de todos os poderes e rituais arcanos é **reduzido em 1**. Todos os cultistas recebem esse benefício independentemente

da sua localização – contanto que a divindade esteja satisfeita com o seu serviço. Você não precisa estar na área do obelisco para canalizar o seu poder.

OFERTÓRIO: Você recebe **+2 MOEDAS** na **recompensa** de golpes que envolvam ocultismo. Os **assustados moradores locais** fazem oferendas quando o bando executa os seus rituais sombrios, evitando tornar-se o próximo sacrifício.

PORTAL ARCAICO: Uma passagem segura para as terras mortais. Ao sair da cidade por este portal os fantasmas das terras mortais não os atormentarão, a não ser que sejam provocados.

SANTUÁRIO: Você recebe **+1d** para **COMANDAR** e **CONVENCER** dentro dessa área. O santuário só concede esse benefício enquanto a sua divindade permanecer satisfeita com o seu serviço.

TORRE IMEMORIAL: Você recebe **+1d** para **SOCIALIZAR** com entidades arcanas dentro dessa área. Em alguma era imemorial antes do cataclisma, essa torre foi enfeitiçada para agir como uma lente arcana e focalizar energias místicas através do espelho sombrio do vácuo espiritual.

HABILIDADES ESPECIAIS DE CULTO

DEVOÇÃO

Cada PJ ganha um novo **vício**: *Adoração*. Você não corre o risco de passar da conta se trazer um sacrifício adequado para satisfazer esse vício. Após o sacrifício, a sua divindade oferece uma **ajuda** em uma rolagem de ação realizada por você. Para receber esse último benefício novamente, é necessário satisfazer o vício e trazer um novo sacrifício.

A sua divindade aprecia que tipo de sacrifícios?

ESCOLHIDOS

Cada PJ pode adicionar +1 ao seu valor de ação de **ESTUDAR**, **CONVENCER** ou **SINTONIZAR** (para um valor máximo de 3).

Cada jogador pode aplicar esse benefício a uma ação à sua escolha – vocês não precisam escolher a mesma ação. Se escolhida durante a criação do bando e dos personagens, ela permite que comecem o jogo com valor 3 em uma ação.

FANATISMO

Os seus **parceiros** abandonaram a sua razão para devotarem-se completamente ao culto. Eles executarão qualquer serviço requisitado, independentemente do risco ou estranheza envolvidos. Eles também recebem +1d em rolagens sempre que agirem contra inimigos da fé.

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.

Para mais detalhes sobre Rituais, veja a página 240.

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.

*De que maneiras arcanas o seu trabalho em equipe se manifesta à distância?
De qual forma esse efeito é perturbador ou estranho? Por quais métodos ritualísticos os membros do culto são iniciados nessa habilidade?*

OPORTUNIDADES PARA CULTOS

- 1 Um estudante da Academia Doskvol publica um tratado afirmando que a sua divindade se trata de uma tradução deturpada de um deus ainda mais antigo.
 - 2 Surgiu uma nova moda entre os jovens da alta sociedade: fingir desmaios e visões proféticas. Curiosamente, nem todos são fingimentos.
 - 3 Uma obra de construção acidentalmente revelou uma antiga fonte espiritual, despertando entidades lá aprisionadas desde o cataclisma.
 - 4 As roupagens secretas de um culto rival aparentam algumas ligações com o Imperador Imortal: serão eles seus agentes ou isso é mera coincidência?
 - 5 Um nobre executou um ritual desesperado suplicando a ajuda de sua divindade. Vocês foram escolhidos como os instrumentos de sua vontade para auxiliá-lo.
 - 6 Um renomado colecionador de artefatos morre sufocado no meio da rua, vomitando sangue escuro e tossindo o nome da sua divindade.
-
- 1 Um culto rival está destruindo todos os locais e artefatos dedicados a outras divindades. Eles devem ter algum método arcano de localizá-los, e vocês podem ser os próximos.
 - 2 Selos e símbolos de sua divindade foram encontrados no local do assassinato de um nobre.
 - 3 Cidadãos locais nos arredores do seu covil começaram a sair de casa em horários estranhos, como em um transe, construindo algo bizarro com entulhos estranhos.
 - 4 Um trio de fantasmas poderosos chega no seu covil e se anunciam como os mestres ancestrais do seu culto.
 - 5 O campeão ungido de um culto rival desafia o seu campeão escolhido para um duelo até a morte.
 - 6 Os Patrulheiros Espirituais planejam reviver uma prática bárbara e queimar uma “bruxa” em praça pública. A sua divindade proíbe que isso aconteça, seja quando for.
-
- 1 Um tomo mofado foi recuperado de um andarilho tycherosiano, e seu texto contradiz algum dogma central da doutrina do seu culto.
 - 2 Um culto abastado oferece riquezas (moedas, posses, parceiros, etc.) para que vocês abandonem a sua fé e se juntem à congregação deles.
 - 3 Um navio caçador de leviatãs volta ao porto sem sua tripulação ou artefatos, a não ser por uma enorme pirâmide de metal estranho, pulsando com o nome real de sua divindade.
 - 4 Uma gangue de bandidos está sofrendo com problemas místicos, certamente criados por um grupo rival. Eles contratam o seu culto para acabar de vez com isso.
- Moedas abençoadas deixadas na boca dos cadáveres de devotos aparentemente permitem que seus fantasmas retornem, mesmo após terem sido lidados pelos Patrulheiros Espirituais. Quem está fazendo isso? Como?
- 6 Os seus altares se racham, seus artefatos se destroem. Demonstrem a sua fé verdadeira agora, ou padeçam em desespero.

Considere executar operações de Aquisição, Augúrio, Consagração ou Sacrifício para lidar com essas oportunidades. As tabelas de criação de golpe disponíveis nas páginas <?>-327 podem ser usadas para adicionar novos elementos ou modificar uma oportunidade.

MASCATES

Empresários dos vícios

Todos querem escapar de Dorskvol. Ninguém pode sair fisicamente da cidade... Mas vocês oferecem uma alternativa.

O seu bando de Mascates recebe xp sempre que adquire novos suprimentos, executa vendas clandestinas ou assegura novos pontos de venda. Vocês realizam as suas operações em **pontos de venda** ao invés de áreas de caça.

Qual é o seu produto? Quem é o seu fornecedor? Como e onde vocês o vendem?

UPGRADES INICIAIS

- ◆ **Treinamento:** CONVICÇÃO.
- ◆ **Covil:** Seguro.

PONTOS DE VENDA

Escolha um tipo de operação favorita:

- ◆ **Abastecimento:** Uma transação para adquirir um produto novo ou assegurar um novo fornecedor.
- ◆ **Celebração:** Melhorar as relações com consumidores ou fornecedores através de um evento social.
- ◆ **Demonstração de Força:** Fazer um inimigo como exemplo para dominar um território.
- ◆ **Venda:** Uma transação significativa com um comprador especial de produto ilícito.

CONTATOS

- ◆ **Anyá**, diletante. *Talvez uma socialite cheia das amizades?*
- ◆ **Hoxley**, contrabandista. *Talvez um amigo de influentes capitães de navios?*
- ◆ **Laroze**, Casaca Azul. *Talvez um informante dentro da Guarda Municipal?*
- ◆ **Lydra**, negociante de informações. *Talvez conhecida por punir ferozmente quem não respeita seus acordos?*
- ◆ **Marlo**, chefe de gangue. *Talvez um bom parceiro com uma gangue de brutamontes durões?*
- ◆ **Rolan Wott**, juiz. *Talvez pai de um filho irresponsável na Academia Dorskvol, que sempre precisa de algum resgate?*

UPGRADES DE MASCATES

- ◆ **Aparelhagem de Mascates:** Um item carregado é ocultado e conta como 0 de carga. *Por exemplo: você pode carregar e ocultar perfeitamente um pacote de drogas ou arma, e ainda ficar com CARGA 0.*
- ◆ **Capangas de Elite:** Todos os parceiros com o tipo Capangas recebem +1d em rolagens de qualidade para ações relacionadas ao seu tipo.
- ◆ **Compostura:** Cada PJ recebe +1 **caixa de estresse**. Esse benefício custa três upgrades ao invés de um.
- ◆ **Contatos Atrás das Grades:** A sua Categoria aumenta em 1 dentro da prisão. *Vale para qualquer circunstância que use a sua Categoria dentro da prisão, incluindo a rolagem de prisão (veja a página 160).*
- ◆ **Trapaceiros de Elite:** Todos os parceiros com o tipo Trapaceiros recebem +1d em rolagens de qualidade para ações relacionadas ao seu tipo.

POSSES DE MASCATES



ALFAIATE PESSOAL: Você recebe +1d na **rolagem de abertura** para planos **sociais**. *Você sempre chega na cena trajando a última moda de maneira impressionante.*

AMBIENTE DE LUXO: Você recebe +1d para **CONVENCER** e **SOCIALIZAR** dentro dessa área. *Seda, pinturas e cristais impressionam a clientela.*

ANTRO DE VÍCIO: A qualquer momento durante a folga, role tantos dados quanto sua Categoria. O bando recebe **MOEDAS** igual ao maior resultado dos dados, menos o valor da sua **ATENÇÃO** atual. *Essa posse foi tomada de outro fornecedor ou se trata de um novo ambiente com uma administração diferente?*

DEPÓSITO DE EXCEDENTE: Você recebe +2 **MOEDAS** na **recompensa** de golpes que envolvam venda ou fornecimento de produtos. *Você armazena excessos de produto, aguardando chances futuras para liquidá-lo de maneira mais eficiente.*

IDENTIDADES FALSAS: Você recebe +1d na **rolagem de abertura** para planos **sociais** e de **enganação**. *Identidades falsas ajudam o grupo a confundir os seus inimigos.*

INFORMANTES: Você recebe +1d para levantar informações para um golpe. *Os seus olhos e ouvidos nas ruas estão sempre à procura de novos clientes.*

MERCADO EXTERNO: A qualquer momento durante a folga, role tantos dados quanto sua Categoria. O bando recebe **MOEDAS** igual ao maior resultado dos dados, menos o valor da sua **ATENÇÃO** atual. *Uma parte do seu produto é traficada para fora da cidade.*

NEGÓCIO DE FACHADA: O seu bando recebe -2 **ATENÇÃO** em cada golpe. *A cobertura de um negócio legítimo ajuda a desviar a atenção da lei.*

OLHEIROS: Você recebe +1d para **CAÇAR** ou **SONDAR** em seus territórios.

REDE DE CORRUPÇÃO LOCAL: Você recebe +2 **MOEDAS** na **recompensa** de golpes que envolvam celebração ou demonstração de força. *Alguns oficiais da prefeitura distribuem pagamento de suborno para os notáveis da cena local.*

HABILIDADES ESPECIAIS DE MASCATES

ALTA QUALIDADE

A sua mercadoria é excelente. A **qualidade** do seu produto é igual à **Categoria do bando +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).

A qualidade do produto pode ser usada em rolagens de sorte para determinar o seu impacto e influência. Uma rolagem poderia representar o grau de satisfação de um possível cliente, o nível de entorpecimento de um usuário sob a sua influência, ou mesmo determinar os efeitos colaterais de uma variação.

ALTA SOCIEDADE

Bons amigos nos lugares certos tornam a vida mais fácil. O bando recebe -1 **ATENÇÃO** durante a folga e +1d para **levantar informações** sobre a elite da cidade.

CONSÓRCIO

Às vezes, bons amigos valem mais que territórios. Cada **status de facção +3** possuído pelo bando (máximo de 3) conta como um **território** sob seu controle.

*Se o valor de um dos status for reduzido, o bando perde o benefício do território correspondente até que ele retorne a +3. O custo mínimo de **MORAL** para subir de Categoria é sempre 6, independentemente da quantidade de territórios controlados (seja de forma normal ou por essa habilidade).*

LÍNGUA AFIADA

Cada PJ pode adicionar +1 ao seu valor de ação de **COMANDAR**, **CONVENCER** ou **SOCIALIZAR** (para um valor máximo de 3).

Cada jogador pode aplicar esse benefício a uma ação à sua escolha – vocês não precisam escolher a mesma ação. Se escolhida durante a criação do bando e dos personagens, ela permite que comecem o jogo com valor 3 em uma ação.

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 certamente não pagam em moedas – com o que eles pagam?*

O mestre certamente terá algumas ideias sobre a maneira de pagamento dos seus novos e estranhos clientes, mas isso não impede que você contribua com as suas próprias sugestões! Essa habilidade representa uma grande mudança no jogo, então discutam até encontrar alguma ideia que agrade a todos. Se ela for um pouco incerta e misteriosa, ótimo – isso permite que vocês explorem ainda mais caminhos e oportunidades!

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?

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** (máximo 4).

OPORTUNIDADES PARA MASCATES

- 1 Um famoso aristocrata diletante está perambulando pela sua área com seu círculo de puxa-sacos, tentando encontrar a “próxima moda”.
- 2 Uma versão falsificada do seu produto aparece nas ruas com um preço mais baixo. Será que o seu fornecedor está tentando lhe boicotar?
Seus clientes de classe alta estão cansados de descer ao seu território em busca de seu produto. Talvez seja hora de estabelecer um ponto de venda em uma área mais afluyente (ou o contrário para clientes de classe baixa).
- 3 Os estudantes da Academia Doskvol se interessaram pelo seu produto, mas precisam que ele seja entregue à sua sala de estudos, passando pela vigilância dos Casacas Azuis.
- 4 Algum agente independente está oferecendo uma versão mais popular do seu produto.
- 6 Uma figura mascarada pagará bem para que um dos seus clientes seja discretamente eliminado durante as suas... distrações.
- 1 Um conselheiro municipal planeja banir algum produto ilícito. Talvez ele possa ser convencido a banir o seu, aumentando incrivelmente a demanda.
- 2 A gangue que dominava o seu território há alguns anos acaba de retornar do Arquipélago das Adagas, e esperam retomar seus negócios de onde pararam.
- 3 Um Casaca Azul matou o seu último fornecedor por “forçar a sua amizade”, e agora procura o bando como uma fonte alternativa.
- 4 Os contrabandistas na sua cadeia de fornecimento querem cortar os intermediários e negociar diretamente com vocês.
- 5 Um trapaceiro lendário e seu bando estão roubando depósitos de produtos ilícitos. Agora existe uma recompensa por suas cabeças – será que vocês conseguem coletá-la?
- 6 Uma gangue violenta de matadores atacou um ponto de venda de um de seus rivais, eliminando todos. Agora querem que vocês administrem esse ponto para eles.
- 1 O culto de um deus esquecido propõe uma parceria: eles podem tornar o seu produto muito mais atraente em troca de... certos pagamentos especiais.
- 2 Um orador público está criticando o seu produto e diminuindo a demanda. Mas vocês têm quase certeza de que ele é um de seus consumidores.
- 3 Uma nova gangue de traficantes está fazendo jogadas espertas até demais. Os boatos dizem que eles estão sendo orientados pelo fantasma de um lendário vigarista.
- 4 Os fantasmas de seus antigos consumidores estão retornando em busca de suas doses.
- 5 Um assassino arcano está caçando usuários e seus fornecedores, deixando apenas cascas vazias perambulando pelas ruas.
- 6 Uma infame caçadora de leviatãs tem gostos... peculiares. Vocês não fornecem esse tipo de serviço, mas o pagamento oferecido por ela é bastante tentador.

Considere executar operações de Abastecimento, Celebração, Demonstração de Força ou Venda para lidar com essas oportunidades. As tabelas de criação de golpe disponíveis nas páginas <?>-327 podem ser usadas para adicionar novos elementos ou modificar uma oportunidade.

SOMBRAS

Ladrões e espiões

Todo mundo quer algo que não pode ter. É aí que vocês entram.

O seu bando de Sombras recebe xp sempre que executa uma operação de assalto, espionagem, roubo ou sabotagem.

Vocês espiam e roubam em prol de seus próprios interesses, ou vendem seus serviços para quem estiver disposto a pagar?

UPGRADES INICIAIS

- ◆ **Treinamenot:** VALENTIA.
- ◆ **Covil:** Escondido.

ÁREAS DE CAÇA

Escolha um tipo de operação favorita:

- ◆ **Assalto:** Furto por força ou ameaças.
- ◆ **Espionagem:** Obter informações secretas por meios clandestinos.
- ◆ **Roubo:** Furto através de invasão e arrombamento.
- ◆ **Sabotagem:** Prejudicar um oponente destruindo algo importante.

CONTATOS

- ◆ **Adelaide Phroaig**, nobre. *Talvez suas informações permitam golpes entre a elite da cidade?*
- ◆ **Amancio**, intermediário. *Talvez uma personalidade bem-conectada no sub-mundo, famoso por sua neutralidade?*
- ◆ **Dowler**, explorador. *Talvez um dos raros Legionários da Morte que sobreviveu à sua sentença?*
- ◆ **Fitz**, colecionador. *Talvez um aficionado por artefatos estranhos?*
- ◆ **Laroze**, Casaca Azul. *Talvez um informante dentro da Guarda Municipal?*
- ◆ **Rigney**, dono de taverna. *Talvez uma boa fonte de notícias e rumores?*

UPGRADES DE SOMBRAS

- ◆ **Aparelhagem de Sombras:** Você pode levar 2 de carga adicional de ferramentas ou instrumentos. *Por exemplo: você pode carregar ferramentas de arrombamento e instrumentos de adulteração, e ainda ficar com CARGA O.*
- ◆ **Firmeza:** Cada PJ recebe +1 **caixa de estresse**. Esse benefício custa três upgrades ao invés de um.
- ◆ **Mapas e Chaves do Subterrâneo:** O bando tem passagem fácil através dos canais subterrâneos, túneis e porões da cidade.
- ◆ **Sorrateiros de Elite:** Todos os parceiros com o tipo Sorrateiros recebem +1d em rolagens de qualidade para ações relacionadas ao seu tipo.
- ◆ **Trapaceiros de Elite:** Todos os parceiros com o tipo Trapaceiros recebem +1d em rolagens de qualidade para ações relacionadas ao seu tipo.

POSSES DE SOMBRAS



CASA DE JOGO: A qualquer momento durante a folga, role tantos dados quanto sua Categoria. O bando recebe uma quantidade de **MOEDA** igual ao maior resultado dos dados, menos o valor da sua **ATENÇÃO** atual. *Esse estabelecimento oferece jogos de cartas, dados ou algo mais incomum?*

ENFERMARIA: Receba **+1d** em rolagens de recuperação. *A enfermaria também tem leitos para recuperação de longo prazo.*

ENGUIARIA: Você recebe **+1d** na rolagem para **reduzir ATENÇÃO** após um golpe que envolva mortes, pois as famintas enguias são uma maneira discreta e conveniente para se livrar de corpos.

INFORMANTES: Você recebe **+1d** para levantar informações para um golpe. *Os seus olhos e ouvidos nas ruas estão sempre à procura de novos alvos.*

OLHEIROS: Você recebe **+1d** para **CAÇAR** ou **SONDAR** em seus territórios.

PASSAGENS SECRETAS: Você recebe **+1d** na **rolagem de abertura** para planos de **furtividade**. *O bando tem acesso a canais subterrâneos esquecidos, passarelas nos telhados, ou outra rota incomum à sua escolha.*

PONTO DE TROCA: Você recebe **+2 MOEDAS** na **recompensa** de golpes que envolvam espionagem ou sabotagem. *Para clientes discretos e seletivos, a segurança de um ponto de troca secreto vale mais do que algumas moedas.*

RECEPTADOR LEAL: Você recebe **+2 MOEDAS** na **recompensa** de golpes que envolvam roubos ou assaltos. *Para repassar mercadorias roubadas, é preciso atenção a detalhes e ótimos contatos.*

SALA DE INTERROGAÇÃO: Você recebe **+1d** para **COMANDAR** e **CONVENCER** dentro dessa área. *É um trabalho terrível, mas alguém tem que fazê-lo.*

TAVERNA: Você recebe **+1d** para **CONVENCER** e **SOCIALIZAR** dentro dessa área. *Algumas bebidas e uma conversa amigável podem abrir muitas portas.*

VENDA DE DROGAS: A qualquer momento durante a folga, role tantos dados quanto sua Categoria. O bando recebe uma quantidade de **MOEDA** igual ao maior resultado dos dados, menos o valor da sua **ATENÇÃO** atual. *Qual é a droga vendida?*

HABILIDADES ESPECIAIS DE SOMBRAS

ACUMULADORES

O covil do bando é uma verdadeira bagunça de objetos roubados. Você recebe **+1d** em rolagens para **adquirir um recurso**.

Quando usa o benefício dessa habilidade, você pode encontrar o item procurado em uma pilha esquecida ou usar algumas dessas quinquilharias para barganhar.

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).

Cada jogador pode aplicar esse benefício a uma ação à sua escolha – vocês não precisam escolher a mesma ação. Se escolhida durante a criação do bando e dos personagens, essa habilidade permite que comecem o jogo com valor 3 em uma ação.

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.

Vocês podem explorar o eco de um prédio arcaico, completamente arruinado no mundo real, mas ainda presente no campo fantasmagórico. Ou, então, discernir o brilho electroplasmático de tesouros perdidos nas profundezas dos canais; ou, até mesmo, usar uma porta fantasmagórica enfeitiçada para atravessar uma área protegida; etc. Você pode levantar informações buscando qualquer tipo de eco existente nas redondezas, ou então empreender uma investigação para descobrir um eco específico.

ESCORREGADIOS

O bando pode rolar dois dados e escolher um dos resultados para determinar as suas **desavenças**. Você também recebe **+1d** na rolagem para **reduzir a ATENÇÃO** do bando.

Ocasionalmente, o mestre pode querer escolher uma desavença ao invés de rolar – nesses casos, ele aponta duas desavenças e o bando escolhe qual delas acontece.

GATUNOS

Você recebe **+1d** na **rolagem de abertura** ao executar uma infiltração clandestina.

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?

SINCRONIZADOS

Quando você faz uma **ação coletiva**, cada resultado 6 obtido nas rolagens individuais conta como um sucesso **CRÍTICO**.

*Por exemplo: Lyric lidera uma ação de grupo para **SINTONIZAR** ao campo espiritual e vencer a proteção mágica na porta das Irmãs Funestas. Emily, a jogadora de Lyric, rola um 6; e Matt também! Como o bando tem a habilidade Sincronizados, cada um dos seus resultados 6 conta como um sucesso **CRÍTICO** para a rolagem – possivelmente permitindo efeitos ampliados e adicionais!*

OPORTUNIDADES PARA SOMBRAS

- 1 Um negociante de artes anuncia uma exibição de joias iruvianas antigas.
- 2 A Via dos Ecos quer que um corpo específico seja subtraído do crematório antes de sua destruição – que acontecerá hoje à noite.
- 3 Um colecionador procura alguém capaz de roubar uma obra de arte (ou aparelho industrial) e substituí-la por uma falsificação.
- 4 Um cliente quer extrair uma pessoa amada de uma casa de trabalhos forçados.
- 5 Um fantasma deseja que vocês protejam o que sobrou de sua preciosa coleção de quinquilharias.
- 6 Um mestre assassino voltou da sua aposentadoria para executar um último contrato. Várias pessoas pagariam bem para descobrir o seu alvo.
- 1 A ovelha negra de uma família nobre tem um plano de vingança, e a escritura da mansão ancestral é a chave para executá-lo.
- 2 Uma gangue de traficantes quer descobrir a fórmula secreta do novo produto de seus rivais.
- 3 Artefatos estranhos foram recuperados do Mar do Vácuo. Eles estão armazenados no Crematório da Anunciação enquanto esperam a análise dos Patrulheiros Espirituais.
- 4 Sempre existem rumores de guerra. Plante papéis incriminadores no escritório do embaixador.
- 5 Agentes contra o Império estão passando informações durante as viagens de trem. Interceptem essas comunicações.
- 6 Um professor da Torre da Fiscaria quer as notas de pesquisa de um rival. Façam com que pareça apenas um roubo comum.
- 1 Um esquadrão de Casacas Azuis não quer dar uma ordem de prisão com consequências perigosas. Roube as evidências do crime do cofre do Inspetor.
- 2 O processo contra um lorde criminoso depende de uma evidência incriminadora que está guardada em um cofre de banco até o julgamento.
- 3 Os estudantes da academia estão sucumbindo à insanidade após a leitura de alguns textos adulterados. Um cliente exige que a fonte desses textos seja encontrada.
- 4 Um Inspetor desesperado precisa que o bando plante evidências para garantir a prisão de um Patrulheiro Espiritual corrompido por demônios.
- 5 Um circo chega na cidade, exibindo criaturas estranhas e animais misteriosos. Um cliente está disposto a pagar bem por um novo animal de estimação.
- 6 Apenas um membro de uma gangue sobreviveu a um trabalho mal feito. Será que vocês conseguem limpar a cena antes que as autoridades cheguem no local?

Considere executar operações de Assalto, Espionagem, Roubo ou Sabotagem para lidar com essas oportunidades. As tabelas de criação de golpe disponíveis nas páginas 327-328 podem ser usadas para adicionar novos elementos ou modificar uma oportunidade.



CAPÍTULO 4

O GOLPE

Assassinato encomendado, extorsão violenta, jornadas de contrabando, rituais sombrios, roubos silenciosos, vendas ilegais – esses são os ofícios dos vigaristas de Doskvol. Em uma cidade controlada por uma corrupta e predatória elite, essas são as únicas alternativas de sobrevivência disponíveis para aqueles empurrados às margens da sociedade.

Nós jogamos *Blades in the Dark* para descobrir se um inexperiente bando de vigaristas encontrará sucesso no submundo do crime. Nesse meio, a prosperidade é conquistada através de empreitadas ilícitas popularmente conhecidas como **golpes**.

O golpe é uma única operação com um objetivo específico: *roubar a mansão do Lorde Vaustranho, assassinar o diplomata Severosi, transportar clandestinamente um artefato estranho para a cidade*, etc. A maioria dos golpes cabe em três categorias:

- ◆ Uma **atividade criminosa**, determinada pelo tipo do bando. Essa categoria inclui assassinatos, roubos, tráfico de substâncias ilegais, etc. Os tipos de bando e suas operações típicas são descritos no **Capítulo 3**, a partir da pág. 99.)
- ◆ A tomada de uma **posse** escolhida a partir do **mapa de posses** do bando. As posses permitem que o bando cresça e se desenvolva. Veja a pág. 53 para mais detalhes.
- ◆ Uma **missão especial** ou objetivo determinado pelos jogadores (como adquirir um raro artefato para o ritual do Susurro do bando).

Golpes podem ser longos e envolventes, ou curtos e divertidos. Eles podem exigir várias rolagens e envolver muitos perigos, ou serem resolvidos com algumas poucas ações. *Jogue e descubra!* Um golpe não precisa ocupar toda a sessão – deixe que ele dure o tempo que precisar durar.

Para preparar um golpe, os PJs escolhem um alvo (a partir do seu mapa de posses ou lista de facções, por exemplo), contatam um cliente em busca de trabalho ou são abordados por um PdM oferecendo alguma atividade ilícita.

Um golpe contém alguns elementos-chave detalhados nesse capítulo: **planejamento e abertura, flashbacks e trabalho em equipe**.



PLANEJAMENTO E ABERTURA

O seu bando gasta um bom tempo planejando cada golpe – eles se curvam à luz de lanternas no salão de seu covil, analisando mapas rabiscados, sussurrando planos e esquemas, discutindo as melhores abordagens, lamentando os vários perigos e cobiçando tesouros futuros.

Mas vocês, jogadores, não precisam fazer todo esse planejamento tedioso. Podem deixar que os seus personagens cuidarão disso, atrás das cortinas. Tudo que vocês têm que fazer é escolher qual o **tipo de plano já elaborado** pelos personagens. Não se preocupe com todos os detalhes e eventualidades: a **rolagem de abertura** (detalhada mais adiante) determina as circunstâncias dos personagens quando o plano é colocado em ação. *Nenhum plano é perfeito.* Ninguém pode pensar em todas as possibilidades e eventualidades. Esse sistema assume que cada operação contará com fatores desconhecidos e ameaças (menores ou maiores) – e vocês têm que se virar para enfrentá-los.

Existem seis modelos de planos diferentes, e cada um depende de um **detalhe** ausente. Para “planejar uma operação”, você só precisa escolher um plano e suprir o detalhe. Então, o mestre **corta direto para a ação** dos primeiros momentos da operação em progresso.

AGRESSÃO

Atacar um alvo com violência. *Detalhe: o ponto de ataque.*

EMBUSTE

Enganar, iludir ou manipular. *Detalhe: o método de enganação.*

FURTIVIDADE

Invadir sem ser notado. *Detalhe: o ponto de infiltração.*

OCULTISMO

Lidar com um poder sobrenatural. *Detalhe: o método arcano.*

SOCIAL

Negociar, barganhar ou persuadir. *Detalhe: a relação social.*

TRANSPORTE

Mover carga ou pessoas através de ameaças. *Detalhe: a rota.*

O DETALHE

Após escolher um plano, você precisa prover o **detalhe** necessário para a sua aplicação: o ponto de ataque, a relação social, etc. Se os personagens não conhecem nenhuma alternativa, você sempre pode **levantar informações** em busca de possibilidades adequadas (veja a página 43).

PREPARAÇÃO DE CARGA

Após definir o plano e o detalhe, cada jogador escolhe o nível de carga do seu personagem. Isso indica a quantidade de equipamentos que o personagem leva consigo para a operação. Não é necessário escolher cada item carregado pelo personagem – apenas a quantidade de equipamentos disponíveis durante a ação. Para mais detalhes, veja a página 65.

ROLAGEM DE ABERTURA

Uma vez que os jogadores escolham o plano e forneçam o detalhe, o mestre corta direto para a ação – descrevendo como o bando começa a operação e como encontra o seu primeiro obstáculo. Mas como determinar essa situação inicial? Afinal, um começo problemático pode tornar a operação bastante complicada, e uma boa largada pode deixá-la mais simples. Ao invés de deixar tudo a cargo do mestre, nós usamos uma rolagem para ajudá-lo nesse processo. Essa é a **rolagem de abertura**, onde as cortinas se abrem, os personagens são colocados em jogo e a situação é estabelecida.

Toda rolagem de abertura é uma **rolagem de sorte**, e começa com **1d representando a sorte pura**. Dados são adicionados ou removidos para cada vantagem ou desvantagem adequada à situação.

VANTAGENS E DESVANTAGENS

- ◆ 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? Talvez um alvo de Categoria menor possa adicionar 1d, enquanto um alvo de Categoria maior remove 1d. Eventos e situações incomuns na região podem tornar a operação mais ou menos arriscada.

A rolagem de abertura assume que os PJs abordam o alvo da maneira mais inteligente possível, a partir do plano e detalhes fornecidos. Dessa forma, não precisamos narrar as pequenas investigações para descobrir todos os detalhes, estabelecer inúmeras precauções e várias outras preparações tediosas – a rolagem de abertura cobre tudo isso. Os PJs já são colocados direto na ação, enfrentando o primeiro obstáculo – no alto do telhado e abrindo a fechadura da janela das Irmãs Funestas; chutando a porta do covil dos Cutelos; aproximando-se para convencer o Lorde Vaustranho no baile de máscaras, etc.

Evite fazer a rolagem de abertura e depois descrever os PJs se aproximando do seu objetivo – o momento da aproximação deve ser resolvido pela rolagem. Corte direto para a situação *resultante* da abordagem inicial, para o primeiro obstáculo no seu caminho. Os exemplos seguintes esclarecem o uso da rolagem de abordagem.

O primeiro obstáculo na casa das Irmãs Funestas é a sua segurança: excelentes fechaduras e armadilhas mágicas. A rolagem de abertura coloca os PJs no telhado da casa, ao lado de uma janela, enquanto tentam invadir o sótão.

Os PJs chutaram a porta e entraram no salão principal do covil dos Cutelos, as suas armas reluzindo conforme se engajam em combate com os primeiros guardas.

Os PJs socializam educadamente na festa, conseguindo garantir uma conversa privada com o Lorde Vaustranho. Enquanto alguns fidalgos abrem caminho, os PJs se aproximam e dão início à prosa.

ROLAGEM DE ABERTURA



1d para pura sorte.



+1d para cada **VANTAGEM**.



-1d para cada **DESvantagem**.

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

6: Bom resultado. *Você começa a ação em uma posição controlada.*

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

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

Os PJs podem usar **flashbacks** durante o golpe para fazer preparações especiais ou estratégias. Eles podem demorar um pouco para se acostumar a essa estrutura, preocupados que o mestre deixe para trás algumas coisas importantes que queriam fazer. Mas acredite em nós: uma vez que todos se acostumem com essa organização, o salto direto para a ação do golpe é muito mais efetivo. Considerando a situação presente, o seu “planejamento” através dos flashbacks será sempre útil e focado – ao invés de uma miríade de especulações sobre circunstâncias e eventos que podem não acontecer.

RESULTADOS

O resultado da rolagem de abertura determina a **posição** das ações iniciais dos PJs no golpe que se inicia. Um **1 a 3** leva a uma posição desesperada, enquanto um **4 ou 5** resulta em uma posição arriscada. Um **6** possibilita uma posição controlada, e um **CRÍTICO** conduz a ação além do primeiro obstáculo – e ainda coloca os PJs em uma posição controlada.

Não importa o quão baixa seja a Categoria do bando ou o quão forte seja a sua oposição, o pior resultado possível do processo plano + detalhe + abertura é uma posição desesperada. Dessa forma, o processo de planejamento é importante, mas não demanda muita otimização ou discussões. Mesmo se forem imprudentes e quiserem simplesmente ir direto para a ação, os seus PJs não irão se prejudicar muito. Pode até ser que eles queiram fazer essas rolagens desesperadas – afinal, elas concedem xp e aceleram o desenvolvimento de seus personagens.

Ao descrever a posição dos personagens após a rolagem, resalte as características e personalidade do alvo. Como a as estranhas Irmãs Funestas criam uma posição desesperada para um bando de ladrões? De que maneira os violentos Cutelos representam uma ameaça arriscada para os bravos? Como o frívolo e pomposo Lorde Vaustranho significa uma oportunidade controlada para um vigarista manipulativo? Esse momento é ideal para demonstrar que os inimigos dos PJs são perigosos e competentes. Evite descrever uma rolagem de abertura ruim como falha dos personagens, ou eles podem perder a confiança na técnica usada. As coisas podem ter começado meio desesperadas contra as esquisitas Irmãs Funestas, mas vocês são exatamente o tipo de pessoas ousadas o bastante para desafiá-las! Vamos em frente!

AFINAL, QUAL A DURAÇÃO?

A rolagem de abertura determina a posição inicial para as ações dos PJs. Quanto tempo isso dura? A situação continua desesperada? Não. Assim que as ações iniciais são resolvidas, siga o processo normal para determinar a posição das próximas rolagens até o fim do golpe. A rolagem de abertura é só um chute para deixar a bola rolando e começar a ação – ela não tem nenhum impacto depois disso.

EXEMPLOS DE ABERTURAS

Infiltração na Casa das Irmãs Funestas

O bando de Sombras escolheu um plano de furtividade e uma janela no telhado como o detalhe de ponto de infiltração. Como as Irmãs não são particularmente resistentes ou vulneráveis a planos de furtividade, o bando não recebe nenhum desses modificadores. Porém, eles contam com a ajuda do seu contato Dowler, um explorador de Doskvol. Convenientemente, ele já percorreu os telhados dessa área e pode indicar uma travessia ideal – o bando recebe +1d por sua ajuda. Dessa forma, a sua rolagem é feita com 2d e resulta em um... 2. Que pena, a sua infiltração começa de forma bem desesperada.

A mestra pensa como as estranhas Irmãs Funestas poderiam representar uma ameaça desesperada para ladrões, e chega a uma alternativa óbvia: a simples fechadura da janela do seu primeiro obstáculo tem uma proteção arcana. “Então, quem vai encarar a fechadura? Já que a situação é desesperada, a consequência da próxima rolagem será ativar o alarme mágico – e talvez algum outro efeito arcano... Talvez seja o momento de uma ação coletiva...”

Notou como a mestra cortou toda a travessia dos telhados e a aproximação da janela? Ela já sabia que os PJs estavam se aproximando pelo telhado (afinal, esse era o detalhe do seu plano), então cortou direto para o primeiro obstáculo: a fechadura protegida magicamente. Isso permite que o grupo evite a longa discussão sobre o lugar exato de entrada, a procura de uma opção perfeita, o debate sobre entrar pela janela ou chaminé, etc. A rolagem de abertura cobre tudo isso e coloca os PJs no meio da ação, usando a melhor alternativa de entrada. Os jogadores não podem recuar e tentar uma janela diferente – a rolagem os levou até lá por se tratar da melhor opção disponível. Se quiserem ter alguma ferramenta para lidar com proteções arcanas, eles só precisam usar um flashback.

Ataque aos Cutelos

O bando de Bravos está se coçando para brigar já há algum tempo, e os Cutelos bem que merecem uma lição escrita em dor e sangue. O seu plano é uma agressão, o que é um dos pontos fortes dos Cutelos – mas e daí? Eles são Bravos, e lutar contra as probabilidades é o seu ganha-pão. Mas o Suave do grupo não quer deixar passar a chance de influenciar a maré da batalha – ele decide **SOCIALIZAR** para descobrir a hora que os Cutelos estarão mais bêbados após a sua comemoração noturna. Esse será o ponto de ataque, e explora uma vulnerabilidade do bando inimigo. A rolagem de abertura é então realizada com 1d (1d base, -1d pelo ponto forte do inimigo e +1d por sua vulnerabilidade) e resulta em um 5: o confronto começa em uma posição arriscada.

Como é essa situação inicial? O mestre segue a opção mais óbvia: uma posição arriscada representa um confronto perigoso, com chances iguais de sucesso e fracasso. E tem alguma coisa mais icônica do que a briga de taverna? A porta é arrancada

de suas dobradiças com um chute, os PJs desafiam os inimigos com palavras de afronta, e os Cutelos bêbados e violentos compram a briga sem pensar duas vezes. O mestre cria dois relógios para definir as perdas dos dois lados do confronto, e um terceiro para retratar a possível chegada dos Casacas Azuis à briga. As rolagens de **BRIGAR** começam arriscadas enquanto os PJs se engajam com os inimigos.

Negociando com Lorde Vaustranho

O bando de Mascates está procurando um novo fornecedor de sangue de leviatã, componente usado na criação da sua droga. Graças à investigação do Aranha do grupo, eles ouvem falar de um capitão-caçador de leviatãs chamado Lorde Vaustranho – que, supostamente, teria opiniões flexíveis sobre forças demoníacas e estaria à procura de parceiros de negócios. Eles decidiram executar um plano social, orquestrando um encontro “casual” em um baile de máscaras comemorando o feriado de Arkenvorn.

A sua rolagem de abertura começa com 1d, pela sorte pura. O detalhe do seu plano é bastante adequado e expõe uma vulnerabilidade do alvo – concedendo +1d. O bando também tem uma relação amigável com Rolan Wott, o anfitrião da festa e juiz corrupto – o que concede +1d. Eles rolam 3d e conseguem um **CRÍTICO!**

Como que os PJs evitam o primeiro obstáculo e conseguem uma posição controlada contra Lorde Vaustranho? Certamente alguém tão importante está cercado de nobres interesseiros – mas os PJs conseguem estar no lugar certo na hora certa. No momento que eles se aproximam, Vaustranho se desvencilha dos fidalgos e vai direto aos PJs; esperando que pessoas tão incomuns ofereçam uma conversa mais interessante.

PLANOS CONECTADOS

Algumas operações podem exigir dois planos conectados, como a típica abordagem em duas frentes: “Vocês criam uma distração na taverna, e quando a gangue sair nós invadimos o seu covil”. Você pode lidar com isso de duas formas:

1. A distração é encarada como uma **manobra de facilitar** que um membro do bando executa como parte do plano (para mais detalhes, veja a seção **Trabalho em Equipe** na página 144]). Uma manobra de facilitar bem-sucedida pode melhorar a **posição** dos companheiros (possivelmente compensando uma rolagem de abertura ruim) ou ampliar o seu efeito. Já um fracasso nessa manobra, pode gerar problemas para a segunda parte do plano – uma opção simples é aplicar -1d à rolagem de abertura. *Se fizer sentido dentro da narrativa, o membro do bando responsável pela manobra de facilitar pode retornar à operação principal e se reencontrar com os outros depois de algum tempo.*
2. A distração em si conta como seu próprio plano, abertura e operação, e o seu resultado gera a oportunidade para um plano futuro. Use essa opção quando o sucesso na primeira parte do plano é absolutamente necessário para que a segunda parte seja realizada. Por exemplo, você pode executar um plano de furtividade e roubar um artefato do Museu dos Ancestrais, para depois usar esse artefato em um plano de ocultismo e assim consagrar um templo para a sua divindade esquecida. Nesse caso, o bando segue normalmente para a fase de folga (e recompensa, **ATENÇÃO**, etc.) após a primeira parte do plano.

Cada uma dessas duas abordagens possui suas próprias qualidades, então escolha a que for mais adequada aos interesses do grupo. A ideia do plano conectado é interessante o suficiente para ser jogada momento a momento? Ela é extremamente necessária para que o segundo plano faça sentido? Se a resposta para essas perguntas for positiva, crie uma operação separada; caso contrário, simplesmente use a manobra de facilitar.

FLASHBACKS

As regras do jogo não diferenciam entre as ações realizadas no momento presente e aquelas realizadas no passado. Durante uma operação, você pode invocar um **flashback** para rolar uma ação no passado que influencie a situação presente. Talvez você tenha convencido o sargento da guarda a cancelar a patrulha dessa noite – role **CONVENCER** para determinar o resultado.

O mestre define um **custo de estresse** para a ação de flashback:

- ♦ **0 DE ESTRESSE:** Uma ação simples com uma oportunidade fácil para realizar. *A Retalhadora **SOCIALIZOU** com seu amigo, pedindo que ele chegasse mais cedo ao jogo de dados, se revelando, no momento certo, como um aliado surpresa.*
- ♦ **1 DE ESTRESSE:** Uma ação complexa ou uma oportunidade improvável. *O Cão de Caça **MANEJOU** suas pistolas, escondendo-as perto da mesa de cartas para pegá-las depois da revista na entrada da taverna.*
- ♦ **2 (OU MAIS) DE ESTRESSE:** Uma ação elaborada que dependa de oportunidades ou contingências especiais. *O Sussurro **ESTUDOU** a história da propriedade e descobriu a existência de um fantasma no canal subterrâneo. Agora ele pode tentar persuadi-lo a revelar a localização do cofre escondido.*

Depois que o custo de estresse é pago, a ação de flashback é tratada da mesma forma das outras ações. Ou seja, é necessário fazer uma rolagem de ação quando envolver perigos ou riscos. Uma rolagem de sorte pode definir algum outro fator, como a eficácia de algo, o seu custo, quantidade, duração, etc. Outros flashbacks não exigem rolagens – você apenas paga o custo de estresse, descreve a ação e ela acontece.

Se o flashback envolver uma atividade de **folga**, você deve pagar 1 **MOEDA** ou 1 **MORAL** ao invés do estresse (veja a página 157 para mais detalhes sobre a folga).

Um dos melhores momentos para um flashback é após um resultado ruim na **rolagem de abertura**. O mestre descreve o problema em que vocês se meteram, e você invoca seu flashback – uma preparação especial realizada mais cedo “no caso” de algo acontecer. Dessa forma, o seu planejamento em flashbacks é sempre voltado aos problemas que de fato *acontecem*, não aos problemas que *podem* acontecer. Para mais informações, veja a seção **Aja Agora, Planeje Depois** na pág. 200.

LIMITES DE FLASHBACKS

Um flashback não é uma viagem no tempo. Ele não pode desfazer o que acabou de ocorrer no momento presente. Imagine: você é abordado pela Inspetora Helker na festa da senhora Arcolongo sobre os roubos recentes de artefatos ocultistas. Você não pode usar um flashback para assassiná-la na noite anterior. Ela está na sua frente, fazendo perguntas – isso já foi estabelecido na narrativa. Você pode usar um flashback para mostrar que essas informações haviam sido vazadas intencionalmente para que a inspetora o abordasse – afinal, é uma ótima maneira de impressionar a senhora Arcolongo com a sua ousadia e cara de pau.

EXEMPLOS DE FLASHBACKS

Jogador: “Eu quero ter um flashback para o começo da noite, quando eu me esgueirei para os estábulos e dei pimenta para as cabras ficarem loucas. Agora a gente aproveita a distração que elas vão criar para a nossa infiltração.”

Mestre: “Ha, boa! Certo... Mexer com umas cabras meio temperamentais é meio complicado. 1 de estresse.”

Jogadora: “Eu preciso rolar Esgueirar para entrar e colocar a pimenta?”

Mestre: “Não precisa. A segurança do estábulo inteira se resume a um rapaz que você encontra cochilando no feno. Não é nada difícil de evitá-lo.”

Jogadora: “Então essa parada funciona?”

Mestre: “Calma lá. Enquanto vocês esperam a distração acontecer, vou fazer uma rolagem de sorte para ver quanta confusão essa Receita da Cabra Apimentada causa. Três dados.”

Mestra: “A rolagem de abertura é... um 2. Parece que vocês estão em uma situação bem desesperada, hein? Certo, vocês entram no laboratório dos Trituradores, esgueirando-se até alguns enormes tanques de armazenamento metálicos. Nesse momento, todas as luzes se acendem e o grande portão do armazém se abre. Uma carroça pesada entra pela passagem – parece que vários Trituradores vieram receber uma entrega. Em poucos momentos eles estarão praticamente em cima de vocês. O que vocês fazem?”

Jogador 1: “Peraí, eu quero ter um flashback.”

Mestra: “Beleza, para que?”

Jogador 1: “Hum, alguma coisa... que nos salve? Pô, não sei o que fazer. Alguém tem uma ideia?”

Jogador 2: “Ei, e se você Socializou com os seus amigos estivadores das docas na noite passada? Eles podiam ter soltado que essa entrega ia acontecer e depois disso a gente teria colocado uma bomba na carroça.”

Jogador 1: “Nossa, cara, isso vai ser muito bizarro. E divertido. Então, mestra, 2 de estresse por esse esquema?”

Mestra: “Tudo certo. Mas vamos fazer essa rolagem de Socializar para ver se teus amigos estivadores fizeram alguma exigência ou acabaram complicando ainda mais as coisas pra você. Depois disso, precisamos ver se essa bomba vai dar certo. Quem foi que cuidou disso?”

Jogador 3: “Eu fiz a bomba. Vou rolar Adulterar para ajustar o pavo para o momento perfeito. Ou assim eu espero.”

JOGANDO A TOALHA

Às vezes é necessário bater em retirada para viver e tentar de novo outro dia. Quando desiste de um golpe, o bando vai para a **folga** – siga as fases de folga apresentadas no próximo capítulo. O grupo normalmente não recebe nenhuma **recompensa** (já que não alcançou o seu objetivo), mas ainda atrai **ATENÇÃO** e **desavenças**.

Para mais informações, veja o capítulo **Folga** a partir da página 157.

TRABALHO EM EQUIPE

TRABALHO EM EQUIPE

Ao agir em conjunto, o grupo de PJs tem acesso a quatro **manobras de trabalho em equipe** especiais. Elas são listadas na parte inferior da cartilha de personagem para facilitar que os jogadores se lembrem de suas opções. As quatro manobras são:

- ◆ **Ajudar** outro PJ que está rolando uma ação.
- ◆ **Facilitar** para que outro personagem realize uma ação posterior..
- ◆ Liderar uma **ação coletiva**.
- ◆ **Proteger** um companheiro.

AJUDAR

Você pode ajudar algum outro jogador que está realizando uma rolagem de ação. Apenas descreva o que o seu personagem faz para ajudar, sofra 1 de estresse e adicione +1d na rolagem. Porém, dependendo das circunstâncias, você também pode sofrer as consequências do resultado da ação. Apenas um único personagem pode ajudar em uma determinada rolagem. *Para contribuir com uma ação que já está recebendo ajuda de outro personagem, considere a manobra **facilitar** logo abaixo.*

O seu personagem pode ajudar os outros durante uma ação coletiva, contanto que não esteja participando diretamente da ação. Você decide qual personagem recebe o dado adicional na rolagem.

FACILITAR

Você pode facilitar uma situação manejando o obstáculo de forma indireta. Se a sua ação for bem-sucedida, qualquer companheiro de equipe que aproveitar a manobra recebe +1 **nível de efeito** ou uma **melhoria de posição** para a sua própria rolagem. Você escolhe o benefício, baseado na descrição da sua ação usada para facilitar.

Com essa manobra podemos retratar cenas como “eu vou criar uma distração”.

*Você rola **CONVENCER** para distrair o Casaca Azul com seu charme, permitindo que seus companheiros se **ESGUEIREM** por trás dele com uma posição melhor.*

A situação se torna menos arriscada porque você atrai a atenção do guarda.

Essa é uma ótima maneira de contribuir para uma operação mesmo sem possuir um bom valor nas ações necessárias. Uma facilitação inteligente ajuda o time de forma indireta, mas bem efetiva. Se fizer sentido dentro da narrativa, várias ações seguintes podem se aproveitar da facilidade criada (incluindo alguém **liderando uma ação coletiva**).

Como uma ação de facilitar pode aumentar o efeito de ações seguintes, ela é especialmente útil para enfrentar oponentes com vantagens de qualidade, escala e/ou potência. Mesmo que os efeitos dos PJs sejam reduzidos a zero pelas desvantagens da situação, o bônus de facilitar permite que eles exerçam um efeito ao menos limitado.

*Os PJs precisam em uma carruagem bem reforçada que parece ser imune às suas armas. Aldo **DETONA** a proteção reforçada para criar um ponto*

desprotegido para os ataques de seus aliados, concedendo +1 efeito às ações de seus companheiros (o que os leva de um efeito zero para limitado).

LIDERAR UMA AÇÃO COLETIVA

Você pode liderar uma ação coletiva, coordenando os seus companheiros para que todos enfrentem um problema em conjunto. Descreva como o seu personagem lidera o grupo nesse esforço coordenado – você grita ordens, faz gestos sutis e silenciosos ou inspira de forma carismática?

Cada PJ envolvido faz uma **rolagem de ação** (usando a mesma ação) e a **equipe usa o melhor resultado** como o desempenho geral de todos os participantes. O personagem que lidera a ação coletiva, porém, sofre **1 de estresse** para cada PJ que rolou um resultado de 1 a 3.

*Com essa manobra podemos fazer a clássica cena “todos se esgueiram para dentro do prédio”. Quem quiser entrar furtivamente rola a sua ação **ESGUEIRAR** e o melhor resultado conta para a equipe inteira. O líder sofre estresse para cada resultado baixo. É cansativo dar cobertura para os mais barulhentos.*

O resultado da ação coletiva se aplica para todos que fizeram a rolagem. Se você não faz a rolagem, o seu personagem não recebe os efeitos da ação.

O seu personagem não precisa ser muito bom em uma perícia para liderar uma ação de grupo que a utilize. Essa manobra depende mais de liderança do que de perícia. Você também pode liderar os **parceiros** do seu bando em uma ação coletiva. Role **COMANDAR** para planejar e direcionar as atividades dos parceiros ou role a ação apropriada para participar da atividade ao lado deles. O parceiro rola o seu nível de **qualidade**.

PROTEGER

Você toma a frente e encara uma consequência que afetaria o seu companheiro. Você sofre a consequência no lugar do seu companheiro, mas pode realizar uma rolagem de resistência se quiser. Descreva como o seu personagem se interveém entre o seu companheiro e a ameaça.

*Bazso Baz decide socar a cara presunçosa de Canter, para deixar um exemplo bem claro para a sua gangue. Arcy nota o movimento e se adianta para receber o poderoso cruzado de direita no lugar de seu companheiro. Sean (jogador de Arcy) rola o atributo **VALENTIA** de Arcy para resistir ao golpe, conseguindo um 4. Arcy sofre 2 de estresse e reduz o dano para um “Olho roxo” de nível 2. Sean então usa a armadura especial **NASCIDO PARA LUTAR** para reduzi-lo ainda mais, para o nível 1. Arcy usa o seu antebraço para aparar o golpe, deixando Canter ileso. Porém, a força tremenda do chefe de gangue ainda se faz sentir, deixando Arcy com um tornozelo torcido.*

O TRABALHO EM EQUIPE É REALMENTE NECESSÁRIO?

As manobras de trabalho em equipe são opções para incrementar o seu jogo, não exigências. Cada personagem sempre pode fazer ações de forma solitária durante um golpe. O personagem precisa se comunicar ou coordenar de alguma forma com a equipe para realizar ou se beneficiar de uma manobra.



EXEMPLO DE GOLPE

Revka e seu bando de vigaristas recebem uma informação interessante de Dowler, o seu contato na comunidade de exploradores e negociantes de antiguidades: as **Irmãs Funestas** adquiriram uma relíquia arcaica de um período anterior ao cataclisma, *O Olho de Kotar*.

O bando de Revka tem **status -2** com as Irmãs Funestas, o que os torna inimigos. O roubo do Olho prejudicará as Irmãs, reduzindo o seu controle do submundo e ainda colocando um tesouro valioso no cofre do bando. Todos os membros concordam em aplicar esse golpe.

O PLANO

A mestra Rachel faz a pergunta que lança todo golpe em *Blades in the Dark*: “Certo, qual é o plano?”

Os jogadores examinam a lista de planos nas suas cartilhas de personagem e rapidamente escolhem um. Dylan diz: “Eu voto em **Furtividade**”.

Allison logo responde: “Com certeza! Precisamos ser discretos e cuidadosos, já que estamos com muita atenção em cima de nós”. Os outros jogadores concordam.

A mestra pede que os jogadores forneçam o **detalhe** que completa o plano: “Qual é o seu ponto de entrada?”

“Bem”, Allison responde, “Dowler explorou a área ao redor da casa das Irmãs várias vezes – ele provavelmente conhece pelo menos uma entrada pelo canal. Assim as pessoas na rua não

nos veriam, e poderíamos levar **carga normal** sem atrair muitos olhares.” Todos concordam.

Rachel continua: “Tá certo, os seus personagens bolam esse plano discutindo por cima de um rascunho do casarão das Irmãs e um mapa dos canais. Agora vocês estão atravessando o canal que passa pela casa, empurrando a sua gôndola silenciosamente pelas águas escuras.”

“Eu estou segurando uma lanterna”, declara Allison. “Mas ela está quase fechada, iluminando pouco para não chamar atenção. Existem outras luzes por aqui?”

“Olha, essa é uma parte bastante acabada do Pé-de-Corvo”, responde Rachel. “Tem pouquíssimas luzes, e elas são bem fracas e distantes. As paredes do canal de água estão cobertas por um musgo preto, e a água é escura e oleosa. O lugar inteiro fede a lixo e podridão.”

A descrição provoca um “Eca” de Allison.

ROLAGEM DE ABERTURA

“Hora da rolagem de abertura, pessoal!”, Rachel anuncia com um sorriso maquiavélico no rosto. “Vamos ver qual é a situação de vocês no começo do golpe.”

“Opa, estou com o livro aberto nessa página.” Dylan aponta. “Nós começamos com 1d por pura sorte”.

Ryan dá de ombros enquanto fala: “Bem, já é alguma coisa, né?”

“É, 1d para começo de conversa”, Rachel diz. “Então vocês podem ganhar dados de vantagem ou desvantagem. Qual vem primeiro?”

Dylan lê em voz alta: “Essa operação é especialmente ousada ou audaciosa?” Humm. Eu acho que sim! O casarão das Irmãs Funestas é um lugar lendário, certo? Todo mundo fala que quem entra nunca sai. Tentar invadi-lo é algo bem audacioso.”

“Sim, era o que eu tava pensando. Vocês recebem +1d por isso.”, Rachel concorda.

“Show!”, diz Ryan enquanto faz um gesto afirmativo.

Dylan continua: “Agora vem ‘O detalhe do plano expõe uma fraqueza do alvo ou ataca-o em uma área vulnerável?’”

Allison faz uma careta enquanto responde “Ih, droga, eu sei onde isso vai dar”.

“Definitivamente não é uma área vulnerável”, Rachel diz. “Na verdade, o casarão é o lugar onde elas são mais fortes, e o lugar ainda tem preparações especiais contra invasão. Então é desvantagem para vocês, -1d”.

“Ai ai”, Dylan deixa escapar. “E quanto ao próximo ponto? ‘Algum dos seus amigos ou contatos pode oferecer ajuda ou informação para essa operação?’ Opa, esse tá garantido! A gente sabe que Dowler já deu uma olhada no alvo anteriormente”.

“Ah, verdade.” Allison concorda. “Já que Dowler conhece bem o lugar, a gente pode dizer que ele nos deu umas dicas? Coisas tipo ‘Evitem o telhado, ele

é muito escorregadio’. Isso já ajudaria no planejamento.”

Rachel acena enquanto responde “Ah, com certeza. Receba +1d pelas informações de Dowler”.

“Beleza”, Dylan afirma enquanto continua: “Tem outros elementos a serem considerados? Nós somos da mesma Categoria que as Irmãs, então isso não é um problema. Tem alguma coisa que poderia nos dar uma vantagem ou desvantagem?”

Rachel suspira fundo e responde: “Na verdade... Sim. Bem, tem uma coisa que tá prejudicando as Irmãs, mas os seus personagens não sabem nada a respeito! Mas com certeza conta. Vocês recebem +1d.”

“Esse é o tipo de segredo de mestre que eu gosto, hein?”, Ryan brinca.

Allison então conclui “Ah, ótimo, então nós rolamos 3d. Se ninguém se importa eu vou rolar”. *Allison então rola um 5.*

EVITANDO O SENTINELA

“Um 5... okay, então vocês começam em uma posição arriscada. Bem, isso é bem fácil de descrever. Eu sei bem os riscos de se invadir o casarão das Irmãs”, Rachel diz, com um sorriso no rosto. “Vocês ancoram a gôndola embaixo de uma janela na curva do canal, e sobem pelos telhados baixos da casa da frente até a altura do segundo andar. Do outro lado do canal estreito fica a sacada do casarão das Irmãs. Allison, estou imaginando a Revka agachada no telhado, observando as janelas escuras do casarão à frente”.

“É, com certeza eu estou na frente do pessoal”, concorda Allison.

Dylan dá o seu 'apoio': "É o que eu sempre digo: Sussurros na frente, o resto de nós em segurança lááá atrás".

Rachel sorri, continuando com "Imagino que vocês estão fazendo tudo de maneira discreta e cuidadosa, certo? Vocês querem saltar através do vão e invadir a casa silenciosamente?"

"Claro", Ryan responde. "Maaas eu estou com as minhas pistolas prontas de todo jeito. Caso alguma coisa aconteça".

"Tudo bem", concorda Rachel. "Vocês estão prontos para fazer o salto quando o seu fôlego começa a sair como uma névoa. A superfície da água logo abaixo se cobre com uma camada fina de gelo crepitante".

Dylan ressalta "Putz, eu sabia!".

"Um vapor reluzente vai se formando a partir da água, arrancando faíscas de um poste de amarração de barcos. Ele se condensa na forma vaga de algo que um dia foi uma pessoa", sussurra Rachel.

Ryan pragueja, "Ih, merda".

Allison tenta aliviar os seus companheiros com "Relaxa, é só um eco fantasmagórico. Algum tipo de guardião espiritual aprisionado pela magia das Irmãs Funestas, eu acho. A gente consegue evitá-lo".

"Eu tenho munição electroplasmática", Ryan lembra. "Posso meter um tiro nele".

Dylan e Allison olham para Ryan seriamente por um looongo momento.

Ryan pensa um pouco e conclui "... Mas as armas de fogo são bem barulhentas, então eu não devo fazer isso...?".

Todos respiram aliviados.

Dylan pergunta: "Esse espírito nos causa algum problema? Tipo, precisamos resistir à sua aparência horripilante ou algo assim?"

"Ainda não", Rachel responde. "Por enquanto é só uma forma electroplasmática, circulando pelo campo fantasmagórico ao redor da casa. Ele ainda não se manifestou completamente para assombrar vocês de verdade. Uma rolagem de abertura **1 a 3** teria colocado vocês em uma situação bem... desesperada. Mas vocês ainda correm o risco de alertá-lo. O que vocês fazem?"

"Eu vou **liderar uma ação coletiva**", Alison declara. "Vamos nos **Esgueirar** através do vão e pela janela, deixando esse espírito guardião para trás".

Dylan concorda dizendo "Boa ideia. Eu tenho Esgueirar 2".

"O Sussurro mais furtivo do mundo também tem 2", Allison aponta.

Ryan dá de ombros e faz uma careta, anunciando "Tenho zero. Ainda bem que vocês podem me dar cobertura".

"Pronto, então vocês vão fazer uma **rolagem arriscada de Esgueirar** como uma ação coletiva", Rachel resume. "Acredito que é um **efeito padrão**. Descontando o perigo óbvio do fantasma, o movimento de saltar o canal e atravessar a janela não é assim tão difícil. O que vocês acham de um Acordo com o Diabo para garantir?"

"Não, a gente tá tranquilo. Vamos rolar, galera", responde Allison. "Eu consegui um 4".

Dylan avisa: "Consegui um 3". Ambos olham Ryan, esperando seu resultado.

“Eu rolei um 6!”, comemora Ryan. “E um 2 no outro dado. E eu tenho que pegar o pior resultado porque eu sou uma porcaria em Esgueirar. Aaaargh”.

“Então eu sofro 2 de estresse por causa das palhaçadas de vocês”, Allison revela, resignada. “Droga, eu devia ter aceitado aquele Acordo com o Diabo”.

“Bem, vocês conseguem atravessar o espaço até o casarão”, Rachel informa. “E a primeira complicação vai ser um avanço no bom e velho **relógio de ‘Alerta’**”. *Ela coloca um relógio de 4 partes na mesa e avança uma.* “Vocês três saltam o canal, prontos para tentar destrancar a fechadura da sacada, mas... ela já está aberta. Ela abre com um simples toque, permitindo que vocês atravessem as pesadas cortinas adentrando a escuridão. O espírito lá fora parece gemer suavemente – talvez tenha visto alguma coisa de relance, ou sentido um movimento no éter electrolasmático”.

Assustado, Ryan intercede: “Peraí, você falou ‘primeira complicação’? Ainda tem outra?”.

O ESPÍRITO RESIDENTE

“Afinal, esse é o lendário casarão das Irmãs Funestas”, Rachel esclarece. “Conforme os seus olhos se ajustam à escuridão, vocês percebem um piano, inúmeras prateleiras contendo partituras, algumas cadeiras e um sofá – uma sala de música. Nesse momento a janela se fecha sozinha atrás de vocês, a fechadura fazendo um ‘clique’ audível. Esse lugar é estranhamente frio”.

Dylan se pronuncia, exasperado: “Mas claro que a maldita casa é assombrada!”.

“As primeiras notas de uma canção de ninar soam a partir do piano, aparen-

temente intocado. Um vapor de brilho azulado se forma próximo dele. Vocês conseguem ouvir uma canção triste ou será somente uma impressão? Ela parece tão distante...”

“Okay, okay, você tá começando a me assustar”, diz Dylan. “Vamos logo atrás do tesouro que viemos buscar antes que fantasmas comecem a surgir das paredes”.

Allison resolve interceder: “Hmmm, nós não sabemos exatamente onde o artefato está guardado dentro da casa... Dowler só disse que estava em algum lugar aqui dentro. Talvez eu possa **Compelir** esse fantasma a nos dizer onde está. Isso ia nos poupar o tempo e o trabalho de verificar cada quarto. E ainda voltariamos a segurança assombrada contra as feiticeiras!”.

“Curti esse plano”, afirma Ryan.

Já Dylan completa: “Eu curto qualquer plano que role resultado 6”.

“Ha ha. Eu vou **Sintonizar** com o fantasma, compelindo a sua obediência”, Allison declara.

Rachel responde, “Olha, isso parece **desesperado** pra mim”.

“Desesperado? Não é só um fantasma normal?”, indaga Allison.

“Sim, mas é um fantasma controlado pelas Irmãs Funestas, aprisionado aqui pelo seu poder de controle fantasmagórico. Não é um espírito qualquer perambulando pela cidade. Também acho que sua ação tem **efeito limitado**”, esclarece Rachel.

“Nossa, tá difícil, mas entendi a diferença. Se o servo fantasma fosse meu, eu iria querer que fosse bem difícil para outra pessoa tomar o

controle dele.”, Allison concorda. “É, mas eu vou fazer isso de todo jeito! Eu quero um pouco dessa XP de rolagens desesperadas”.

“Tá certo. Você quer um Acordo com o Diabo ou vai fazer um esforço extra?”, Rachel oferece.

Allison pergunta, desconfiada: “Qual seria o Acordo?”.

Rachel responde com um risinho maléfico. “Ô, são tantas opções que você nem faz ideia! A primeira coisa que vem na mente é algo meio meta – tipo, esse é o fantasma da sua tia Theodora, escravizada pelas Funestas”.

“Uau, que maluco!”, Dylan reage. “Mas até que eu gosto de como isso mexe com a história, tornando tudo mais pessoal”.

“Concordo, fica bem interessante”, Allison afirma. “Afinal, a minha família vive em Doskvol há muito tempo e quase todos são Sussurros, então faz sentido que eles se envolvessem nas mesmas coisas que as Irmãs... Talvez as duas famílias tenham sido inimigas no passado, e Theodora foi vítima desse confronto... Pô, fica legal!”

“Quer dizer que a nossa missão vai virar um resgate?”, Ryan indaga, ironicamente. “Ou eu posso simplesmente ‘libertá-la’, bem rapidinho...”, ele fala, enquanto faz um gesto imitando revólveres. “Munição electroplasmática...”

“Ninguém atira na tia Theodora!”, protesta Allison. “Com certeza eu aceito esse Acordo e ganho +1d. Alguém pode me ajudar na rolagem?”

“Claro que sim, e olha que eu nem preciso atirar!”, oferece Ryan. “Eu sou um Cão de Caça de olhos bem

aguçados, certo? Posso dizer que eu notei uma fita, broche ou camafeu que pertenceu à Theodora aqui nos arredores? Daí eu pego isso bem rápido e entrego pra Revka.”

“Ah, boa ideia!”, responde Rachel. “Mas se você mexe com âncoras-fantasmas, vai se envolver na rolagem também e pode sofrer as consequências.”

Ryan concorda: “Tudo bem”.

Allison respira fundo e diz: “Ótimo, assim eu tenho 4d para a **rolagem de Sintonizar. Posição desesperada, efeito limitado**. E lá vamos nós: Eu me aproximo do piano, segurando o camafeu com o braço estendido pra frente. Eu digo: ‘Tia Theodora? Sou eu, Revinha. Eu preciso da sua ajuda...’”
Então ela rola os dados.

Vamos dar uma olhada nos três possíveis resultados dessa rolagem: 1 a 3, 4 ou 5 e CRÍTICO.

RESULTADO 1 A 3

“Aaah, rolei um 3! Em quatro dados? Puxa, que azar”, reclama Allison.

“O fantasma toma forma à frente do piano, batendo loucamente nas teclas enquanto uiva horivelmente”, anuncia Rachel. “É realmente a tia Theodora, mas ela foi tomada pela loucura típica dos fantasmas e não te reconhece. Ela se contorce na sua direção com um olhar insano, o vestido fantasmagórico oscilando no éter. Descargas electroplasmáticas estalam pelo ar, atravessando o camafeu (que irrompe em chamas azuis) na direção de Revka e Cruz. Vocês dois sofrem um **dano de nível 2: ‘Queimaduras Elétricas**. Eu também vou **avançar o relógio de ‘Alerta’ três vezes**

como uma ‘complicação grave’. Ele é finalizado – lá se foi a furtividade! A janela atrás de vocês estremece conforme o eco fantasmagórico do canal adentra a sala. Vocês ouvem mais uivos fantasmagóricos vindos do salão da casa. E Dylan, esse é um bom momento para você ter que lidar com a presença horripilante dos fantasmas. O que vocês fazem?”

RESULTADO 4 OU 5

“Consegui um 5! Tão perto do seis, mas ainda tão longe...”, pronuncia Allison.

“O fantasma toma forma à frente do piano, terminando a canção de ninar com um floreio dos dedos nas teclas. Ela se vira na sua direção, vestido e cabelos oscilando em uma brisa etérica. A luminescência suave dos olhos fantasmagóricos se concentra em você, acompanhada de um leve sorriso. Ela parece te entender, mas quando abre a boca para falar vocês só ouvem sussurros sem sentido.”

“Ah, a linguagem de invocação de fantasmas! A gente tinha estabelecido isso lá na primeira sessão, não foi? Somente o invocador pode falar com esse fantasma. Eu tinha até esquecido!”, relembra Allison.

“Sim, esse é o resultado do seu efeito limitado”, explica Rachel. “Theodora não pode falar o que você quer saber, mas ela pode te levar na direção certa. Você só precisa segui-la”.

Ryan celebra dizendo “Boa! Então deu tudo certo, afinal?”

“Calma lá!”, Rachel intervém. “Esse foi um sucesso parcial, e eu tenho uma consequência pra aplicar. A rolagem ainda foi desesperada, então... Vamos

pegar pesado. Eu vou **avançar três vezes o relógio de ‘Alerta’** como uma **‘complicação grave’**. Ele é finalizado – lá se foi a furtividade! A janela atrás de vocês estremece conforme o eco fantasmagórico do canal adentra a sala. Vocês ouvem mais uivos fantasmagóricos vindos do salão da casa. E Dylan, esse é um bom momento para você ter que lidar com a presença horripilante dos fantasmas. O que vocês fazem?”

RESULTADO CRÍTICO

“Dois 6! Finalmente!”, Allison comemora.

Rachel concorda dizendo “Uau, boa jogada. Você tem sucesso, evita consequência e *ainda* consegue um benefício adicional. Vejamos... O fantasma toma forma à frente do piano, terminando a canção de ninar com um floreio dos dedos nas teclas. Ela se vira na sua direção, vestido e cabelos se movendo suavemente com se estivessem embaixo d’água. O brilho dos seus olhos fantasmagóricos se concentra em você, acompanhado de um leve sorriso. Essa é certamente a sua tia Theodora. Normalmente, você não pode se comunicar facilmente com ela por causa da linguagem de invocação...”

“Ah, é verdade...”, lembra-se Allison. “Eu vou marcar a caixa de carga aqui para dizer que eu estou com a minha **máscara espiritual**. Isso aumenta o meu efeito?”

Rachel concorda. “Sim, com certeza. Considerando o benefício do crítico, vou dizer que a sua ligação familiar com Theodora também aumenta o efeito. Assim você fica com **efeito sensacional!** Ela diz que o Olho de

Kotar está no quarto de uma das Irmãs, logo acima deste no próximo andar, mas adverte: ‘Cuidado com o Olho! Não cobice o seu poder. Não deixe que prove de sua carne. Dor e perdição... Dor e perdição...’. A figura dela desvanece conforme suas últimas palavras ecoam pela sala”.

Dylan acrescenta: “Pô, gostei dela”.

“Talvez a gente possa voltar pra resgatar Theodora outro dia”, Allison sugere. “Vamos aproveitar essa sorte, subir para o quarto e pegar logo o artefato enquanto ainda estamos todos de pé”.

*Para o resto desse exemplo, vamos considerar que o resultado **CRÍTICO** realmente aconteceu.*

ESGUEIRANDO-SE PELAS ESCADAS

Rachel logo pergunta: “Vocês vão subir as escadas furtivamente? Vão sair se Esgueirando até o quarto?”

“Sim”, responde Ryan. “E vamos fazer outra ação coletiva, a não ser que vocês queiram que eu me arrisque com meus zero dados”.

Dylan checa a sua cartilha e sugere “Certo, vamos fazer uma ação coletiva. Eu vou liderar dessa vez, já que não sofri nenhum estresse até agora”.

Todos fazem uma rolagem arriscada de Esgueirar, e o melhor resultado é um 4. Rachel usa a complicação para avançar o relógio de “Alerta” duas vezes, considerando que o grupo já está dentro da casa e precisa evitar mais espíritos guardiões. Mas Dylan decide resistir a essa consequência e rola um 4. Seu personagem, Gelo, sofre 2 de estresse e evita a consequência.

“Vocês avançam cuidadosamente na escuridão – a casa não tem nenhuma luz acesa, que estranho, não? – e chegam até a porta do quarto (que está destrancada). De dentro vem um zunido baixo, como a vibração de um diapasão. O que vocês fazem?”

ENCONTRANDO O ARTEFATO

“Nós olhamos pela fresta da porta”, declara Dylan.

A mestra descreve: “Vocês topam com uma baita de uma cena. É um quarto pequeno com uma cama com dossel, uma escrivaninha, armário, mala de roupas, penteadeira, etc.”

“Mas o que atrai a sua atenção é o artefato levitando no centro da sala: uma escultura de bronze na forma de duas asas abertas, ligadas à gema lapidada do tamanho de um punho. Ela emite uma luminosidade alaranjada tênue, como uma fogueira quase apagada. A partir da gema pulsam ondas sonoras acompanhadas de uma vibração, e vocês reconhecem o zunido que podiam ouvir da porta. Ao redor do artefato estão as Irmãs Funestas – ou pelo menos quatro delas – em vestidos longos de renda preta, seus rostos cobertos por véus como sempre. Uma delas está tocando o artefato, e parece congelada no tempo – os olhos abertos sem piscar, os braços e mãos estendidos à frente.”

“As outras três estão posicionadas nas pontas de um triângulo desenhado no chão cercando o artefato. Elas claramente estão conjurando algum feitiço – aparentemente tentando afastar a sua irmã do que quer que seja que o Olho esteja fazendo com ela. A

concentração delas parece completa, pois elas nem reagem quando vocês abrem a porta”.

“Isso explica o nosso dado extra misterioso na rolagem de abertura. Parece que elas estão bem ocupadas”, Ryan conclui.

“Talvez devêssemos voltar quando elas estiverem mais dispostas...”, Dylan diz, sorrindo. “Não queremos ser mal-educados, certo?”

“Eu tenho uma ideia!”, Ryan retruca.

Allison e Dylan suspiram e olham para ele. “Você quer meter bala nelas, não é?”, pergunta Dylan.

“Claro que sim, mas eu juro que é uma boa ideia!”, responde rapidamente Ryan. “Sério. Se liga: eu atiro no artefato, afastando-o do feitiço – claro que usando munição electropasmática. Então Revka redireciona a energia dessa, hum, coisa para atordoar as Irmãs. Matamos dois coelhos com uma bala só.”

“Quer saber? Essa ideia não é completamente idiota”, Allison responde.

Dylan balança a cabeça meio incrédulo. “Bem, tá certo, eu até posso entrar nesse esquema. Mas eu acho que sobra pra mim correr e pegar o artefato, não é? Ah, e sem tocá-lo já que ‘Não deixe que prove de sua carne’ parece um conselho bem razoável. Já sei! Vou dizer que Gelo está com o seu **manto das sombras superior**. Ele é meio que mágico, então eu posso pegar e enrolar o artefato nele sem precisar tocá-lo”.

“Tá bem, vamos cair pra dentro então. Eu tenho até uma ideia de fuga!”, Ryan

oferece. “Mas, antes disso, eu vou fazer o meu disparo como uma **manobra de facilitar** a ação de Revka. Efeito ampliado ou melhoria de posição?”

“Eu sugiro efeito ampliado”, Rachel intervém. “Já que sem isso vocês teriam efeito zero para essa ideia de redirecionar as energias do feitiço”.

“Fazer o que, né? Vou facilitar um efeito ampliado para a ação de Revka”, decide Ryan. “Qual é a minha posição para atirar no artefato e afastá-lo do troço mágico?”

Rachel sorri e responde: “A mais desesperada possível! Além disso eu vou completar o relógio ‘Alerta’ já que a arma vai fazer um barulho grande. Essa ação teria efeito zero, mas a sua munição electropasmática permite um efeito limitado”.

“Como eu amo essa munição electropasmática!”, se gaba Ryan. “Certo, com esse tiro eu estou **Caçando**, então vou rolar 2d”.

“O que você acha de um Acordo com o Diabo?”, Rachel propõe. “Você nota que tem algo bem estranho acontecendo quando abre a sua bolsa para pegar a munição electropasmática. Parece que a energia dos cartuchos está vazando, sendo atraída para a própria casa. Tem apenas algumas balas ainda carregadas de energia – o suficiente para esses disparos e aí acabou! Você vai precisar adquirir o recurso de novo para recuperá-las”.

“Nossa, que maldade”, Ryan responde. “Adorei! O Acordo está feito. Agora eu tenho 3d”.

“Eu vou te ajudar”, anuncia Allison. “Já que estou Sintonizando com a energia

do ambiente, o feitiço do artefato fica mais fraco. Eu sofro outro estresse e você ganha +1d”.

“Valeu, então vou rolar 4 dados”. *Ryan rola e consegue um 6!* “Que tiro foi esse?!”

“Ha, causou mesmo”, Rachel afirma. “A bala arranca do artefato uma chuva de faíscas, empurrando-o para o outro lado da sala. Podemos ver em *slow motion* a Revka Sintonizando com o poder arcano e o Gelo correndo para pegar o artefato”.

Allison rola outra ação desesperada de Sintonizar, fazendo um esforço extra por 2 de estresse para receber +1 efeito. Ela consegue um 5. Dylan rola Esgueirar para a corrida e salto de Gelo na direção do artefato, e consegue um 6.

“Revka realmente consegue redirecionar a energia mágica residual do feitiço na direção das Irmãs. Você teria efeito zero, mas a facilitação de Ryan te levou para limitado e o seu esforço extra para padrão. Vou dizer que a descarga as arremessa para todas as direções – elas batem na cama, derrubam a penteadeira, dão de cara na parede, etc. Mas você também sofre uma consequência da ação desesperada. Então é um **dano de nível 3: “Costelas Quebradas”**. A força da descarga é tão grande que também te arremessa para longe, e você sente as suas costelas quebrarem na hora que bate de lado na escrivaninha”.

“Ai”, reage Allison. “Eu já estou com 5 de estresse, não vou resistir a isso”. *Ela anota o dano na sua cartilha de personagem.*

“E Gelo habilmente segura o artefato antes que ele caia no chão, suas mãos

cuidadosamente envoltas pelo manto das sombras para que não o toquem diretamente. Esse 6 foi muito sortudo, cara”, Rachel diz.

“Eu sei!”, Dylan retruca. “Eu tava bem preocupado mesmo em tirar um resultado baixo e apanhar esse artefato com o meu nariz. E agora, qual é o plano de fuga, Ryan?”

A FUGA

“Eu quero um flashback da noite anterior”, Ryan anuncia. “Cruz explorou os canais e Sondou os horários das jornadas regulares de barco – entregas de mercadorias, saídas de pescadores, e coisas similares”.

Rachel concorda: “Claro. Esse é um flashback de 2 de estresse, pra conseguir informações sobre todos os horários e sincronizar o momento perfeitamente. Mas você não precisa rolar Sondar, tudo bem?”

“Perfeito! Então Cruz sabe exatamente os horários em que os barcos vão passar no canal abaixo da janela do casarão. O tempo todo ele estava prestando atenção nas badaladas dos relógios da cidade, contando os segundos para o momento ideal. Assim que pega o artefato, Gelo corre na direção de Revka e Cruz, arrasta ambos pelos braços e, juntos, todos saltam pela janela... Caindo no convés de um barco de entrega de cogumelos. Fim.”

Surpresa, Allison exclama: “Uau. Adorei. Eu preciso fazer um esforço extra para correr com as minhas costelas quebradas, não é? Eu sofro mais 2 de estresse, mas com certeza vale a pena. Que saída, senhoras e senhores.”

ALGUMAS QUESTÕES PARA CONSIDERAR

- ◆ O que aconteceria se o grupo tivesse um resultado diferente na rolagem de abertura? Rachel mencionou que um resultado **1 a 3** levaria a um confronto imediato com o espírito guardião. Você acha que isso é adequado para uma posição desesperada? E se eles tivessem conseguido um **6** ou um **CRÍTICO**? Como você faria?
- ◆ Quando Revka **SINTONIZOU** para compelir o espírito de Theodora descrevemos os resultados **1 a 3 e 4 ou 5**. E se nesses casos os PJs resistissem a essas consequências? Como isso mudaria o golpe? Você acha que as consequências foram apropriadas, considerando o poder dos feitiços domiciliares das Irmãs Funestas? Se o inimigo fosse outro, como você aumentaria ou diminuiria a severidade das consequências?
- ◆ Allison usou a sua máscara espiritual superior após a rolagem, para aumentar o efeito do seu resultado. Você deixaria a jogadora fazer isso, ou exigiria que ela declarasse o uso de seus itens antes da rolagem?
- ◆ O resultado **CRÍTICO** na rolagem de **SINTONIZAR** realmente deixou tudo mais fácil, não foi? O bando estaria preso em uma batalha com fantasmas furiosos na primeira sala da casa, mas ao invés disso eles conseguiram chegar até o artefato sem nenhum confronto. O que você acha de golpes rápidos e fáceis assim?
- ◆ O que você achou da manobra “atirar nas coisas e pular pela janela” feita por Ryan no fim do golpe? Você gostaria de encorajar esse tom de ação-aventura no seu próprio jogo, ou prefere algo mais difícil e pé-no-chão? Você acha que 2 de estresse é um custo apropriado para esse flashback? Era necessário fazer uma rolagem de **SONDAR** para determinar a qualidade da sua informação, ou você não tem problemas em deixar esses detalhes para trás?

CAPÍTULO 5

FOLGA

Após a conclusão de um golpe (seja ele bem-sucedido ou não), o bando gasta algum tempo para se recuperar, reagrupar e se preparar para a próxima operação. Essa fase do jogo é chamada de **folga**.

A folga serve a dois propósitos no jogo:

- ◆ Primeiramente, ela fornece uma pausa natural para os jogadores. Durante o golpe, os PJs estão sempre sob ameaça, movendo-se de obstáculo para obstáculo em uma sequência frenética de ações. A folga cria uma trégua na tensão para que todos possam recuperar o seu fôlego e relaxar. A nossa atenção se volta aos elementos do jogo menos calorosos e mais tranquilos, e explorar os aspectos pessoais dos personagens.
- ◆ Em segundo lugar, a mudança para uma nova fase do jogo acompanha uma mudança de mecânicas. Algumas regras especiais são usadas apenas na fase de folga, para que não “ocupem espaço” nas outras fases do jogo. Nós abrimos outra caixa de ferramentas e usamos o seu conteúdo para resolver a fase de folga, seguindo suas próprias regras. Após isso, retornamos para as fases voltadas à ação (jogo livre e golpe).

A folga é dividida em quatro partes, resolvidas na seguinte ordem:

1. **RECOMPENSA.** O bando recebe as recompensas de um golpe bem-sucedido.
2. **ATENÇÃO.** Como resultado do seu último golpe, o bando atrai a suspeita e atenção das forças da lei e poderes da cidade.
3. **DESAVENÇAS.** O bando enfrenta problemas resultantes de facções rivais, forças da lei ou da própria cidade assombrada.
4. **ATIVIDADES DE FOLGA.** Os PJs se entregam aos seus vícios para remover estresse, avançam em projetos de longo prazo, recuperam-se de ferimentos, etc.

Depois que todas as atividades de folga são resolvidas, retornamos para o jogo livre e o grupo pode procurar o seu próximo golpe.

RECOMPENSA

Quando terminam um golpe, a primeira coisa que os PJs fazem é contar os lucros da operação. Um golpe bem-sucedido gera tanto **MORAL** quanto **MOEDAS**.

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).

*Um bando de Categoria I que executa um golpe contra um alvo de Categoria III recebe **4 MORAL** (2 por padrão, +2 porque o alvo possui dois níveis de Categoria superiores). No caso de um bando de Categoria III que golpeia um alvo de Categoria I, a recompensa é de **0 MORAL** (2 por padrão, -2 pelo nível de Categoria inferior do alvo).*

A **MORAL** recebida é anotada no marcador de moral na ficha do bando. Uma operação que seja mantida completamente em segredo e conhecida apenas pelo bando resulta em zero de **MORAL**.

A quantidade de **MOEDAS** obtida pelo bando depende da natureza da operação e/ou o tipo de pilhagem adquirida:

- ◆ **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**: um grande golpe; pilhagem valiosa.
- ◆ **10+ MOEDAS**: um golpe estupendo; pilhagem impressionante.

As **MOEDAS** podem ser divididas da maneira que preferir entre os membros do bando ou anotadas diretamente na ficha do bando.

Na maioria dos bairros, chefes de facções criminosas cobram “taxas” de cada golpe praticado por bandos menores. Pergunte ao mestre se algum chefe cobra taxas na sua região. Para pagar taxas a um chefe ou organização maior, **subtraia uma quantidade de moedas igual à Categoria do bando +1**. *Se você não pagar as taxas exigidas por um chefe, inicie um relógio para representar o fim da paciência dele. Avance esse relógio sempre que não pagar a taxa. Sempre quando o relógio é finalizado, o seu bando perde 1 de status com essa facção.*

O mestre pode narrar o encontro para pagamento com o cliente ou patrono do bando se desejar explorar essa situação. Caso contrário, podemos descrever superficialmente essa cena e seguir para a próxima parte da folga.

Para o mestre ou mestra de jogo: nunca ferre com os seus jogadores na hora da recompensa. Não diga que o cliente mentiu e sumiu com a recompensa ou que o encontro para o pagamento na verdade é uma armadilha, etc. Embora isso seja um clichê da ficção criminal, os PJs de *Blades* já enfrentam problemas suficientes com facções rivais, fantasmas vingativos e autoridades corruptas. Na hora do pagamento, deixe que recebam o seu dinheirinho suado em paz.

ATENÇÃO

Doskvol é cheia de olhos curiosos e informantes interesseiros (tanto vivos quanto fantasmagóricos). Tudo o que você faz pode ser testemunhado por alguém, e algum tipo de evidência sempre é deixada para trás. Para refletir esse fato, o bando atrai **ATENÇÃO** sempre que comete crimes. Após um golpe ou conflito com um oponente, o seu bando recebe uma quantidade de **ATENÇÃO** de acordo com a operação realizada.

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

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 (seja pela mão do bando ou não—cadáveres atraem muita atenção).

Os níveis de **ATENÇÃO** são anotados no marcador de **ATENÇÃO** na ficha do bando.



*2 de **ATENÇÃO** anotados no marcador de **ATENÇÃO**. Quando o marcador estiver cheio, marque um **NÍVEL DE PROCURADO** e apague todas as marcas de **ATENÇÃO**.*



Quando o nível de **ATENÇÃO** chega a 9, o seu bando ganha um **NÍVEL DE PROCURADO** e apaga as marcas de **ATENÇÃO**. Qualquer quantidade restante de **ATENÇÃO** deve, então, ser anotada no marcador. Dessa forma, se um bando com 7 de **ATENÇÃO** recebe mais 4, deve apagar as marcas e anotar 2 de **ATENÇÃO**.

O **NÍVEL DE PROCURADO** define o grau de resposta das forças da lei em um eventual confronto. Os agentes da lei enviam uma força de maior **qualidade e escala** para lidar com bandos mais procurados.

O **NÍVEL DE PROCURADO** também aumenta a seriedade das **desavenças** enfrentadas pelo bando após os golpes. Saiba mais na página 162.

PRISÃO

A única maneira de reduzir seu **NÍVEL DE PROCURADO** é através do encarceramento de um de seus membros, amigos ou contatos – ou até um inimigo incriminado. Quando um deles é julgado culpado e preso pelos crimes associados ao bando, o seu **NÍVEL DE PROCURADO** é reduzido em 1 e as marcas de **ATENÇÃO** são apagadas.

Um personagem pode ser preso devido à investigação e ação dos Casacas Azuis, ou por ter decidido se entregar para assumir a culpa pelos crimes do bando.

A sentença da prisão varia de acordo com o seu **NÍVEL DE PROCURADO**:

- ◆ **NÍVEL 4:** Perpétua ou execução.
- ◆ **NÍVEL 3:** Um ano ou dois.
- ◆ **NÍVEL 2:** Vários meses.
- ◆ **NÍVEL 1:** Um ou dois meses.
- ◆ **NÍVEL 0:** Algumas semanas. Ou uma surra para “ensinar uma lição” (o personagem sofre um dano de nível 3 e não pode fazer uma rolagem de resistência – ele apanha até ser ferido).

A prisão é algo desumanizador e brutal, e o renome do seu bando é a sua única defesa atrás das grades. Quando o seu personagem é preso, faça uma **rolagem de prisão** usando a Categoria do seu bando.

ROLAGEM DE PRISÃO



1d para cada Categoria.

CRÍTICO: Você faz o seu nome na prisão. Ganhe +3 **MORAL** para o seu bando, 1 **posse da prisão** e +1 **status** com alguma facção que você auxiliou enquanto servia sua sentença.

6: Você usa bem o seu tempo atrás das grades. O seu bando ganha 1 **posse da prisão** e +1 **status** com alguma facção que você ajudou servindo sua sentença.

4 OU 5: Você fica de cabeça baixa e serve a sua sentença sem incidentes.

1 A 3: Você tem uma experiência horrosa e sofre um nível de **TRAUMA**.

POSSES: PRISÃO

LIBERDADE CONDICIONAL	TRÁFICO INTERNO	POSSE ALIADA	CONTROLE DO PAVILHÃO
SUBORNO DOS CARCEREIROS	PRISÃO	SUBORNO DOS CARCEREIROS	POSSE ALIADA
CASCA-GROSSA	TRÁFICO INTERNO	POSSE ALIADA	POSSE ALIADA

POSSES DA PRISÃO

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 juizes, 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 coloca os 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. Seus membros 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.

DESAVENÇAS

O seu bando não surge da noite para o dia – cada vigarista possui um histórico complexo de favores, obrigações, dívidas e promessas que o tornou a pessoa que é hoje. Para refletir isso, uma rolagem realizada ao final de cada golpe convoca uma **desavença** oriunda de seu histórico. Uma gangue rival botando banca (e exigindo “tributos”), um Investigador da Guarda Municipal montando um caso contra o bando, a perseguição de um espírito vingativo... Todos representam desavenças.

Após resolver a recompensa e **ATENÇÃO**, o mestre gera uma desavença para o bando orientando-se pelas listas abaixo. Primeiro, encontre a coluna com o nível atual de **ATENÇÃO** do bando; então role uma quantidade de dados igual ao seu **NÍVEL DE PROCURADO**. O resultado indica que tipo de desavença ocorre. Se o **NÍVEL DE PROCURADO** é zero, role dois dados e use o menor resultado.

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

Alguns grupos preferem rolar as desavenças às claras, para que todos saibam o que vai acontecer. Outros preferem rolar em segredo, para que a desavença seja uma surpresa interessante. Escolha o mais apropriado para o seu grupo e narrativa.

O mestre pode introduzir a desavença imediatamente ou reservá-la até um momento mais apropriado na narrativa. Por exemplo: o mestre rola a desavença *Interrogatório* e espera até um PJ satisfazer o seu vício. Nesse momento, o mestre anuncia que, enquanto o PJ está distraído, os guardas o apreendem.

As desavenças se desenvolvem completamente antes que os PJs tenham chance de evitá-las. O mestre descreve a situação logo após a manifestação da desavença, e os jogadores lidam com ela a partir desse ponto – eles não podem interceptá-la e neutralizá-la antes que aconteça. O propósito dessa mecânica é abstrair os vários acontecimentos complexos do dia a dia dos personagens, que poderiam representar ameaças para o bando. As desavenças são uma consequência natural da carreira criminosa – um bando esperto aprende a se virar bem com problemas inesperados e escolher cuidadosamente as suas batalhas.

As desavenças são detalhadas logo a seguir. Cada uma descreve possíveis maneiras que podem ser usadas pelos PJs para resolvê-las. Se você quiser que as desavenças sejam um problema temporário, use esses métodos sugeridos e siga para a próxima parte da folga. Alternativamente, você pode explorar a desavença, narrando a cena e interpretando inteiramente o evento conforme as regras normais do jogo.

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 (ou seja, uma com status +3), nenhuma desavença ocorre nesse momento.

DEMONSTRAÇÃO DE FORÇA

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

INTERROGATÓRIO

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

Alguns jogadores odeiam ter seus personagens capturados. Deixe claro que isso é bastante comum para os vigaristas do submundo. Você passa algum tempo entrando e saindo da cadeia, sendo interrogado e importunado pelos agentes da lei – não é o fim do mundo. Mas agora que está na sala de interrogatório, que tipo de pessoa você é? Você abre a boca? Você resiste? Faz um acordo?

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.

Eles podem contratar os serviços de um PdM através da atividade de folga adquirir recurso (veja a página 165). Faça uma rolagem de sorte com o nível de qualidade do PdM para determinar o seu sucesso em lidar com o espírito.

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 (uma gangue com **escala** igual ao seu **NÍVEL DE PROCURADO** ou superior) é enviado para prendê-los. O grupo pode suborná-los com uma quantidade de **MOEDAS** igual ao **NÍVEL DE PROCURADO** do bando +3, entregar alguém para ser preso (o que remove toda a **ATENÇÃO** do bando) ou tentar fugir.

Um cassete bate com força na janela. “Guarda Municipal! Esvaziem o recinto sem fazer confusão!” Vocês reconhecem a voz do Sargento Klellan, e um olhar pelas venezianas revela que ele está com uns vinte Casacas Azuis, armados até os dentes. O sargento resmunga baixo, e só vocês do outro lado ouvem: “Ou será que eu anotei o endereço errado?” Ele limpa a garganta e coloca a mão embaixo da janela, esperando algumas moedas magicamente aparecerem.

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.

Após o ataque final dos PJs aos Faixas Escarlates, a sua gangue feroz foge de controle e vai longe demais. Eles começam a atacar qualquer iruviano encontrado nas ruas do Pé-de-Corvo e acabam desfigurando um cidadão em uma briga de taverna. Todo mundo está se perguntando: “Será que os Sanguinários perderam o controle?” Arcy resolve fazer um exemplo de um dos membros da gangue. Ela leva-os para a taverna do incidente e enfia a cara da agressora no bar, deixando-a com uma terrível cicatriz.

Algumas sessões atrás, Arcy ofendeu a gangue de maneira grosseira, criando um relógio chamado “A Gangue Contra-Ataca”. O mestre decide que essa nova punição justifica o outro avanço nesse relógio. Isso o finaliza, o que significa que as ofensas de Arcy contra a gangue feroz finalmente se voltarão contra ela.

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 ou fazer uma **rolagem de sorte** para determinar quanta informação o PdM revela (1-3: +2 DE ATENÇÃO, 4/5: +1 DE ATENÇÃO).

Uma pessoa normal tentando manter sigilo rola 2d. Um criminoso experiente ou durão rola 3d ou 4d. Já PdMs mais molengas ou leais à lei rolam 1d ou mesmo 0d.

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.

O boato nas ruas é que Laroze está trabalhando para os Cutelos agora. Outro dia viram ele e o Flint batendo papo no bar... Aquele desgraçado deve estar por trás disso. Remova Laroze dos seus contatos até que essa situação seja acertada.

ATIVIDADES DE FOLGA

Quando não estão envolvidos em golpes, os membros do seu bando ocupam o tempo com necessidades pessoais e projetos secundários – as **atividades de folga** listadas à direita. Durante uma fase de folga, cada PJ tem tempo de realizar **duas atividades**. *Quando o seu bando está em guerra, cada PJ só consegue realizar uma única atividade de folga.*

ADQUIRIR RECURSO

PROJETO DE LONGO PRAZO

RECUPERAÇÃO

REDUZIR ATENÇÃO

SATISFAZER O VÍCIO

TREINO

Você pode realizar a mesma atividade mais de uma vez durante uma única folga. Porém, você só pode tentar uma atividade se o seu personagem possui condições para completá-la. Certas ações podem ser necessárias para possibilitar uma atividade (obter uma fórmula antes de criar um composto alquímico, por exemplo).

Um PJ pode fazer mais do que duas atividades em uma folga, pagando um custo que reflete o tempo ou dinheiro gasto nos seus esforços. **Cada atividade de folga adicional custa 1 MOEDA ou 1 MORAL.** Após completar um novo golpe, você recebe mais duas atividades “grátis”.

Diferentemente das ações normais de jogo, as atividades de folga listadas têm um alcance bem limitado. Nada impede que você ande por aí, converse com pessoas, faça rolagens, levante informações durante a folga. Ou seja, somente as atividades *na lista de folga* são limitadas.

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**.

Para o mestre: se um jogador tem dificuldade para escolher uma atividade de folga, sugira uma ideia para um projeto de longo prazo. Você conhece o jogador, seus gostos e preferência – sugira uma ideia que direcione o seu personagem para um caminho interessante.

“Lembra quando você teve aquela visão esquisita no altar dos deuses esquecidos? Você tem interesse em descobrir o que realmente está acontecendo? Certo, comece um projeto de longo prazo de seis partes, chamado... “Sinais Estranhos dos Deuses”. O que você quer fazer para explorar isso?”

ADQUIRIR RECURSO

Você consegue uso temporário de um **recurso**:

- ◆ Um **item** especial ou um conjunto de itens comuns (o suficiente para uma gangue de uma escala igual à sua Categoria)
- ◆ Um **parceiro** (um especialista ou uma gangue).
- ◆ Um **veículo**.
- ◆ Um **serviço**. Transporte por um contrabandista ou condutor, uso de um armazém como depósito temporário, representação legal, etc.

O “uso temporário” representa um período de tempo que faça sentido para o recurso específico – geralmente a duração de um golpe inteiro. Você também pode adquirir um recurso e “reservá-lo” para um uso futuro. Dessa forma, uma gangue pode ser contratada para proteger um covil, indo embora depois da primeira batalha ou após uma semana.

Para adquirir 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.

O mestre pode designar um **nível de qualidade mínimo** para certos recursos. Por exemplo: para conseguir alguns uniformes dos Patrulheiros Espirituais, você precisaria adquirir um recurso de Categoria IV – resultados inferiores simplesmente não são o bastante.

Você recebe **+1d** em rolagens para adquirir novamente um mesmo recurso. Dessa forma, você pode readquirir o mesmo recurso várias vezes, efetivamente alugando-o por um tempo indefinido.

Bombas, compostos alquímicos, venenos e aparelhos perigosos são altamente restritos em Doskvol. Sempre que você adquiere um desses itens (ao invés de fazê-lo com as próprias mãos), o seu bando recebe **+2 de ATENÇÃO**. Mais informações sobre criação de itens estão disponíveis a partir da página 243.

Para adquirir um recurso de forma permanente, você precisa ganhá-lo como um upgrade de bando (usando as regras de **Desenvolvimento** na página 55) ou desenvolver um **projeto de longo prazo**.

*Zamira, a Sussurro do bando, é uma duelista do estilo iruviano e deseja adquirir uma espada superior como um item permanente. O seu jogador inicia um projeto de longo prazo: “Recuperar a espada da minha família da loja de penhores”, que o mestre indica que tem 8 partes. Zamira pode avançar nesse projeto **CONVENCENDO** ou **SOCIALIZANDO** com o dono da loja, ou até rolando o seu nível de estilo de vida para representar pequenos pagamentos.*

PROJETOS DE LONGO PRAZO

Pesquisar um ritual arcano, investigar um mistério, estabelecer um elo de confiança com alguém, cortejar um novo amigo ou contato, mudar o vício de um personagem – todos esses são projetos de longo prazo. Quando você define o objetivo do seu projeto, o mestre cria um relógio (determinando a quantidade de partes) e sugere alguns métodos para seu desenvolvimento.

Sempre que você dedica uma atividade de folga a um projeto de longo prazo (seja um novo ou já existente), descreva o que o seu personagem faz para desenvolvê-lo e role uma ação. Avance o relógio uma quantidade de vezes de acordo com o seu resultado: **1 a 3:** uma vez; **4 ou 5:** duas vezes; **6:** três vezes; **CRÍTICO:** cinco vezes.

No último golpe, Oskarr desintegrou o corpo de Prata com electroplasma, supostamente destruindo o seu espírito. Mas agora o seu fantasma voltou para assombrá-lo! O que aconteceu? A resposta está além do alcance de uma simples rolagem de levantar informações, então Oskarr começa um projeto de longo prazo para investigar esse mistério. Ele realiza uma atividade de folga pesquisando na biblioteca de ocultismo no covil do seu bando. O jogador rola **ESTUDAR** e consegue um **4**, avançando o relógio de progresso duas vezes.

Você precisa dos meios e condições adequadas para progredir em um projeto, e obtê-los pode exigir outro projeto. Por exemplo, para fazer uma amizade com um membro do Conselho Municipal você precisa estabelecer alguma espécie de contato prévio entre os seus círculos sociais. Um projeto para **SOCIALIZAR** nesses ambientes certamente criaria as oportunidades necessárias para um encontro amigável.

RECUPERAÇÃO

Você se recupera de danos sofridos procurando tratamento e repouso. Isso pode significar uma visita a um médico (que costura ferimentos e acalma a mente através de ciência anatômica), uma bruxa (especializada em amuletos de cura e alquimia restaurativa) ou tipos ainda mais estranhos. Esse tratamento pode ser administrado por um contato ou companheiro PJ com o treinamento adequado. Você também pode conseguir acesso a um curandeiro através da atividade **adquirir recursos**, assim garantindo tratamento para todo o grupo.

A recuperação funciona como um projeto de longo prazo. O curandeiro faz uma **rolagem de tratamento** (**ADULTERAR** para um PJ com a habilidade especial **MÉDICO** ou o nível de **qualidade** de um PdM) e você avança o **relógio de recuperação** uma quantidade de vezes de acordo com o resultado. De **1 a 3**: uma vez; **4 ou 5**: duas vezes; **6**: três vezes; **CRÍTICO**: cinco vezes.

Quando o relógio de recuperação é finalizado, você reduz em um nível cada dano sofrido pelo personagem e limpa o relógio. Quaisquer avanços restantes da rolagem podem ser então aproveitados e acrescentados ao “novo” relógio.



Cruz foi “Surrado” (dano nível 1) e teve uma “Perna Direita Fraturada” (nível 3). Durante a sua folga, ele procura tratamento com Quellyn, contato do Sussurro especialista em bruxaria. Quellyn tem um bom conhecimento de técnicas curativas, então o mestre atribui qualidade 2. O jogador rola 2d para a sua recuperação e consegue um **6**: três avanços no relógio. Ele decide gastar 1 **MOEDA** para melhorar o resultado, transformando-o em um **CRÍTICO** e conseguindo cinco avanços ao invés de apenas três. Quatro avanços finalizam o relógio – Cruz reduz todos os seus danos em um nível, limpa o seu relógio e ainda avança mais uma vez. O dano de nível 3, “Perna Direita Fraturada” é reduzido para o nível 2. Já o seu dano de nível 1, “Surrado”, é reduzido a zero e apagado. Ao fim da recuperação, Cruz ainda carrega um ferimento: uma “Perna Quebrada” de nível 2.

Você pode tratar a si mesmo se possuir a habilidade especial **MÉDICO**, sofrendo 2 de estresse no processo. Um personagem que tente se recuperar sem nenhum tipo de tratamento sofre 1 de estresse e rola 0d usando os resultados descritos acima.

Mantenha em mente que a atividade de recuperação é realizada pelo personagem ferido – administrar o tratamento não custa nenhuma atividade de folga para o curandeiro.

Sempre que sofrer algum novo dano, retroceda todos os avanços no relógio de recuperação.

REDUZIR ATENÇÃO

Descreva o que o seu personagem faz para reduzir a **ATENÇÃO** do bando e role uma ação. Talvez você **SOCIALIZE** com um oficial conhecido e mova uns pauzinhos para que alguns relatórios incriminadores desapareçam. Talvez você simplesmente **COMANDE** o medo dos moradores locais, impedindo que eles entreguem informações sobre seu bando.

O nível de **ATENÇÃO** é reduzido de acordo com o resultado: **1 a 3:** um; **4 ou 5:** dois; **6:** três; **CRÍTICO:** cinco.

TREINO

Você pode fazer um treino como uma atividade de folga, dedicando tempo e esforço para melhorar alguma característica. Quando treina, você **marca 1 xp** em um dos **atributos** ou no marcador de **cartilha**. Caso o seu bando possua o upgrade de Treinamento adequado, marque **+1 xp** (total de 2). Para mais informações, veja a seção de **Upgrades de Bando** na página 104. *Cada marcador só pode ser treinado uma única vez por fase de folga.*

SATISFAZER O VÍCIO

Visite o seu **fornecedor de vício** para aliviar o **estresse**. Veja a próxima seção para mais detalhes.

VÍCIOS

ALÍVIO DO ESTRESSE

Os vigaristas de Doskvol são criaturas muito peculiares. Eles desafiam os poderes governantes e galgam os degraus do submundo às custas daqueles considerados melhores e mais estabelecidos. Eles se forçam a fazer coisas que pessoas comuns não seriam capazes de imaginar. Mas isso tudo tem o seu custo. A sua vida é marcada pelo estresse constante, e, inevitavelmente, todos se rendem à sedução de um **vício** para aliviar a pressão.

O vício de um personagem representa uma obsessão pessoal e particular. Ao satisfazer o seu vício, ele consegue aliviar o estresse acumulado e, mais uma vez, sair às ruas para encarar os desafios opressivos de sua carreira criminosa.

SATISFAZENDO O VÍCIO

Quando o seu personagem satisfaz o vício, você apaga algumas marcas de estresse na sua cartilha. Descreva como o personagem se **entrega ao vício**, incluindo qual fornecedor satisfaz a sua demanda (veja a página 319). Isso demanda algum tempo, então só pode ser feito durante a **folga** do bando. Alternativamente, você pode declarar que o seu personagem está “perdido no vício” durante uma sessão de jogo, permitindo que ele se satisfaça enquanto você joga com outro personagem. Um membro de gangue, amigo ou contato do bando pode ser criado como um personagem alternativo, assim desenvolvendo ainda mais o cenário ao redor dos PJs.

Você faz uma rolagem para determinar quanto estresse o personagem recupera. A rolagem de vício é muito semelhante à rolagem de resistência, mas funciona ao contrário: ao invés de sofrer uma quantidade de estresse, você recupera aquela mesma quantidade. Os dados rolados, porém, dependem do **pior** atributo do personagem – a sua pior característica (**ESPERTEZA**, **VALENTIA** ou **CONVICÇÃO**) é a mais vulnerável ao vício.

Faça uma **rolagem de atributo** usando o valor do atributo mais baixo do personagem. Em caso de empates, simplesmente use o valor empatado. **Recupere uma quantidade de estresse igual ao maior resultado rolado nos dados.** Apague uma quantidade de marcas de estresse igual à quantidade recuperada.

PASSANDO DA CONTA

Se o resultado da rolagem de vício for superior à quantidade de estresse que o personagem carrega, ele não só satisfaz o seu vício como **passa da conta**. Os vícios não são hábitos confiáveis e controláveis – são compulsões arriscadas e perigosas, e podem levar um personagem a agir contra os seus próprios interesses.

Um personagem que passe da conta comete alguma atitude impensada (ou idiotice) ao tentar adquirir o seu vício ou sob sua influência. Você escolhe uma das opções abaixo para representar a maneira que essa mancada afeta o jogo:

- ◆ **ATRAIU PROBLEMAS.** Escolha ou role uma **desavença** adicional.
- ◆ **CONTA FECHADA.** O fornecedor de vício atual corta o seu fornecimento – será necessário procurar uma nova fonte.
- ◆ **CONTOU VANTAGEM** sobre seus feitos. O seu bando recebe **+2 de ATENÇÃO**.
- ◆ **PERDIDO.** O seu personagem desaparece durante algumas semanas – durante esse tempo, jogue com outro personagem. Ele recupera todos os danos quando retorna de seu tempo perdido.

IGNORANDO O SEU VÍCIO

O seu personagem sofre estresse igual à sua quantidade de **TRAUMAS** sempre que não satisfaz o vício durante uma fase de folga. Ele consegue ignorar o seu vício sem maiores consequências caso não possua nenhum **TRAUMA** – embora ainda precise satisfazê-lo para recuperar estresse.

INTERPRETANDO O SEU VÍCIO E RECEBENDO XP

O vício, assim como as raízes e histórico, ajuda a definir e descrever o seu personagem. Afinal, essa obsessão afeta o seu comportamento, motivações e objetivos. Pense em como o vício influencia a maneira do personagem agir, falar e tomar decisões. Interpretar a relação entre o personagem e seu vício oferece outro benefício: você recebe xp ao fim de cada sessão em que isso acontece.

ROLAGEM DE VÍCIO



Role uma quantidade de dados igual ao valor do seu **ATRIBUTO MAIS BAIXO**.

Recupere uma quantidade de estresse igual ao resultado mais alto rolado. Se você rolar um resultado superior à quantidade de estresse do personagem, ele **passa da conta**. *Se não puder ou não quiser satisfazer o seu vício durante a folga, o personagem sofre estresse igual à quantidade de **TRAUMAS** que possui.*

ATIVIDADES DE FOLGA EM JOGO

*Oskarr quer descobrir como diabos o fantasma de Prata sobreviveu à desintegração por electroplasma. Ele se dedica a um **projeto de longo prazo** chamado “Aprender os Segredos de Prata” – um relógio de 8 partes. O resultado da sua rolagem de **SINTONIZAR** é 6! Oskarr avança o relógio três vezes.*

*Morlan quer reduzir a **ATENÇÃO** do seu bando. Ele leva seus capangas para dar umas voltas, intimidando os mercadores, quebrando janelas e amedrontando todos na região. A sua rolagem de **DETONAR** resulta em um **CRÍTICO!** A **ATENÇÃO** do bando diminui em cinco níveis conforme os habitantes locais resolvem esquecer tudo que viram e ouviram nos últimos dias.*

*Canter precisa de uma munição especial para caçar a demônia Setarra. Ele **adquire um recurso** com as Irmãs Funestas (que estão bem amigáveis com o seu bando): balas feitas de mercúrio e cinzas das terras mortais, consagradas ao deus esquecido do Sol Invencível, inimigo ancestral de todos os demônios. A rolagem de Categoria resulta em um 4: somente uma qualidade padrão, que não é o bastante para esse item tão raro. Adam, o jogador de Canter, gasta 2 **MOEDAS** para aumentar o resultado para um **CRÍTICO**: qualidade excepcional. Canter consegue as suas balas, poderosas o suficiente para ferir a criatura infernal.*

FOLGA DE PDMS E FACÇÕES

PDMS e facções também fazem suas próprias atividades enquanto os PJs desfrutam de suas folgas. O mestre **avança os seus relógios de projeto** e escolhe uma manobra de folga ou duas para cada facção que seja do interesse do grupo. Escolha uma manobra que se encaixe na agenda da facção, no seu modo de agir, ou mesmo que represente uma reação às ações dos jogadores. Possíveis manobras incluem:

- ◆ Tomar uma posse ou aumentar seu controle, tornar um inimigo vulnerável ou reduzir o controle de um inimigo vulnerável.
- ◆ Alcançar um objetivo de curto prazo (já em condições de obter).
- ◆ Adquirir um novo recurso.
- ◆ Pedir um favor de outra facção.
- ◆ Fazer pressão política ou ameaças para forçar alguém a realizar algo contra sua vontade.
- ◆ Levantar informações sobre os PJs (o que pode levar a uma rolagem oposta) ou outros assuntos.

Para o mestre: Você só precisa escolher as manobras de folga e avançar os relógios de facções que sejam do seu interesse no momento. Não se preocupe com as outras. Quando outra facção ganhar destaque, simplesmente forneça a ela algumas fases de folga e avanços de relógio para trazê-la “de volta para o presente”.

Você pode avançar os relógios como preferir ou, na dúvida, fazer uma rolagem de sorte. Use a Categoria da facção como base, e adicione ou remova dados de acordo com a oposição ou circunstâncias. Avance o relógio 1 vez em um resultado 1 a 3; 2 vezes para 4 ou 5; 3 vezes para um 6; e 5 vezes para um resultado **CRÍTICO**.

Essas manobras e avanços não acontecem em um vácuo – o submundo do crime é conectado e atento a rumores e fofocas. Não se esqueça de **contar aos jogadores** sempre que uma facção fizer algo de conhecimento público no submundo. Os seus **aliados, contatos e fornecedores de vício** são veículos perfeitos para essas informações, que podem levar a futuros golpes e oportunidades para os PJs.

RESUMO DAS ATIVIDADES DE FOLGA

Adicione +1d à rolagem se um **aliado** ou **contato** fornecer ajuda para a atividade.

ADQUIRIR RECURSO

Role a **Categoria** do bando. O resultado indica a **qualidade** do recurso:

- ◆ **CRÍTICO:** Categoria +2.
- ◆ **6:** Categoria +1.
- ◆ **4/5:** Categoria.
- ◆ **1-3:** Categoria -1.

*Alguns itens pedem um resultado mínimo de qualidade para ser obtidos. Você pode aumentar o resultado além do **CRÍTICO** gastando 2 **MOEDAS** para cada nível de qualidade adicional.*

PROJETO DE LONGO PRAZO

Progrida em um projeto de longo prazo se possuir os meios para tal.

Avance o relógio de acordo com o seu resultado:

- ◆ **CRÍTICO:** Cinco vezes.
- ◆ **6:** Três vezes.
- ◆ **4/5:** Duas vezes.
- ◆ **1-3:** Uma vez.

RECUPERAÇÃO

Receba **tratamento** para avançar o seu **relógio de recuperação** (como um projeto de longo prazo). *Quando o relógio é finalizado, reduza cada dano em um nível.*

REDUZIR ATENÇÃO

Descreva como você reduz a **ATENÇÃO** do bando e role a ação. Reduza uma quantidade de **ATENÇÃO** de acordo com o nível de resultado:

- ◆ **CRÍTICO:** Remova 5 de **ATENÇÃO**.
- ◆ **6:** Remova 3 de **ATENÇÃO**.
- ◆ **4/5:** Remova 2 de **ATENÇÃO**.
- ◆ **1-3:** Remova 1 de **ATENÇÃO**.

TREINO

Marque 1 xp (em um atributo ou na sua cartilha). Adicione +1 xp se o seu bando possuir o upgrade apropriado. *Cada marcador de xp pode ser treinado uma única vez por fase de folga.*

VÍCIO

Visite o seu **fornecedor de vício** para aliviar o **estresse**. Role uma quantidade de dados igual ao seu **menor atributo**. Recupere estresse igual ao maior resultado. Se o resultado for maior que seu estresse, você **passa da conta** (veja adiante). *Se não puder ou não quiser satisfazer o vício durante a folga, sofra estresse igual à quantidade de **TRAUMAS**.*

PASSANDO DA CONTA: Você faz algo errado para adquirir o seu vício ou sob sua influência. O que você fez?

- ◆ **ATRAIU PROBLEMAS:** *Talvez um inimigo tenha seguido você até seu fornecedor e encontrou-o de guarda baixa.* Escolha ou role uma **desavença** adicional.
- ◆ **CONTA FECHADA.** O fornecedor de vício atual corta o seu fornecimento – procure uma nova fonte para o seu vício.
- ◆ **CONTOU VANTAGEM:** *Talvez você tenha se gabado de seus feitos.* O seu bando recebe **+2 de ATENÇÃO**.
- ◆ **PERDIDO.** Jogue com outro personagem até esse retornar de sua farra.

Você acha que eu fico pelo porto só para assistir os caçadores de leviatãs chegando e saindo? Para ver os seus cascos enormes avançando pelas docas, vibrando com o peso da sua carga, tentando de todo jeito segurar esse sangue que só quer voltar para o mar negro? Há, achou errado. Eu preferiria assistir uma gaivota alimentar suas crias, vomitando comida mastigada nos seus biquinhos.

Não, eu venho pra cá porque eu sei d'algo que essa galera não sabe, nem você mesmo. Ninguém sabe. Para os leviatãs, a morte é uma canção. Eles a cantam, e ouvem atentamente por suas notas. Um sujeito que realmente sabe o que está fazendo pode atraí-los. Se tiver uma canção bonita o bastante, você consegue até mesmo convidá-los para fora d'água.

É assim que o meu povo fazia. Isso mesmo, sacrifício humano – pelas dúzias. O sangue fluía pelos canais até a água escura, tingindo as ondas em veios escarlates – a arte do demônio, eles diziam. Você diz as palavras certas, canta as músicas sem desafinar, e usa a faca correta. Se fizer tudo direitinho, aquelas súplicas e gritos se transformam em poder e sedução. Isso fisga a curiosidade de um dos que vivem nas profundezas, chama-o para perto. Ele deseja sofrimento e morte assim como você deseja as coxas daquela taverneira. Ele quer se aproximar, cobiça esse calor, desejando-o mais do que tudo.

Então o demônio se içava para a terra, se arrastando pelas ondas com tanta força que a água virava névoa. Era aí que o meu povo atacava. Usávamos serras, machadinhas e lâminas tão afiadas que cortariam as suas palavras no meio. Nós atacávamos por onde saía a sua respiração maculada, cortávamos a sua carne dura feito madeira, a sua armadura brilhante como o óleo. Com redes, puxávamos os seus membros, para que pudéssemos serrar suas juntas.

Eu me lembro como se fosse ontem. Aquele sangue vivo te cobre como a fúria em um dia quente, se contorcendo na sua pele – invasivo, frio e gritante. O seu coração muda. Os seus pulmões congelam. Mas você não para o que tá fazendo – a energia é tanta que não dá pra parar. É como se você tivesse no encontro entre a morte que não descansa e a vida enfurecida, isso faz sentido?

Você corta o leviatã, procurando tentáculos, pernas e barbatanas – todas atarracadas e cheias de cicatrizes. Qualquer pedaço saliente, cada um deles diferente. Depois disso você tira o couro, ossos, carne e até os tendões marcados por runas. Nada se perde, você usa tudo para fazer a sua própria música na escuridão e para selar as rachaduras no Espelho deixadas pelo leviatã.

Veja só, eu nunca vi um leviatã de perto. Nunca precisei. O meu bisavô era um sabujo – um bruxo que fazia sacrifícios para a ceifa de leviatãs. As coisas que aconteceram com ele impregnaram os seus ossos e sangue, seu passado e futuro, envenenando tudo. Eu posso ver através do Espelho por causa do que ele fez, e o que foi feito com ele.

No fundo da minha mente eu ouço a canção dessa cidade maldita. Eu sei que um dia algum dos leviatãs que eles tanto caçam vai pegar o seu cheiro. E vai segui-los até aqui. Vai ser um encalhe como essa cidade nunca viu antes – todos os navios destruídos, suas cargas de sangue escorrendo por todo lugar.

Esse vai ser o fim da minha linhagem, fazem quatro séculos que a minha família sabe disso. Mas hoje? Acha que esses navios me impressionam? Não. Hoje não é o dia.

Talvez seja amanhã.

Desafinado No Escuro

CAPÍTULO 6

COMO JOGAR

JOGOS ORIENTADOS PELA NARRATIVA

“Orientado pela narrativa” é um jargão para descrever os jogos de interpretação de personagem, em contraste aos outros tipos de jogos que você conheça.

Por exemplo: em um jogo de tabuleiro você escolhe uma das opções oferecidas pelo sistema e usa essa mecânica para determinar o resultado da sua escolha. Você diria algo como “Eu pago duas pedras para construir um segundo forte na minha base”. Nós dizemos que esse processo é “orientado pela mecânica”. No seu turno, você escolhe uma mecânica para utilizar e então a resolve. As suas escolhas são restritas pelo sistema do jogo. Você pode até acrescentar uma cobertura narrativa como “Os bravos cidadãos de Baronia atendem ao chamado à guerra e constroem um forte resistente”, mas esse elemento da ficção é secundário – apenas uma descrição acrescentada à mecânica. Em outras palavras: a ficção chega depois das mecânicas, apenas descrevendo o que já aconteceu.

Os jogos de interpretação de personagens (RPGs) são diferentes. No seu turno, você descreve o que o seu personagem faz dentro da narrativa ficcional estabelecida. Você não escolhe uma mecânica – você diz algo sobre a ficção. As suas escolhas em um jogo de interpretação não são restritas pelas mecânicas, mas pela situação ficcional. Em outras palavras: a ação descrita na narrativa determina *quais* mecânicas devem ser usadas, então a mecânica vem *depois* da ficção.

Por exemplo: em *Blades in the Dark*, quando um personagem tenta abrir a fechadura de um cofre, podemos usar várias mecânicas diferentes. Nesse sistema não faz sentido jogar orientado pela mecânica. “Eu abro a fechadura” não é uma escolha mecânica disponível. Para compreender *qual* mecânica deve ser usada, precisamos primeiro estabelecer a ficção.

Suponha que o seu personagem está tranquilo no covil do bando, e tem bastante tempo para abrir a fechadura do cofre. Nesse caso, podemos usar uma mecânica de **folga** – especificamente progredir em “Projetos de longo prazo”. Você pode

se sair muito bem e abrir uma fechadura simples rapidamente. Ou você pode encontrar dificuldades, tendo que fazer várias tentativas durante um período de tempo mais longo.

Agora imagine que o seu personagem está no meio de um incêndio, tentando desesperadamente abrir o cofre enquanto o teto desaba em vigas flamejantes ao seu redor. Em uma situação como essa, poderíamos usar a mecânica de **ação**. Você poderia se sair muito bem, evitando o fogo e destroços enquanto abre a fechadura, ou pode ser forçado a abandoná-la devido ao risco de ser esmagado ou queimado.

Se o seu personagem não sabe abrir fechaduras, você poderia contratar alguém para fazer isso. Dessa forma, podemos usar a mecânica de **adquirir um recurso** (um mestre chaveiro, nesse caso). Você pode negociar um bom acordo e conseguir um profissional qualificado, ou pode ter que pagar a mais para conseguir um profissional de qualidade adequada.

E assim por diante. Você pode usar inúmeras abordagens de acordo com as circunstâncias ficcionais.

O conceito mais importante é: em primeiro lugar, você escolhe o que o seu personagem faz na narrativa; então o grupo escolhe uma mecânica apropriada para a situação já estabelecida. Essa mecânica resolve o ato do personagem e determina o que acontece. Depois que você define o que quer fazer, fica bem fácil escolher uma mecânica. Porém, se você tentar fazer o contrário (escolhendo a mecânica e depois acrescentando a ficção), o jogo vai se tornar confuso e bagunçado.

Caso aconteça uma situação estranha e que pareça não fazer muito sentido, retorne para a narrativa ficcional. O que está acontecendo? O que você está tentando fazer? Qual mecânica é apropriada para isso? Não tente forçar uma mecânica específica na ficção. Comece pela narrativa e permita que ela oriente a escolha das mecânicas (por isso que usamos “orientado pela narrativa”).

Pense nas mecânicas do jogo como uma caixa de ferramentas. Você não diz “eu vou martelar” antes de saber o que vai construir. Além disso, o martelo e pregos não são as únicas ferramentas capazes de juntar duas peças de madeira – nada obriga você a usar somente eles. Você usa as ferramentas adequadas para a tarefa. O mesmo acontece com mecânicas em um jogo de interpretação de personagens. Primeiro estabeleça a ficção, então escolha uma mecânica (ferramenta) apropriada para a situação. A escolha da ferramenta adequada pode ser prática e direta, ou mesmo uma decisão estilística. Não existe uma única maneira perfeita para escolher a ferramenta. Elas estão à sua disposição e você pode usá-las da forma que preferir. Com o tempo, essas escolhas vão determinando o seu estilo e estabelecendo precedentes.

O texto do jogo oferece tanto o conjunto de ferramentas quanto o manual para o seu uso – essencialmente as melhores práticas desenvolvidas por mim e pelos jogadores de teste. Essas práticas mostram a você o caminho para um bom jogo, mas são somente orientações. Você e o seu grupo são responsáveis por colocá-las em prática e aprender a usar as ferramentas do jogo.

Esse é um dos aspectos mais divertidos dos jogos de interpretação. Como não há uma única maneira correta para usar as ferramentas, o ato de jogar se torna um processo criativo – tanto no nível da narrativa ficcional quanto na aplicação dos sistemas de jogo. Eu explicarei as ferramentas e ensinarei algumas boas maneiras de aplicá-las, porém, no fim das contas, a sua experiência com *Blades in the Dark* será única, uma obra criada por você e seu grupo.

COMO INICIAR UMA ROLAGEM DE AÇÃO

O jogo é uma conversa entre as pessoas na mesa. Vocês estão conversando, narrando ações, falando em primeira pessoa, fazendo piadas, rabiscando mapas, especulando sobre possíveis eventos, todas essas coisas divertidas. Mas, até então, *é só conversa*, certo? Nos jogos de interpretação de personagens sempre acontece algo que muda a direção da conversa. Nesse momento, nos movemos da simples conversa para o uso de uma mecânica. Como isso acontece?

Direcionar a conversação para a rolagem é responsabilidade do mestre (que deve estar sempre atento para isso), embora qualquer jogador possa fazê-lo. Então, quando fazemos isso? Você pede uma rolagem de ação quando acontece alguma das seguintes situações:

- ◆ **Um personagem jogador tenta realizar uma ação desafiadora** que seja difícil ou perigosa.
- ◆ **Um jogador lidera ou dá ordens para um PdM ou grupo de PdMs**, que enfrentarão algo difícil ou perigoso.
- ◆ **Alguém pega os dados e se anima para fazer uma rolagem.**

O que dizer nesse momento? Eu gosto de começar perguntando ao jogador: o que você faz para alcançar seu objetivo? Qual **valor de ação** será usado? Então, eu sugiro a **posição** em que o personagem se encontra e o **nível de efeito** que ele terá.

Jogador: “Então ele está com o amuleto? Beleza, eu vou forçá-lo a me entregar”.

Mestre: “Certo. Como você vai fazer isso?”

*Jogador: “Vou olhar bem nos olhos dele e **Comandar** que me entregue o amuleto”.*

*Mestre: “Tá bem. Parece bem **arriscado** pra mim. Ele não é corpo mole e os seus capangas estão ali bem perto. Provavelmente terá um **efeito limitado** já que vocês estão em menor número – a não ser que você tenha uma ameaça especialmente potente no seu bolso”.*

Depois disso, os outros jogadores podem fazer suas próprias sugestões de posições ou efeitos alternativos, o jogador pode rever a sua declaração para algo menos arriscado ou então todos concordam e movemos para o uso da mecânica.

O mais importante é que o grupo trabalhe junto para determinar o objetivo, posição e consequências de cada rolagem. Não caia no hábito de “pedir uma rolagem” para qualquer coisa, sem envolver o grupo no processo de decidir posição e efeito. Por exemplo: um PJ, repentinamente, decide matar um inimigo – ora, isso é algo bem importante, certo? Ele está em uma posição controlada para fazer isso? Ou será arriscada? Ou mesmo desesperada? **Qual o risco que ele está correndo?** Pare por um momento para colocar tudo no contexto da ficção.

Se o inimigo está tentando retribuir o favor e matá-lo, então a posição é provavelmente desesperada. Eles estão lutando um contra o outro, até a morte. Em um resultado **4 ou 5**, o PJ consegue fazer o que queria, mas com consequências. Ele inflige um ferimento mortal, mas (nesse exemplo) sofre outro em resposta.

Para alguns jogadores, sofrer um ferimento mortal não parece, bem, um “sucesso”. Mas em *Blades* a rolagem de ação resolve tanto a ação do PJ quanto a do inimigo. Afinal, ele também está tentando fazer algo, e um “sucesso parcial” significa que ele conseguiu. A rolagem de ação cobre uma troca de golpes (ou mesmo uma luta inteira) – todos os ataques e danos dos dois lados ao mesmo tempo.

Em *Blades*, os PJs não podem fazer coisas de maneira completamente segura. Tudo representa o risco de sofrer danos, consequências, **ATENÇÃO**, inimizade de facções, etc. Mas eles **podem** fazer ações e ter sucesso! Com cada resultado **4 ou 5** eles fazem algo, ao mesmo tempo que apanham, sangram e são atormentados por inimigos. Doskvol mastiga você e cospe fora. Os personagens que começam o jogo não são necessariamente os personagens que o terminam.

Se preferir consequências menos imediatas para os resultados **4 ou 5**, você sempre pode usar um relógio. Ao invés de serem instantaneamente notados pelos guardas por causa de um **4 ou 5**, inicie um relógio de “Alerta” para os guardas e avance-o algumas vezes. Essa continua sendo uma consequência perigosa, mas não acaba com toda a situação.

O tema de *Blades in the Dark* é de luta, confrontos e consequências. Dessa forma, você quase nunca consegue algo sem algum custo – pelo menos é o que os dados dizem. É por isso que os PJs possuem recursos extras para reduzir ou evitar consequências. Com isso, eles podem decidir se vale a pena resistir (o que custa valioso estresse), se usam armadura, se aceitam um Acordo com o Diabo, se é melhor sofrer algo no lugar de seu companheiro, entre outras opções.

O trabalho em equipe também pode diminuir as dificuldades, seja tornando uma rolagem desesperada em arriscada, aumentando o efeito ou adicionando dados. A maioria dos grupos demora um pouco para se acostumar a usar o trabalho em equipe. Isso é intencional – assim, os jogadores se acostumam a trabalhar em equipe juntamente de seus personagens.

Diferencie as **posições** das rolagens de acordo com os riscos enfrentados pelo PJ. Descreva o PdM inimigo no meio da ação, pronto para fazer algo contra o PJ. Esse é o risco que o PJ corre para realizar a sua ação, e isso define a sua posição.

“Você corre para esfaqueá-lo no pescoço, e ele levanta a espada para aparar o golpe, afastar a sua lâmina e perfurar o seu pulmão. Posição desesperada, efeito sensacional, certo?”

O seu grupo deve experimentar com os vários valores ajustáveis do jogo – posição, efeito, consequência, poderes sobrenaturais, etc. Evite tomar decisões unilateralmente como mestre. Pergunte as opiniões do grupo. Essa ação é desesperada? Qual seria um bom risco aqui? Vocês acham que isso conseguiria um efeito completo, ou seria necessária mais alguma coisa? Uma grande parte de jogar *Blades* é decidir e estabelecer o que funciona para o seu grupo.



POR QUE FAZEMOS ISSO?

Afinal, por que usamos uma mecânica? Por que simplesmente não resolvemos pela conversa? O motivo principal é esse: ao resolver as coisas pela conversa, nós frequentemente construímos um consenso. Normalmente isso é algo bom – encoraja a união do grupo, estabelece expectativas e coloca todos na mesma página. Porém, em histórias de ação e aventura como *Blades in the Dark*, não queremos consenso no momento que os personagens se metem em perigo. Nós queremos ser surpreendidos, desafiados, inspirados a criar reviravoltas ou complicações, e sermos levados a riscos ainda maiores. Queremos levantar as mãos e braços para cima, enquanto descemos a montanha russa.

Quando a mecânica é convocada, os jogadores têm a oportunidade de serem os autores da história por um momento – enquanto decidem a posição, ameaças e detalhes da ação. Logo depois, eles desligam o modo autor e tornam-se a plateia. E agora, o que vai acontecer? Nós seguramos o fôlego, nos curvamos para frente nas cadeiras e jogamos os dados.

COMO ESCOLHER UMA AÇÃO

Sempre que pedimos uma rolagem de ação, o personagem já está em movimento, fazendo algo na narrativa. O que ele está fazendo quase sempre determina a ação que será rodada. Porém, o jogador tem o direito de reconsiderar a ação do seu personagem, descrevendo-a de outra maneira para usar outra ação. O personagem sempre deve desempenhar na narrativa a ação usada na rolagem.

*Por exemplo, Nox quer se infiltrar furtivamente na sala secreta do Círculo das Chamas. O mestre pergunta como ela faz isso, e a sua jogadora responde que Nox vai escalar a parede externa da torre e entrar por uma janela. Escalar é uma ação de **ESGUEIRAR**, então esse valor será usado na rolagem.*

*A jogadora de Nox pode mudar de ideia, dizendo “Hummm... Eu não sou muito boa em Esgueirar, então quero escalar usando Manejar. Eu posso, tipo, Manejar para subir as paredes, não é?” Não. Nox certamente pode **MANEJAR** para entrar na torre – através de distrações ou manipulações sutis – mas não para escalar as paredes. Escalar é uma ação atlética, e ações atléticas desse tipo pertencem a **ESGUEIRAR**. Nox pode **MANEJAR**, mas isso significa que ela não está escalando a torre.*

Frequentemente, você pode encontrar várias ações apropriadas para uma situação. Isso é normal. O jogador escolhe qual ação realizar, e o mestre determina a posição da rolagem de acordo com a opção escolhida.

*Arlyn está suspensa por uma corda, escondendo-se na escuridão logo acima da janela que leva ao quarto de Mylera Klev – líder dos Faixas Escarlates. Assim que Mylera adentra o quarto, a jogadora de Arlyn anuncia que vai atirar nela pelas costas. Qual ação ela deve rolar? **ESGUEIRAR** cobre “emboscar alguém com um golpe nas costas” e **CAÇAR** cobre “fazer disparos precisos à distância” – os dois parecem se aplicar nessa situação. O mestre diz que **CAÇAR** teria uma posição controlada (afinal, esse é um disparo típico de caça), mas **ESGUEIRAR** seria arriscado – Arlyn teria que entrar pela janela e apunhalá-la pelas costas, assim correndo mais riscos.*

O PROPÓSITO DOS PERIGOS E DO ESTRESSE

Alguns mestres sentem-se frustrados com a impressão de que as ameaças ou inimigos PdMs “não fazem nada”. Eles infligem danos nos PJs, mas esses danos podem ser resistidos, reduzidos ou mesmo evitados. Isso é intencional! Os PJs começam o jogo desfavorecidos e oprimidos, os “azarões” da corrida. O sistema de estresse permite que eles sobrevivam onde outros falhariam, dando a eles a esperança de alcançar seus objetivos de longo prazo.

O propósito do dano é servir como uma ameaça – nem toda vez ele é *infligido*, mas sempre deve ser descrito. A descrição concretiza as ameaças nas mentes de todos na mesa, mesmo se elas forem evitadas.

“O fantasma se funde à sua alma”.

“Você ouve o osso quebrar no instante que atinge a rua”.

“Você nota que ela nunca mais confiará na sua palavra”.

Os resultados nocivos devem ser descritos em voz alta. Eles assombram a sala com seu potencial de um mal terrível. Eles são assustadores. Então o jogador pode olhar nos seus olhos e dizer “Não. Isso não vai terminar assim. Eu vou sofrer o estresse e resistir”. **Isso o empodera.** Eles olham na cara do perigo e dão risada. Isso é ser um vigarista.

O seu trabalho é descrever os resultados prejudiciais com vontade e dedicação, não necessariamente aplicá-los. A mecânica de estresse e consequências serve para acrescentar detalhes ficcionais interessantes aos danos e perigos. Ao invés de simplesmente dizer “Seu personagem sofre 3 de dano”, você descreve como a lâmina corta através da sua armadura, deixando um talho sangrento nas suas costelas. Ao conhecer o problema, o jogador se importa o bastante para resistir a ele – dizendo algo como “Não! Vou resistir”. Os jogadores *precisam* que você descreva as consequências que sofrerão. Eles precisam de informações para decidir se o custo de estresse vale a pena ou não. Cada caso de ameaça e estresse demanda uma nova ficção. E esse, afinal, é o nosso objetivo.

NÍVEIS DE AMEAÇA DE PDMS

O nível de ameaça de um adversário é representado pela severidade das **consequências** descritas e a **posição** da rolagem de ação. Suponha que os PJs enfrentam um PdM descrito como um capanga padrão. As consequências desse confronto seriam algo como: ele agarra o PJ, soca a sua cara, ou mesmo quebra uma costela com o porrete (caso tenha alguma vantagem).

Agora imagine que eles enfrentam um PdM descrito como um mestre assassino. A sua consequência seria um golpe relâmpago com a adaga perfurando o coração do PJ.

Como os PdMs não possuem características e nem valores de ação, as suas capacidades se manifestam através da **severidade das suas consequências** e a **posição e efeito** da rolagem de ação do PJ.

Além disso, um PdM perigoso pode tomar a iniciativa. **Para representar um PdM competente**, descreva o que ele está prestes a realizar. Só então pergunte aos jogadores o que eles querem fazer.

“Ela cerca você no corredor e tenta prendê-lo nas algemas. O que você faz?”

A ação do PJ e sua rolagem determinarão se a manobra do PdM teve sucesso ou não. Lembre-se: a rolagem de ação tem duas funções, resolvendo a ação do PJ e a do PdM ao mesmo tempo.

Para representar um PdM mestre em seu campo, descreva o que ele acabou de realizar. Então, pergunte se os jogadores querem **resistir** a essa consequência.

“Ela é rápida, rápida demais. Antes de você notar, as algemas estão nos seus pulsos. Ou você quer resistir a isso?”

Esse é um elemento que vai mudar e se desenvolver de acordo com o tempo e suas experiências. Converse com os jogadores sobre o tipo de ameaça apropriado para o seu jogo. Vocês querem um jogo mais tenso, mortal e arriscado? Então os PJs e PdMs correm o risco de sofrer danos letais o tempo todo, e as rolagens de resistência apenas reduzem o nível das consequências. Você quer um jogo mais aventureiro e cinematográfico? Então descreva consequências menos violentas e terríveis. As pessoas caem no chão, apagadas. Explosões são um pano de fundo para as frases de efeito do seu personagem.

Você não precisa bater o martelo em apenas uma abordagem e permanecer com ela o resto do jogo. Seja flexível e se permita mudar e adaptar com o tempo, de acordo com os interesses do grupo.

SEMPRE EXISTEM CONSEQUÊNCIAS

Toda vez que alguém rola os dados em *Blades in the Dark*, a situação muda. Não existe nenhum resultado “nada acontece” nas rolagens. Como isso funciona?

Um resultado de “fracasso” em uma rolagem de ação (1 a 3) não representa um “erro” que não leva a nada. A ação do personagem sempre tem um resultado tangível – algo acontece e muda a situação. Em um fracasso **controlado**, o personagem nota um defeito na sua abordagem e pode recuar ou seguir e tentar a sorte com uma ação arriscada. Já em um fracasso **arriscado**, ele sofre uma consequência que representa algum problema ou perigo. A situação piora. Em um fracasso **desesperado**, a ameaça domina a situação e a torna muito pior.

SISTEMA FLEXÍVEL

O sistema de *Blades in the Dark* é feito para ser flexível e tolerante a falhas, capaz de funcionar mesmo sem todas as partes. O seu jogo vai funcionar mesmo que você esqueça os detalhes e use somente as rolagens padrão. Claro que ele funciona melhor com todos os detalhes, mas não vai se arruinar sem eles.

Se quiser introduzir as mecânicas aos poucos, **comece com rolagens arriscadas e efeito padrão**. Não se preocupe com os fatores.

Quando um jogador quiser resistir a algo que aconteceu com o seu personagem, explique as rolagens de resistência. Quando um dos PJs quiser ajudar outro, introduza as manobras de trabalho em equipe. Quando o grupo se envolver com oponentes perigosos de Categoria mais alta, descreva os fatores de efeito. Não se sinta obrigado a explicar todos os elementos mecânicos no começo do jogo.

Esse mesmo conselho se aplica à ficção criada pelo seu grupo. Você não precisa estar sempre certo e descrever tudo perfeitamente. Caso descreva algo e depois note que estava errado, simplesmente reveja e corrija o seu erro. Todo mundo erra, não se preocupe.

Mestre: “Eu disse que Trayga foi vista nas docas, mas me enganei. Na verdade, Arlo que foi avistado”.

Jogadora: “Ah, isso muda um pouco as coisas. Tudo bem, tá certo. Então eu vou falar uma coisa diferente”.

Se você não tiver certeza do que fazer ou que regra usar, mantenha as coisas simples. Faça o que parecer mais óbvio e natural para você. Acrescente mais mecânicas quando se sentir mais confortável. Perdoe os erros dos jogadores e eles perdoarão os seus. Fique frio.

ESTABELECENDO PRECEDENTES

O que vale para os PJs também vale para os PdMs, e vice-versa. Se você estabelecer que o invocador de um fantasma é o único capaz de conversar com ele (devido ao “elo de invocação” que partilham), então isso se aplica tanto ao Sussurro PJ do grupo quanto aos PdMs. Se você estabelecer que um PdM, bastante competente, consegue matar instantaneamente uma vítima desavisada, então os PJs podem tentar fazer o mesmo no futuro.

Cada vez que você faz uma decisão ou estabelece novos detalhes sobre o cenário e seu tom, esses elementos tornam-se novas ferramentas em jogo. Os precedentes não são necessariamente permanentes – você e seu grupo podem revê-los e reexaminá-los no decorrer do jogo. Porém, lembre-se que quaisquer alterações feitas valem para os dois lados: PJs e PdMs.

ABSTRAÇÃO OU DETALHES

O sistema de *Blades in the Dark* normalmente depende de detalhes ficcionais específicos para funcionar. Por exemplo, precisamos definir exatamente o material que compõe uma jarra espiritual quando um personagem decide quebrar uma delas repentinamente. Esse pode parecer um pequeno detalhe, mas a descrição da jarra contribui diretamente para a determinação da **posição** da rolagem, os fatores de **efeito** e as suas **consequências**. A criação desses pequenos detalhes do cenário faz com que o sistema funcione bem melhor.

Algumas situações, porém, podem ser resolvidas mais facilmente através da abstração. Por exemplo, os jogadores buscam saber como o Círculo das Chamas foi afetado pela praga da Sonolência Gélida – será que eles estão enfraquecidos e vulneráveis? A mestra *pode* criar ou lembrar-se de todos os detalhes estabelecidos sobre a facção, e assim decidir a sua situação após a praga. Ou ela pode simplesmente usar a abstração da **Categoria** dessa facção em uma rolagem de sorte, assim determinando o seu estado. Se não foi estabelecido nenhum detalhe a respeito da resistência do Círculo a pragas arcanas, então a abstração da Categoria funciona tranquilamente.

Conflitos podem surgir se você usar uma abstração para lidar com detalhes já estabelecidos. Por exemplo, sabemos que o Círculo criou essa praga e tomou precauções especiais contra ela (incluindo a mudança de recursos e chefes para longe da área afetada). Nesse caso, uma rolagem de sorte com a Categoria da facção pode resultar em situações estranhas. O valor abstrato da “Categoria” não é mais útil, já que conhecemos detalhes específicos. Se for óbvio que o Círculo resiste bem à praga, então a mestra simplesmente aponta isso. Ou talvez ainda haja riscos imprevisíveis – então ela rola 6d para as “preparações contra a praga” ao invés da Categoria.

O mesmo vale para a qualidade de itens, recursos e medidas defensivas. Se a Colmeia é Categoria III, isso significa que cada fechadura em cada porta dentro de seu território é dessa Categoria? Não. A Categoria indica de forma abstrata a qualidade das coisas que a facção *provavelmente* possui em uma *boa parte* do tempo. A fechadura na porta de um armazém menor é provavelmente simples e barata. Já a fechadura da sua sala de documentos é provavelmente *superior* ou até *excepcional* (o que torna a sua qualidade superior à Categoria III). Quando pensamos na qualidade geral da Colmeia, pensamos em “Categoria III”. Podemos usar esse valor abstrato para muitas coisas diferentes – mas os detalhes específicos já estabelecidos determinam o que é verdade na ficção. Eles não precisam se conformar à abstração em todas as situações.

As partes abstratas do jogo – Categoria, **MOEDAS**, tesouro, qualidade, rolagens de abertura – existem para que o jogo possa **focar no que é mais importante: as escolhas, ações e consequências dos PJs**. As rolagens de ação são o coração do jogo. Você não precisa respeitar as abstrações quando tem detalhes específicos já estabelecidos à sua frente. As regras servem à narrativa.

AS AÇÕES EM JOGO

As 12 ações serão descritas e detalhadas nas páginas seguintes, incluindo exemplos de manobras e consequências.

ADULTERAR

Para **ADULTERAR**, você modifica aparelhos e mecanismos. *Você pode criar uma nova engenhoca ou alterar um item já existente. Você pode abrir uma fechadura ou arrombar um cofre. Você pode desarmar um alarme ou armadilha. Você pode se aproveitar dos aparelhos mecânicos e electoplasmáticos pela cidade. Você pode tentar usar o seu conhecimento técnico para controlar um veículo (embora Manejar possa se aplicar melhor).*

PERGUNTAS DO MESTRE

- ◆ O que você adultera?
- ◆ O que você quer conseguir com isso?

Você Adultera desmontando coisas e remontando-as; dobrando, torcendo, soldando e modificando. Adulterar cobre um conjunto amplo de atividades ligadas a engenharia mecânica e electoplasmática, assim como química e ciências biológicas. Um bom adulterador sabe como as coisas funcionam – todo o tipo de coisas.

Adulterar é uma das ações mais versáteis para a fase de folga (assim como *Estudar*), frequentemente usada para avançar projetos de longo prazo. Com algum tempo, você pode Adulterar os componentes certos, criando coisas verdadeiramente maravilhosas.

Adulterar também é útil em momentos de ação. Doskvol é coberta de componentes tecnológicos de todos os tipos imagináveis: desde portas, trancas e elevadores feitos com mecanismos complexos de faiscaria; até conduítes electoplasmáticos, fios, postes e luzes. Você pode Adulterar mecanismos ao seu redor para criar uma armadilha simples ou desativar uma medida de segurança. Esse tipo de Adulteração também é frequentemente usado para facilitar uma ação posterior de *Detonar*.

Você pode Adulterar um mecanismo ou dispositivo para quebrá-lo, de forma semelhante a *Detonar*. Normalmente, porém, quebrar um dispositivo por Adulteração é um processo mais lento, mais preciso e menos óbvio do que simplesmente *Detoná-lo*. Você poderia Adulterar o mecanismo de uma porta para que travasse

após o terceiro uso. *Detonar* esse mecanismo é simplesmente deixá-lo em pedacinhos.

EXEMPLOS

POSIÇÃO CONTROLADA

Tá bem, eu só preciso posicionar os bastões receptores da maneira correta – e então podemos atravessar a barreira relampejante sem nenhum problema.

1 A 3 Oportunidade Perdida ou Posição Arriscada: No momento que vocês entram em contato com a barreira, os bastões receptores faiscam e começam a brilhar com a intensidade da corrente. Talvez o alinhamento esteja errado? Vocês querem recuar e procurar outro caminho, ou vão tentar ajustar o alinhamento antes que os bastões derretam?

POSIÇÃO ARRISCADA

Podem relaxar! Vou só fazer um pequeno ajuste nos bastões antes que derretam.

4 OU 5 Complicação + Posição Desesperada: Um dos bastões se torce, derrete e desintegra em uma chuva de electoplasma. Os outros aguentam a travessia de vocês, mas vão derreter como o primeiro a não ser que alguém dê algum jeito. Lembrem-se que esse é o único caminho de volta...

POSIÇÃO DESESPERADA

Eu dou um jeito! Eu pego um cabo longo da minha bolsa de ferramentas e o uso para fazer um fio terra para os bastões, dissipando o excesso de energia.

4 OU 5 Dano Grave: Você consegue salvar os bastões, mas na hora da conexão uma descarga de energia electoplasmática surge no dispositivo – eletrocutando você e te arremessando pelo ar. Você foi “Eletrocutado”, dano de nível 3.

1 A 3 Complicação Grave + Oportunidade Perdida: Você tenta conectar os cabos, mas é muita energia correndo muito rápido. As coisas saem de controle em um instante – os bastões, seus cabos e o resto do seu kit de ferramentas se desintegram em brilho ofuscante e uma nuvem de vapor fedorenta.

BRIGAR

Para **BRIGAR**, você combate um alvo corpo a corpo impedindo a sua fuga. *Você pode trocar socos ou agarrar seu alvo. Você pode cortar e apunhalar. Você pode conquistar e defender uma posição estratégica em batalha. Você pode tentar lutar em um duelo formal (embora Manejar possa se aplicar melhor).*

PERGUNTAS DO MESTRE

- ◆ Como você briga com eles? Que métodos de combate você usa?
- ◆ O que você quer conseguir com isso?

Quando você Briga com alguém, vocês atacam um ao outro e se defendem dos golpes do oponente. Você pode Brigar para começar uma luta, sobreviver a uma luta ou mesmo acabar com uma luta, mas o resultado sempre é punhos ou lâminas voando. Aproximar-se de alguém e apunhalá-lo pelas costas, é parte de *Esgueirar*. Já derrubar alguém no chão e imobilizá-lo para cortar a sua garganta, é realmente Brigar. Fazer um desafio formal e assumir uma postura de duelo é *Manejar* o seu oponente. Brigar em um duelo é algo normalmente desesperado, assim como *Manejar* em uma briga.

Geralmente, as consequências resultantes de uma Briga são causadas pelo seu inimigo. Inimigos mais perigosos criam posições piores – o que por sua vez resulta em consequências mais graves.

Se você está no meio de uma briga, pode ser difícil fazer outra coisa que não seja simplesmente atacar e se defender. Nessas situações, pode ser necessário encarar uma consequência antes da ação. Essa consequência pode ser resistida normalmente, ou mesmo encarada por um colega (através da manobra **proteger**). Só porque você realmente quer *Convencer* alguém, não significa que ele vai parar de socar a sua cara. Uma alternativa é Brigar (ou *Esgueirar*) para se desvencilhar de uma luta (ao invés de atacar o oponente), e depois fazer a outra ação.

Para lutar ao lado dos seus parceiros em uma batalha, você deve *Brigar*. Para fornecer orientações e planejamento sem engajar-se diretamente, você deve *Comandar*.

EXEMPLOS

POSIÇÃO CONTROLADA

Agora que estou por cima dele, vou agarrá-lo por trás e sufocá-lo. Eu quero arrancar umas respostas desse desgraçado mais tarde.

1 A 3 Oportunidade Perdida: Mestre: “Enquanto vocês estão agarrados, ele puxa uma faca e começa a golpear loucamente na sua direção. Vai continuar agarrando com uma ação arriscada?”

Jogador: “Não, eu vou recuar e tentar outra coisa. Eu o solto e me levanto, e quando ele começa a golpear eu puxo minha pistola e atiro. A situação ainda está controlada, não é?”

Mestre: “Sim, mas de uma maneira diferente. Você vai Caçar ao invés de Brigar agora?”

Jogador: “Ah, certo, entendi. Tudo bem, vou atirar do mesmo jeito”.

POSIÇÃO ARRISCADA

Quando ele me atacar, eu vou aparar o braço da faca com a minha mão esquerda, vir pela direita e enfiar o picador de gelo no pescoço dele.

4 OU 5 Efeito Reduzido: Ele te puxa para perto, evitando o picador, mas perde o equilíbrio. Você consegue empurrá-lo para o chão e cai por cima dele, que fica tonto e sem fôlego. O que você faz?

POSIÇÃO DESESPERADA

Ele pode até ter me emboscado, mas não vou simplesmente desistir. Eu vou pegar o picador de gelo do bar para usar como arma improvisada. Esse miserável tá ferrado!

4 OU 5 Dano: Você evita o corte na sua garganta, aparando-o com o braço – anote um dano de nível 2 “Corte de Faca no Braço”. A boa notícia é que você consegue pegar o picador de gelo! E agora, vai fazer o que?

CAÇAR

Para **CAÇAR**, você persegue cuidadosamente um alvo. *Você pode seguir um alvo ou procurar a sua localização atual. Você pode preparar uma emboscada. Você pode fazer disparos precisos à distância. Você pode tentar usar armas de fogo em uma luta caótica (embora Briga possa se aplicar melhor).*

PERGUNTAS DO MESTRE

- ◆ Como você caça seu alvo? Quais métodos você usa?
- ◆ O que você quer conseguir com isso?

Caçar é um ato de perícia e precisão – a aplicação de talento e engenhosidade contra um alvo que pode reagir com violência. De forma semelhante a *Manejar*, quando Caça você mantém o controle da situação e lida com ela dentro de seus próprios termos e condições favoráveis. Você segue o alvo até sua toca, escolhe o ponto ideal para a emboscada, coloca o alvo em sua mira e dispara. Caçar abarca as preparações e manobras realizadas antes da luta. Tentar fazer isso depois que o caos irrompe e as armas começam a voar, é algo bem desesperado. O tempo e a distância são seus aliados. *Brigar* é praticamente o contrário nesse sentido, sendo uma ação desesperada e pouco efetiva contra inimigos distantes.

É intencional a ausência de uma ação de “atirar” em *Blades*. Nesse sistema, os jogadores escolhem uma ação para rolar e, então, o mestre determina a sua posição e eficácia. Quando a luta começa, você vai Caçar? Ou *Brigar*, *Manejar* ou mesmo outra coisa? Só cabe ao jogador decidir a sua abordagem. Caçar geralmente é a opção mais efetiva para fazer um disparo mirado à distância. Mas ela também funciona se você estiver no meio de uma briga e atirar com a sua pistola.

Essa ação vai além da precisão de disparos. Caçar também é a ação ideal para rastrear, perseguir, e procurar a localização de qualquer coisa ou pessoa.

EXEMPLOS

POSIÇÃO CONTROLADA

Eu espero Bazso passar na frente da janela do escritório, então prendo o fôlego e puxo o gatilho.

4 OU 5 Efeito Reduzido: O disparo pega de raspão na cabeça de Bazso, cortando fora um pedaço da orelha. Ele cai e sai da sua linha de visão, embora esteja ferido gravemente. O que você faz?

4 OU 5 Posição Arriscada: Você acerta Bazso no pescoço e o sangue dele voa pelo escritório – daqui a pouco fazemos uma rolagem de sorte para ver se ele é durão o suficiente para sobreviver ou não. Você ouve berros de “No telhado, por ali!”, pouco antes das balas começarem a estalar nos tijolos ao seu redor. O que você faz?

POSIÇÃO ARRISCADA

As Irmãs Funestas têm algum jeito de conseguir suprimento constante de electroplasma. Eu vou encontrar essa fonte e acompanhar a entrega.

4 OU 5 Complicação: Você descobre a fonte e o método de entrega (eu explico daqui a pouco), mas, no retorno para o covil, você nota o seu fôlego saindo como uma névoa e sussurros fantasmagóricos ecoando das sombras. “Mas e agora-ora-ora vamos ver-ver-ver quem é esse caçador-dor-dor...”. Você congela, sai correndo em pânico ou vai resistir e fazer alguma outra coisa?

POSIÇÃO DESESPERADA

Eu vou preparar uma emboscada improvisada antes do Casaca Azul virar a esquina!

4 OU 5 Efeito Reduzido: Você encontra um ângulo para o ataque, mas o beco é bem apertado e obstruído. A sua lâmina arranca faíscas de um cano e resvala no capacete do Casaca Azul. Ele ruga e cambaleia tonto para trás, girando o cassetete à frente enquanto procura o seu apito de emergência. O que você faz?

COMANDAR

Para **COMANDAR**, você exige obediência rápida e inquestionável. *Você pode intimidar ou ameaçar para conseguir o que quer. Você pode liderar uma gangue em uma ação de grupo. Você pode tentar persuadir pessoas através de ordens e comandos (embora Socializar possa se aplicar melhor).*

PERGUNTAS DO MESTRE

- ◆ Quem você comanda? Como você faz isso – como o influencia?
- ◆ O que você quer que o alvo faça?

Comandar uma pessoa significa dizer a ela o que fazer e esperar que ela o faça, seja por medo, respeito ou por outro fator (qualquer método de influência é válido). Você não se importa com o que a pessoa comandada quer, e sim com que ela obedeça a sua ordem. *Socializar* geralmente é uma maneira melhor de se relacionar e cooperar com outras pessoas. Contatos e amigos podem se sentir desrespeitados ao serem Comandados, o que provavelmente resultaria em uma posição pior.

Comandar é quase sempre a melhor ação para liderar parceiros ou ordenar um grupo de PdMs para fazer algo. Para isso, use a manobra de trabalho em equipe “ação coletiva” – você rola Comandar e o parceiro rola a sua qualidade.

Pode ser possível Comandar outro PJ. Pergunte para o jogador se o personagem dele tem algum motivo para seguir as suas ordens – medo, confiança, respeito, etc. Caso tenha, a sua ação pode forçá-lo a cooperar. Caso contrário, a sua ação só é capaz de atrapalhá-lo de alguma forma. Você pode assustá-lo através de intimidação (possivelmente causando algum dano mental), causar uma hesitação em um momento crucial, fazer com que pareça fraco na frente de outras pessoas, etc. Comandar não é nenhuma forma de controle mental, mas uma interação social intensa. Apenas o próprio jogador pode determinar se o personagem dele é comandado ou não.

EXEMPLOS

POSIÇÃO CONTROLADA

“Cê tá na nossa área, vacilão. Nesse instante tem pelo menos quatro ferros mirados na tua cabeça. Solta essa mala e some daqui antes que eu perca a paciência”.

4 OU 5 Efeito Reduzido: Ele solta a mala e dá um passo para trás, dizendo: “Se eu levar uma moeda de volta, ninguém vai se preocupar com isso”.

1 A 3 Oportunidade Arriscada: Ele abre rapidamente um isqueiro e segura-o próximo dos documentos saindo da mala aberta. “Só solto quando eu vir alguma moeda brilhando”, ele diz.

POSIÇÃO ARRISCADA

Nós dois estamos segurando um ao outro pela gola, meio agarrados contra a parede. Eu rosno: “Pegue a sua galera e suma daqui. Uma morte já foi o bastante para essa noite”.

4 OU 5 Dano: Ele solta um braço e lança um cruzado no seu queixo que faz seus ouvidos zunirem. “Agora é o bastante”, ele diz, logo completando: “Vamos pra casa, pessoal”. Você sofre um dano de nível 2 “Concussão”.

POSIÇÃO DESESPERADA

“Eu acho que não, Bazso. Você vai pagar seis moedas, adiantado, ou a gente vai atrás de uma proposta melhor com os Faixas”.

4 OU 5 Complicação Grave: Você consegue convencê-lo, mas Bazso a encara de cima a baixo friamente. “Você é fogo, menina”, ele diz enquanto despeja moedas de prata em uma bolsa e arremessa na sua direção. Comece um novo relógio – vamos chamá-lo de “Bazso Fica de Saco Cheio”. Ele tem quatro partes, e você acabou de avançá-lo três vezes. Olha só! Você pode servir de exemplo para os novatos que insistem em botar banca no chefe.

1 A 3 Complicação Grave: Você não consegue convencê-lo. O olhar de Bazso na sua direção poderia cortar uma viga. “Você vai fazer por três, dizendo ‘Muito obrigado, tio Baz’”. Comece um novo relógio – vamos chamá-lo de “Bazso Te Faz de Exemplo”. Quatro partes, e você o avança três vezes.

CONVENCER

Para **CONVENCER**, você influencia pessoas com astúcia, bons argumentos ou charme. *Você pode mentir de maneira convincente. Você pode persuadir alguém para atender um pedido. Você pode argumentar um caso de maneira eloquente sem deixar espaço para refutações. Você pode tentar enganar pessoas, gerando obediência ou afeição (embora Comandar ou Socializar possam se aplicar melhor).*

PERGUNTAS DO MESTRE

- ◆ Quem você convence? Que tipo de influência você tem sobre essa pessoa?
- ◆ O que você quer que ele/ela faça?

Quando Convince alguém, você dificilmente se importa com o que ele pensa ou sente. Você o manipula através de mentiras, charmes ou argumentos racionais difíceis de contestar. O objetivo é Convencer o alvo a fazer o que *you* quer, e não o que o que ele deseja ou precisa. Você até pode Convencer um amigo ou contato, aproveitando-se de sua confiança e explorando uma vulnerabilidade. Os riscos nesses casos, porém, são bastante altos, especialmente se eles descobrirem o que você realmente está fazendo. Por conta disso, geralmente Convencer seus amigos é uma coisa bem desesperada para se fazer.

Essa ação não é nenhum controle mental direto – para Convencer você precisa de alguma influência sobre a pessoa. Essa influência pode tomar muitas formas: um charme ou boa aparência que leva o alvo a querer agradá-lo, ou bons argumentos, evidências e/ou eloquência que leva o alvo a concordar com você. Uma influência dificilmente se aplica em mais que uma situação – o que funciona com um alvo pode não funcionar com outro. Caso não tenha nenhuma influência sobre o alvo, você pode apelar para o medo e intimidação (*Comandando-o*) ou até mesmo para a força física.

Pode ser possível Convencer outro PJ. Pergunte ao jogador se você tem alguma influência sobre o personagem dele. Se houver alguma influência, a sua ação pode forçar o outro personagem a encarar as coisas da sua maneira. Caso contrário, a sua ação pode apenas atrapalhá-lo de alguma forma (como uma distração intensa).

EXEMPLOS

POSIÇÃO CONTROLADA

Eu sei que ele não quer se meter com os Trituradores, mas nós dois sabemos que ele me deve um favor. Eu deixo isso bem claro. É hora de pagar a sua dívida.

4 ou 5 Complicação Menor: “Certo, certo, você foi bem claro. Mas seguinte: você tem que me prometer que ninguém vai saber que eu te ajudei, ok?”

1 A 3 Posição Arriscada: Enquanto você fala, ele faz uma careta e nega com a cabeça. “Eu não nego que te devo esse favor, mas não posso fazer nada! Você tem que convencer a Vale a me aceitar de volta no bando dela – assim eu fico seguro e posso te ajudar nesse esquema!”

POSIÇÃO ARRISCADA

“Olha, Vale... Você sabe que eu te respeito pacas. Não estou te dizendo como mandar no teu bando nem nada disso. Mas vocês precisam de um engenheiro e Holtz precisa voltar pra casa. Assim todo mundo sai ganhando”.

4 ou 5 Efeito Reduzido: “Tá, mas ele fica na berlinda. Se eu suspeitar que ele tá cheirando fásca de novo, chuto essa bunda velha pra rua de uma vez por todas!”

4 ou 5 Complicação: “Você tá querendo a ajuda dele naquele esquema dos Trituradores, não é? Eu trago ele pra dentro... Mas quero a minha fatia desse bolo”.

1 A 3 Complicação: “Você chega na minha casa me dizendo o que eu preciso e o que eu tenho que fazer com meu bando? Por causa daquele faiscudo miserável? Cara, some daqui antes que eu perca a paciência.” Comece um relógio de 4 partes chamado “Perder Status com os Mastins da Névoa” e avance-o duas vezes.

POSIÇÃO DESESPERADA

Te juro que não tive nada a ver com isso, eu nunca nem pisei em um trem na minha vida toda! Nunca botei os pés pra fora de Doskvol, desde bebê.

1 A 3 Complicação Grave: “Certo, certo, nunca pisou num trem. Pode deixar que o juiz que vai decidir isso. Podem levá-la”.

DETONAR

Para **DETONAR**, você libera forças irrefreáveis. *Você pode usar uma marreta (ou um explosivo) para derrubar uma porta ou quebrar uma parede. Você pode usar caos e sabotagem para criar uma distração ou superar um obstáculo. Você pode tentar sobrepujar um inimigo com pura força bruta durante uma batalha (embora Briga possa se aplicar melhor).*

PERGUNTAS DO MESTRE

- ♦ O que você detona? Que força destrutiva você libera?
- ♦ O que você quer conseguir com isso?

Detonar algo é garantir que ele não funcione mais e não possa ser facilmente consertado. Esse processo sempre cria algum caos, como barulhos altos, destroços esvoaçantes, incêndios, alagamentos, etc. Detonar é útil tanto distração quanto para destruir coisas.

A **Escala** é frequentemente um fato muito importante para Detonar algo. Para destruir um grande navio a vapor, por exemplo, você precisa de ferramentas especiais ou um time de escala alta o bastante para ter efeito sobre ele. Uma gangue de trabalhadores fazendo furos no casco poderia ser o bastante. Ou você pode explorar uma fraqueza para receber **potência** e assim invalidar o fator de escala. Se um navio de madeira é vulnerável ao fogo, um pequeno grupo com bombas de óleo ígneo pode fazer o trabalho de 10 pessoas com instrumentos de demolição.

Detonar algo e **Adulterá-lo** para que não mais funcione podem alcançar resultados semelhantes. Porém, Detonar é geralmente mais rápido e definitivo – se você Detona uma coisa, ela fica destruída. **Adulterar** é um ato preciso que pode alcançar resultados bem específicos (como fazer um relógio soar em um momento escolhido no futuro), mas exige mais tempo e é mais fácil de consertar. Além disso, Detonar se aplica a praticamente qualquer coisa (portas, paredes, pisos...). **Adulterar**, por sua vez, é limitada a dispositivos, químicos e coisas similares.

EXEMPLOS

POSIÇÃO CONTROLADA

Eu planto as bombas, coloco os temporizadores, me afasto até uma distância segura e... cabum!

4 OU 5 Posição Arriscada: A bomba está segura, mas dois cultistas param para conversar na frente da porta que você ia usar como saída. Os temporizadores estão contando. O que você faz?

1 A 3 Oportunidade Perdida ou Posição Arriscada: Você não encontra boas posições para distribuir a explosão e derrubar o prédio. A qualquer momento pode chegar um cultista por aqui... Você quer correr esse risco para encontrar boas posições para os explosivos ou vai procurar outra maneira para destruir o prédio?

POSIÇÃO ARRISCADA

Eu empurro Raposa de lado e levanto meu pé de cabra: "Pode deixar que eu dou um jeitinho nessa fechadura, parceiro". Eu me apoio, encaixo a ponta e arranco a porta das dobradiças.

4 OU 5 Complicação: Tudo bem... Você certamente abre a porta, mas faz bem mais barulho. No andar de cima alguém arrasta uma cadeira e começa a andar. Avance o relógio de "Alarme" dos guardas mais duas vezes. Opa, o relógio foi finalizado? Vocês ouvem um chamado no andar superior, e os passos de várias pessoas se aproximam pelas escadas.

POSIÇÃO DESESPERADA

Ele corre na minha direção com uma espada? Pfff, eu tenho uma marreta. Eu o empurro pra trás com o cabo, levanto a marreta e a desço no peito dele, empurrando-o pela janela.

4 OU 5 Dano Grave: Ele se esquivou do empurrão com o cabo e a lâmina brilha enquanto talha um rasgo na sua coxa – a vida é uma escola, e acaba de te ensinar que marretas não são boas armas para defesa. Anote um dano de nível 3, "Corte Sangrento na Perna". Porém, ele não consegue evitar o seu golpe amplo, que o pega em cheio no peito e o arremessa através da janela para um encontro fatal com o calçamento.

ESGUEIRAR

Para **ESGUEIRAR**, você se move de forma hábil e silenciosa. *Você pode contornar um guarda ou esconder-se nas sombras. Você pode correr e saltar através dos telhados. Você pode emboscar alguém com um golpe nas costas ou pancada na nuca. Você pode tentar pegar uma vítima de surpresa no meio de uma batalha (embora Brigar possa se aplicar melhor).*

PERGUNTAS DO MESTRE

- ◆ Como você se esgueira? Como você usa o ambiente ao seu redor?
- ◆ O que você quer conseguir com isso?

Quando se Esgueira, você usa as características do seu ambiente para se mover de maneira habilidosa e sutil. Dessa forma, quanto mais o ambiente favorecer esse tipo de movimento, maior será a sua posição. Esgueirar-se é mais do que simplesmente furtividade – essa ação também cobre habilidades físicas relacionadas a movimento, e uma percepção instintiva de para onde e quando se mover. Pense nela como uma habilidade atlética geral (corrida, escalada, salto, natação, etc.) direcionada para movimentos silenciosos e eficientes.

Você pode usar esse movimento para esconder-se e atacar um inimigo por trás. Isso é bem similar a Caçar um alvo a partir de uma emboscada – essa é uma situação coberta pelas duas ações. Esgueirar é frequentemente usada para **facilitar** ou **criar uma oportunidade** (ou ambas ao mesmo tempo). Você pode se Esgueirar para um bom esconderijo e, então, *Sondar* um local sem ser notado.

Nem sempre uma rolagem ruim de Esgueirar significa que o personagem é instantaneamente descoberto – esse uso de consequências é um erro comum, mas deve ser evitado. Ao invés disso, inicie um relógio como “Descoberto” e avance-o uma ou duas vezes. Pense no relógio como “pontos de dano de furtividade”: o PJ consegue resistir a algumas pancadas antes de ser derrotado na “luta” de esconde-esconde.

EXEMPLOS

POSIÇÃO CONTROLADA

Eu deslizo para trás do guarda e dou uma porretada na cabeça dele.

4 OU 5 Efeito Reduzido: As pernas dele cambaleiam, mas ele não cai. Ele pragueja, dá alguns passos pra o lado e se apoia na parede. O que você faz?

4 OU 5 Posição Arriscada: Você o nocauteia e o arrasta para debaixo das escadas. Outro guarda entra na sala segurando um barril pequeno embaixo do braço. “Olha o que eu consegui!”, ele diz, olhando ao redor. “Markus?” O novo guarda está bloqueando a única saída. E aí, o que você faz?

POSIÇÃO ARRISCADA

Eu corro pelo pátio, usando as árvores petrificadas de cobertura, e subo pelo cano de esgoto até a janela do segundo andar.

4 OU 5 Complicação + Efeito Reduzido: Você atravessa metade do pátio, se escondendo atrás das árvores, quando um dos guardas diz: “Ei, você ouviu isso?”. Ele vem na sua direção para checar o barulho. Crie um relógio “Descoberto” de quatro partes e faça dois avanços – esses guardas são bem atentos. O que você faz?

POSIÇÃO DESESPERADA

Eu recuo até a balastrada enquanto eles tentam me cercar. “Foi bem divertido, rapazes...”, eu digo logo antes de saltar e jogar o meu gancho de escalada, deslizando para longe.

4 OU 5 Dano Grave: Você salta e desliza pela corda, mas alguns tiros são disparados na sua direção. Uma bala se choca contra o seu ombro, deixando suas mãos dormentes. Você cai pesado no calçamento do beco – anote um dano nível 3 “Tiro no Ombro”. Mas bem, você pelo menos escapou.

1 A 3 Dano Grave: Apesar do seu sorriso, você não é rápido o bastante e só consegue colocar uma perna do outro lado da balastrada quando as balas começam a voar. Você sofre um dano de nível 4 quando as balas destroçam completamente o seu corpo.

ESTUDAR

Para **ESTUDAR**, você analisa detalhes e interpreta evidências. *Você pode levantar informações a partir de documentos, jornais e livros. Você pode pesquisar assuntos esotéricos. Você pode analisar cuidadosamente uma pessoa para detectar mentiras ou emoções verdadeiras. Você pode tentar examinar eventos para compreender uma situação urgente (embora Sondar possa se aplicar melhor).*

PERGUNTAS DO MESTRE

- ◆ O que você estuda? Quais detalhes ou evidências você analisa?
- ◆ O que você quer entender ou descobrir?

Você Estuda se concentrando em pequenos detalhes – expressões, tom de voz, insinuações e pequenas pistas – para descobrir algo escondido, determinar fatos, comprovar evidências e assim orientar suas decisões.

Você pode Estudar uma pessoa para determinar as suas motivações, intenções e a verdade nas suas palavras – isso representa uma rolagem típica de levantar informações. A sua cartilha de personagem lista algumas perguntas comuns para esse tipo de rolagem. Quando Estuda uma pessoa dessa forma, você pode fazer perguntas ao mestre durante a interação com a pessoa – até mesmo reagindo ao desenrolar da conversa. Se ela diz algo suspeito, você pode perguntar ao mestre: “Ela está dizendo a verdade?”

Para analisar a situação presente ou fazer reconhecimento de um local, você deve Sondar. Uma sondagem passa por cima dos detalhes, se preocupando com fatores mais amplos e gerais. Estudar é o contrário – uma análise minuciosa de fatos e detalhes precisos. Ele está mentindo sobre isso? O cofre está escondido atrás de alguma parede nessa sala?

Estudar também a ação ideal para todos os tipos de pesquisa (frequentemente tratados como projetos de longo prazo). Quer descobrir qual nobre tem a melhor coleção de arte com a pior segurança? Quer saber a quantidade de prisioneiros necessários para uma rebelião efetiva na prisão Anzolférreo? Praticamente qualquer fato pode ser descoberto através do Estudo.

EXEMPLOS

POSIÇÃO CONTROLADA

Eu vasculho cada centímetro desse lugar procurando a entrada secreta.

4 OU 5 Efeito Reduzido: Depois de alguns momentos, você encontra um vão milimétrico em um ponto da parede. A porta provavelmente fica aqui, mas você não faz ideia de como abri-la. Vai continuar Estudando para descobrir ou quer tentar outra coisa?

4 OU 5 Complicação Menor: Você ouve o som de botas pesadas no corredor – os servos da casa estão acordados e ainda envolvidos em suas tarefas. Avance o relógio “Descoberto” uma vez. Você encontra a porta e o mecanismo, e a abre com um leve giro em um troféu de caça na parede.

POSIÇÃO ARRISCADA

Enquanto Arcy e Bazzo conversam, eu vou Estudar Bazzo procurando indícios de falsidade – especialmente quando a conversa girar ao redor da nossa possível aliança com os Lanternas Negras.

4 OU 5 Complicação: Você nota que ele diz a verdade, mas ele percebe a sua atenção indiscreta e te devolve um olhar penetrante. Inicie um novo relógio: “Bazzo Desvende os Nossos Planos”, de seis partes, e avance-o duas vezes.

4 OU 5 Posição Desesperada: Você lê bem as expressões do Bazzo – ele está dizendo a verdade. Porém, logo depois do encontro, o braço direito dele te coloca em um canto e se aproxima ameaçadoramente. “Por que que cê tá olhando todo mundo torto, hein? Tá com alguma ideia nessa cachola?”. O que você faz?

POSIÇÃO DESESPERADA

Enquanto o demônio salta na direção de Arlyn, eu pego livros e cadernos das estantes. Com certeza as anotações do Conde sobre esse demônio estão aqui em algum lugar!

4 OU 5 Dano Grave + Efeito Reduzido: Você encontra o volume correto e começa a abri-lo – mas, nesse instante, o demônio uiva, muda de direção e te arremessa pela sala. O livro cai a poucos metros das suas mãos, e a runa na capa dele começa a brilhar. As suas costelas estão quebradas (dano nível 3). O que você faz?

MANEJAR

Para **MANEJAR**, você emprega destreza manual e distrações sutis. *Você pode furtrar o conteúdo de bolsos. Você pode manipular os controles de um veículo ou direcionar uma montaria. Você pode participar de um duelo formal usando artes marciais graciosas. Você pode tentar empregar essas mesmas artes em uma luta caótica (embora Brigar possa se aplicar melhor). Você pode tentar abrir uma fechadura (embora Adulterar possa se aplicar melhor).*

PERGUNTAS DO MESTRE

- ◆ Você maneja o que? De que forma essa ação é sutil ou graciososa?
- ◆ O que você quer conseguir com isso?

Manejar uma situação, objeto ou pessoa implica em manipular seu alvo de maneira graciososa, estilosa e sutil. De certa forma, esse é o oposto de Detonar. Idealmente, você precisa de tempo e espaço para dar seu jeitinho e resolver a situação calmamente. É um grande desafio Manejar situações nas quais você é apressado ou pressionado por outra pessoa. Uma coisa é você escolher duelar com um oponente através de artes graciosas. Enfrentar alguém que chuta a mesa na sua direção enquanto arremessa bombas de fogo é uma situação bem diferente (e desesperada!). Para lutas caóticas entre várias pessoas, Brigar é a melhor opção. Manejar, porém, é igualmente eficiente para enfrentar um combate mano a mano dentro dos seus termos.

Inversamente, distrações e situações caóticas são grandes vantagens para atividades de prestidigitação e truques de mão. Lugares cheios e barulhentos tornam mais fácil e menos perigoso roubar um bolso, bater uma carteira ou escapar sem ser notado (diferente de Esgueirar, que favorece lugares escuros e evitar pessoas). Se os Casacas Azuis estão em cima de você pronto para algemá-lo, esse é o momento ideal para roubar as chaves do cinto de um deles.

EXEMPLOS

POSIÇÃO CONTROLADA

Eu desligo o motor e guio o barco só pela inércia, deslizando pelo canal abaixo da Academia.

4 OU 5 Efeito Reduzido: A sua lanterna vai revelando um caminho que não é tão limpo quanto você esperava. Partes das paredes e do teto do túnel estão desabadas, e você vai ter que guiar o barco com muito cuidado até o ponto de atracagem mais à frente. Comece um relógio: “Navegar pelo Canal”, de quatro partes, e avance uma vez. Você continua?

1 A 3 Posição Arriscada: Na hora que você se aproxima do canal subterrâneo, a água se agita com o corpo sinuoso de uma enorme enguia marinha. Ela circula a entrada do canal, se alimentando do lixo acumulado por lá. Você só tem um momento para ajustar o seu curso e se afastar – ou continuar na mesma direção com uma posição arriscada. O que você faz?

POSIÇÃO ARRISCADA

Eu abraço a juíza com carinho dizendo “Senhorita Dunvil, que prazer inesperado encontrá-la aqui!”, enquanto eu deslizo a isca espiritual no bolso dela.

4 OU 5 Complicação: Ela não nota a isca. Durante o jantar, uma das convidadas – uma notável e delgada mulher em um vestido carmim – mantém um olhar persistente e curioso na direção da senhorita Dunvil. Após o jantar, ela se aproxima para investigar a estranha perturbação que ecoa pelo campo fantasmagórico. O que você faz?

POSIÇÃO DESESPERADA

Enquanto o capanga vem na minha direção, eu dou um passo rápido para o lado, saco minha rapiera e perfuro o seu calcanhar – fazendo-o rolar pelas escadas atrás de mim.

4 OU 5 Dano Grave: Você dá o passo de lado e acerta o capanga, mas ele vem tão rápido que os dois colidem e caem pelas escadas. Você sofre um dano de nível 3: “Clavícula Quebrada”.

SINTONIZAR

Para **SINTONIZAR**, você abre a mente para o campo fantasmagórico ou canaliza as energias electroplasmáticas do ambiente através do seu corpo. *Você pode se comunicar com um fantasma ou analisar aspectos espectrológicos. Você pode ampliar sua percepção a níveis extrassensoriais para examinar a sua situação (embora Sondar possa se aplicar melhor).*

PERGUNTAS DO MESTRE

- ◆ Como você abre a mente para o campo fantasmagórico? Como esse processo se expressa visualmente?
- ◆ Com que energia você se sintoniza? Como você está canalizando essa energia? O que você quer que essa energia faça?

O “campo fantasmagórico” é um pouco ambíguo e indefinido, propositadamente. A energia contida pela barreira relampejante, os ecos de eventos do passado recente e o meio ambiente dos fantasmas são todos elementos dele. Ele é um elemento estranho e perigoso, e nunca deve ser considerado seguro ou controlado. Sintonizar ao campo espiritual é como conectar-se a uma linha de alta tensão que pode fugir do seu controle rapidamente. Traga para a mesa suas ideias envolvendo energias arcanas estranhas e peça a opinião dos seus colegas, qualquer elemento interessante pode ser incorporado.

Quando se Sintoniza ao campo fantasmagórico, você pode ver ecos de eventos recentes ou sentir fenômenos sensoriais além da sua visão (a *máscara espiritual* do Sussurro fornece ainda mais detalhes). Normalmente, a ação *Sondar* é usada para analisar um local ou descobrir coisas estranhas. Você pode Sintonizar para isso, mas, geralmente, com uma posição pior devido aos riscos do contato com o campo fantasmagórico.

Qualquer PJ pode Sintonizar – esse não é um talento sobrenatural único. O campo fantasmagórico está sempre lá, na esquina da sua mente, esperando que você dê o próximo passo na sua direção. Sussurros e outros ocultistas Sintonizam ao campo fantasmagórico para manifestar seus poderes sobrenaturais como **TEMPESTADE** ou **POSSUIR**. Sem o campo e a energia electroplasmática, essas manifestações seriam impossíveis.

EXEMPLOS

POSIÇÃO CONTROLADA

Eu SINTONIZO com o campo fantasmagórico para procurar proteções mágicas na porta.

4 OU 5 Efeito Reduzido: Você percebe o zumbido de uma proteção no campo fantasmagórico, mas não distingue exatamente a sua extensão – será que até as janelas e teto? Talvez.

4 OU 5 Dano Menor: Acontece uma pequena descarga elétrica, e uma faísca risca o seu rosto. Dano de nível 1, “Chamuscado”

POSIÇÃO ARRISCADA

Eu estendo a minha percepção para o campo fantasmagórico, procurando pelos ecos da morte de Trennet. Já que ele morreu nesse exato lugar, tentarei vislumbrar o que realmente aconteceu.

4 OU 5 Efeito Reduzido: Você vê a silhueta reluzente do eco fantasmagórico de Trennet, estrebuchando no chão. Um sujeito grande está por cima dele, curvado como se estivesse sufocando-o. Meio que se parece com Ulf Filho do Ferro, mas não dá pra ter certeza.

4 OU 5 Dano Menor: A agonia da morte de Trennet invade a sua mente. Você vê o rosto furioso de Ulf Filho do Ferro e sente as suas mãos como garras esmagando a sua garganta. Sofra um dano de nível 2, “Asfixiado”.

POSIÇÃO DESESPERADA

Enquanto o fantasma tenta me possuir, eu quebro o vidro da luz elétrica com a minha mão. Vou SINTONIZAR a energia através do meu corpo para fritar esse fantasma maldito!

4 OU 5 Complicação Grave: A descarga elétrica sobrecarrega o espírito! A expulsão dele é acompanhada de raios de energia que saltam dos seus olhos, começando um incêndio no quarto.

1 A 3 Dano Grave: O fantasma pega carona na corrente de energia para invadir a sua mente. Você sofre dois danos diferentes: “Queimado” nível 2 pela energia, e “Possuído” nível 3. A qual deles você quer resistir primeiro?

SOCIALIZAR

Para **SOCIALIZAR**, você confraterniza com amigos e contatos. *Você pode conseguir acesso a recursos, informações, pessoas ou lugares. Você pode causar uma boa impressão ou impressionar alguém com seu charme e estilo. Você pode fazer novos amigos ou conectar-se as suas raízes ou histórico. Você pode tentar manipular os seus amigos através da pressão social (embora Convencer possa se aplicar melhor).*

PERGUNTAS DO MESTRE

- ◆ Com quem você socializa? Onde vocês se encontram? Sobre o que conversam?
- ◆ O que você quer conseguir com isso?

Ao Socializar com alguém, você se importa com os sentimentos e pensamentos da outra pessoa e ela, por sua vez, se importa com as suas necessidades (pelo menos um pouco). Você age de forma charmosa, extrovertida e socialmente adequada. Você pode Socializar com pessoas conhecidas ou tentar causar uma boa impressão e se encaixar em novos círculos sociais.

Você pode Socializar em qualquer ambiente que não seja completamente hostil. Dessa forma, você pode Socializar com outros condenados na prisão Anzolférreo (certamente uma situação desesperada). Tentar Socializar com um assassino enviado para matá-lo, porém, seria inútil. Socializar com pessoas relacionadas ao seu histórico ou raízes geralmente resulta em efeito ou posição melhores.

Pode ser necessário Socializar em uma situação incomum para criar uma oportunidade para uma ação futura. Por exemplo: para conversar com Lorde Vaustranho em uma festa, você precisa Socializar com os outros convidados primeiro. Nessas situações você pode até *Comandar* e *Convencer*, mas qualquer deslize provocará repercussões rápidas e problemáticas.

EXEMPLOS

POSIÇÃO CONTROLADA

Nyrix vem trabalhando com os Gondoleiros há algumas semanas. Espero que ela tenha encontrado algum bom alvo para me indicar.

4 OU 5 Efeito Reduzido: Ela tem alguém em mente, com certeza. Um peixe grande, e gordo. Porém, ela não sabe onde ele vive. Você precisa segui-lo do trabalho até em casa.

4 OU 5 Posição Arriscada: Mais do que isso, ela trouxe um alvo direto para a Lâmpada Vermelha. Ela senta na cadeira vizinha de braços dados com um Gondoleiro já meio bêbado. O olhar de Nyrix parece dizer “Vai lá”, enquanto ela fecha a cortina para garantir a sua privacidade.

POSIÇÃO ARRISCADA

Eu tiro a minha garrafa de uísque superior e abro meu melhor sorriso para o salão: “Quem tá a fim de uma bebida de verdade?”. Assim, eu espero manter todo mundo ocupado enquanto Breen abre o cofre.

4 OU 5 Dano: Você atrai a atenção do salão, mas precisa encher a cara junto com eles. Sofra um dano de nível 2 “Perda Total”. O salão está girando e a sua cabeça parece que vai explodir.

POSIÇÃO DESESPERADA

Eu sei que eles são, tipo, uma sociedade “secreta”... Mas será que eu consigo circular pela festa tentando descobrir quem são os membros do Círculo das Chamas?

4 OU 5 Complicação Grave: Você se mistura entre eles e nota alguns convidados trocando gestos manuais sutis. Arter Clavish, um aristocrata abastado, é o mais reconhecível. Está rolando tudo bem até que você nota que todos os convidados “normais” foram embora e a festa, discretamente, se transformou em uma reunião do Círculo das Chamas. O momento das introduções e apresentações está chegando. O que você vai fazer?

SONDAR

Para **SONDAR**, você observa uma situação e antecipa os vários resultados possíveis. *Você pode notar os sinais de perigo antes de acontecer. Você pode revelar oportunidades ou fraquezas inesperadas. Você pode detectar as motivações ou intenções de uma pessoa (embora Estudar possa se aplicar melhor). Você pode tentar encontrar um bom ponto para uma emboscada (embora Caçar possa se aplicar melhor).*

PERGUNTAS DO MESTRE

- ◆ Como você sonda a situação? Você está procurando alguma coisa específica?
- ◆ O que você quer entender ou descobrir?

Quando Sonda, você compreende melhor o que está acontecendo ao seu redor. Você observa um local (ou situação) e suas características: entradas e saídas, pontos fortes e fracos, o que é normal e o que é incomum, o que provavelmente vai acontecer depois, etc. Uma boa Sondagem evita surpresas e ajuda você a tomar decisões melhores sobre possíveis abordagens para um problema.

Você pode Sonda uma situação para determinar oportunidades e perigos – isso representa uma rolagem típica de **levantar informações**. A sua cartilha de personagem lista algumas perguntas comuns para esse tipo de rolagem. Ao Sonda uma cena dessa forma, você pode fazer perguntas ao mestre antes que qualquer coisa aconteça – o que geralmente revela oportunidades para outras ações. Está desconfiado em relação ao encontro com os Lanternas Negras? Pergunte algo como “O que está acontecendo aqui de fato?” para ler a situação mais claramente.

Você geralmente precisa de algum ponto de vista vantajoso para Sonda efetivamente. Para Sonda a base dos Cutelos em busca de uma entrada para o seu ataque, por exemplo, você precisaria: circular o local cautelosamente, observar as entradas e saídas dos membros da gangue, perceber as suas medidas de segurança, etc. Você pode *Esgueirar* ou *Socializar* para facilitar uma Sondagem, permitindo que você observe os elementos a partir de uma posição mais segura ou com um efeito ampliado.

EXEMPLOS

POSIÇÃO CONTROLADA

Eu me aninho no meu esconderijo e observo o covil da Colmeia. Eu quero saber quem entra e sai, e, principalmente, como eles fazem isso.

4 OU 5 Efeito Reduzido: Você desenvolve uma boa noção sobre as várias entradas e medidas de segurança, mas parece que os guardas usam algum tipo de verificação. Eles trocam palavras de código ou será que mostram algum passe de entrada? Você não consegue descobrir.

POSIÇÃO ARRISCADA

Certo, então eles estão me perseguindo pelo telhado? Deve ter um bom lugar para saltar direto para o canal e sumir na água. Vou fazer uma rolagem de facilitar para me Esgueirar logo depois.

4 OU 5 Efeito Reduzido: “Hmm, efeito reduzido não faz sentido em uma rolagem de facilitar, não é? Vamos escolher outra consequência”.

4 OU 5 Posição Desesperada: “Então, isso também não se aplica. Eu estou facilitando uma posição melhor na próxima rolagem, então...”

4 OU 5 Complicação: “Agora sim. Que tal eu levar +2 ATENÇÃO durante a perseguição? Afinal, todo mundo está assistindo a minha fuga desesperada com os Azulões na minha cola”.

POSIÇÃO DESESPERADA

Eles atacam a gente? Não, não, não, de jeito nenhum. Eu quero um flashback para alguns segundos atrás, quando eu tive um mau pressentimento de que alguma coisa de errado ia acontecer.

4 OU 5 Efeito Reduzido: Você nota a emboscada, mas apenas poucos segundos antes de tudo acontecer. Você pode tomar uma única medida de precaução simples. Você se joga no chão procurando cobertura, empurra outra pessoa, alguma coisa assim?

1 A 3 Dano Grave: Você se concentra em um inimigo, esperando ele fazer alguma coisa de errado – mas outro cara te pega pelas costas. Anote um dano de nível 3: “Esfaqueado nas Costas”.

BONS HÁBITOS DO JOGADOR

ACEITE A VIDA BANDIDA

A vida de um vigarista não é nada fácil. O mundo onde eles vivem é profundamente injusto e cruel – uma sociedade projetada pelos poderosos para garantir a manutenção do seu poder e punir qualquer resistência. Algumas das mecânicas desse jogo foram projetadas exatamente para trazer essas injustiças para a sua mesa. Os seus PJs podem ser extremamente legais, impressionantes e espertos – mas ainda assim a **ATENÇÃO** vai se acumular, as desavenças os pegarão de surpresa, e os poderosos tentarão esmagá-los a todo o momento.

Dependendo de quem você é na vida real, essa situação pode chocá-lo e exigir uma nova maneira de pensar. Ou ela pode ser familiar até demais. De qualquer forma, mantenha em mente que o seu personagem não é você. O que acontece com ele não acontece com você. Nós somos os maiores fãs e defensores dos nossos personagens, mas eles são outras pessoas. Não devemos protegê-los como se fossem nós mesmos ou nossos entes queridos. Eles devem adentrar o seu mundo violento e sombrio, lutar e sofrer pelos seus objetivos – e não podemos mantê-los em segurança. Eles são corajosos por tentar. Nós somos corajosos por seguir a sua história sem desviar o olhar. Quando eles são derrubados no chão, nós olhamos nos seus olhos e dizemos: “Esse não é o seu fim. Você não vai desistir. Levante-se e lute”. Diferente do nosso próprio mundo, nossos personagens de *Blades in the Dark* não podem ser derrotados por poder bruto. Eles podem ser feridos – e certamente serão – mas a sua resistência nunca falha. No fim das contas, as ferramentas da opressão quebrarão contra a rocha da sua rebeldia.

Você deve estar disposto a dar um passo para trás, não encarar as tribulações deles como fracassos pessoais e imaginá-los perseverantes quando nós mesmos provavelmente desistiríamos. Só então poderemos vê-los vencerem a dor e desespero para chegar ao outro lado. As chances são pequenas, mas um bom vigarista faz o seu próprio destino.

MERGULHE NO PERIGO, SE APAIXONE PELAS ENCRENCAS

Você é um vigarista audacioso nas perigosas ruas de uma cidade assombrada – não um cidadão ordinário avesso a riscos. Se fosse, você assinaria um contrato de servidão com alguma mansão, indústria ou albergue de trabalho, vivendo miseravelmente dentro do *status quo*. Você é ambicioso, audacioso, corajoso e sempre disposto a correr grandes riscos para viver uma grande vida.

Não rejeite ideias arriscadas. Se um plano parece divertido e perigoso, ótimo! Esse sistema possibilita que os PJs tenham sucesso em ações bem arriscadas. Objeções como “eles podem capturar você” ou “você pode fracassar” não fazem nenhum sentido – os riscos estão presentes em tudo que você fizer.

Vocês são vigaristas no sopé do morro, ousando desafiar os poderosos e influentes. Adote essa ideia! Leve o jogo para direções legais e divertidas, e não se preocupe em antecipar cada pequeno risco. Sempre existirão perigos e consequências. Você vai ficar maluco se tentar pensar em todas elas.

As consequências não são fracassos. A maioria das ações vai resultar em consequências – dano, estresse, **ATENÇÃO**, novos inimigos, etc. Por outro lado, a maioria das ações vai ser bem-sucedida. Mesmo rolando apenas 2 dados você tem 75% de chance de sucesso. Sucesso com complicações, tudo bem, mas ainda assim um sucesso.

Isso significa que você pode correr riscos para alcançar os objetivos do seu personagem – algo que ele nunca conseguiria de maneira segura. Entretanto, para isso, precisa encarar as consequências. O seu personagem vai sofrer? Claro. A jornada em busca de seus objetivos irá pressioná-lo e feri-lo de várias maneiras. Mas isso não precisa ser algo doloroso para você! As consequências são o motor por trás da ação do jogo. **As consequências criam mais oportunidades para seus truques típicos de vigarista** – o que, afinal, é o objetivo desse jogo!

Não se sinta frustrado pelas consequências. Comemore os raros resultados 6 onde você sucede ileso, mas também aprenda a amar os 4s e 5s e a bagunça de suas consequências. Esse é o coração da vida de vigarista.

NÃO SEJA SACANA

Como jogador, você tem o privilégio de escolher a ação para rolar. Mas com esse privilégio vem uma responsabilidade: **escolha a ação que condiz com o que o seu personagem está fazendo na narrativa** – não apenas uma ação que você quer rolar.

Por exemplo: quando rola **ADULTERAR**, você está *adulterando, modificando ou sabotando algo*. Quando rola **CONVENCER**, é porque você está *convencendo alguém e mudando a sua opinião*. Se o seu Doutor espertinho mostra uma engenhoca para convencer um possível cliente, ele está **CONVENCENDO-O**. Ele não está “usando **ADULTERAR**” para impressionar a pessoa. Não é assim que as ações funcionam.

Claro, você poderia fazer uma ação de **facilitar** com **ADULTERAR** para construir uma engenhoca capaz de impressionar alguém. Isso permitiria que essa pessoa fosse convencida mais facilmente (assim aumentando o efeito ou posição de uma ação posterior). Mas para finalmente convencê-la, você rola seus dados de **CONVENCER**. É por isso que elas se chamam ações e não perícias. Elas descrevem o que você está fazendo, não o que você sabe.

Se você é o tipo de jogador que realmente precisa usar a sua melhor ação o tempo todo, escolha a habilidade especial do Suave chamada **ROQUE DO REI**. Isso vai custar algum estresse – mas pelo menos você não vai ser sacana com seus amigos.

ASSUMA A SUA RESPONSABILIDADE

Você é um coautor desse jogo. Se você quiser que falhas de caráter sejam algo importante na história, faça escolhas ruins pelo seu personagem. Demonstre os defeitos dele. Se você quiser que o mundo de Doskvol seja perigoso e mortal, aceite o dano fatal quando sentir que a hora do seu personagem chegou.

Em *Blades*, cada participante é responsável pelo tom, estilo e temas do jogo – não apenas o mestre. Como jogador, você tem uma responsabilidade expressiva na mesa, não somente tática. Pense no que você quer expressar como coautor dessa história, e então use o seu personagem como veículo de sua expressão.

USE O SEU ESTRESSE

A capacidade de lidar com estresse é o que separa o seu vigarista de todas as outras pessoas de Doskvol. O estresse representa uma fonte de energia potencial que pode tornar você e seu bando muito mais eficientes – se estiverem dispostos a usá-la, claro.

As suas chances de sucesso aumentam imensamente se você sofrer 2 de estresse para um esforço extra e receber ajuda de um colega (que sofre 1 de estresse). O jogo é equilibrado intencionalmente contra os personagens, tornando as suas empreitadas difíceis e complicadas – afinal, é assim que Doskvol funciona. Mas queimando seu estresse você “quebra as regras” e alcança resultados muito além do normal. Evite guardar muito o seu estresse, pois as dificuldades estão contra você.

NÃO DEIXE A DIVERSÃO DE LADO

Quando for a hora de decidir o plano, escolha o que parece mais divertido. Com certeza os seus personagens poderiam discutir sabiamente até chegar a um “bom” plano. Mas você joga *Blades* para vivenciar cenas de ação criminosa que sejam do *seu próprio* interesse. Argumente para o plano mais interessante e instigante – não necessariamente o que parece ser o mais inteligente. Os seus personagens são audaciosos, não é? Você também pode ser. Escolha o que parece ser mais divertido – pode deixar, o jogo tomará conta do resto.

CONSTRUA O SEU PERSONAGEM DURANTE O JOGO

Em *Blades*, o seu personagem começa como um simples rascunho. Você tem só alguns detalhes. Ele é um vigarista! Talvez ele tenha sido um nobre ou um trabalhador braçal. Ele é de Iruvia. Tem o costume de **BRIGAR** e **COMANDAR** as pessoas para conseguir o que quer. É basicamente isso. Nós não sabemos – e não precisamos saber agora – quem você “realmente” é.

Nesse jogo, a “criação de personagem” continua durante todas as sessões de jogo. As crenças, motivações, ambições e personalidade dele irão emergir e se definir com o tempo. No início nós jogamos para descobrir quem você é, e durante o

processo de jogo vemos como você muda (ou não) e quem se torna. As escolhas que você faz, os limites que você ultrapassa, as coisas que você sacrifica, os momentos em que desiste e os momentos em que não desiste – tudo isso faz parte da “criação de personagem”.

Se você jogou outros RPGs com mecânicas de personalidade ou drama, talvez sinta a falta desse tipo de coisa por aqui. Nesse jogo, você não cria o seu personagem como um protagonista ficcional completamente desenvolvido e depois joga com ele. Ao invés disso, você começa com um rascunho indefinido e, então, cria o personagem com o tempo e desenvolvimento do jogo.

Não se sinta obrigado a manter as suas escolhas iniciais de conceito e detalhes. Você é o que se torna durante o jogo.

AJA AGORA, PLANEJE DEPOIS

Às vezes, nos jogos de interpretação, passamos bastante tempo planejando algo (um plano, situação, estratégia, etc.). Esse processo é frequentemente cansativo, tedioso e infrutífero. Os jogadores discutem dúzias de riscos e possibilidades que dificilmente chegam a se concretizar. Todos os argumentos e contra-argumentos sobre situações hipotéticas acabam sendo uma grande perda de tempo. Ao invés de gastar seu tempo, vá direto à ação e “planeje” através de flashbacks ou atividades de folga.

Planeje com um flashback após um resultado ruim na **rolagem de abertura**. O seu bando está pronto para invadir o museu quando a rolagem de abertura resulta em um 2 – de repente vocês são abordados pela patrulha de Casacas Azuis fazendo um bico como seguranças. Ih, que coisa! A gente devia ter se preparado para isso! Não se preocupe, só declare um flashback.

“Vamos fazer um flashback para a noite anterior, quando preparamos nossa manobra de facilitar. Nós vemos que Prata está Socializando com Laroze, nosso contato entre os Casacas Azuis. Talvez ela tenha conseguido alguma informação sobre os guardas locais que possa ser usada para influenciá-los... Assim teremos um efeito melhor para Convencê-los a nos deixar em paz”.

Notou como esse é um tipo de planejamento muito mais legal e eficiente? Você poderia gastar bastante tempo discutindo os possíveis benefícios e riscos de se **SOCIALIZAR** com Laroze. Ou **você pode encarar o problema à sua frente** e fazer o flashback de uma preparação que se encaixa exatamente na sua situação – mostrando, assim, como o seu personagem é legal e esperto. Bem melhor, hein? Um dos motivos para todas essas caixas de estresse nas cartilhas dos PJs é, justamente, permitir essas manobras de retroplanejamento. Essa conversa com Laroze parece meio exagerada, mas tudo bem. É por isso que existe o custo de estresse. Pague o estresse para o flashback e tenha o seu plano perfeito prontinho!

O seu flashback não altera nem desfaz o resultado da rolagem de abertura – ele não é, afinal, uma viagem no tempo. Normalmente, após um resultado ruim, você lida com a situação fazendo uma nova rolagem de ação. Nesse caso a única diferença é que a ação acontece no passado. O resultado ruim na rolagem de abertura ainda importa e você continua em uma situação difícil – mas um flashback pode introduzir um planejamento para ajudá-lo no problema presente.

Enquanto tiver estresse para gastar e ideias divertidas para flashbacks, você pode evitar ou bloquear algumas dificuldades das situações desfavoráveis que encontra. Você lida com os problemas apenas ao encontrá-los, ao invés de tentar antecipar todos os riscos possíveis e prováveis.

Você também pode **planejar usando um projeto de longo prazo durante a fase de folga**. A rolagem de abertura depende da vulnerabilidade de um alvo (entre outros fatores). Então, durante a folga, você pode propor um projeto de longo prazo como esse: “Eu quero deixar os Faixas Escarlates vulneráveis para um ataque”. O mestre pergunta como você pretende fazer isso e pede uma rolagem. Quando você finaliza o relógio, adivinhe só: os Faixas Escarlates estão vulneráveis para um ataque – a sua rolagem de abertura receberá mais dados. Como essa preparação acontece durante a folga, você não precisa debater com o grupo como se fosse um plano. É simplesmente uma coisa que o personagem faz durante seu tempo livre, algo que beneficia o grupo inteiro e dificilmente precisa de discussão. E se você conseguir finalizar o projeto em uma única fase de folga, melhor ainda! Em um instante você deixa os Faixas Escarlates vulneráveis.

O JOGO DOS GOLPES E O JOGO DO BANDO

por Duamn Figueroa

Após jogar um bocado de *Blades in the Dark*, eu notei que estávamos jogando dois jogos conectados, mas diferentes. Cada golpe tem um conjunto de prioridades, desafios e recompensas – rolagens de ação, consequências, manobras de trabalho em equipe, etc. Esse é o jogo dos golpes, uma perspectiva em primeira pessoa das vidas cheias de adrenalina de um vigarista em Daskvol. As coisas explodem, o sangue jorra e os personagens tentam esquivar das balas – para emergirem vitoriosos (ou de mãos vazias).

Mas então vem o jogo do bando. Recompensa, atenção, desavenças, folga e, especialmente, as regras de Categoria e status de facções. Nesse momento, você afasta o *zoom* e vê o jogo maior. O bando inicial é formado por personagens de níveis baixos, sofrendo para chegar no patamar dos poderosos chefões. Os jogadores decidem quem irão ajudar e quem irão prejudicar, lidam com as sequelas, conseguem contatos, levantam informações e movem as engrenagens do grande mecanismo de Daskvol.

É aí que as coisas ficam interessantes: os dois jogos formam um ciclo vicioso.

Vamos para o começo: nós somos um grupo de vigaristas se junta para sobreviver nas ruas de Daskvol, usando das artes sombrias do submundo criminoso. Nós estabelecemos contatos, conseguimos um covil e somos abordados por outra gangue: eles são os donos do pedaço, são fortes, poderosos e, acima de tudo, não estão passando fome. É isso que nós queremos, chegar um dia nessa posição.

Mas temos contas a pagar, então planejamos um golpe. As coisas ficam complicadas, acontece uma desavença, mas conseguimos algumas moedas. Não muito, mas o suficiente para nos manter em funcionamento e para melhorar uma coisa ou outra.

Enquanto isso, o tempo passa ao nosso redor – talvez uma guerra esteja rolando no bairro, pessoas começam a nos pedir favores, fazemos mais contatos e talvez a gente se dê bem com isso. Podemos fazer um acordo com esse outro chefe de gangue, ele diz que a gente tem futuro. Ou podemos trai-lo pros seus inimigos em troca de algo.

Então jogamos o jogo do golpe, coisas acontecem, pessoas morrem, favores são oferecidos e pagos, fantasmas nos assombram, moedas são gastas. Mas nós não somos lobos solitários, fazemos aliados e inimigos a cada passo, temos que cuidar de várias coisas e temos um objetivo em mente. Nós também estamos jogando o jogo do bando.

Então o ciclo é: começamos um golpe, que introduz novos elementos na ficção. Esses elementos afetam outras facções, que reagem de certas maneiras. Tentamos nos aproveitar dessas reações ou evitá-las, e subimos a pirâmide de Categoria. Isso afeta outras facções, e para lidar com isso fazemos outro golpe... E por aí vai.

Por que isso é tão interessante? Porque o jogo garante que as ações dos jogadores sejam *importantes*. Elas afetam o cenário de jogo direta e profundamente. Ao afastar o *zoom* e observar o ecossistema criminoso, o seu grupo cria uma bola de neve de aventuras que muda vocês e o mundo ao seu redor.

CAPÍTULO 7

COMO MESTRAR

O papel do mestre de *Blades in the Dark* é levemente diferente dos outros jogos de interpretação – a distribuição de autoridade do jogo faz com que os jogadores tenham muito mais voz na aplicação das regras.

Esse capítulo divide o papel do mestre em várias áreas chave para torná-lo mais claro e acessível. Começamos por **Objetivos**, seguido de **Ações**, **Princípios**, **Bons Costumes** e **Maus Hábitos** que devem ser evitados.

OBJETIVOS DO MESTRE

Tente alcançar esses objetivos enquanto estiver mestrando o jogo:

- ◆ **Jogue para descobrir o que acontece.** Não force o jogo na direção de um evento ou resultado específico. Seja curioso!
- ◆ **Seja honesto ao representar o mundo ficcional.** Ao descrever os acontecimentos ou cenário ao redor dos PJs, visualize Doskvol na sua mente e simplesmente diga o que vê. Não force a barra para os seus PdMs favoritos. Faça o mundo parecer real, não forçado.
- ◆ **Dê vida a Doskvol.** Atribua um aspecto específico para cada local (abarrotoado, escuro, frio, úmido, etc.). Dê um nome para cada PdM importante, e também um detalhe e um método preferido de ação (ameaças, barganhas, charme, violência, etc.). Descreva o contexto de cada ação – a luta de facas se passa em uma escada bamba; o informante se protege nos destroços da estátua da Dama Lacrimosa; o covil dos Lanternas Negras fede a carvão.

Para alcançar seus objetivos, use as **Ações do Mestre** guiadas pelos seus **Princípios de Mestre** (detalhados na próxima página).

AÇÕES DO MESTRE

Os personagens dos jogadores usam dezesseis ações para fazer coisas durante o jogo. Você também tem ações. Quando quiser contribuir para a narrativa e não souber o que fazer, simplesmente escolha uma das ações na sua lista.

FAÇA PERGUNTAS

Primeiramente, **faça perguntas**. Você pode se dar muito bem como mestre simplesmente fazendo perguntas, acrescentando informações às respostas, fazendo mais perguntas, respondendo-as com rolagens de dados e assim por diante. Fazer perguntas é a alma e coração do trabalho do mestre de RPG.

- ◆ **Faça perguntas-base** para preparar o palco para a ação. *Quem está liderando o grupo? Todo mundo corre para lutar com Arcy, ou tem alguém fazendo alguma outra coisa? Você quer se concentrar para convencer o Bazso ou vai falar para toda a sala e tentar impressioná-los?*
- ◆ **Faça perguntas provocantes** que forcem os jogadores a pensar e expressar os seus personagens. *Como você acha que ele o vê agora? Você vai deixar isso passar em branco? Você consegue se forçar a machucá-lo?*
- ◆ **Faça perguntas tendenciosas** para expor os seus pensamentos aos jogadores. *Você acha que ela é o tipo de pessoa que reage bem a ameaças? Alguém quer Sondar o quarto ou Estudar Lyssa? Quando você fizer isso, o negócio inteiro provavelmente vai pegar fogo, não é?*
- ◆ **Faça perguntas triviais** quando bater a vontade ou se sentir curioso. *Onde você costuma jantar? Você tem alguma lembrancinha ou decorações pessoais no covil?*
- ◆ **Faça perguntas para pedir ajuda dos jogadores** quando se sentir indeciso ou sem ideias. *Eu não sei bem... Isso seria desesperado ou arriscado? Qual seria um bom Acordo com o Diabo pra esse momento? Eu penso que seria um dano letal, ou será que não? O que vocês acham?*

OFEREÇA OPORTUNIDADES, SIGA A DIREÇÃO DOS JOGADORES

Mestre ou mestra: seu trabalho é **oferecer oportunidades**, mas também **seguir a direção dos jogadores**.

Oferecer oportunidades é fácil: Doskvol é um cenário criado especificamente para os vigaristas. Como mestre, você vai entrar nesse cenário e descrever oportunidades sempre que os PJs procurarem por elas. Para isso você pode rolar ou escolher opções nas tabelas de oportunidade, acrescentando as suas próprias ideias sobre a cidade e suas facções. Durante esse processo, mantenha em mente os seus **objetivos e princípios**.

Faça perguntas

Ofereça oportunidades e siga a direção dos jogadores

Corte direto para ação

Telegrafe os problemas antes que cheguem

Cumpra suas promessas

Inicie a ação com um PdM

Anuncie as consequências e pergunte

Avance um relógio

Ofereça um Acordo com o Diabo

Pense fora da tela

As oportunidades não precisam ser equilibradas ou consistentes. Algumas são extraordinárias – um alvo ideal, uma vulnerabilidade profunda, um grande prêmio. Outras são medíocres – uma abertura perigosa, um alvo difícil, uma margem de lucro pequena. Mas sempre há algo para ser conquistado. O cenário de Doskvol é feito para que a chance de um novo golpe surja facilmente a partir da ficção. Examine as facções e PdMs do seu interesse. Qual deles está vulnerável? Quem precisa de algum serviço? Que parte do cenário você tem interesse de explorar? Com certeza ele terá muitas oportunidades para o crime.

Entre os golpes, os PJs podem **levantar informações** para preparar a próxima operação. Sempre que ficarem sem ideias para golpes eles procurarão novas oportunidades. Pergunte se eles querem fazer uma **ação coletiva** para descobrir possibilidades, e como eles fazem isso. Eles **COMANDAM** pessoas para que entreguem seus segredos? Eles **SOCIALIZAM** com sua rede de amigos e contatos? Eles **ESTUDAM** jornais e outros documentos atrás de fraquezas que possam ser exploradas? Eles **CAÇAM** possíveis vítimas pelo bairro? Você pode usar uma montagem de cenas para descrever essas rolagens, indicando os detalhes da oportunidade através de pedaços de diálogo e breves momentos de ação.

Quando você apresenta uma oportunidade, ela deve incluir todos os elementos necessários para sugerir a possibilidade de um golpe. Ela não precisa ser algo ideal, mas deve ser uma oportunidade – e não uma noção vaga e indefinida. Os PJs precisam entender que *“As Irmãs Funestas perderam o seu território e agora só controlam o seu covil da mansão misteriosa (e assombrada). Os seus inimigos estão cercando-as para acabar com elas de vez.”* Não é suficiente dizer apenas *“Você ouve que tem alguma coisa rolando com as Irmãs Funestas”*. Dependendo do resultado da investigação (ou das conexões do seu informante ou contato), você pode fornecer ainda mais detalhes e ganchos para a possível ação. *“Os Corvos estão se preparando para eliminar as Irmãs. Você conhece a Lyssa, ela não vai deixar pedra sobre pedra. As Irmãs precisam da sua ajuda... Ou será que ajudar os Corvos e trai-las oferece mais lucro?”*

Uma oportunidade consiste de:

- ◆ Um **alvo**. *O Ministério da Preservação.*
- ◆ Um **local**. *Um dos seus armazéns de contrabando perto da Estação Gaddoc.*
- ◆ Uma **situação**. *Uma quadrilha traficante de essências espirituais foi presa ontem pelos Patrulheiros na Estação Gaddoc.*
- ◆ Um ângulo óbvio para um **plano**. *Laroze pode ser contratado para fazer bico de segurança. Ele pode deixar a porta de trás aberta – se receber uma parcela dos lucros, é claro.*

Informações adicionais de contatos, investigações ou outras fontes podem incluir:

- ◆ **Facções conectadas à situação** e o que eles querem ou precisam. *Essas essências foram pagas pela Colmeia. Eles querem o produto pelo qual pagaram.*
- ◆ Um ângulo não tão óbvio para um **plano**. *Essências espirituais podem ser compelidas através do campo fantasmagórico... teoricamente.*
- ◆ **Segregredos interessantes** ou conexões com oportunidades alternativas. *Os Patrulheiros frequentemente fazem proteções mágicas sobre essências confiscadas. Os Reconciliados odeiam o comércio de essências e são potenciais aliados ou inimigos – dependendo do seu objetivo.*

O capítulo de **Bando** (página 99) conta com tabelas de oportunidades de acordo com o tipo do bando. Elas são ideias rudimentares que você pode desenvolver com seus próprios detalhes a partir da sua visão pessoal da Dostkvol do seu jogo.

Essas oportunidades todas levam à ação. Tudo bem que elas surgem da ficção de Dostkvol criada pelo seu jogo, mas se desenvolvem pelas mecânicas do jogo. Os jogadores vieram jogar *Blades in the Dark*, então eles querem vivenciar crimes excitantes e interessantes. Eles chegaram no arcade e colocaram uma ficha; é o seu trabalho como mestre colocar *NEW STAGE* na tela e fazer o jogo rolar.

Você só precisa oferecer o suficiente para manter o jogo em movimento – o bastante para que role *Blades in the Dark* na mesa hoje. PJs cheios de **MOEDA**, **MORAL** e folga podem desencavar muito mais informações, se posicionando melhor para essa oportunidade e garantindo uma rolagem de abertura mais forte (entre outras possíveis vantagens). Se eles não possuem esses recursos para gastar... Bem, nem tudo são rosas, mas essa é a vida do vigarista – e sempre tem alguma coisa divertida para fazer. Nós podemos rir do azar dos nossos personagens, dar um tapinha nas suas costas e dizer: boa sorte, cara, dá os seus pulos!

O outro caminho para manter o jogo em movimento é **seguir a direção dos jogadores**. Isso é bem semelhante a oferecer oportunidades, mas nesse caso você somente ouve a oportunidade apresentada pelos jogadores ao invés de descrevê-la. Faça perguntas para que eles desenvolvam a sua ideia até acabarem com um alvo, local, situação e ângulo para um plano. Então pergunte se querem investigar mais (correndo o risco de enfrentar problemas), ou fazer a rolagem de abertura.

CORTE DIRETO PARA A AÇÃO

Quando você ouvir algo como: “A gente devia invadir a casa do Inspetor Klave”, essa é a sua deixa. Diga “Isso me parece um bom plano de Furtividade, não é? Qual é o seu ponto de entrada?”. E então, quando eles oferecerem o detalhe, você emenda “Está bem, vocês estão no telhado da mercearia do outro lado da rua. Está tudo bem escuro e silencioso. Vocês jogam suas cordas com arpéus. Vamos fazer a rolagem de abertura”. Pow – rápido assim, vocês já entraram no golpe. Isso pode parecer muito rápido e desorientador se você estiver acostumado a outros jogos de interpretação. Nem sempre você precisa ir tão rápido, você pode ir mais devagar quando quiser. Mas sempre mantenha esse método em mente e procure aplicá-lo quando possível. Qualquer coisa acertada através de uma discussão toma mais tempo do que você imagina – então a mentalidade do “corte direto para a ação” ajuda a cortar algum planejamento desnecessário ou hesitação.

O mesmo vale para qualquer “mudança de cena” ocorrida durante o jogo. Suponha que um jogador decide **SOCIALIZAR** com seu amigo – você pode cortar direto para a ação. “Vocês estão no lugar de sempre, embaixo da ponte da Rua do Sino. O vento está forte e a chuva insistente, jorrando pelas calhas. Flint tem dificuldades para acender o seu cachimbo. ‘Que o diabo carregue esse tempo maldito de volta pro inferno’, ela saúde. ‘O que você quer?’” Evite começar no covil, perguntando coisas como “Aonde você vai? Onde Flint está? Como você vai marcar um encontro?”. Corte direto para a ação do encontro, mantendo o jogo em movimento e a energia alta.

TELEGRAFE OS PROBLEMAS ANTES QUE CHEGUEM

No meio da ação, mostre aos jogadores a ameaça prestes a acontecer e pergunte-lhes o que fazem. Assim é fácil saber as consequências de uma determinada ação.

Ela abre o casaco, dá um passo para trás e saca a pistola. Como em câmera lenta, ela puxa o cão da pistola, enquanto levanta o cano na direção do seu nariz. O que você faz?

O Inspetor estende a mão, impaciente. “Não tenho o dia todo”, ele diz enquanto espera o seu inventário de carga e documentos com o selo do Ministério da Preservação – você não tem um desses, por acaso?

Os olhos dele se arregalam quando veem você entrar. Ele pragueja enquanto salta da cadeira e corre loucamente para a porta traseira. O que você faz?

Você se move silenciosamente pelos quartos onde os mercenários dormem, chegando até as escadas de pedra que levam ao porão. Não há nenhuma porta, mas uma grade de metal com um cadeado muito antiga. Você percebe o som e cheiro da água na escuridão além da grade – e botas andando pelo corredor. Uma das sentinelas está em patrulha, o que você faz?

Veja a diferença das versões acima com essas mais vagas abaixo:

Ela resolve lutar! Você Briga com ela?

Você tem que lidar com um Inspetor nas docas. Como você faz isso?

Ele está com bastante medo de você. O que você faz?

Você quer entrar furtivamente no porão? Rola Esgueirar pra isso.

Se você não anunciar o perigo e não der contexto às ações, os resultados não ficam claros. Você pode sentir que precisa “inventar” uma consequência do nada em um resultado **1 a 3** ou **4 ou 5**. Se as consequências ficam implícitas antes da rolagem, elas seguem diretamente a ficção estabelecida de forma óbvia (ela atira em você, o seu disfarce é descoberto, ele escapa, você alerta uma sentinela).

CUMPRE SUAS PROMESSAS

Você telegrafou a ameaça, então vá em frente e cumpra a sua promessa. Os jogadores possuem várias ferramentas para lidar com problemas e adversidades. Se eles têm tempo para reagir, podem fazer uma rolagem de ação. Se o perigo os atinge, podem resistir a ele. Você não precisa protegê-los!

Ela atira em você, a bala despedaça o seu nariz e a sala gira, gira e gira até ficar preta e você cair estatelado no chão. Sofra um dano de nível 3.

*O Inspetor não pode provar que você está mentindo, mas está muito, muito suspeito. Ele vai reportar o que aconteceu aqui para o Ministério mais tarde. Vocês levam +2 de **ATENÇÃO**.*

Ele sai pela porta até o lado de fora e se mete no meio das pessoas. Você ouve alguém reclamar que foi empurrado, mas o perde de vista.

Você Adultera o cadeado velho e ele finalmente abre, rangendo alto conforme alguns pedaços enferrujados se descolam e caem no chão. Você ouve uma voz do corredor dizendo “O que foi isso?”. Vou avançar o relógio de “Alarme”.

Essa ação do mestre também pode representar as manobras de facções poderosas. Se uma facção está pronta para fazer algo e possuir todos os recursos para isso,

então ela simplesmente o faz. Não tenha medo de dizer para os jogadores: “Os Velados disseram o que ia acontecer caso vocês interferissem nos negócios deles. Eles arremessam bombas de óleo ígneo no seu covil enquanto todos dormem. Vocês acordam com o cheiro de fumaça e madeira queimando. E aí, o que vão fazer?” Os jogadores vão interromper, usar flashbacks, montar um caos generalizado e, no fim, lidar com o problema. Acredite em mim, vai ser divertido.

INICIE A AÇÃO COM UM PERSONAGEM DO MESTRE

Essa ação é bem similar à anterior, mas vale a pena destacá-la. Você não precisa sempre esperar que os jogadores façam algo. Os seus PdMs também podem iniciar ações! Quanto mais perigoso é o PdM, mais ele deve tomar a iniciativa.

Mestre: “Ela é muito suave e esperta e explica rapidinho porque chegou atrasada na reunião. Parece uma mentira bem legítima e razoável”.

Jogador: “Ih, nem a pau, não vou cair nessa”.

Mestre: “Tudo bem, você pode resistir com a sua Esperteza. Caso contrário, ela te enrola fácil”.

Essa é uma técnica bem eficiente, mas evite usá-la demais. Guarde-a para um PdM que seja um verdadeiro mestre em algo, ou para situação particularmente terrível.

ANUNCIE AS CONSEQUÊNCIAS E PERGUNTE

“Olha, você pode correr o caminho inteiro, mas vai chegar do outro lado exausto. Quer rolar e correr esse risco, ou ir mais devagar?”

“O espírito cria o medo no seu coração. Você pode correr ou ficar paralisado de puro terror. Qual será? Ou prefere resistir?”

AVANCE UM RELÓGIO

Sempre mantenha junto de si um conjunto de cartões de papel e uma caneta. Desenhe um relógio sempre que sentir a necessidade. Deixe-os à mostra para que todos vejam e possam acompanhar o progresso desses elementos dentro da ficção. Um avanço de relógio é uma ótima maneira de cumprir a promessa de uma ameaça sem por fim a um conflito – ao invés de expor completamente um personagem que se esgueira, avance o relógio de “Descoberto!”.

OFEREÇA UM ACORDO COM O DIABO

Pense em uma complicação divertida ou decisão impensada e ofereça ao jogador um dado extra. Na falta de boas ideias, pergunte aos outros jogadores. ou simplesmente ofereça o dado do diabo em troca de alguma **ATENÇÃO**. Em uma cidade abarrotada como Doskvol, sempre existe alguém de olho.

PENSE FORA DA TELA

O que está acontecendo em outros lugares? Como isso pode interferir na ação dentro da nossa “tela” nesse exato momento? Alguém lá fora tem algum motivo para chegar aqui e se envolver com o que está acontecendo? Onde estão os Casacas Azuis desse bairro nesse momento? Existem fantasmas por aqui que poderiam ser atraídos por esses acontecimentos?

PRINCÍPIOS DO MESTRE

Enquanto persegue seus objetivos e escolhe suas ações, use esses princípios para guiar as suas decisões.

- ◆ **Seja um fã dos PJs.** Apresente o mundo honestamente, mas não seja inimigo dos PJs – já existe muita coisa contra eles. O bando já tem inimigos o suficiente. Se interesse pelos personagens e se anime com as suas vitórias.
- ◆ **Deixe tudo fluir a partir da ficção.** As situações iniciais e a sua cena de abertura irão colocar o jogo em movimento. Pergunte como os personagens reagem e preste atenção no que acontece depois. Os PdMs reagem de acordo com seus objetivos e métodos. Os eventos vão formando uma reação em cadeia. Você não precisa “administrar” o jogo. O ciclo de ação, reação e consequências vai mover tudo.
- ◆ **Pinte o mundo com cores assombradas.** Existem fantasmas, ecos estranhos, energias arcanas e cultos sinistros em cada canto. Como a aura assombrada de Doskvol se manifesta nessa cena?
- ◆ **Cerque os personagens com uma massa industrial.** Doskvol é lotada de fábricas e as suas nuvens de fuligem, luzes elétricas vacilantes, siderúrgicas e máquinas sibilantes. Como os sistemas industriais se manifestam nessa cena?
- ◆ **Se dirija aos personagens.** “Prata, onde você procura os Faixas Escarlates?,” e não “Sara, para onde Prata vai?”. Isso coloca Prata no centro do palco e da narrativa – as suas preferências, vontades e estilo. Dessa forma o personagem Prata realmente ganha vida.
- ◆ **Se dirija aos jogadores.** “Sara, como você prefere resolver isso? A gente faz uma cena inteira ou só uma rolagem rapidinha?” Isso coloca Sara no centro da conversa – as suas preferências, vontades e estilo. Sara consegue considerar o que ela quer, ao invés do que o seu personagem deseja.
- ◆ **Considere bem os riscos.** Pense nos perigos sempre presentes nas atividades dos vigaristas. Uma rolagem **arriscada** é o padrão. Quando eles estiverem partindo de um sucesso anterior, pode ser que sua rolagem seja controlada. Quando tiverem que improvisar ou enfrentar algo além de suas capacidades, provavelmente farão rolagens desesperadas. Use seu instinto. Determine as posições de acordo com a sua visão, mas mantenha a cabeça aberta para possíveis revisões.
- ◆ **Mantenha um controle suave.** Sinta-se livre para retroceder, revisar ou reconsiderar eventos sempre que achar necessário. Esse não é um daqueles jogos onde tudo é escrito em pedra. Você sempre pode dizer “Olha, na verdade... Vamos dizer que tinha só dois caras. Não sei porquê teria mais do que dois deles aqui”. Esse pode ser um princípio difícil de internalizar. Às vezes é muito tentador bater o pé (muitas vezes sem nenhum motivo especial) ou considerar alguns elementos do jogo como sagrados. Resista a esse impulso!

BONS HÁBITOS DO MESTRE

Ganhe a confiança do grupo sendo um defensor compreensivo e justo da ficção. O seu trabalho é retratar o mundo ficcional com integridade, e não com um controle pesado e forçado para garantir certos acontecimentos. Dessa forma, ao argumentar um ponto, os jogadores saberão que você faz isso em prol dessa integridade – e não para forçar a sua vontade ou arranjar a situação de acordo com seus interesses.

Oriente uma conversa interessante. Esse jogo é, essencialmente, uma conversa entre você e os jogadores. O objetivo dessa conversa é responder “*O que acontece agora?*” da maneira mais interessante possível. As conversas mais interessantes são as **curiosas**, nas quais se fazem perguntas e sugerem ideias – ao invés de conversas dogmáticas ou unilaterais. Seja sempre curioso para ouvir o que os outros jogadores têm a dizer.

Crie uma atmosfera de indagação na mesa. Isso quer dizer que você *joga para descobrir o que acontece*, ao invés de garantir que algo aconteça. Eles vão entrar em guerra com os Mastins da Névoa? Nyla é durona o bastante para derrotar todos os capangas sozinha? Eles conseguem evitar ou prever a traição de Castal? **Jogue para descobrir.** Evite decidir os resultados previamente e não manipule o jogo para que eles aconteçam como você previu.

Ajude os jogadores a usar o sistema de jogo para alcançar os objetivos dos personagens. Não deixe que eles se sintam confusos ou atrapalhados. Assim que um deles tiver um objetivo em mente, pergunte-lhe de que maneira poderia avançar em direção a esse objetivo. A partir disso, apresente duas abordagens diferentes e a possibilidade de inventar uma terceira.

Não impeça. O seu trabalho não é dizer “Você não pode fazer isso” – o mestre não é o único que decide o que os personagens podem fazer ou não. Ao invés disso, pergunte: “*Você precisa criar uma oportunidade para fazer isso, não é?*” Pergunte como eles poderiam criar a oportunidade necessária. Não impeça. Mostre que existe um caminho para o seu objetivo, mesmo que seja longo e perigoso.

Mantenha o meta canal sempre aberto. Ao interpretar um PdM, descreva também o que não é dito com palavras. Forneça pequenas dicas e deixas, e lembre-os de usarem as perguntas do *levantar informações*. Os personagens usam um grande espectro de sentidos e intuições para interpretar o seu mundo; já os jogadores possuem apenas o estreito canal das suas poucas palavras. Descreva também o que eles podem suspeitar, intuir, sentir e mesmo prever.

Seja sempre curioso sobre o jogo. Sempre que tiver alguma dúvida ou curiosidade sobre a ficção e os seus protagonistas, pergunte aos jogadores! A sua série de sessões é como uma série de TV e você é o seu fã número 1. Se um PJ faz ou diz algo que o deixa curioso, pergunte! “*Por curiosidade, quando você disse que faria qualquer coisa pra ajudá-lo... Você tava falando a verdade? Qualquer coisa mesmo? Você é assim tão prestativo ou só estava manipulando-o?*” Essas perguntas frequentemente vão levar a objetivos, abordagens e rolagens.

Defenda os interesses capacidades dos PdMs. Lembre que o seu trabalho é retratar o mundo ficcional precisamente? PdMs com seus próprios interesses e capacidades são mais críveis e deixam o seu mundo mais convincente e verossímil. Não deixe que os PJs os empurrem o tempo inteiro. Quando fizerem uma ação contra um PdM, lembre-os dos interesses e capacidades dessa pessoa. *“Mas Quellyn não vai simplesmente aceitar isso, não é? Os Patrulheiros Espirituais estão a sua caça há tempos por causa de sua prática de bruxaria. Como você vai lidar com isso?”* Quando agirem de acordo com os interesses dos PdMs, ressalte aos jogadores o apoio e amizade que recebem em troca.

Jogue orientado aos objetivos. Pergunte aos jogadores qual o objetivo que eles têm em mente. Essa pergunta vale tanto para o contexto maior do jogo (quando feita no começo da sessão), quanto para o microcosmo do momento presente (quando feita no meio da situação). Após descobrir o objetivo dos jogadores, converse sobre oportunidades, ações e efeitos. Isso é o que move o jogo: a procura de oportunidades, o esforço para possibilitar novas abordagens, a aquisição de informações e recursos e os conflitos resultantes desses fatores. *“O que você quer realizar?” “Você tem uma oportunidade para fazer isso?” “Como você quer fazer isso?”* Siga a cadeia de eventos de ações e consequências. Deixe que os jogadores direcionem o jogo.

Corte direto para a Ação. Peça um objetivo e um plano, então corte direto para a ação. Use as rolagens de dado para manter a situação em movimento. Não tenha medo de resolver um conflito e colocar nele um ponto final, sempre vão existir outros. Se os jogadores querem eliminar Ulf Filho do Ferro, vão lá e conseguem contra todas as expectativas? Ele já era. Evite prolongar essas situações artificialmente. Deixe que os dados e a mecânica determinem o tamanho do problema e resolvam a disputa.

Diferencia a ficção potencial da ficção estabelecida. A ficção potencial compreende tudo que você mantém na sua cabeça e ainda não teve oportunidade de colocar em jogo. Ela é uma “nuvem” de possibilidades, organizadas de acordo com a situação presente. Quando os PJs invadem a mansão do seu alvo, os elementos ficcionais na sua cabeça podem se parecer com estes:

- ◆ Pátio (aberto? Cheio de estátuas?) ◆ Cães de Guarda (ou outros animais?)
- ◆ Telhado (telhas soltas?) ◆ Luzes Elétricas
- ◆ Canal Subterrâneo ◆ Fechaduras Chiques
- ◆ Sentinelas (profissionais?)

No momento em que eles decidem cruzar o pátio, você forma uma nova nuvem de potencial na sua mente. Você imagina aquele elemento de forma mais detalhada, estabelecendo as suas características – decidindo se o pátio é aberto ou cheio de estátuas, por exemplo.

Conforme os PJs fazem ações e encaram obstáculos, você pega elementos da nuvem de ficção potencial e insere-os na cena presente. Depois de inseridos, esses elementos se tornam parte do jogo e podem ser usados pelos jogadores. Antes disso, eles são apenas uma noção, e ainda não possuem um lugar concreto no jogo. Você pode incorporá-los ao jogo como resultado das rolagens (*“os cães de guarda são atraídos pelo som”*) e também para retratar o cenário da operação em curso.

Você não precisa levar os PJs por um tour por cada quarto da casa. Os PJs devem “assistir” uma sequência de cenas editadas que os move pelo jogo – na direção do perigo ou através dele, de acordo com as rolagens. É por isso que em *Blades* usamos relógios para acompanhar o progresso ao invés de mapas contendo todas as salas. Você pode usar um mapa como referência, de onde extrai ideias para a sua “nuvem de ficção potencial” – mas nesse jogo é uma péssima ideia usar um mapa como uma lista de lugares que precisam ser explorados um a um.

Aproxime e afaste o zoom na ação. Nós usamos rolagens de dados para resolver situações incertas e desafiadoras. Mas o que cada rolagem dessas representa? A briga inteira é resolvida com uma única rolagem, ou nós fazemos um zoom em cada troca de golpes? Esse jogo é bastante flexível nesse ponto, propositadamente. Em alguns momentos você pode resolver muita ação com uma única rolagem, e outros podem ser quebrados em pequenos momentos dramáticos. Pense nisso como um controle de zoom que o seu grupo pode aumentar ou diminuir, indo de uma resolução mais ampla para uma mais específica.

Para ajustar esse foco, usamos os níveis de efeito e relógios de progresso. Crie um relógio quando uma circunstância demandar várias investidas, múltiplas ações perigosas ou um esforço prolongado contra um obstáculo. Avance-o de acordo com o sistema de efeito para representar o progresso da situação. Cada rolagem de ação pode gerar consequências para os PJs, e efeitos superiores avançam os relógios mais rapidamente. Dessa forma, quão maior for o efeito, menores os problemas – e vice-versa.

Se a circunstância não exigir isso, porém, afaste o zoom e resolva uma parte maior da ação com uma única rolagem. *“Você passou o dia inteiro Caçando as rotas dos mensageiros de Flint – vamos ver no que isso dá”.*

O nível de interesse do grupo é o seu guia para ajustar o foco. Se o interesse está alto, aproxime o zoom. Se está baixo, afaste-o e siga adiante para a próxima cena.

Dê vida aos elementos do sistema. O que acontece quando um PdM é influenciado? Como isso é visto por aqueles ao seu redor? Durante uma fuga dos guardas, que detalhes ficcionais mudam a situação? Sempre que precisar, pergunte e peça ideias aos outros jogadores. *“Eles correm na sua direção com a luz de lanternas?” “Talvez eles tenham luzes elétricas aqui, que são ligadas todas de uma vez com um barulhão e uma grande descarga de energia.”*

Escreva em um cartão. Use cartões para PdMs, locais, ofertas de trabalho, pistas, etc. É fácil esquecer algo se você não tem nenhum registro dele. Se você coloca elementos importantes em cartões, todos na mesa podem vê-los e incorporá-los ao jogo a qualquer momento.

MAUS HÁBITOS DO MESTRE

NÃO PEÇA UMA ROLAGEM DE AÇÃO ESPECÍFICA

Esse mau hábito acontece frequentemente devido à experiência de mestrar outros jogos, nos quais isso é exigido. Você diria algo como “Faça uma rolagem de Manejar” ou “Isso é um teste de Socializar”. Evite ao máximo cair nesse hábito. Ao invés disso, se acostume a dizer: “Como você faz isso?” **Pergunte ao jogador qual ação ele usará.** Então aponte a posição e nível de efeito apropriado para a ação dentro dessa situação – e porque você chegou a esses valores.

Dessa forma, você pode evitar aquela fase de “convencimento” em que todos debatem a única ação correta para a situação. Evite esse debate. Simplesmente **pergunte ao jogador** qual ação o seu personagem está realizando, e então determine a posição e efeito.

Jogador: “Eu quero que esse cara me entregue as chaves.”

Mestra: “Como você faz isso?”

Jogador: “Eu vou, tipo, Manejar ele?”

Mestra: “Certo. O que o seu personagem está fazendo? O que a gente vê ‘na tela’?”

Jogador: “Hum, certo... Eu vou, tipo, chegar de mansinho do lado dele, alisar o braço dele até chegar na mão, olhar nos seus olhos... Jogar toda a sedução em cima dele.”

Mestra: “Ah, tudo bem, saquei. Eu acho que isso seria arriscado, efeito limitado.

Mas acho que Convencê-lo seria efeito padrão.”

Você poderia ter feito uma decisão diferente (posição desesperada e zero efeito se acredita que **MANEJAR** não cobre manipulação sedutora) – isso é normal! O seu jogo de *Blades* pertence somente a você e seu grupo. Além disso, “posição desesperada, efeito zero” não é o mesmo que dizer que algo é impossível. O jogador ainda pode fazer um esforço extra para aumentar seu efeito, um colega pode facilitar a sua ação e melhorar a sua posição, etc. Isso não é uma discussão de mestre contra jogador da qual um deles sai vencedor. É só a interação típica do jogo.

Então ao invés de dizer “Você tem que Convencer para fazer isso”, pergunte ao jogador qual ação o personagem está realizando. Isso dá a ele a oportunidade de contribuir criativamente para a narrativa. Após isso, você coloca essa ação dentro do contexto do cenário segundo a sua visão – através da posição e efeito.

NÃO DEIXE OS PJS PARECEREM INCOMPETENTES

As coisas dão errado quando um PJ rola **1 a 3**, mas isso acontece porque as circunstâncias são arriscadas ou perigosas – e não porque o personagem é um trapalhão. Mesmo um PJ com valor 0 em uma ação não é um trapalhão desastrado. Saca esse truque: comece descrevendo a falha com uma jogada super legal do PJ, seguida de um “mas” e o elemento desafiador da situação. “*Você levanta um forte gancho de direita na direção do queixo dele – mas ele é mais rápido do que parecia! Ele se esquivou pra direita e abaixo, te empurrando contra a parede.*”

Em um fracasso, fale sobre o que deu errado. *“Ah, talvez você tenha deixado alguma coisa passar quando escalou a janela quebrada do joalheiro?” “É, ele provavelmente tem um fio de alarme ou armadilha ou alguma coisa assim, não é?” “Isso mesmo! Você sente o fio frágil se romper no seu braço e ouve uma engrenagem se mexer”.* Você também pode apelar para as características do personagem já demonstradas pelo jogador. Que tipo de problemas seus traumas e vícios causam? Tem algo em suas raízes ou histórico que pode gerar um problema ou obstáculo nessa situação?

NÃO COMPLIQUE DEMAIS

As consequências infligidas em resultados **1 a 3** ou **4 ou 5** geralmente são óbvias, já que a ação foi bem estabelecida. Mas às vezes pode dar um branco. Simplificar é normal! Uma complicação pode ser simplesmente mais **ATENÇÃO**, ou um avanço em um relógio de um problema relacionado (não necessariamente presente na cena). Ou você pode infligir danos simples como “Exausto”. Nem toda consequência precisa ser um problema interessante ou uma violenta mudança de sorte. Faça o que parecer mais natural para você. Se empacar, peça ideias aos jogadores.

NÃO DEIXE QUE EXAGEREM NO PLANEJAMENTO

Alguns jogadores podem passar horas planejando uma única operação, mesmo se odiarem fazê-lo. Eles pensam que vale a pena perder tempo para antecipar cada eventualidade, ou evitar todos os fatores negativos. Não é assim que *Blades in the Dark* funciona. Tudo se resolve com as rolagens de abertura e ação, então peguem os dados! Se alguém tem uma ideia ou manobra legal, ótimo – isso pode levar a uma posição controlada, mas ainda exige uma rolagem. Eles não podem substituir as rolagens por planejamento e discussão. **Uma ideia não é fazê-la.**

ENTREGUE O QUE ELAS MERECEM

Se os jogadores chegaram a uma posição, rolaram os dados e tiveram o seu efeito, **eles conseguem o que fizeram por merecer**. Não seja sacana! A vida dos vigaristas já é difícil o bastante. Não seja mesquinho com as vitórias; as derrotas vão acontecer mesmo sem o seu dedo na balança. Apesar de estarem na base da hierarquia das facções, os vigaristas são eficientes. Eles apenas precisam de muitas vitórias para chegar até o topo. Eles são bons no jogo, mas começaram com pontos negativos. O mesmo vale para segredos. Se eles fazem uma descoberta, seja honesto e diga tudo o que tiver para dizer. Não guarde seus segredos como dinheiro no colchão. É bem mais divertido ver o que eles vão fazer depois dessa informação.

NÃO DIGA NÃO

Quase sempre existe uma resposta melhor que “não” ou “você não pode fazer isso”. Ofereça um **Acordo com o Diabo**: *“Então... Você quer seduzir a cafetina mais experiente da cidade. Tá certo. Tudo bem. Isso é desesperado, com efeito limitado. Mas aqui vai um Acordo com o Diabo: não importa o resultado, você se apaixona por ela. Ela é simplesmente areia demais pro seu carrinho de mão”.*

Ou você pode dizer que a ação proposta tem **efeito zero** como base.

“Eu quero derrubar a porta reforçada com as mãos nuas. Vou Detonar essa porta”.

“Tá certo... É algo arriscado, já que você pode quebrar suas mãos, e você vai ter efeito zero”.

“Eu vou fazer esforço extra para chegar em efeito limitado, então”.

O mesmo vale para fechaduras supercomplicadas, ultra soldados de elite, etc. Você pode determinar efeito zero como base de uma ação ao invés de dizer não – e então os jogadores podem modificá-lo com esforço extra, trabalho em equipe, etc.

Ou então diga para eles comecem a primeira fase de um **projeto de longo prazo**. É para isso que eles servem. “*Você quer mapear cada rota de contrabando entrando em Doskvol? Me parece uma boa investigação. Comece um relógio de 6 partes para a primeira fase: ‘Listar Todos os Vendedores de Contrabando’.*”

Note que às vezes você terá que dizer não. Um personagem de *Blades* não pode bater os braços e voar para a lua só porque o seu jogador realmente quer fazer isso. É sua responsabilidade como mestre retratar o jogo ficcional honestamente. Mas na maioria das situações, dizer não é uma opção chata e sem graça. Ao invés disso, use Acordos com o Diabo, efeito zero ou projetos de longo prazo.

NÃO ROLE DUAS VEZES PARA A MESMA COISA

Quando um PJ enfrenta o perigo, ele faz uma rolagem de ação. Ele também pode rolar resistência para evitar um resultado indesejado. Mas não role duas vezes para a mesma coisa exata.

Por exemplo, Arlyn está duelando com um Faixa Escarlate no telhado. O Faixa a empurra com uma rajada de fintas e golpes, e Arlyn corre o risco de ser empurrada da beirada. A jogadora de Arlyn faz uma rolagem de ação para o seu contra-ataque, mas tira um resultado terrível! Arlyn é empurrada pela beirada e cai do telhado.

Mas ela pode fazer uma rolagem de resistência, não é? Sim, claro. Ela pode resistir ao *dano* que resulta da queda – mas não pode evitar de ser empurrada do telhado. Isso já foi determinado pela sua rolagem de ação. A sua resistência reduz o impacto da queda. Ao invés de quebrar uma perna, ela sofre um dano menor (talvez um tornozelo torcido) – ou talvez o mestre determine que ela evita completamente o dano com um rolamento. De qualquer jeito, ela caiu do telhado.

Em outras palavras, a rolagem de ação determina se uma consequência se manifesta ou não. A resistência modifica *o quanto* esse perigo se manifesta ou o quão terrível ele é, mas não nega o resultado ficcional da rolagem de ação.

NÃO SE DEIXE LEVAR PELOS DETALHES

Sempre que possível, comprima o tempo e edite a ação para chegar ao próximo momento interessante. Quando os jogadores disserem: “Vamos falar com Lyssa atrás de trabalho”, emende com “Certo, vocês chegam na torre dos Corvos, são revistados e ficam sem as armas. Então vocês são levado até o escritório de Lyssa no andar superior”. Você evitou 30 minutos de tédio que poderiam ter sofrido se descrevesse cada passo, como “Certo, onde vocês estão agora? Na taverna de Rigney? Vamos olhar o mapa. Vocês estão nessa rua aqui, e o covil dos Corvos é um pouco longe. Por onde vocês vão?” Nesse jogo não há necessidade desse tipo de descrição momento-a-momento. Imagine a ação do jogo como uma série de TV ou filme: o grupo anuncia a sua intenção, que leva para uma cena para estabelecer a nova situação e então a ação começa.

Não se preocupe se os jogadores ficarem nervosos, como “Opa, peraí! Eu quero fazer uma coisa antes disso!” ou “Eu não quero que eles fiquem com a minha lâmina, então vou escondê-la para que não achem na revista”. Simplesmente pergunte o que eles querem fazer, resolva a ação e volte para a nova situação.

MÁGICA ANCESTRAL, CIÊNCIA MODERNA: NARRAÇÃO DE HISTÓRIAS GÓTICAS EM DOSKVOL

Por Andrew Shields

É sempre bom ter alguns temas-chaves para ajudar no processo de improvisação, o que garante que o seu cenário tenha um caráter mais consistente. Um dos temas-chave de *Blades in the Dark* é electroplasma. Doslvol funciona à base do electroplasma. Ele é a essência destilada do campo fantasmagórico, processada a partir do sangue de demônios. Você pode encontrá-lo na indústria tecnológica – alimentando a barreira relampejante, luzes elétricas e outros dispositivos. Ele também tem ligações com o sobrenatural – fantasmas e outros mortos-vivos, leviatãs, Sussurros, e magia rúnica antiga. O electroplasma serve de combustível para a tecnologia e energiza o sobrenatural.

Precisa pensar rápido em algo valioso para referenciar, roubar, destruir? Isso pode ser relacionado com o electroplasma. Precisa de um lugar legal onde a sua ação possa acontecer? Coloque as suas lentes electroplasmáticas e pense em como essa tecnologia pode dar vida ao ambiente. Se você precisa de um obstáculo rápido – que tal relacioná-lo com o electroplasma?

Isso não quer dizer que os vigaristas precisam encontrar obstáculos de electroplasma em todos os golpes. Mas pode ser que um espírito bem territorial se manifeste para impedi-los de atravessar uma área. Ou uma equipe de Patrulheiros Espirituais escolheu justo essa noite para fazer uma varredura atrás de fantasmas. Talvez encontre um Sussurro se comunicando com espíritos no seu caminho – você evita interrompê-lo? E se o traficante de sangue leviatã que você estava sondando o percebe e o toma como espião dos Casacas Azuis?

Precisa de um PdM rico? Talvez ela possua a sua própria frota de quatro navio caçadores de leviatãs. Ou talvez ele e seus parceiros Sussurros interroguem fantasmas atrás material para chantagem. Ela pode trabalhar com a restrita tecnologia da barreira electroplasmática.

Ou então pode ser curador de uma galeria de arte feita por fantasmas.

Todas essas improvisações procuraram uma ligação com o electroplasma, e também nos levaram a pensar no alcance desse elemento e as maneiras que ele pode ser incorporado no cenário.

Finalmente, o poder da narrativa gótica (para mim) vem do conflito de um ponto de vista racional, intelectual e científico com outro supersticioso, emocional e mágico. O electroplasma em si incorpora isso, já que a sociedade já lidava com ele antes da industrialização, ao torná-lo um recurso energético produzido em massa. Com o tempo, a sociedade passou a encará-lo apenas como um recurso e perdeu o respeito supersticioso ao seu redor. Se sentir que a sua improvisação perdeu um pouco da graça, pule de um lado para o outro da linha gótica entre certeza e superstição.

Eles vão encontrar um contato e você quer torná-lo interessante? Talvez ele goste de mostrar sua bengala eletrificada e use-a para acender charutos. Ou, indo para o outro lado: a faixa do seu chapéu é cheia de runas que podem aprisionar rapidamente um fantasma. De todo modo, seu contato acabou de ficar mais interessante e mais próximo da temática de Doslvol.

Você precisa de um local para um roubo? De um lado da linha gótica existe uma destilaria de óleo leviatã abandonada. Os Patrulheiros Espirituais foram mal pagos e a limpeza mal feita – logo, todos os mortos da região (corpóreos ou não) rondam por lá. Mas o cofre ainda está no escritório...

Do outro lado da linha gótica, três porões abandonados se conectam com a despensa de um abastado aristocrata. Um deles é ocupado por uma mulher que cobriu todas as superfícies com runas desenhadas em giz, presa pela paranoia certeza que um fantasma vingativo a procura. E talvez hoje a paranoia dela se prove verdadeira...

surgirem em jogo. Evite longas palestras sobre Doskvol e a sua história. Mantenha tudo o mais simples possível.

Enquanto os jogadores examinam as cartilhas e fichas de bando, converse sobre o papel e responsabilidades que assumirão no jogo. Aproveite esse momento para estabelecer as expectativas sobre o que o grupo realmente fará durante o jogo. Eu gosto de dizer o seguinte:

Blades é um jogo, mas também é algo diferente – um lance bem legal e único. Nós vamos criar uma ficção em conjunto, conversando sobre esses personagens e situações sem que ninguém precise planejar nada. É como produzir a nossa própria série de TV – só que nós também somos os espectadores e nos surpreendemos com as reviravoltas. Vocês expressam os desejos e ações dos seus personagens, e eu digo como o mundo responde a isso – e assim a história acontece. É coisa de doido. É divertido. E o melhor conselho para esse jogo vem da minha amiga Avery: interprete o seu personagem como se estivesse dirigindo um carro roubado.

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS E CRIAÇÃO DO BANDO

Siga os passos descritos nas páginas 60 e 100. Faça algumas perguntas para os jogadores durante o processo:

- ◆ Por que você se tornou um vigarista?
- ◆ Você já foi preso? Por que? Você tem algum amigo atrás das grades?
- ◆ Como você se juntou ao bando? Algum outro membro apadrinhou você? Ou você foi um dos membros fundadores?
- ◆ Vocês dois têm as mesmas raízes. Gostariam de ser parentes? Vocês conhecem a família um do outro?
- ◆ Qual é o seu tipo vício? Qual é o vício específico? Por que isso o consome?
- ◆ Vocês dois têm o mesmo histórico. Vocês cresceram juntos? Foram parceiros antes da criação do bando?
- ◆ Quando foi a última vez em que usou a sua lâmina? Por quê?
- ◆ Qual é o membro do bando que você mais confia? Qual você menos confia? Por que? Ou só descobriremos em jogo?
- ◆ (Outra facção) já tentou recrutar você? O que aconteceu? Por acaso você não trabalha secretamente para eles, né?

Você não precisa determinar cada detalhe sobre os personagens e a sua história antes do jogo – e é até melhor que não faça isso. Mas todos devem ficar animados e engajado com seu grupo de vigaristas. Caso algum jogador pareça frustrado ou desinteressado, converse com ele e pergunte o que pode fazer para envolvê-lo.

Às vezes um jogador empaca e não consegue fazer uma decisão – nesses casos você pode detalhar melhor uma regra ou aspecto do cenário. Alguns jogadores precisam estudar todas as possibilidades antes de fazer uma escolha. Para facilitar o seu processo, prometa uma chance de mudar suas escolhas no futuro. Permita que eles alterem algum aspecto do personagem ou bando caso desgostem dele após algumas sessões. Garanta que não haverá problemas em fazer isso.

Durante a criação do bando, os jogadores certamente perguntarão a respeito de outras facções – quem cedeu a sua área de caça, quem ajudou com os upgrades e quem está ligado ao seu contato. Use as facções da **situação inicial** (na página seguinte) para conectar os personagens ao cenário.

Para jogos one shot ou inícios mais rápidos, você pode deixar a criação de bando de lado. Os PJs são apenas uma pequena gangue de rua que ainda não conseguiu um covil, nem desenvolveu uma reputação. Vocês descobrirão o seu tipo de bando durante o jogo, e a criação de bando pode vir depois disso.

INTRODUZA OS PERSONAGENS E O BANDO

Peça para cada jogador introduzir o seu personagem ao grupo. Eles devem dizer o seu nome ou alcunha, a sua cartilha, aparência, raízes, histórico e habilidade especial. Pergunte sobre o seu vício. Também pergunte sobre o seu melhor amigo e seu rival – emende uma pergunta ou outra sobre esses PdMs, como “Por que Flint é seu rival?”. Tenha em mente que “Vamos descobrir em jogo” sempre é uma resposta apropriada para essas perguntas.

Faça o mesmo com o bando. Peça para os jogadores lembrarem os motivos das suas escolhas de habilidade especial e upgrades. A parte mais difícil da criação do bando geralmente é o nome! Eles não precisam necessariamente pensar em um no começo – deixe claro que eles podem ganhar um nome devido as suas ações em jogo.

A SITUAÇÃO INICIAL

Após introduzir os personagens e o bando, introduza os PJs à situação inicial e comece o jogo. Uma situação inicial é um conjunto de facções envolvidas em um problema claro sem nenhuma solução simples. Você pode criar a sua própria situação inicial da seguinte forma:

- ◆ Estabeleça duas facções em oposição, com objetivos opostos. Elas já estão em conflito no início do jogo. As duas facções procuram recrutar aliados e, ao mesmo tempo, prejudicar os aliados do seu inimigo.
- ◆ Introduza uma terceira facção pronta para se aproveitar desse conflito ou se prejudicar com seu prolongamento. Essa facção também está recrutando aliados.

A situação “Guerra no Pé-de-Corvo” descrita nas próximas páginas segue esse formato e serve de exemplo para esse método. Você também pode adicionar uma quarta facção, seja como terceira parte no conflito principal ou uma segunda facção que procura sua resolução. Evite adicionar muitas facções e mantenha as coisas simples no início – pode ter certeza que elas irão se complicar rapidamente.

O propósito dessa situação inicial é servir de pontapé inicial para a primeira sessão, arremessando os PJs direto no cenário e na ação ficcional. Os jogadores não precisam sair por aí procurando o que fazer. Você os joga direto no meio de uma situação em movimento para que reajam rapidamente. Afinal, eles já fizeram um grande esforço criativo na criação de personagens e do bando.

A CENA DE ABERTURA

Estabeleça a cena no covil de uma das facções. *Como é o covil? Como está o ânimo e disposição da gangue?* Os PJs estão lá dentro, conversando com o líder da facção (ou seu braço direito) sobre os problemas recentes. Ele (ou ela) descreve a situação pelo seu ponto de vista e oferece-lhes um trabalho (ou exige que façam algo). *Como o tipo de bando dos PJs pode ajudar essa facção?*

Os jogadores podem se sentir relutantes em apoiar essa facção específica. Nesse caso, pergunte se eles não trabalham secretamente para outra facção. Ou então vieram até aqui com o objetivo de explorar a oportunidade e aplicar um golpe.

Pergunte o que eles fazem nesse momento. Como eles respondem ao líder da facção? Alguém quer fazer um flashback para facilitar alguma coisa ou preparar o terreno para alguma ação? Qualquer decisão tomada os levará para o seu primeiro golpe, colocando o jogo em movimento.

SITUAÇÃO INICIAL: GUERRA NO PÉ-DE-CORVO

O seu bando está envolvido em uma situação perigosa (e potencialmente lucrativa) no bairro do Pé-de-Corvo.

Roric, o chefe criminoso que conduzia as operações no Pé-de-Corvo, bateu as botas. Os rumores dizem que Lyssa, seu braço direito, tem culpa no cartório. Agora ela controla a feroz gangue dos Corvos. *Será que Lyssa conseguirá dominar o bairro como Roric?*

A morte de Roric levou junto a trégua que ele havia estabelecido entre duas gangues inimigas. **Os Lanternas Negras e os Faixas Escarlates** voltaram a guerrear abertamente nas ruas. *Será que essa rixa antiga vai ser finalmente resolvida com muito derramamento de sangue?*

O seu bando está pronto para lucrar com essa situação ou ser arrastado para a sua destruição por ela. Com quem vocês se aliarão? Existem lealdades e amizades envolvidas nesse conflito, ou vocês estão explorando friamente a situação de fora? Vamos jogar para descobrir!

CENA DE ABERTURA

Ao final da criação dos personagens e do bando, diga o seguinte:

Vocês estão no escritório apertado do chefe dos Lanternas Negras, Bazso Baz. Por largas janelas vocês veem o depósito de carvão logo abaixo. Vários dos seus capangas circulam pelo lugar, armas na mão, enquanto olham vocês de cima a baixo. Bazso quer a sua resposta. Vocês estão com eles ou contra eles? O que vocês dizem? Vão se aliar com os Lanternas Negras? Ou vão apenas fingir que sim? (Boa sorte, Bazso é um cara bem atento.) Ou vão mandá-lo à merda?

Ou será que vocês estão aqui para assassiná-lo em prol dos Faixas Escarlates? (Então façam um flashback e escolham um plano para o assassinato).

Interprete Bazso. Ele é charmoso, honesto e impiedoso. Reaja às respostas como ele reagiria. Se estão do seu lado, Baz oferece a eles um trabalho. Escolha uma das opções na próxima página, ou crie a sua própria missão a partir das sugestões para os tipos de bando diferentes.

Se os PJs estão contra ele, Bazso anuncia que lamenta a sua decisão. Ele ordena que sumam da área e não se metam na guerra – ou terá que eliminar todos. Bazso ameaça o bando de morte com uma confiança serena – afinal, não é como se alguém ousasse enfrentá-lo, certo?

OUTRAS CENAS

Interprete os outros PdMs. Mylera, Bazso e Lyssa precisam de gente qualificada para fazer vigarices, e todos oferecerão trabalhos para os PJs (pelo menos até se tornarem inimigos do bando). Use as ideias das **tabelas de golpes** na página <?> como inspiração. Devido à guerra, cada uma dessas facções também está vulnerável a ações criminosas. De que maneiras os jogadores podem usar as forças do seu bando para explorar essas fraquezas? Pergunte como pretendem levantar informações, o que geralmente leva a um plano (ou vice-versa).

Evite deixá-los indecisos. Especialmente durante esse período inicial, faça questão de apresentar possibilidades claras e concretas. “Vocês querem assaltar o carteado dos Corvos na Rua das Cinzas? Eles provavelmente estão sem segurança agora”.

GOLPE 1: O TESOURO DE GUERRA

Um dos chefes de facção oferece o seguinte trabalho: Roubar os depósitos de guerra do seu rival. O total é em torno de 12 **MOEDAS** – vocês podem ficar com 4.

- ◆ *O chefe da facção só indicará a localização secreta do tesouro quando vocês aceitarem o trabalho.*
- ◆ *Qual é o plano? Forneça o detalhe.*
- ◆ *Rolagem de abertura. Corte para a ação.*

GOLPE 2: O ARTEFATO MISTERIOSO

Um dos chefes de facção oferece o seguinte trabalho: Esconda esse estranho artefato no covil do rival deles – em um lugar onde não possa ser encontrado.

- ◆ *O artefato é coberto de runas estranhas e faz a sua cabeça latejar ao ficar em suas mãos. Quer descobrir o que é?*
- ◆ *Qual é o plano? Forneça o detalhe.*
- ◆ *Rolagem de abertura. Corte para a ação.*

Acima apresentamos dois golpes iniciais. Apresente essas possibilidades (ou uma das opções pelo tipo de bando) e pergunte qual delas eles desejam executar. Peça que escolham um plano e forneçam o seu detalhe – então comece o golpe.

OUTRAS OPÇÕES

- ◆ Bando de **Assassinos**: *Bazso quer que o contato de Mylera no consulado iruviano seja morto. Esse contato vem desviando fundos do governo iruviano para financiar os Faixas Escarlates.*
- ◆ Bando de **Mascates**: *Bazso quer vender uma nova droga, mas a guerra o impede. Ele oferece um suprimento para venda, mas exige a sua parte (o suprimento todo vale por volta de 10 **MOEDAS**).*
- ◆ Bando de **Bravos**: *Bazso quer que vocês assaltem as bocas de fumo dos Faixas Escarlates nas docas. Assustem os clientes, destruam o lugar e peguem qualquer grana disponível.*
- ◆ Bando de **Sombras**: *Use o golpe do tesouro de guerra, descrito acima.*
- ◆ Bando de **Contrabandistas**: *Bazso tem uma carga de drogas nas docas, mas os Faixas Escarlates estão de tocaia. Ele precisa que vocês a recolham e levem-na pela cidade até o covil dele.*
- ◆ Bando de **Cultistas**: *Use o golpe do artefato, descrito acima.*

A SÉRIE

Quando a poeira baixa, quem governa o crime no Pé-de-Corvo? Os PJs conseguem usar a situação para subir na hierarquia das facções? Eles conseguem jogar para os três lados ou se aliam a um deles? Deixe sempre a mostra alguns cartões contendo as questões mais importantes ao seu grupo. As campanhas sandbox podem se complicar e perder ritmo – algumas questões podem orientar e manter o foco da ação.

- ◆ *Lyssa vai tomar o controle do mundo criminoso do Pé-de-Corvo?*
- ◆ *O que aconteceu com o fantasma de Roric?*
- ◆ *Como terminará a rixa entre os Lanternas Negras e os Faixas Escarlates?*

É normal que algumas dessas questões resultem em um relógio ou dois, assim podemos acompanhar sua evolução. Com o tempo, essa situação vai se transformar até virar algo que ninguém esperava. Você criará a sua própria história, expandindo-a com novas questões e oportunidades de acordo com o desenvolvimento do seu bando.

O FUTURO SOMBRIO

Após a situação inicial, o jogo naturalmente entrará no seu ciclo para manter a ação em movimento – golpe, folga, desavenças e novas oportunidades, novos golpes, e assim por diante. O conflito inicial vai fugir de controle, perder fôlego, ter um vitorioso ou se resolver de uma outra forma, criando assim outra situação. O bando conseguirá aliados e inimigos e idealizará novos objetivos. Não são necessárias muitas preparações para as próximas sessões – apenas pense um pouco sobre seus PdMs e facções (o que eles querem, o que eles fazem) e considere possíveis oportunidades para os PJs. Os jogadores moverão o jogo através das suas escolhas de alvos e oportunidades.

CONTAGENS REGRESSIVAS DE FUNDO

Você pode usar contagens regressivas de fundo para acompanhar as consequências de eventos no cenário. Eles são simplesmente relógios de progresso representando eventos e situações do panorama geral do cenário. Por exemplo: a situação dos refugiados skovlandeses em Doskvol é séria – a intolerância e racismo do público vão piorar? Ou eles serão aceitos como parte da cidade? Os skovlandeses conseguirão poder ou riqueza para melhorar suas condições? Você pode criar relógios para possíveis resultados, como “Revoltas Urbanas e Começo de Uma Nova Guerra Civil”. Esses relógios podem ser avançados (ou retrocedidos) de acordo com os eventos do jogo – sejam eles ações diretas dos PJs, ou acontecimentos fora de cena. Busque pensar no cenário de forma ampla de vez em quando, imaginando que tipo de fatores poderiam acontecer por trás das cenas para influenciar esses resultados. Frequentemente esses elementos puxam a atenção dos jogadores e são incorporados mais diretamente à ficção.

A ideia é manter algo concreto à sua frente, lembrá-lo deste desenvolvimento extra, de modo que isso não se perca em meio às histórias dos PJs. Contagens regressivas dão vida ao mundo para além das ações imediatas do grupo. Além disso, jogadores podem ficar curiosos e se envolverem ao ver contagens desse tipo na mesa, abrindo mais oportunidades para o jogo.

SEGUNDA TEMPORADA

Depois de jogar um bocado de *Blades*, a sua “série” pode chegar a um momento crítico ou resolução natural. Talvez o bando esteja finalmente pronto para tomar a sua posse mais desejada no Pé-de-Corvo. Talvez os conflitos persistentes com outro culto culminem em um confronto final. Você pode chamar a atenção para esse evento de “season finale”, aceitando a sua resolução e declarando um fim da temporada do jogo (de forma semelhante às séries de TV). Comemore esse final, relembre os eventos legais da sua história – vale até pedir uma retrospectiva dos momentos favoritos dos jogadores. Então faça uma pausa e se prepare para a “segunda temporada”.

Avance o tempo (em uma semana, mês ou mesmo ano) e estabeleça uma nova **situação inicial** – lidando com as consequências da primeira temporada, ou criando algo completamente novo e surpreendente. Então dê a partida na segunda temporada com uma nova cena de abertura, uma oportunidade ou exigência de outra facção e o golpe inicial.

Esse “reset” explícito pode ser muito saudável para o jogo. Você consegue ajustar novamente o foco do jogo em uma direção clara e prática, ao invés de ter que lidar com todas as pontas soltas da primeira temporada. Alguns assuntos antigos recuam para o pano de fundo, surgem situações novas e o cenário da série evoluiu para algo verdadeiramente novo e diferente.

Os Sanguinários guerrearam violentamente contra os Faixas Escarlates, culminando em um confronto aberto de vida ou morte no covil dos Faixas. Todos sentem que esse foi o final da primeira temporada, afinal as maiores perguntas foram respondidas. Os Faixas Escarlates foram eliminados. A aliança com os Lanternas Negras está forte e sólida. Os Corvos estão bastante satisfeitos com o fim da guerra de gangues. Jogamos algumas cenas curtas para processar os resultados e consequências da batalha. Recordamos os nossos momentos favoritos desde o começo da série até agora.

Para a segunda temporada, o mestre avança o tempo em um mês. Os Sanguinários (com um controle precário) tentam desesperadamente manter o território conquistado com a guerra. As outras gangues sentem essa fraqueza e se aproveitam dela: os Trituradores e Cutelos (que estavam ausentes na primeira temporada) roubam seus clientes vendendo drogas nas áreas vizinhas. Além disso, o fornecedor dos Sanguinários – que sumiu na primeira temporada – ainda não deu as caras. Em breve ficarão sem produto para a venda.

A gangue dos Trituradores e os capangas Sanguinários estão batendo cabeça do lado de fora do seu estúdio de tatuagem/boca de fumo nas docas. Os dois grupos estão um de frente para o outro, gritando insultos e desafios. O tenente dos Trituradores está à frente da gangue, exigindo a libertação de um dos seus – que está preso no porão depois de brigar com um dos clientes do lugar. “Ou vocês liberam ele agora mesmo ou a gente entra aí pra liberar geral”, o tenente grita. O que vocês fazem?

MUDANÇAS DE ELENCO OU BANDO

As “férias” entre uma temporada e outra são o momento ideal para fazer grandes mudanças. Talvez um dos jogadores queira aposentar o seu personagem e jogar com outro. Talvez outro queira mudar a cartilha do seu PJ para refletir as mudanças que o seu personagem passou (ou vai passar durante esse período). O grupo inteiro pode querer mudar o seu tipo de bando para se dedicar a outra atividade criminosa. Vocês podem até fazer um novo bando e novos personagens para explorar algum aspecto interessante que surgiu durante a primeira temporada. Esse tipo de mudança pode fornecer perspectivas novas e diferentes sobre o cenário e seus desenvolvimentos.

Veja a página 65 para mais detalhes sobre as mudanças de cartilha ou tipo de bando.



CAPÍTULO 8

FORÇAS ESTRANHAS

Existem poderes sobrenaturais no mundo fantástico de *Blades in the Dark* – mas eles não são inatos à espécie humana. Os seres humanos são mortais, materiais, criaturas de carne e sangue como o resto do mundo natural. Porém, isso não impediu a humanidade de desenvolver várias maneiras de manipular essas energias arcanas:

- ◆ O controle de fantasmas e energias espirituais através de técnicas pseudo-científicas, conhecidas como *Espectrologia*.
- ◆ Pactos ocultistas antigos para suplicar pela ajuda de entidades demoníacas ou sobrenaturais, conhecidos como *Rituais*.
- ◆ A destilação de misturas químicas estranhas, conhecida como *Alquimia*.
- ◆ A fusão de todas essas disciplinas com a engenharia tecnológica, conhecida como *Faiscaria*.

Além disso, cada ser vivo nas Ilhas Fragmento desenvolveu uma sensibilidade ao “outro mundo” invisível que aguarda nas fronteiras da percepção. Essa estranha dimensão, conhecida como *campo fantasmagórico*, surgiu com o cataclisma que devastou o mundo e não mostra sinais de desaparecer. Um humano pode concentrar a sua mente de forma a se **sintonizar** com o campo espiritual. Dessa forma ele pode sentir os ecos de eventos reais capturados pelo campo ou conectar-se a fantasmas e à energia espectral.

Algumas pessoas consideram a sintonização uma parte normal da vida – um novo sentido humano natural e vantajoso. Outros a veem como algo vil e corruptor: uma conexão às forças sombrias que destruíram o mundo e se escondem nas profundezas, prontas para se aproveitar dos incautos ou gananciosos.

Uma coisa é certa: o mundo fragmentado não pode ser consertado. O vácuo negro dos céus e oceanos, a pressão psíquica do campo fantasmagórico e as maquinações dos demônios e cultistas são simplesmente parte da realidade de viver nas Ilhas Fragmento. É melhor compreender essas forças estranhas do que ser devorado por elas.

OS MORTOS INQUIETOS

Há muito tempo atrás um terrível cataclisma despedaçou a terra, expulsou o sol e transformou os mares em tinta negra. Muitos dizem que ele foi causado quando um feiticeiro aliado a demônios destruiu os Portões da Morte. Mas quem acreditaria nesses contos da carochinha? Qualquer que seja a verdade, uma coisa é certa: quando um corpo morre, o seu espírito não se dispersa como nos tempos antigos. Ele se torna um fantasma: uma entidade espectral composta de vapores electroplasmáticos.

Um fantasma geralmente se liberta do seu cadáver entre um e três dias após a sua morte. Após isso, ele pode perambular pelo mundo, sendo consumido por necessidades e impulsos cada vez mais sombrios – até se tornar completamente insano e monstruoso.

Os fantasmas são uma praga no mundo há quase 1.000 anos. Cada comunidade desenvolveu maneiras diferentes para lidar com eles, e Doskvol não é uma exceção.

SINOS, CORVOS E PATRULHEIROS

Os **sinos espirituais** do Crematório da Anunciação tocam cada vez ocorre alguma morte dentro dos limites da cidade. Eles só são ouvidos pelas pessoas próximas do local da morte e pelos **Patrulheiros Espirituais** (cujas máscaras arcanas são sintonizadas com os sinos). Nesse momento, um **corvo busca-morte** deixa a torre do sino e começa a circular ao redor do cadáver, se aproximando a cada minuto. Os Patrulheiros são responsáveis pela recuperação do corpo e seu transporte até o crematório, onde ele é dissolvido em electroplasma. Esse processo destrói o espírito, impedindo a sua transformação em um fantasma.

Os Patrulheiros vestem máscaras e mantêm as suas identidades secretas – tanto para protegê-los da corrupção política quanto para honrar tradições antigas. Para se proteger de magias negras, os antigos caçadores de fantasmas escondiam seus rostos com máscaras e ocultavam seus nomes verdadeiros.

TERMINOLOGIA ESPECTROLÓGICA

- ◆ **ALMA.** Um corpo vivo com o seu próprio espírito. A situação mais comum no dia-a-dia.
- ◆ **CASCO.** Um corpo construído por faiscaria animado por um espírito aprisionado.
- ◆ **ELECTROPLASMA.** Resíduo energético destilado de fantasmas e sangue leviatã.
- ◆ **FANTASMA.** Um espírito desencarnado que anseia por essência vital e vingança de seus inimigos terrenos. São compostos de vapores electroplasmáticos semissólidos. Sofrem efeitos limitados de ataques físicos, mas são vulneráveis à eletricidade e poderes arcanos.
- ◆ **FONTE ESPIRITUAL.** Um rasgo no véu da realidade que atrai fantasmas e outras entidades sobrenaturais. Mitos antigos sugerem que são ninhos onde nascem demônios.

- ♦ **POSSUÍDO.** Um corpo vivo contendo dois (ou mais) espíritos.
- ♦ **SUSSURRO.** Uma pessoa capaz de invocar e se comunicar com espíritos.
- ♦ **VAMPIRO.** Um cadáver animado e sustentado por um espírito.
- ♦ **VAZIO.** Um corpo vivo sem um espírito. Costumam ser estúpidos e facilmente controláveis.

DIABOS

Em Doskvol, as pessoas chamam qualquer coisa estranha, perturbadora ou sobrenatural de “diabo”. Fantasmas, demônios, bruxas, feiticeiros e horrores invocados por rituais ancestrais são todos diabos. Eles dizem “aceitar o acordo com o diabo” quando algo é bom demais para ser verdade. Tabelas para geração de qualquer tipo de diabo estão disponíveis na página 324.

SUSSURROS

Um humano que se associa a diabos ou estuda o arcano é conhecido como **Sussurro**. Alguém desenvolve as habilidades arcanas de um Sussurro com bastante estudo e prática – e não por ser “escolhido” ou parte de uma linhagem específica.

*Qualquer PJ pode **SINTONIZAR** para interagir com o campo fantasmagórico ou fantasmas. Atividades arcanas mais avançadas exigem que o seu usuário possua algumas habilidades especiais dos Sussurros.*

CASCOS

Um casco é uma tecnologia arcana extremamente avançada, composta por uma carcaça de faiscaria animada por um espírito capturado. Alguns cidadãos abastados usam cascos como guarda-costas ou servos. Os Patrulheiros Espirituais ocasionalmente empregam cascos especializados no rastreamento e captura de espíritos ou demônios.

Existem três tamanhos diferentes de carcaças usadas na montagem dos cascos. Carcaças pequenas possuem altura similar a um gato doméstico, as médias possuem uma estatura próxima da humana e as grandes chegam ao tamanho de uma carroça.

A construção de um casco envolve tecnologia de ponta, e por isso eles frequentemente carregam verdadeiras maravilhas mecânicas. Essas tecnologias, criadas por inventores visionários, incluem levitação electroplasmática, gravação e reprodução de sons por fonógrafo, entre outras.

Para mais detalhes, veja a cartilha de Casco na página 232.

VAMPIROS

Um espírito possessor que se funde a um corpo vivo torna-se um vampiro. Uma possessão muito longa acaba destruindo o espírito original e fundindo o invasor

com o corpo. Também existem rituais antigos capazes de preparar um corpo vazio para esse tipo de ligação.

Estudiosos arcanos sugerem que o vampirismo quebra a cadeia normal da existência. Com o tempo, a essência espiritual do vampiro se difunde completamente pelo corpo, tornando-o imortal e destruindo o seu eco no mundo espiritual “além do espelho negro”. Desde o cataclisma, nenhum fantasma consegue atravessar os portões da morte – o que os condena à insanidade. Alguns inclusive defenderam que o vampirismo seria a única escapatória a essa maldição – um movimento vampírico no 6º século do Império conquistou grande popularidade antes de ser erradicado pelos Patrulheiros Espirituais.

Os vampiros são extremamente raros nos tempos modernos, ao ponto de que a maioria das pessoas acredita se tratarem apenas de mitos ou lendas. Ao encontrar um vampiro, os Patrulheiros Espirituais buscam sempre destruí-lo em segredo para não perturbar a paz do império. As lendas antigas dizem que os raios de sol destruíam completamente os vampiros – mas, obviamente, isso não é algo possível desde que o sol foi despedaçado pelo cataclisma. Hoje em dia, para destruir um vampiro, os Patrulheiros Espirituais o capturam e desintegram-no em electroplasma seguindo um método arcano específico.

Para sustentar a sua energia, um vampiro precisa se alimentar da essência vital de um ser vivo. Nas fábulas, os vampiros faziam isso bebendo o sangue de suas vítimas – mas essa sequer é a maneira mais comum. Cada vampiro se alimenta de uma forma diferente, deixando uma marca distinta em suas vítimas. Qualquer vampiro pode detectar essas marcas facilmente, seja para localizar novamente as suas vítimas ou para evitar alimentar-se das vítimas de outro vampiro.

Para mais detalhes, veja a cartilha de Vampiro na página 236

DEMÔNIOS

Segundos eruditos, a existência dos demônios remonta aos primeiros momentos da própria existência, quando forças primordiais do universo se consolidavam como elementos da natureza. Por isso, cada espécie de demônio é ligada a um tipo de elemento natural – existem demônios da terra, demônios das chamas e fumaça, demônios do mar, demônios dos céus e estrelas, etc.

As histórias dizem que, nos tempos anteriores ao cataclisma, o Imperador Imortal aprisionou a maioria dos demônios nos cantos mais escuros e escondidos do mundo. Apenas alguns poucos evitaram o aprisionamento, e a sua rebelião foi furiosa e terrível. Estudiosos sustentam que esses demônios rebeldes destruíram os Portões da Morte, deixando os maiores entre eles – os leviatãs – livres para destruir o mundo.

Diferente dos humanos, demônios não possuem ecos no campo fantasmagórico. O seu sangue é carregado de essência electroplasmática, o que os concede uma

vida eterna. Apesar de serem criaturas corpóreas – diferentemente dos espíritos semissólidos – eles são extremamente difíceis de matar. A maioria deles tem a uma aparência similar a humanoides monstruosos com características físicas relacionadas ao seu elemento. Um demônio do mar é coberto de escamas escuras e tem olhos negros de tubarão, a carne de um demônio do fogo é formada por carvão incandescente alimentado por chamas internas, etc. Alguns demônios são capazes de transformar-se no seu elemento correspondente, enquanto outros poucos podem criar convincentes disfarces ilusórios, passando-se por humanos.

As exceções são os enormes leviatãs. Ninguém conhece a forma verdadeira e total desses horrores mais vastos que os maiores navios de ferro. Mesmo os caçadores, após atraí-los com iscas electroplasmáticas jogadas no mar negro como tinta, vislumbram apenas uma pequena parcela de sua silhueta.

Cada demônio é obcecado em satisfazer um desejo sombrio (causar caos, corrupção, manipulação, etc.), geralmente à custa dos humanos. Cada demônio representa a personificação de seu desejo sombrio, e são bem distantes do conceito normal de “humano”. Uma lista com várias possibilidades de desejos demoníacos pode ser encontrada na página 324.

PODERES DEMONÍACOS

Cada demônio possui essas habilidades sobrenaturais:

- ◆ **FORÇA E VELOCIDADE:** A força dos demônios é verdadeiramente monstruosa – eles podem amassar aço com as próprias mãos, quebrar rochas, etc. Os demônios também são extremamente rápidos, mais velozes que qualquer montaria.
- ◆ **JORNADA ESTRANHA:** Um demônio pode se teleportar de um local relacionado a sua afinidade elemental para outro. Por exemplo: um demônio do mar pode se teleportar da água de uma fonte para um canal subterrâneo do outro lado da cidade. Demônios mais poderosos podem viajar distâncias maiores. Se desejado, um demônio pode levar outras criaturas nessa jornada. Os demônios também podem ser convocados dessa forma – um conjurador apresenta um exemplar ritualístico do elemento de afinidade e força o demônio a viajar até ele.
- ◆ **LINGUAGEM ARCANA:** Os demônios falam o idioma antigo da feitiçaria, que pode ser compreendido por qualquer humano. Eles também podem pronunciar efeitos arcanos de acordo com a sua afinidade elemental e nível de poder pessoal (a habilidade de Sussurro **TEMPESTADE** é considerada uma forma menor desse poder).
- ◆ **VISÃO REMOTA:** Um demônio pode usar a sua afinidade elemental para perceber outros lugares. Um demônio de fogo poderia olhar para o fogo de uma lareira e enxergar através do fogão da torre dos Casacas Azuis no fim da rua. Demônios mais poderosos podem empregar essa visão em distâncias maiores.

HORRORES CONJURADOS

Existem alguns rituais antigos a deuses esquecidos capazes de partir o véu entre os mundos para conjurar criaturas alienígenas. Esses servos dos deuses esquecidos são verdadeiros horrores sem qualquer semelhança com os seres vivos – nuvens tóxicas flutuantes, massas contorcidas de vísceras pulsantes, formações cristalinas levitantes e outras formas ainda mais bizarras.

Os horrores são extremamente poderosos e resistentes a danos – a sua existência nesse mundo, porém, é muito curta. Fora de seu reino de origem, as suas formas alienígenas não conseguem sustentar sua vida por muito tempo. Os seus corpos se desfazem em pó ou limo depois de poucas horas ou dias.

A simples visão de fantasmas, demônios e horrores podem ser uma experiência aterrorizadora. A sua aparição faz com que a maioria das pessoas fiquem paralisadas de medo ou corram desesperadamente. Os PJs, como sempre, podem resistir a esses efeitos – veja a página 15.

ESPÍRITOS COMO PERSONAGENS

Quando o seu personagem morre, você pode transferi-lo para a cartilha de **Fantasma** (página 234) – se desejar. Esse processo assume que o seu espírito conseguiu se desprender do corpo antes de ser dissolvido em electroplasma. O grupo pode garantir a segurança desse processo – protegendo o seu cadáver, afastando os Patrulheiros Espirituais e mantendo-o longe do crematório até que o espírito se desprenda. Porém, se o seu grupo não se interessar nessa missão, simplesmente pule esse período e assuma que o personagem se torna um Fantasma.

Transfira todos os seus valores de ação para a cartilha de Fantasma, somando-os com as ações iniciais. Você não pode possuir nenhum valor de ação acima de 4.

Você mantém qualquer habilidade **Fantasma** ou **Fantasmagórica** da sua cartilha humana (como **CAÇADOR DE FANTASMAS**, **MENTE FANTASMAGÓRICA**, **VOZ FANTASMAGÓRICA**, etc.). Todas as outras habilidades especiais são perdidas. Você também recebe a primeira característica da sua cartilha Fantasma (**FORMA FANTASMAGÓRICA**), e pode escolher uma segunda característica da cartilha (exceto **POSSESSÃO**, que só pode ser escolhida posteriormente). *Atenção: As características da cartilha de espírito não são habilidades especiais, então não podem ser escolhidas por personagens vivos através do desenvolvimento VETERANO.*

O seu vício é substituído por uma **necessidade**: essência vital. Para satisfazer essa necessidade, os fantasmas precisam possuir pessoas – algo que você não é capaz de fazer no início. Mas não se preocupe - com o tempo (e xp) você pode desenvolver essa habilidade.

Um personagem Fantasma pode se transferir para a cartilha de **Casco** ou **Vampiro** – para se transformar em uma dessas entidades, porém, ele deve

completar certas tarefas. A construção de um casco é um projeto complexo de faiscaria (veja a página 247). A preparação de um corpo vazio para um vampiro envolve encontrar, aprender e executar um ritual ancestral (veja a página 240).

Alguns jogadores podem querer começar o jogo como um personagem espírito (ou mesmo um casco ou vampiro) ao invés de um ser humano vivo. Se esse for o seu caso, discuta a sua ideia com o seu grupo e veja as suas opiniões. Se todos concordarem, vá em frente! Isso tornará o jogo muito mais estranho desde o começo e fará com que o arcano seja um elemento importante na sua ficção. Esteja preparado para isso.

CASCO

Um espírito animando uma carcaça de faiscaria

Você se tornou um eco distante de quem era quando vivo, aprisionado em um corpo metálico e forçado a servir. *É só isso que resta de você?*

Quando jogar com um Casco, você recebe xp sempre que desempenha suas funções apesar das dificuldades ou perigos e sempre que suprime ou ignora as suas antigas características humanas.

AÇÕES INICIAIS



BRIGAR



SINTONIZAR

Ao transferir o personagem para a cartilha de Casco, acrescente os seus valores de ação a esses valores iniciais. Você não pode possuir nenhum valor de ação acima de 4.

Você mantém qualquer habilidade **Fantasma** ou **Fantasmagórica** da sua cartilha anterior (como **CAÇADOR DE FANTASMAS**, **MENTE FANTASMAGÓRICA**, etc.). Todas as outras habilidades especiais são perdidas.

Você recebe a 1ª característica da sua cartilha de Casco: **AUTÔMATO** (que também concede uma **funcionalidade** de acordo com a carcaça). Após isso, você pode escolher uma 2ª característica de Casco.

COMBUSTÍVEL

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.

DRENAGEM

Ao invés de sofrer **estresse**, você agora sofre **drenagem** de energia. Você tem 10 caixas de drenagem.

DESGASTE

Ao invés de **TRAUMA**, você sofre **DESGASTES**. Todos os **TRAUMAS** acumulados em vida, ou **ANGÚSTIA** acumulados em morte são perdidos. Qualquer efeito que causaria um **TRAUMA** em um ser vivo, causa um **DESGASTE** em você, forçando-o a escolher uma condição na lista de desgastes.

FUNCIONALIDADES DE CASCO

Compartimento Interno: Você possui um compartimento interno para um passageiro ou operador.

Fonógrafo: Um dispositivo de gravação e reprodução de sons usando cilindros de cera.

Levitação: Você pode voar lentamente gerando uma volátil bolha de energia electroplasmática.

Patas de Aranha: Sua carcaça possui farpas minúsculas que se agarram em superfícies, possibilitando que você escale facilmente ou mesmo ande pelas paredes ou tetos.

Pistões de Salto: Você pode saltar a alturas extremas (vários andares) e sobreviver a quedas sem levar qualquer dano.

Placas Metálicas: Reforço através de grossas placas de metal.

Projetores de Fumaça: Um sistema químico que expela uma nuvem fumaça acre e escura o suficiente para preencher uma sala grande.

Reflexos: Você tem reações rápidas como um relâmpago (como a habilidade de Furtivo).

Semblante de Vitalidade: Você foi cuidadosamente projetado para se passar por uma criatura viva (embora uma análise próxima o denuncie).

Sensores: O seu sensorio inclui um sonar que pode “ver” através de paredes e ouvir batidas de coração.

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: **GUARDAR – DESTRUIR – DESCOBRIR – ADQUIRIR – TRABALHAR...** o que o meu mestre comandar.

Escolha um **tamanho de carcaça**, aparência e *funcionalidade* inicial (veja a lista à direita).

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. Ao invés de TRAUMA, você sofre DESGASTES.*

PEQUENA (tamanho de um gato, **-1 escala**): Uma 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 (tamanho de carroça, **+1 escala**): Um gigante metálico, um veículo autopilotável. *Compartimento Interno—Placas Metálicas*

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

CASCO SECUNDÁRIO

Escolha uma outra carcaça e a sua funcionalidade inicial. Você pode transferir a sua consciência entre essas carcaças a qualquer momento.

COMPARTIMENTOS

Os seus **itens** fazem parte de sua carcaça e podem se ocultar em painéis internos. A sua carcaça pode carregar **+2 de carga**.

INTERFACE

Você pode se **SINTONIZAR** ao campo de energia electroplasmática local para controlá-lo (ou controlar algo a ele conectado, incluindo outro casco).

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**.

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.

UPGRADE DE CARÇAÇA

Escolha uma funcionalidade adicional para uma de suas carcaças.

FANTASMA

Um espírito desencarnado sedento de vingança

Um espírito descontrolado é uma grande ameaça a Doskvol, caçado por Patrulheiros Espirituais para destruição e Sussurros e cultistas para servidão. Mas as chamas da sua vingança queimam forte e claro, e você não vai permitir que ninguém o detenha.

Quando joga com um Fantasma, você recebe xp sempre que se vingar de quem considerar culpado, expressar sua raiva ou indignação e acertar contas do seu histórico ou raízes. Jogar como um Fantasma significa acertar as contas com todos que fizeram algo de errado com você. Você decide quem merece a sua ira, mas não deixe ninguém sair ileso!

Quem será o primeiro a sentir a sua fúria? Algum ser vivo merece a sua misericórdia, ou todos eles serão inevitavelmente considerados culpados?

AÇÕES INICIAIS

- | | |
|---------|------------|
| ● ● ● ● | CAÇAR |
| ● ● ● ● | ESGUEIRAR |
| ● ● ● ● | SINTONIZAR |

Ao transferir o personagem para a cartilha de Fantasma, acrescente os seus valores de ação a esses valores iniciais. Você não pode possuir nenhum valor de ação acima de 4.

Você mantém qualquer habilidade **Fantasma** ou **Fantasmagórica** da sua cartilha humana (como **CAÇADOR DE FANTASMAS**, **MENTE FANTASMAGÓRICA**, etc.). Todas as outras habilidades especiais são perdidas. Você também recebe a primeira característica da sua cartilha Fantasma: **FORMA FANTASMAGÓRICA**, e pode escolher uma segunda característica da cartilha (exceto **POSSESSÃO**).

NECESSIDADE

Você não possui mais um vício. Ao invés disso, 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).

DRENAGEM

Ao invés de sofrer **estresse**, você agora sofre **drenagem** de energia. Você tem 9 caixas de drenagem.

ANGÚSTIA

Ao invés de **TRAUMA**, você agora carrega **ANGÚSTIA**. Todos os **TRAUMAS** acumulados em vida são perdidos. Qualquer efeito que causaria um **TRAUMA** em um ser vivo causa uma **ANGÚSTIA** em você, forçando-o a escolher uma condição na lista de angústias.

CARACTERÍSTICAS DE FANTASMAS

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: *ia dispersão dura mais tempo (um minuto – uma hora – um dia) – você também se torna invisível – qualquer coisa que acesse a sua forma fica perigosamente eletrificado ou congelado.*

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**.*

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

Você 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).

VAMPIRO

Um espírito animando um corpo morto-vivo

O ápice da existência humana é o vampiro – a união sublime e imortal de carne e espírito. Os mortais são apenas reflexos inadequados dessa perfeição, e só servem como recrutas para as legiões da eternidade ou alimento.

Quando jogar com um Vampiro, você recebe xp sempre que demonstra a sua dominação ou mata sem misericórdia. Você transcende o mundo mortal, e as suas preocupações e necessidades eclipsam quaisquer outras.

Que empreitada se mostra digna o bastante para a sua dedicação imortal?

ALIMENTAÇÃO

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 quatro 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?*

AÇÕES INICIAIS

● ● ● ●	BRIGAR
● ● ● ●	CAÇAR
● ● ● ●	COMANDAR
● ● ● ●	CONVENCER
● ● ● ●	ESGUEIRAR
● ● ● ●	SINTONIZAR

Ao transferir o personagem para a cartilha de Vampiro, acrescente os seus valores de ação a esses valores iniciais. Você não pode possuir nenhum valor de ação acima de 4. Você mantém qualquer habilidade **Fantasma** ou **Fantasmagórica** da sua cartilha anterior (como **CAÇADOR DE FANTASMAS**, **MENTE FANTASMAGÓRICA**, etc.). Todas as outras habilidades especiais são perdidas.

Você recebe a primeira característica da sua cartilha de Vampiro: **MORTO-VIVO**. Após isso, você pode escolher uma segunda característica de Vampiro.

RESTRIÇÕES

Escolha uma nova restrição sempre que receber uma nova característica de Vampiro (à exceção da primeira, **MORTO-VIVO**):

BESTIAL: Sempre que você sofre dano físico ou passa 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.

PROIBIÇÃO: Você não pode adentrar uma residência privada sem a permissão do seu dono.

REPELIDO: Amuletos de proteção contra espíritos o mantêm afastado (sofra 2 de estresse para resistir à repulsão).

TORPOR: Em cada folga, você precisa usar uma atividade para descansar em um lugar escuro e silencioso. Caso não o faça, sofra 3 de estresse.

VINCULADO: O seu espírito deve permanecer nesse corpo ou será destruído.

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). Além disso, você possui 12 caixas de estresse ao invés de 9.

*Lembre-se que mesmo depois de sofrer um dano “fatal” e ficar incapacitado, você pode fazer um **esforço extra** para agir e se alimentar. Se estiver sem estresse, porém, você não conseguirá realizar ações e precisará que algum servo ou aliado o alimente.*

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.

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.

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.

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.

Espíritos têm efeito zero contra você. Espíritos especialmente poderosos, ou ritualmente preparados para isso, podem sobrepujar essa habilidade. Enquanto estiver afastando os olhares de seres vivos, qualquer ação brusca ou violenta chama a atenção para você e acaba com o efeito.

MAGNITUDE

Entidades e energias sobrenaturais possuem níveis de poder variados e podem exercer muitos efeitos diferentes. A escala de **magnitude** ajuda o mestre a julgar essas forças de forma coerente e consistente. Dê uma olhada na tabela mestra de magnitude na próxima página. A magnitude indica o nível de qualidade de fantasmas e demônios, ou os aspectos variados de um poder arcano: a sua área, escala, duração, alcance e força. Você pode mensurar o nível de uma entidade ou poder comparando-o com os exemplos fornecidos na tabela.

Você também pode realizar uma **rolagem de sorte** com a magnitude de uma entidade ou poder para determinar o seu efeito, se o resultado não for óbvio ou previsível pela narrativa.

*Um demônio do mar invoca uma onda esmagadora no canal da doca onde os PJs estão ancorando o seu barco. O quanto a onda prejudica o barco e a sua tripulação? Ela certamente causará problemas para os vigaristas, mas existe uma grande diferença entre danificar o casco e afundar o barco imediatamente. O mestre faz uma rolagem de sorte usando 6d para a magnitude do demônio. Em um resultado **1 A 3**, a onda tem um efeito razoavelmente pequeno – ela enche o barco de água e ele começa a afundar lentamente. Já um **4 OU 5** gera um efeito reduzido que inunda o convés e arremessa alguns personagens (e parte de sua carga) no canal. A onda tem um efeito completo em um resultado **6**, afundando imediatamente o barco e arrastando a tripulação e sua carga para as profundezas. Um resultado **CRÍTICO**, resulta em uma onda que imediatamente naufraga o navio e, ainda danifica, com sua força esmagadora e detritos arremessados, a tripulação e a carga.*

Você pode somar os níveis de magnitude para indicar uma combinação de efeitos, ou concentrar-se em uma única característica na tabela, mesmo que outros elementos estejam presentes. Nem sempre é necessário somá-los.

No exemplo acima, o demônio gerou uma força de magnitude 6 e o mestre incluiu a área de efeito “de graça” no poder. Afinal, ele julgou que uma grande onda em uma doca irá afetar vários barcos e as suas tripulações.

*Em outra sessão de jogo, o Sussurro do grupo tenta executar um ritual para criar um furacão que atravessasse um bairro da cidade. O mestre aponta que esse é um efeito bastante formidável, e soma dois níveis de magnitude: **força 6 e alcance 5**. Para criar esse poder devastador o Sussurro precisaria sofrer 11 de estresse! O mestre então oferece um meio-termo: a execução do ritual demora algumas horas, reduzindo o custo para 8. Dessa forma algumas pessoas na área afetada podem notar algo errado e fugir antes que a tempestade se forme completamente.*

A tabela de magnitude é uma ferramenta ao dispor do mestre, e a sua função é ajudá-lo a fazer julgamentos rápidos e concisos. Ela não deve ser encarada como uma restrição rígida, ou fórmula matemática, criada em um laboratório para substituir essas decisões. Use os níveis como orientação para determinar um valor de magnitude apropriado para a sua própria narrativa.

Essa tabela também oferece descrições e exemplos de **níveis de qualidade**. O mestre pode usá-las como orientação para arbitrar atividades de **adquirir recursos** ou a criação de **compostos alquímicos** ou **engenhocas**. Veja a seção de **Criação de Itens** na página 243.

ÁREA / ESCALA

0	1	2	3	4	5	6
Uma despensa	Um quarto pequeno	Uma sala grande	Várias salas	Um prédio pequeno	Um prédio grande	Um quarteirão
1 ou 2 pessoas	Uma gangue pequena (3-6)	Uma gangue média (12)	Uma gangue grande (20)	Uma gangue enorme (40)	Uma gangue imensa (80)	Uma gangue colossal (160)

DURAÇÃO / ALCANCE

0	1	2	3	4	5	6
Alguns instantes	Alguns minutos	Uma hora	Algumas horas	Um dia	Vários dias	Uma semana
Toque	Doze passos	Um arremesso de pedra	Algumas ruas de distância	Alguns quarteirões	Do outro lado do bairro	Do outro lado da cidade

CATEGORIA E QUALIDADE / FORÇA

0	1	2	3	4	5	6
Inferior	Razoável	Boa	Excelente	Excepcional	Impecável	Lendária
Branda	Moderada	Forte	Grave	Poderosa	Esmagadora	Devastadora

EXEMPLOS DE QUALIDADE

6	<i>Uma mansão, navio grande, essências raras ou artefatos arcanos, demônio poderoso</i>
5	<i>Um casarão grande, navio pequeno, roupas feitas sob medida, barreira relampejante</i>
4	<i>Um veículo de luxo, sobrado, demônio típico, ou fantasma poderoso</i>
3	<i>Um coche, barco, rifle militar, roupas da moda, casa pequena</i>
2	<i>Uma pistola, roupas respeitáveis, quarto particular alugado, fantasma típico</i>
1	<i>Uma lâmina de combate, roupas comuns, apartamento compartilhado, comida ou drogas baratas</i>
0	<i>Uma faca enferrujada, roupas velhas e surradas, barraco cheio de goteiras na rua</i>

EXEMPLOS DE FORÇA

6	<i>Lava derretida, maremoto, tormenta elétrica, vento de furacão</i>
5	<i>Canhão de navio, tempestade com trovoadas, imenso incêndio, relâmpago</i>
4	<i>Um cavalo em galope, calor de uma forja, eletrocussão, explosão de bomba, redemoinho</i>
3	<i>Um golpe devastador, chamas ardentes, descarga elétrica, explosão de granada, vendaval cambaleante</i>
2	<i>Um golpe poderoso, metal incandescente, ventos fortes</i>
1	<i>Um soco bem colocado, chama de uma tocha, choque elétrico, vento constante</i>
0	<i>Um empurrão intenso, brisa, chama de vela, faísca</i>

RITUAIS

O ritualismo moderno é uma adaptação das artes perdidas da feitiçaria existentes antes do Cataclisma. Diferentemente das técnicas arcanas modernas (que usam aplicações científicas de energias electroplasmáticas), os rituais dependem de poderes e entidades estranhas e ocultas. Executar um ritual é um eufemismo extremamente inócuo para o ato de contatar essas forças abissais e suplicar para que elas atendam as suas vontades. Quase não é necessário dizer que essa é uma prática consideravelmente arriscada.

ENCONTRANDO UMA FONTE RITUALÍSTICA

Ao escolher a habilidade especial **RITUALISTA**, você adquire o conhecimento de um ritual – responda as questões abaixo para criá-lo. Para aprender um novo ritual, um PJ precisa primeiro encontrar a sua **fonte**. Uma fonte pode ser obtida como recompensa de um golpe, ou resultado de um projeto de longo prazo. Talvez você roube um livro de rituais durante o assalto ao Museu de Antiguidades ou reconstrua instruções através de consultas a cultistas, textos antiquíssimos ou outros métodos de sua própria criação.

COMO APRENDER UM RITUAL

Depois de encontrar a fonte do ritual, você precisa completar um projeto de longo prazo para aprendê-lo. O aprendizado de um ritual é geralmente representado por um relógio de 8 partes. Jogador e mestre então respondem às questões ritualistas, assim definindo o efeito do ritual em jogo e o que é necessário para executá-lo. O jogador deve anotar essas respostas em sua cartilha para futuras consultas.

QUESTÕES RITUALISTAS

1. O Mestre pergunta: “**O que o ritual faz e por que é estranho?**” O jogador responde.
2. O jogador pergunta: “**O que eu preciso fazer para executar o ritual, e qual é o preço?**” O Mestre responde. A execução de um ritual exige pelo menos uma atividade de folga e causa uma quantidade de **estresse** no seu executor igual a sua **magnitude**. Se a execução for arriscada ou perigosa, é necessário fazer uma rolagem de ação (geralmente **SINTONIZAR**). O ritual pode demandar custos adicionais, como um sacrifício, item raro, o início (ou avanço) de um relógio de progresso preocupante, etc.
3. O Mestre pergunta: “**Como o conhecimento desse ritual e das forças por trás dele afetam você? Quais emoções e medos ele instiga em você?**” O jogador responde.

EXEMPLOS DE RESPOSTAS

Jogador: “O ritual protege uma pessoa para que os fantasmas das suas vítimas não consigam encontrá-la. Ele é estranho porque... pela duração da proteção, a pessoa às vezes chora lágrimas de sangue negro”.

Mestre: “Use uma atividade de folga para preparar uma mistura de tabaco, fumo dos sonhos e as cinzas da cremação de uma vítima – a mistura deve ser então fumada pelo alvo. Você sofre no mínimo 3 de estresse ao executar o ritual, e a quantidade sofrida será o valor de qualidade do efeito. Essa qualidade vai ser usada em uma rolagem de sorte sempre que um espírito tentar superar essa proteção – então pode ser útil sofrer mais estresse para fortalecê-la.

Jogador: “Tudo certo. O meu novo medo é o que pode acontecer, caso os espíritos descubram a origem dessa proteção e resolvam se vingar de mim”.

A EXECUÇÃO DE UM RITUAL

Para executar um ritual, você deve possuir a habilidade especial Ritualista e seguir o método descrito pelas questões ritualistas. A maioria dos rituais exige uma **atividade de folga** para ser executado, embora os mais poderosos ou que tenham alcance mais vasto possam demandar duas ou mais. Alguns rituais podem ser parcialmente executados durante a folga, permanecendo engatilhados e aguardando um último ato que complete a sua execução – uma frase de encantamento, uma ação ritualística, etc. Ao realizar esse ato, o personagem completa a execução e o ritual se manifesta em todo o seu poder. Nesses casos, faça uma nota indicando que o ritual foi “engatilhado” e pode ser ativado em algum momento posterior.

Ao executar um ritual, você sofre a quantidade de **estresse** estabelecida pelas questões ritualistas. Essa quantidade corresponde diretamente à **magnitude** das forças sendo invocadas. O mestre usa a magnitude como uma *orientação* para estabelecer o custo de estresse, que pode ser inferior ou superior que os exemplos da tabela para se adequar à natureza do ritual. Algumas posses e habilidades especiais (como o **Obelisco Antigo** do Culto) reduzem o custo de estresse para a execução de rituais.

A execução de rituais demanda tempo. Você pode reduzir o custo de estresse de um ritual aumentando o seu tempo de execução. Para isso, use os exemplos de duração e valores associados na tabela de magnitude (embora geralmente os rituais exijam ao menos uma hora).

O mestre também pode **avançar um relógio de progresso** após a execução de um ritual, representando a atuação de um poder ou entidade arcana, ou o progresso de uma consequência sinistra do uso constante do ritual.

Sempre que a execução de um ritual envolver algum risco ou perigo, faça uma **rolagem de ação** (geralmente **SINTONIZAR**) para determinar se acontece alguma consequência desagradável. Se um ritual tem efeitos incertos ou indeterminados, faça uma **rolagem de sorte** para determinar as suas manifestações. Como a execução de um ritual é uma atividade de folga, você pode gastar **MOEDAS** para aumentar o **nível de resultado** da rolagem de sorte (representando o gasto de materiais ritualísticos raros ou valiosos). Rituais que sejam tanto perigosos quanto imprevisíveis podem exigir as duas rolagens.

Cada execução de ritual é um evento único e singular; execuções posteriores podem ter funcionamento e resultados diferentes. O mestre ou jogadores podem pedir uma nova rodada de questões ritualistas para redefini-lo. Os rituais trazem uma vasta gama de efeitos arcanos para o jogo, então use-os com moderação! Se você sentir que algum ritual saiu da linha, faça novamente as questões e estabeleça novas regras, custos e efeitos estranhos. As forças abissais não são meros brinquedos nas mãos de vigaristas e nunca devem ser consideradas fontes de poder seguras ou confiáveis.

EXEMPLOS DE RITUAIS

MAPA FANTASMA: Esse ritual encanta um mapa especialmente preparado para que revele a posição de todos os fantasmas no bairro. Um espírito escolhido no mapa pode então ser **ESTUDADO**, assim revelando algumas informações sobre ele. O ritualista sofre 4 de estresse para executar esse ritual (alcance: do outro lado do bairro, qualidade da informação: boa, redução por tempo extra: algumas horas). *Por exemplo, outros mestres poderiam considerar uma magnitude diferente.*

PORTAL PARA AS PROFUNDEZAS: Essa canção antiga convoca o poder dos leviatãs para abrir uma pequena passagem para o Mar do Vácuo (a alguns quarteirões de distância do local do ritual). Qualquer coisa próxima do portal é imediatamente submergida na área fria e negra e arrastada com uma força esmagadora para as suas profundezas. Esse ritual é muito perigoso, já que envolve o contato arcano com o poder demoníaco de um leviatã (rolagem de ação *desesperada*). O ritualista sofre 6 de estresse e avança um relógio de 4 partes: “Seduzido pela Canção do Leviatã”.

CRIAÇÃO DE ITENS

Durante a folga, PJs podem usar ferramentas para **ADULTERAR** materiais especiais para produzir **compostos alquímicos, construir** (ou **modificar**) **itens, criar engenhocas de faiscaria, encantar implementos arcanos** ou armas. Cada um desses projetos usa um sistema bastante similar, embora alguns detalhes sejam diferentes.

INVENÇÃO

Para inventar um novo design, esquema ou fórmula, você precisa **ESTUDÁ-LO** como um **projeto de longo prazo**. A invenção e aprendizado da maioria das fórmulas, designs ou esquemas exige um relógio de 8 partes. Jogador e mestre então respondem algumas questões a respeito da invenção, assim definindo o seu efeito em jogo e o que é necessário para criá-la. O jogador deve anotar essas respostas em sua cartilha para futuras consultas.

QUESTÕES PARA INVENÇÃO

1. O Mestre pergunta: **“O que a sua invenção faz e qual é o seu tipo?”** O jogador responde. Uma invenção pode ser mundana, alquímica, arcana ou faiscaria. Um PJ que possua a habilidade especial apropriada (**ALQUIMISTA, ARTÍFICE** ou **METODOLOGIA ESTRANHA**), recebe benefícios para inventar e criar itens de certos tipos.
2. O jogador pergunta: **“Qual o nível de qualidade mínimo desse item?”** O mestre responde, usando a **magnitude** dos efeitos produzidos pelo item como orientação.
3. O mestre pergunta: **“Qual aspecto adverso, raro ou estranho manteve esse design, esquema ou fórmula fora do uso comum?”** O jogador responde.
4. O jogador pergunta: **“Esse item possui alguma imperfeição? Qual?”** O mestre responde que não existem imperfeições ou escolhe uma ou mais opções da lista.

Ao receber a habilidade especial **ALQUIMISTA, ARTÍFICE** ou **METODOLOGIA ESTRANHA**, o personagem jogador inventa e aprende um design, esquema ou fórmula (ele não precisa gastar tempo para inventá-la ou aprendê-la). *Como você aprendeu tão rápido? Você encontrou um documento empoeirado, teve um momento eureka, ou desenvolveu o projeto pouco a pouco durante muito tempo?*

Depois de inventar o design, esquema ou fórmula, você pode **construir** o item usando uma atividade de folga (veja a **Construção** logo abaixo). Somente você é capaz de construir essa invenção, a não ser que alguém aprenda o seu design, esquema ou fórmula através de um projeto de longo prazo. De forma similar, você pode aprender um design, esquema ou fórmula de outro inventor. Para isso você precisa adquiri-lo de alguma forma e estudá-lo como projeto de longo prazo.

Não é necessário estudar fórmulas ou designs para construir compostos alquímicos comuns (vide os **Exemplos de Criações** na página 245) ou itens ordinários. Qualquer pessoa pode tentar construí-los consultando manuais de instrução amplamente disponíveis.

CONSTRUÇÃO

Para construir um item, você usa uma **atividade de folga** e faz uma rolagem de **ADULTERAR**. O resultado dessa rolagem determina o **nível de qualidade** do item produzido. O nível de qualidade do item é igual à Categoria do bando modificada pelo resultado da rolagem.

Os resultados são baseados na Categoria do seu bando porque ela indica a qualidade geral da sua área de trabalho, ferramentas e materiais acessíveis. *Você aumenta a sua Categoria em um para os efeitos dessa rolagem caso trabalhe em uma Oficina concedida pelo upgrade de bando homônimo.*

ROLAGEM DE CONSTRUÇÃO



1d para cada ponto de **ADULTERAR**.



+1 qualidade para cada **MOEDA** gasta.



+1 qualidade pelo upgrade de bando **Oficina**.

CRÍTICO: Nível de qualidade igual à Categoria +2.

6: Nível de qualidade igual à Categoria +1.

4 OU 5: Nível de qualidade igual à Categoria.

1 A 3: Nível de qualidade igual à Categoria -1.

O mestre indica um **nível de qualidade mínimo** necessário para a construção do item, baseado na **magnitude** de seus efeitos. Como sempre, a magnitude deve ser usada como uma *orientação* para determinar o nível de qualidade – ele pode ser maior ou menor que o padrão para retratar melhor as especificidades de um projeto específico. O jogador também pode construir um item de uma qualidade ainda *maior* que o indicado, se desejar.

Lembre-se que você pode gastar **MOEDAS** para aumentar o nível de qualidade final da rolagem. Cada **MOEDA** aumenta a qualidade em um nível, e pode elevá-la acima dos valores na tabela (ou seja, acima de Categoria +2).

ADULTERANDO ITENS

Normalmente é bem mais simples adicionar uma característica ou função a um item do que construir algo novo do zero. Você não precisa inventar uma fórmula ou design especial. Para adulterar um item, simplesmente faça uma rolagem de criação (o nível de qualidade base do item é igual à Categoria do bando, como indicado).

- ◆ Uma modificação simples e útil requer qualidade igual à Categoria +1. *Um rifle que possa ser facilmente desmontado em duas partes para facilitar a sua ocultação.*
- ◆ Uma modificação significativa requer qualidade igual à Categoria +2. *Reforçar o cano e pólvora de uma arma de fogo para aumentar o alcance de seu disparo.*
- ◆ Uma modificação alquímica, arcana ou de faiscaria requer qualidade igual à Categoria +3. *Uma adaga que possa ferir um demônio. Um casco de navio eletrificado para repelir invasores e fantasmas. Uma vestimenta coberta de compostos químicos que ocultem a sua presença de predadores das terras mortais.*

Os itens adulterados, assim como as criações especiais, podem possuir **imperfeições**.

IMPERFEIÇÕES

Itens inventados, construídos ou adulterados podem possuir imperfeições escolhidas pelo mestre.

- ◆ **COMPLEXO.** A construção desse item é demorada e exige uma quantidade de estágios indicada pelo mestre. Você precisa realizar uma atividade de folga e rolagem de construção para cada estágio.
- ◆ **CONSUMÍVEL.** Essa criação possui um número limitado de usos (todos os itens alquímicos possuem essa imperfeição, geralmente limitada a um único uso).
- ◆ **INCERTO.** Quando o item é usado, faça uma rolagem de sorte (com a sua **qualidade**) para determinar a condição do seu funcionamento.
- ◆ **INDISCRETO.** Esse item nunca passa despercebido. Quando o item é usado uma ou mais vezes durante uma operação, o bando recebe **+1 ATENÇÃO**.
- ◆ **RARO.** A criação desse item exige um item ou material raro.
- ◆ **VOLÁTIL.** O item produz um efeito colateral perigoso ou problemático para o seu usuário. O mestre especifica o efeito (os Exemplos de Criações mais adiante incluem alguns efeitos colaterais). Esses efeitos colaterais são consequências, e, dessa forma, podem ser **resistidos**.

EXEMPLOS DE CRIAÇÕES

Cada criação é listada com seu **nível de qualidade** (pela Categoria I a VI) e sua **quantidade de usos**, caso seja um item **Consumível** (de 1 a 3 usos). Todas as criações listadas são bem conhecidas pelos inventores em Doskvol, e, portanto, não precisam ser estudadas para serem produzidas.

*Revka usa uma atividade de folga para destilar um lote de Pó de Afogamento. Ela rola **ADULTERAR** e consegue um **4**, o que resulta em uma qualidade igual à Categoria do seu bando (II). Ela gasta **1 MOEDA** para aumentar o resultado para um **6** (Categoria +1), atingindo o mínimo necessário para o Pó de Afogamento (III). Ela então faz duas doses do veneno consumível.*

BOMBAS (FAISCARIA)

Imperfeição (Indiscreto).

- ◆ **Bomba de Fumaça** (II/2): Cria uma nuvem de fumaça acre que arde os olhos e dificulta a respiração.
- ◆ **Bomba Grande** (V/1): Uma grande carga explosiva com um pavio longo.
- ◆ **Granada** (III/2): Uma pequena carga explosiva com um pavio curto que explode em estilhaços metálicos.

DROGAS (ALQUIMIA)

Imperfeição (Volátil): “Grogue”, dano de nível 1.

- ◆ **Agulha de Sangue** (I/3): Provoca febre, euforia maníaca e energia desenfreada.
- ◆ **Faísca** (I/3): Uma dose de ectoplasma bruto misturado com água do mar. O usuário se sente poderoso e emite uma energia elétrica suave.
- ◆ **Fumo dos Sonhos** (I/3): Uma fórmula mais suave da lótus negra que gera uma intoxicação agradável.
- ◆ **Lótus Negra** (I/1): Uma resina parecida com piche feita das folhas da planta. Induz um estupor semelhante a um coma e visões.
- ◆ **Mercúrio** (IV/1): Um fluido metálico tóxico que abre a mente para o campo fantasmagórico. Você recebe +1d para uma rolagem de **SINTONIZAR** feita após o uso, e sofre um dano de nível 2 (“Absorto”).
- ◆ **Talco do Transe** (I/3): Um talco azul cintilante. Induz um transe hipnótico agradável ao ser inalado.

ÓLEOS (ALQUIMIA)

- ◆ **Alcahest** (III/1): Um fluido que corta o efeito de qualquer outro composto alquímico.
- ◆ **Óleo Adesivo** (III/1): Cola duas superfícies permanentemente a não ser que seja dissolvido por alcahest ou electroplasma.
- ◆ **Óleo Ígneo** (III/3): Irrompe em chamas ardentes em contato com o ar.

VENENOS (ALQUIMIA)

Imperfeição (Volátil): “Debilitado”, dano de nível 1.

- ◆ **Crânio Ardente** (III/1): Fumaça tóxica de sangue leviatã superaquecido. Causa enxaquecas debilitantes.
- ◆ **Impasse** (IV/1): Um pó que causa paralisia temporária.
- ◆ **Pó de Afogamento** (III/2): Um pó fino que incapacita uma pessoa com a sensação de afogamento.
- ◆ **Visão Obscura** (III/3): Um pó que causa cegueira momentânea.

POÇÕES (ARCANO)

Imperfeição: Relógio de 4 partes “Abordado por Patrulheiros Espirituais”, 1 avanço por uso.

- ◆ **Essência das Sombras** (III/1): Uma destilação do vácuo. Cria uma nuvem de escuridão sobrenatural impenetrável.
- ◆ **Poção da Serpente** (IV/1): O sangue e a saliva do usuário se tornam altamente tóxicos para outras pessoas por alguns minutos.
- ◆ **Poção do Silêncio** (III/1): Cria uma área de silêncio absoluto ao redor de onde o frasco é quebrado.

*Nota: Compostos alquímico, bombas e dispositivos perigosos são itens altamente restritos em Doskvol. O seu bando recebe +2 de ATENÇÃO sempre que você usa a atividade **adquirir recursos** para obter um desses itens (ao invés de fazê-lo com as próprias mãos).*

EXEMPLOS DE FÓRMULAS ESPECIAIS

- ◆ **Acalma Coração** (IV/1, ALQUÍMICO): *Diminui a batida do coração lentamente durante vários dias, finalmente resultando em morte. Incerto.*
- ◆ **Essência do Pensamento** (VI/1, ARCANO): *Uma destilação das memórias de um espírito, que após consumidas tornam-se suas. Pode ter efeitos colaterais. Raro. Volátil.*
- ◆ **Essência Onírica** (II/1, ARCANO): *Uma destilação de um sonho lúcido e vívido, perfeitamente recriado para o usuário. Raro.*
- ◆ **Essência Vital** (VI/1, ARCANO): *A essência da força vital, em forma de vapor. Pode atrasar a morte por um tempo curto ou (mais raramente) reviver um morto recente. Incerto. Volátil. (atrai a atenção de mortos-vivos).*
- ◆ **Óleo Fantasma** (IV/1, ARCANO): *Um fluido incolor que transfere o material afetado para o campo espiritual. A aplicação sobre seres vivos é extremamente perigosa. Volátil.*
- ◆ **Óleo Flutuante** (III/1, ARCANO): *Ao ser derramado sobre um objeto, faz com que ele flutue no ar por uma hora.*
- ◆ **Poção da Visão** (III/1, ARCANO): *Concede ao usuário a capacidade de ver o invisível e sentir o perigo antes que aconteça. Dura por várias horas.*
- ◆ **Poção de Vitalidade** (III/1, ALQUÍMICO): *Acelera o processo de recuperação natural. +4 avanços no relógio de recuperação. Raro.*
- ◆ **Raiz do Diabo** (VI/1, ALQUÍMICO): *A seiva da planta raiz do diabo. Pode ser instantaneamente letal se consumida. Incerto.*

EXEMPLOS DE ENGENHOCAS E PLANOS ESPECIAIS

- ◆ **Bomba de Luz** (II/2, FAISCARIA): *Essa esfera emite uma explosão de luz ao ser quebrada. Incerto.*
- ◆ **Bomba de Sal Negro** (IV/2, FAISCARIA): *Cobre uma sala pequena, impedindo que fantasmas entrem ou saiam. Volátil.*
- ◆ **Chicote Fantasmagórico** (IV, ARCANO): *Uma corrente cheia de ectoplasma e conectada a um jarro espiritual. Usada para prender um espírito e forçá-lo para dentro da jarra. Indiscreto.*
- ◆ **Lançador de Linhas** (II, FAISCARIA): *Um lançador de vapor pressurizado que dispara um arpêu com uma linha de escalada. Uma versão de Categoria III inclui uma linha retrátil capaz de levantar uma pessoa.*
- ◆ **Lanterna Espiritual** (IV, ARCANO): *Uma lanterna electroplasmática com um raio de luz focado capaz de repelir fantasmas com uma força intensa.*

- ◆ **Casco.** Uma carcaça de faiscaria e animada por um espírito. A sua construção é complexa e exige seis estágios.

Estágio 1: **Chassi Interno** (VI): *O esqueleto metálico articulado da carcaça.*

Estágio 2: **Atuadores mecânicos** (VI): *As engrenagens e sistemas que gerenciam o movimento do casco.*

Estágio 3: **Sensorium** (VII, ARCANO): *Uma orbe cristalina suspensa em electroplasma, protegida por uma armadura metálica. Concede visão e audição ao casco. Requer um item raro: uma orbe de cristal-espiritual.*

Estágio 4: **Invólucro da Alma** (VII, ARCANO): *Um dispositivo arcano que armazena o espírito. Requer um item raro: um objeto que sirva como lembrança da vida anterior do espírito.*

Estágio 5: **Carapaça Exterior** (V): *O exterior metálico do casco.*

Estágio 6: **Funcionalidade** (VI): *Uma utilidade incrível integral ao casco. Várias estão descritas na cartilha de Casco (pág. 232). Podem haver imperfeições.*

EXEMPLO DE CRIAÇÃO

INVENTANDO UM LANÇA-CHAMAS

Noggs cansou de perder brigas para os Cutelos, então ela decide inventar uma arma capaz de virar o jogo. Jess, a jogadora de Noggs, diz para a mestra que quer inventar um lança-chamas.

Primeiro, Noggs precisa criar o design. A mestra e Jess seguem as perguntas de criação.

1. A mestra pergunta: “O que a sua invenção faz e qual é o seu tipo?”. Jess responde: “Eu quero um lança-chamas portátil – tipo aqueles da Segunda Guerra Mundial, com um tanque de combustível nas costas e um jato na frente para direcionar o fogo”.

2. Jess pergunta: “Qual o nível de qualidade mínimo desse item?” A mestra responde: “Se ele cria fogo o bastante para encher uma sala... Vamos dizer que nível 6 (dois pela área, três pela força e uma pelo alcance). É algo um pouco avançado pra Daskvol, mas é bem possível”.

3. A mestra pergunta: “Qual aspecto adverso, raro ou estranho manteve esse design, esquema ou fórmula fora do uso comum?” Jess responde: “Bem, obviamente seria a dificuldade de manter a pressão do combustível super volátil. O negócio inteiro pode explodir se der algo errado”.

4. Jess pergunta: “Esse item possui alguma imperfeição? Qual? Como se eu já não soubesse...”. A mestra responde: “Heh, claro, com certeza ele tem a imperfeição *volátil*. A consequência perigosa geralmente será “Dano colateral”, mas se o tanque sofrer algum dano ele pode explodir. Além disso, eu acho que ele tem a imperfeição *consumível* – afinal, ele precisa ser preenchido com combustível regularmente. Vamos dizer que ele pode ser usado duas vezes, após isso o tanque fica vazio. Você pode encher o tanque adquirindo um recuso na folga – provavelmente qualidade 2 para esse combustível”.

Agora que o design foi definido, Noggs pode dedicar algumas atividades de folga para **ESTUDAR** seu novo projeto de longo prazo de 8 partes. Ao fim desse projeto, ela terá criado o design e aprendido como construir o lança-chamas.

CRIANDO O LANÇA-CHAMAS

Após aprender o design, Noggs constrói o seu lança-chamas usando outra atividade de folga. Jess rola **ADULTERAR** e consegue um 6 – o que resulta em um item de qualidade igual à Categoria do bando +1. O bando de Noggs é de Categoria 0, o que leva a um nível de qualidade 1 – nem de perto o bastante para a qualidade nível 6 do lança-chamas.

Para atingir a diferença, Noggs precisa gastar 5 **MOEDAS** na construção do seu lança-chamas. Esse parece ser um valor bem alto, mas na opinião de Jess cada centavo vale a pena para colocar fogo nos Cutelos. Com a autorização dos seus colegas, Noggs gasta o dinheiro do cofre do bando e constrói a mais nova arma do seu bando! Agora sim a chapa vai esquentar.

CAPÍTULO 9

ALTERANDO O JOGO

É natural que depois de alguma experiência com *Blades* você queira adicionar coisas ao jogo, modificar seus elementos ou mesmo jogar outros jogos usando esse sistema de base. Talvez você seja *aquela* tipo de pessoa e queira fazer isso logo após abrir o livro. Ótimo! Nós gostamos de chamar esses impulsos de “design de jogos”, e essa é uma estrada ao mesmo tempo muito rochosa e bastante recompensadora. Esse capítulo é um curso rápido de alguns conceitos de design para ajudá-lo nessa jornada.

O primeiro conselho que eu posso oferecer é: **jogue e altere**. É fácil cair na armadilha de simplesmente sentar no computador, digitar um monte de coisas de jogo, pensar, repensar, se desesperar e jogar tudo fora. Você pode combater essa tendência da seguinte forma: concentre o seu processo de design em jogar o jogo, fazer alterações, então jogar de novo, seguido de outras alterações, e assim por diante. Elementos que pareciam simples no teclado podem se revelar complicados demais, e vice-versa. Um pequeno detalhe que você não deu a menor importância pode ser notado pelos jogadores e explorado em novas e maravilhosas direções. Um jogo de interpretação apenas na página está morto – você só o vê de verdade após colocá-lo em jogo. Concentre os seus esforços de design no ato de **jogar**, e não no solitário exercício de escrita.

É lembre-se: **você não precisa fazer tudo sozinho**. O seu grupo de jogo certamente irá ajudá-lo bastante. Além disso, existe uma enorme e animada comunidade de jogadores de RPG online que adoram testar coisas novas, oferecer feedback e apoiar esforços de design – desde pequenos hacks e modificações a criações completamente novas.

Em bladesinthedark.com você irá encontrar vários hacks feitos por outros jogadores (que podem inspirá-lo a criar os seus próprios!) e links para comunidades online cheias de outros jogadores e designers.

EXPANDINDO AS OPÇÕES

Você pode criar novas habilidades especiais, upgrades ou posses para expandir as opções oferecidas pelo jogo. Logo abaixo listamos os vários benefícios existentes pelo jogo básico – você pode reutilizá-los de formas diferentes e/ou para propósitos variados.

HABILIDADES ESPECIAIS

- ◆ Permissão para fazer algo impossível para pessoas normais (como a habilidade **OLHAR DA VERDADE** do Suave: “Você sempre percebe quando mentem para você”). Ou permissão para usar uma ação de uma nova maneira (como **OCULTISTA** do Sussurro).
- ◆ **+1d para uma rolagem** em uma situação específica.
- ◆ **+1 efeito** em uma circunstância específica.
- ◆ **Usar um esforço extra para ativar** um talento especial ou efeito sobrenatural menor.
- ◆ **Sofrer uma quantidade variável de estresse para ativar** um talento sobrenatural (use a escala de **magnitude** para determinar a quantidade gasta). Sofrer uma quantidade de estresse adicional para ativar benefícios opcionais (como o **VÉU FANTASMA** do Furtivo).
- ◆ Conceder **armadura especial** em uma circunstância específica.
- ◆ **Reduzir o dano** ou sofrer uma penalidade menor do dano sofrido.

UPGRADES DE BANDO

- ◆ Permissão para fazer algo especial (como a **CAMUFLAGEM** dos Contrabandistas).
- ◆ Conceder **+1d para um parceiro** de um tipo específico, ou em uma circunstância específica.
- ◆ Conceder **+1 caixa de TRAUMA** ou **+1 caixa de estresse** para os membros do bando.
- ◆ Alguns itens específicos não contam para a **carga**.
- ◆ **+1 Categoria** em circunstâncias específicas.
- ◆ Uma adição ao **covil** (como o **SANTUÁRIO RITUALÍSTICO** do Culto).

POSSES

- ◆ Permissão para fazer algo especial (como o **Portal Arcaico** do Culto).
- ◆ **+1d na rolagem de abertura** para um tipo de plano ou circunstância específica.
- ◆ **+1d** para uma rolagem de **atividade de folga** (como recuperação, etc).
- ◆ **+1d** para uma **rolagem de ação** em um local ou circunstância específica.
- ◆ O bando atrai **menos ATENÇÃO** após um golpe.
- ◆ Acrescente **escala** ou **potência** a um parceiro.
- ◆ **MOEDAS adicionais** em recompensas para tipos específicas de golpes ou geradas por um recurso durante a folga (como um **Antro de Vício**).
- ◆ **+1 MORAL** de golpes.

A seção de **Habilidades e Permissões Avançadas** na página 254 oferece mais exemplos de opções expandidas para os PJs.

MODIFICANDO AS OPÇÕES EXISTENTES

Você pode modificar uma mecânica que já exista para ajustar o jogo segundo as suas preferências. Por exemplo: talvez você queira tornar as rolagens de resistência levemente mais fracas, garantindo que sempre haverá um custo.

RESISTÊNCIA HARDCORE

Para resistir a uma consequência, você sofre uma quantidade de estresse igual ao valor do menor dado rolado.

Com esse ajuste, o custo de estresse da rolagem de resistência é de 1 a 6 (ao invés de 0 a 5). Isso estabiliza o gasto de estresse, impedindo que alguém dê sorte e não o sofra.

Ou talvez você queira que a resistência seja menos confiável e ainda mais custosa:

RESISTÊNCIA INCERTA

Para resistir a uma consequência, role o atributo apropriado. Em um resultado **CRÍTICO**, você a evita completamente. Em um resultado **6**, você evita a consequência se sofrer uma quantidade de estresse igual à severidade da consequência – alternativamente, você pode sofrer 1 de estresse para reduzi-la em um nível. Em um **4 ou 5**, você pode reduzir a consequência em um nível sofrendo uma quantidade de estresse igual a sua severidade. Em um **1 a 3**, você não resiste à consequência e a sofre completamente.

Custo de estresse por severidade da consequência: Limitada/ dano de nível 1 = 1 de estresse. Padrão/ dano de nível 2 = 2 de estresse. Severa/ dano de nível 3 = 3 de estresse. Catastrófica/ dano fatal = 4 de estresse.

Esse ajuste torna a resistência algo incerto, sujeito a falhas – bem diferente da maneira normal do jogo. A *Resistência Incerta* torna os PJs pessoas bem mais normais – eles não são mais vigaristas audaciosos capazes de escapar de qualquer perigo.

Falando de PJs mais normais...

INÍCIO HUMILDE

Na criação do personagem, você só possui um único **item** especial da cartilha – não todos. Escolha um item para possuir no começo do jogo. Para acessar os outros itens especiais da cartilha, você precisa melhorar o **estilo de vida** do seu personagem. Sempre que preencher uma das fileiras de **tesouro** e melhorar o seu estilo de vida, escolha dois itens especiais para tornar disponíveis daqui para frente.

Você pode tornar o estilo de vida algo ainda mais importante conectando-o com o desenvolvimento do bando:

CATEGORIA LIGADA AO ESTILO DE VIDA

Para desenvolver a sua **Categoria**, um bando deve preencher completamente o marcador de **MORAL** e cada PJ deve possuir um **estilo de vida** igual ou superior à Categoria sendo alcançada (não é necessário pagar nenhum custo de **MOEDA**).

Você também pode explorar histórias de bandos diferentes em Daskvol alterando os sistemas de recompensa para premiar comportamentos diferentes. Como exemplo podemos apontar o jogo de Sean Nittner, que criou um grupo de vigilantes punindo os criminosos nas ruas assombradas da cidade. Para isso, ele mudou a maneira que o grupo recebe **MOEDA** e **MORAL** da seguinte forma, nas palavras dele:

*A primeira coisa que eu pensei durante a criação do bando de Vigilantes foi: a recompensa deles não pode ser **MOEDAS**. A **MOEDA** é um mal necessário para se viver em Daskvol, mas se eles tivessem a grana como seu objetivo principal não seriam vigilantes.*

*John e eu discutimos várias recompensas alternativas, mas no fim das contas a opção mais simples e lógica estava na nossa cara. A principal recompensa por limpar as ruas, proteger a sua família e expor a corrupção dos Azuis era algo já existente no jogo: **MORAL**.*

*Então como isso funciona em jogo? Eu sempre imaginei os Vigilantes como os anti-Blades, então a sua **MORAL** está ligada diretamente a sua atuação contra golpes e a moeda depende da facção que estejam enfrentando. Afinal, os Vigilantes também precisam comer.*

RECOMPENSA DE VIGILANTES

Cada golpe resulta em 1 **MOEDA** por Categoria do alvo e uma quantidade de **MORAL** de acordo com a natureza da operação:

2 **MORAL**: Retribuição por um golpe menor

4 **MORAL**: Impediram um golpe menor. Alguém foi protegido.

6 **MORAL**: Retribuição por um golpe maior. Alguém foi salvo ou várias pessoas foram vingadas.

8 **MORAL**: Interromperam um golpe maior. Oficiais corruptos foram expostos. Salvaram várias vidas.

10+ **MORAL**: Uma facção foi destruída.

*Qual o resultado disso em jogo? Primeiro, isso quer dizer que os Vigilantes vão preencher o seu marcador de **MORAL** bem rápido, e provavelmente vão conseguir um controle forte em pouco tempo. Como eles possuem pouca **MOEDA**, terão dificuldade para subir de Categoria e fazer atividades de folga. Eu gostei da primeira parte, já que os grupos de Vigilantes geralmente são bem pequenos – faz sentido limitar o seu crescimento de Categoria. Mas eu queria que eles ainda tivessem a chance de “comprar” sucesso nas atividades de folga, então resolvi isso criando uma nova habilidade especial para o bando:*

A MINHA PALAVRA VALE OURO: Você pode gastar **MORAL** ao invés de **MOEDA** em atividades de folga. Todos os membros do bando recebem *Obrigações* como um segundo vício.

*Mesmo com essa habilidade, os Vigilantes ainda podem conseguir grandes quantidades de **MORAL**. Eu pensei em uma maneira para eles aproveitarem essa boa vontade e, de quebra, ainda criarem possíveis complicações. Então eu criei a minha habilidade favorita:*

FAVORES: Gaste 1 **MORAL** e descreva como compromete um dos seus contatos para que ajude o bando. Durante esse golpe, todos os membros do bando recebem 1 ponto em uma ação na qual esse contato seja qualificado.

Essa habilidade é bem poderosa, mas coloca um aliado (ou pelo menos a amizade) em risco. Esse é o tipo de custo com que os vigilantes sempre têm que lidar!

Você pode checar todos os ajustes de mecânicas do Sean fazendo o download do pdf do bando de Vigilantes em bladesinthedark.com.

CRIANDO ALGO NOVO

Você pode criar mecânicas inteiramente novas para acrescentar novas características ao jogo ou ressaltar alguma peculiaridade recorrente das aventuras do seu bando.

UMA QUESTÃO DE CONFIANÇA

Você precisa **CONFIAR** em um colega para receber o benefício de manobras de trabalho em equipe executadas por ele. Após escolher a carga para o golpe, declare em quais colegas você confia. Se você tem a confiança de um colega, pode forçá-lo a usar a manobra **proteger** em seu benefício (ele sofre a consequência no seu lugar).

Ou talvez você prefira levar o jogo para novos espaços: um cenário novo, uma premissa diferente, um foco diferente de jogo. Strasz Acimovic e John Leboeuf-Little desenvolveram *Scum & Villainy*, um hack sobre aventuras espaciais heroicas. Nesse jogo as ações arriscadas recebem o benefício da mecânica de **triunfo**:

TRIUNFOS

Sempre que você rola um **6** ou **CRÍTICO** em uma ação arriscada, o seu bando recebe 1 triunfo. Você pode gastar 1 triunfo para receber +1d em uma rolagem de ação.

Os Triunfos ressaltam a natureza intrépida dos protagonistas das aventuras de ficção científica, que usam os seus sucessos anteriores como plataforma para feitos ainda mais heroicos. Usar os Triunfos torna o jogo um pouco menos ameaçador, e os seus PJs parecem mais impressionantes.

Por contraste, a ação em *Blades Against Darkness* é ainda mais ameaçadora. Nesse hack, criado por Dylan Green, sobre aventureiros explorando masmorras, uma simples viagem é carregada de perigos:

LÁ OU DE VOLTA OUTRA VEZ

Faça uma rolagem de sorte para determinar os perigos de uma jornada. Pegue **1d para cada zona de mapa atravessada**. Remova dados para cada fator que tornar a rota mais segura (guias de qualidade, facções aliadas nas zonas atravessadas, etc.), e acrescente dados para fatores que a tornem mais perigosa (predadores alfa, cultos do Rei-Brujo, facções inimigas, etc.).

CRÍTICO: Uma ameaça ataca sem qualquer aviso. *Uma emboscada aparece no meio do grupo, com pistolas fumegantes. Os tentáculos de um Dente-de-serra agarram metade do grupo e os arrastam em direção a sua bocarra.*

6: Surge uma ameaça, mas ainda há tempo para reagir. *Um PJ é subitamente preso em uma teia e coberto de Guinchadores. A emboscada dos bandidos é revelada pelo disparo de uma arma de fogo. Uma patrulha dos Raposas Cinzentas exige a sua taxa de “proteção”.*

4 OU 5: Uma ameaça está protegendo algo valioso. *Um mago e seus serviçais estão sendo atacados por um grupo de bandidos. Um grupo de símios albinos está vasculhando um acampamento de peregrinos abandonado.*

1 A 3: Nenhum perigo surge ou o grupo consegue uma pequena vantagem. *Um pacote de suprimentos é achado em um acampamento, com uma nota: “pegue apenas o que precisar”. Um mercador itinerante oferece uma rota mais segura ou a ferramenta certa para um percalço.*

O mestre decide em que zona o encontro acontece. Resolva a situação e, se os jogadores pressionarem, corte direto para o destino.

HABILIDADES E PERMISSÕES AVANÇADAS

Nas próximas páginas descrevemos algumas habilidades e permissões avançadas que os PJs podem adquirir através dos eventos do jogo. Você pode criar as suas próprias para sua série de *Blades*, focando nos elementos mais importantes para sua própria ficção. Essas habilidades avançadas não explicam *o que é necessário que um PJ faça* para alcançar os seus requisitos – isso é algo que deve ser discutido e descoberto em jogo.

ARTES DE ESGRIMA IRUVIANAS

Ao alcançar o grau de estudante em uma das artes marciais iruvianas, você recebe a permissão para estudar os vários movimentos do estilo escolhido.

Após dominar os movimentos básicos do seu estilo, você alcança o grau de discípulo. A partir desse ponto você tem a permissão de estudar as artes secretas do seu estilo, e recebe a manobra de combate de discípulo adequada. A manobra recebida não é considerada uma habilidade especial.

Somente após demonstrar completa maestria sobre as artes secretas do estilo é que você se torna um mestre. Você pode então escolher a habilidade especial de mestre do seu estilo como um desenvolvimento **Veterano**.

ESTILO ESTRELA CADENTE ESTILO LUA ASCENDENTE

- ◆ **[DISCÍPULO] LUTA COM FAIXAS:** Você pode usar uma faixa especial de seda em combate. A faixa é usada principalmente para prejudicar o seu oponente e abrir a guarda dele para os ataques de sua espada. Ela é similar a um cachecol muito longo com pesos nas pontas. Você pode tentar desarmar um oponente ou agarrá-lo (imobilizando um membro ou sufocando-o) a uma distância curta, fora do seu alcance natural. A faixa também pode ser usada como equipamento para escalada e para negar o dano de quedas.
- ◆ **[DISCÍPULO] ADAGA DA LUA:** Você pode empunhar uma adaga curvada na sua mão inábil para aparar os golpes do seu oponente, ou lançar uma rajada de cortes com as duas lâminas. Durante qualquer troca de golpes com um oponente, você pode escolher entre atacar ferozmente com espada e adaga ou lutar defensivamente. O ataque com duas armas aumenta o dano causado por você e o dano causado pelo seu oponente, enquanto a luta defensiva diminui o dano causado por ambos.
- ◆ **[MESTRE] A ESTRELA CADENTE:** Os seus golpes de espada usam saltos acrobáticos para permitir poderosos cortes cadentes. Você aplica um dos seguintes benefícios sempre que faz um ataque dessa forma (independentemente do resultado da ação): *A armadura do alvo fica arruinada – a arma do alvo é arruinada – o alvo é derrubado no chão – o alvo é empurrado para trás além do alcance da espada.*
- ◆ **[MESTRE] A LUA ASCENDENTE:** Os seus ataques usam saltos acrobáticos para fortalecer poderosos cortes ascendentes. Você aplica um dos seguintes benefícios sempre que faz um ataque dessa forma (independentemente do resultado da ação): *A armadura do alvo fica arruinada – a arma do alvo é arruinada – o alvo é derrubado no chão – o alvo é trazido para um alcance curto demais para uma espada.*

OS DEUSES ESQUECIDOS

Você se torna membro de um culto após abrir a sua mente para os tentáculos psíquicos de um deus esquecido. Quando faz isso, você sofre **1 TRAUMA** e ganha acesso às seguintes habilidades especiais como desenvolvimentos de **Veterano**:

- ◆ **O FECHAR DOS OLHOS:** Você é imune ao terror advindo do sobrenatural, e **sofre somente 1 de estresse** para resistir a danos mentais, electroplasmáticos ou espirituais (independentemente do resultado da rolagem).

- ◆ **Visão GLORIOSA:** Você pode estender os tentáculos psíquicos do seu deus para as mentes ao seu redor, permitindo que elas vislumbrem a sua forma disforme. Isso é um ataque psíquico que causa **3 de estresse** em você e tem um efeito determinado pelo seu nível de **TRAUMA**. **TRAUMA 1+:** Aqueles capazes de vê-lo devem desviar o olhar e deixar a sua presença ou serão paralisados pelo medo. **TRAUMA 2+:** Além disso, todos capazes de vê-lo sofrem um dano de nível 2 (medo disforme). **TRAUMA 3+:** Você causa o dano de nível 3 “Catatônico” ao invés de um dano de nível 2. **TRAUMA 4+:** Além disso, você pode se concentrar em uma pessoa capaz de vê-lo para causar um dano psíquico fatal “Mente Destruída”.

Ao sofrer seu quarto **TRAUMA**, a sua mente é considerada preparada para a sua ascensão como mestre do culto ao seu deus esquecido. Você se torna mestre desse culto e recebe a permissão de convocar a sua divindade. Quando faz isso, você sofre 6 de estresse e a sua divindade se manifesta brevemente no mundo físico, agindo segundo os próprios desígnios. Você também recebe a permissão de continuar jogando com o mesmo personagem ao invés de aposentar-se, com as seguintes restrições:

- ◆ A partir de agora, você só recupera estresse servindo à vontade do seu deus esquecido. O seu vício se torna *Servidão*.
- ◆ Ao sofrer o seu próximo (e quinto) **TRAUMA**, o seu personagem se transforma em um avatar do deus esquecido. A mente dele é completamente devorada pelos tentáculos psíquicos do seu deus enquanto ele se manifesta através do seu corpo. O seu personagem é aposentado para um destino terrível e sombrio.

A VIA DOS ECOS

Após alcançar o posto de iniciado na Via dos Ecos, você recebe a permissão para comparecer aos rituais secretos do culto. Somente após realizar os sacrifícios apropriados ao culto, dominar os rituais secretos e oferecer a sua lealdade absoluta ao Caminho você se torna um discípulo. Aos discípulos é permitido participar dos rituais proibidos nas fontes espirituais nas terras mortais. Após se tornar um discípulo, você também ganha acesso à seguinte habilidade especial como desenvolvimento de **Veterano**:

- ◆ **ELO ESPIRITUAL:** O seu espírito se liberta imediatamente se você morrer ou tiver o seu corpo físico possuído por outro espírito. Você renasce a partir de uma fonte espiritual que tenha visitado em vida. Mude para a cartilha de **Fantasma** imediatamente e receba um desenvolvimento de cartilha.

VÍNCULO DEMONÍACO

Você pode se vincular a um demônio através de um ritual arcano. Após isso, você pode satisfazer o desejo sombrio do demônio para receber a permissão de comandá-lo (ele não pode negar o seu comando). Quando o desejo do demônio não for satisfeito adequadamente, ele recebe a permissão de conspirar em segredo para destruí-lo e ganhar a sua liberdade.

Você também ganha acesso às seguintes habilidades especiais como desenvolvimento de **Veterano**:

- ◆ **SERVO DEMONÍACO:** O demônio vinculado é forçado a permanecer sempre por perto, escondido em uma fonte da sua afinidade elemental. Enquanto o seu desejo sombrio estiver satisfeito, o demônio se manifestará para protegê-lo, ou oferecer conselhos, ou ajuda de sua própria vontade
- ◆ **ARTEFATO DEMONÍACO:** Você pode forçar um demônio vinculado para dentro de um artefato criado por métodos arcanos. As habilidades do demônio são controladas pelo seu portador, contanto que o desejo sombrio do demônio seja satisfeito.





A CIDADE DE DOSKVOL

A JOIA SOMBRIA DE AKOROS

A cidade de Doskvol surgiu mais de 1.000 anos atrás como uma comunidade de mineração de carvão na frígida costa norte de Akoros. Ela sobreviveu à fragmentação do mundo, um ataque de um leviatã titânico, incêndios imensos, uma praga, uma guerra civil e legiões de fantasmas furiosos. Doskvol é uma comunidade de sobreviventes.

Uma densa e vasta população se amontoa na área cercada pelas imensas torres relampejantes, a única proteção das hordas de fantasmas assassinos das terras mortais. Cada metro quadrado é coberto por algum tipo de construção humana – empilhadas como torres maciças, mansões vastas e casas geminadas; cortadas por canais e becos sinuosos e apertados; conectadas por redes complexas de ruas, pontes e passarelas elevadas.

Doskvol é uma das cidades mais importantes do Imperium devido ao seu porto, que serve como ponto de partida para os navios a vapor metálicos capitaneados pelos caçadores de leviatãs. Esses caçadores enfrentam jornadas longas nas águas do norte do Mar do Vácuo para arpoar os demônios titânicos das profundezas e extrair o seu precioso sangue imortal – a substância que será refinada em *electroplasma*, a fonte de energia da civilização moderna.

Todas as famílias nobres poderosas possuem navios caçadores, capitaneados pelos seus herdeiros de sua linhagem. O destino de cada casa (e do próprio império) depende da sorte desses capitães e capitãs em conquistar esses tesouros sangrentos. Em Doskvol tanto os espertos quanto os cruéis procuram lucrar com essa indústria tão essencial. Alguns se aliam ou servem a aristocracia, enquanto outros tornam essa corrupta e privilegiada elite a sua presa.

Na página oposta: Os canais de Doskvol servem como via principal de transporte de bens e passageiros através da cidade.

UMA HISTÓRIA RESUMIDA DE DOSKVOL

PC: Pré-Cataclisma. EI: Era Imperial

- ~160 PC O antigo reino de Skov estabelece uma comunidade de mineração no delta do rio. Depois de várias gerações ela se torna uma pequena cidade portuária.
-
- o Durante o cataclisma, o norte distante evita o pior dos terremotos e erupções vulcânicas que destrói os continentes ao sul. Os habitantes da comunidade de mineração, como quase todos os sobreviventes do cataclisma, juram lealdade eterna ao Imperador Imortal em troca de proteção mágica contra os espíritos vingativos e outros horrores liberados no mundo. As comunidades protegidas recuperam o que conseguem das ruínas para começar o longo processo de reconstrução.
-
- ~200 EI Conhecimento e tecnologias perdidas durante o cataclisma começam a ser recuperadas nessa época. Isso se deve em grande parte a escolas criadas pelo Imperador Imortal equipadas com documentos acadêmicos resgatados e restaurados. Dосkvol se torna um verdadeiro campo de treino para assuntos e desenvolvimento náuticos.
-
- 223 EI O “grande dilúvio” inunda as minas da emergente cidade, matando centenas. As minas são abandonadas por vários séculos, até o desenvolvimento de máquinas avançadas a vapor capazes de restaurá-las.
-
- 551 EI Os primeiros caçadores conseguem colher e refinar o sangue de leviatãs, criando uma fonte de energia que eventualmente irá alimentar o Imperium inteiro.
-
- 556 EI O Imperador Imortal declara que todas as cidades do Imperium devem construir barreiras relampejantes para substituir as feitiçarias protetoras em declínio. Os primeiros protótipos de torres de barreira são construídos em Dосkvol ao redor do bairro que se tornaria a Câmara Oficial.
-
- 809 IE Moradores locais protestam quando o Imperium move a maior parte do seu processamento tóxico de sangue leviatã para a cidade industrial de Porto Seguro em Skovlan. Os skovlandeses não aceitam a promulgação de decretos Imperiais unilaterais, apontam o seu reifantochе Aldric como governante legítimo e exigem a retirada das indústrias de processamento. O Imperador ignora os protestantes e envia construtores acompanhados de uma escolta do Exército Imperial. O Rei Aldric levanta uma milícia e assim começa a Guerra da União.
- Durante os longos anos do conflito, mais de dois mil refugiados skovlandeses fogem de sua terra natal assolada pela guerra. Quase todos chegam no porto mais próximo: Dосkvol.
-
- 845 EI A Guerra da União termina com a rendição de Skovlan após a morte da Rainha Alayne e seu marido pelas mãos de um assassino.
-
- 847 EI O tempo presente.

CULTURAS

Doskvol é um grande caldeirão de muitas culturas e tradições; demonstrando, como muitas cidades, um paradoxo de fusão cosmopolita e conflito de tribos. Para facilitar a sua compreensão e reconhecimento, comparamos cada cultura desse mundo de fantasia com algumas referências culturais do nosso próprio mundo. Essas comparações não devem restringir nem definir, apenas servir como uma espécie de atalho mental para a sua visualização e entendimento. Durante o jogo, você é responsável por detalhar e preencher esses rascunhos, tornando-os pessoas específicas e reais – que incorporam, rejeitam, honram ou desprezam as suas culturas originais dependendo do seus valores e opiniões.

A raiz cultural mais comum em Doskvol são os akorosianos, cujos povos e culturas lembram os vários grupos da Europa Ocidental e Oriental. Os akorosianos alegam possuir raízes em comum com o Imperador Imortal, e os seus títulos de nobreza são baseados nessa suposta linhagem em comum.

A segunda raiz mais comum são os skovlandeses, os verdadeiros povos nativos da região norte. Os seus povos e culturas são vagamente semelhantes aos da Escandinávia e do norte das Ilhas Britânicas. Muitos refugiados skovlandeses vieram para a cidade durante a Guerra da União, formando uma grande população de trabalhadores, operários, artesãos qualificados e outros ofícios típicos da classe trabalhadora. Alguns akorosianos consideram os skovlandeses traidores do Império, tratando-os com grande desprezo e preconceito.

Em terceiro lugar estão os iruvianos, um poderoso e rico domínio ao sul cujos povos e culturas se assemelham aos vários grupos do Egito, Índia e Pérsia. Os iruvianos clamam nobreza através de um pacto antigo com o Imperador. Eles mantêm um consulado influente em Doskvol e controlam com atenção a sua frota de caçadores leviatã.

Mais informações sobre as regiões das Ilhas Fragmento estão disponíveis na pág. 328.

IDIOMAS

Existem três idiomas amplamente falados na cidade. O mais comum é **AKOROSIANO**, ou “Imperial” – chegando mesmo a ser considerado o idioma comum da cidade. Ele é expressivo, cheio de nuances e verborrágico – perfeito para longos poemas ou meticulosos documentos legais.

O segundo idioma mais falado é o **SKOVIC**, a língua natal de Skovlan. A sua fala direta e cortada pode ser ouvida onde quer que os muitos skovlandeses vivam em Doskvol. O nome ancestral da cidade vem de uma palavra antiga do skovic, *doskovol*, que literalmente significa “a mina de carvão dos skov”.

O terceiro e mais raro idioma é o **HADRATHI**, uma língua antiga encontrada em tomos empoeirados e falada por alguns povos – principalmente iruvianos. Várias pessoas preferem os seus insultos elaborados e mordazes.

DOSKVOL OU OBSCURA?

Qualquer cidade antiga acumula vários nomes com o tempo, e essa não é uma exceção. Os seus nomes incluem a sua forma original, *Doskvol*, a sua nomeação náutica Imperial, *Gancho Norte*, para a gíria akorosiana moderna, *Duskwall*, (ou Barreira Obscura). Todos esses nomes são usados diariamente pelos habitantes da cidade, de acordo com suas preferências e círculos sociais. Os vigaristas do submundo frequentemente se referem aos seus cantos sombrios da cidade como “Obscura”.

LUZES NA ESCURIDÃO

O sol foi despedaçado no cataclisma, fadando o mundo à escuridão. Os seus fragmentos brilham fracamente no céu durante o amanhecer e o crepúsculo, provendo apenas um brilho fosco como as últimas brasas de uma fogueira quase apagada.

Os dias são divididos em duas partes, marcadas pelas luzes fracas da alvorada e crepúsculo. As 12 horas após o amanhecer são numeradas: a primeira hora, a segunda hora, a terceira hora, etc. As 12 horas após o crepúsculo possuem nomes próprios, de acordo com os costumes locais que variam em cada cidade (as horas do crepúsculo de Doskvol são listadas à direita – a hora do vinho, a hora das cinzas, etc.). A maioria das cidades marca as horas através de sinos públicos.

Caso prefira manter as coisas mais simples para o seu grupo, você pode se referir às horas pelo método padrão de 12 horas (“3 a.m.” ou “6 p.m.”). Use os nomes especiais das horas quando se sentir à vontade ou quiser emular melhor o linguajar das pessoas da cidade.

A lua é enorme e brilhante, e parece aumentar a cada ano que passa – como se puxada para perto por algum poder terrível. Durante algumas fases da sua translação, ela parece se multiplicar no céu em pares e trios de luzes como se refletida por um vasto domo de cristal. Não se sabe ao certo o que causa o aparecimento dessas irmãs obscuras, embora tanto ocultistas quanto filósofos naturalistas ofereçam várias explicações arcanas e hipóteses científicas.

As estrelas ancestrais ainda brilham no céu negro, embora seus arranjos pareçam girar e mudar de acordo com os princípios de movimentos celestiais desconhecidos. Um novo reino de constelações inteiro surgiu quando os oceanos se transformaram em tinta negra durante o cataclisma – milhões de pequenos pontos de luz podem ser claramente vistos embaixo das ondas. Navegar nas águas das Ilhas Fragmento é o mesmo que voar no vácuo – a escuridão esmagadora do céu negro sobre águas negras, estrelas acima e abaixo. Nem todos os marujos conseguem manter a sua sanidade.

Doskvol, como todas as grandes cidades do Imperium, mantém enormes geradores funcionando durante todo o dia para produzir a energia para abastecer a cidade. Essa energia mantém as barreiras relampejantes e os milhares de lâmpadas electroplasmáticas que iluminam as vias e locais públicos. Embora os cidadãos abastados possuam seus próprios geradores e luzes elétricas, a maioria das pessoas ilumina suas casas e lojas com velas simples e lanternas. A fumaça de tantos geradores, lanternas, tochas, chaminés e fogões engrossa o ar e cobre a cidade de cinzas e fuligem.

Por causa dessa escuridão permanente, a lanterna de mão é uma ferramenta obrigatória para a vida diária na cidade. Cidadãos comuns usam lanternas simples de óleo, enquanto os mais ricos possuem as mais avançadas lâmpadas electroplasmáticas miniaturizadas – presa em um cinto para manter as mãos livres, adornando a ponta de um cajado ou bengala, ou portada por um servo lampadário.

Em muitas áreas de má fama, ou aonde ocorrem acordos ilícitos, é proibido acender e/ou portar lanternas ou lâmpadas acesas. Afinal, os negócios que lá ocorrem se beneficiam do anonimato que a escuridão provém.

HONRA
CANÇÃO
PRATA
LINHA
CHAMA
PÉROLAS
SEDA
VINHO
CINZAS
CARVÃO
CORRENTES
FUMAÇA



*Mesmo no alvorecer a cidade ainda
é coberta de sombras.*

ENERGIA DE DOSKVOL

Trecho da palestra da professora Schifrell Alcovia "Sobre Industrialização e Aetéricos"

A MARAVILHA DO PLASMA

A história e origem do combustível moderno é um assunto há muito relegado ao folclore vago e práticas ocultistas, parcamente compreendido pelas massas. Isso não é uma grande surpresa, considerando a superstição desenfreada e condições educacionais deploráveis das classes inferiores. Para alcançar uma compreensão verdadeira sobre este tópico, devemos utilizar somente os métodos empíricos superiores do filósofo naturalista moderno.

Todos sabemos hoje que o combustível conhecido como Plasma é o destilado líquido de reações energéticas específicas que ocorrem pelo Aéter. Essa substância pode ser extraída de diversas fontes, cada uma com suas propriedades específicas devidamente catalogadas através de experimentos controlados. Consideremos por um instante a diversidade dos derivados da energia vital, desde o brilho cerúleo do Electroplasma correndo em uma bateria aetérica ao resíduo opaco e viscoso que se acumula no casco dos navios Caçadores de Leviatãs.

O Plasma é, essencialmente, energia vital concentrada e comprimida. Qualquer energia existente pode e deve ser utilizada. A energia do Plasma é igual a todas as outras – completamente dominada e canalizada pela inteligência e Ciência da humanidade através da aplicação correta de técnicas de modulação de frequência aetérica e matemática trigonométrica.

Diversas técnicas de processamento não padronizadas produzem Plasmas de qualidades discrepantes, que queimam em taxas diferentes, ou possuem quantidades distintas de “estática” no “Campo Fantasmagórico” (termo usado pelo professor Gallo). A estática, na melhor das hipóteses, perturba a psique de pessoas em sua proximidade, podendo representar um risco de segurança devido a suas emanções. Essas frequentemente se manifestam como simples “ecos espirituais”, o que alguns acreditam se tratar de evidência de entidades sobrenaturais inteligentes e sombrias. Chamar essas manifestações de “demoníacas” é dar valor as fantasias e superstições ultrapassadas de eras antiquadas. Como uma mulher da Ciência, eu rejeito essas noções absurdas.

Felizmente, os técnicos das Nobres casas de Doskvol aperfeiçoaram a destilação do Plasma bruto a partir do sangue leviatã para que queimasse de forma clara, forte e constante. Esse, como sabemos, é o excelente Plasma mais utilizado em todo o Imperium – para alimentar a conveniência das nossas luzes elétricas, os trens que conectam as nossas cidades, e, claro, as grandes Torres Relampejantes que protegem nossas vidas. O Plasma Doskvoliano é a fundação das glórias do nosso Mundo Moderno.

ESTÁGIO DA CONDENSAÇÃO: COMBUSTÍVEL DO PLASMA

Éis o conceito-chave para a compreensão do Plasma: ele é destilado de materiais que já condensaram a força vital dentro de si mesmos. Esse processo destila um determinado material saturado, seja ele o sangue de leviatã – com tamanha carga de energia vital que permanece vivente mesmo após ser separado de seu hospedeiro – ou electroplasma – uma força vital tão resiliente que sobrevive à própria morte. Algumas fórmulas usam outros tipos de materiais saturados, como o musgo dos abatedouros e outros resíduos que florescem em lugares de morte.

Os fundamentos básicos para isso foram estabelecidos por séculos de experimentação através da alquimia e, por vezes, ocultos sob as superstições tolas da necromancia ou astrologia. Alguns princípios foram extraídos desses textos antiquados e enviesados, e a partir deles a Ciência moderna desenvolveu um processo de infusão industrial, mecânico e químico, capaz de transformar materiais tóxicos em combustível.

O material mais tóxico é provavelmente o sangue ainda vivo de leviatãs. Ele é uma substância grossa, escura, iridescente e oleosa colhida a partir dos monstros das profundezas. Eles bebem o Aéter e condensam a sua energia vital a níveis impossíveis. Os estudos sobre o mistério do sangue vivo criaram toda a base para o processo de destilação do Plasma. Os Leviatãs consomem e corrompem a energia vital do seu mundo, condensando-a para servir as suas vontades terríveis e abomináveis.

A energia electropasmática se forma em regiões fronteiriças onde a energia vital individual sofre fricção com o Aéter. A sua aparência é insubstancial e vaga, aparecendo como uma névoa e reagindo a correntes aéticas invisíveis. A sua presença inflama as mentes febris dos artistas e supersticiosos. Em eras passadas, esse resíduo se evaporaria, juntando-se à energia de fundo do universo logo após a destruição da força vital. Agora que o Aéter está em “maré alta”, essa energia não consegue se dispersar, frequentemente se condensando mais até se tornar quase palpável. Em alguns casos essa energia até mimetiza a forma e sentimentos dos mortos.

ESTÁGIO DA CONDENSAÇÃO: REFINAMENTO

O sangue leviatã conserva a vida impossivelmente bem após a sua separação do hospedeiro original. Exatamente por esse motivo que remediar a sua vivacidade é o passo mais importante do processo de refinamento. Tanques especiais são preparados com aplicações cuidadosas de fórmulas proprietárias altamente secretas. Após isso o sangue vivo é inserido e tratado com várias formulações químicas que devoram a sua vitalidade quase inesgotável. Nesse momento o sangue ainda vivo defende a si mesmo atraindo e concentrando energias aéticas. O que nos interessa verdadeiramente aqui é o subproduto desse processo, que é separado nos tanques enquanto o sangue diminui e perde a coerência – finalmente tornando-se escória e couro. A relocação dos centros de processamento é uma inconveniência necessária, devido aos terríveis ecos no Aéter que resultam dessa coleta.

O Electroplasma é vulnerável a variadas formas de compressão dimensional – então da mesma forma que o vapor de água se condensa em gotas líquidas, essa exalação efêmera de energia pode se tornar Plasma líquido.

Em conclusão, o Plasma é um refinamento de vida condensada e destilada (criado a partir de qualquer material saturado por energia vital). Tomemos um momento para apreciar a eficiência e progresso ordeiro da tecnologia que permite que a vida nos sirva mesmo após mudar de uma forma tradicional para uma energia pura. Caminhamos para um futuro brilhante, portando vários dispositivos e a criatividade para transformar os destroços da vida na base da nossa indústria.



CLIMA, CALENDÁRIO E ESTAÇÕES

Doskvol é fria, chuvosa e ventilada na maior parte do tempo. Os seus habitantes vestem casacos, cachecóis, luvas e chapéus (vestimentas extremamente convenientes para ocultar as várias ferramentas dos vigaristas). A cidade é frequentemente coberta de névoa, pouco depois do amanhecer e do crepúsculo, pesada o bastante para obscurecer as lâmpadas públicas e acabar com qualquer visibilidade na escuridão. A maioria das pessoas considera esses períodos um intervalo, e espera a “hora cega” passar tomando chá em algum ambiente confortável.

O calendário Imperial oficial divide o ano em seis meses de sessenta dias (veja a lista dos meses à direita). Dizem que os meses foram nomeados pessoalmente pelo Imperador, em honra a terras e pessoas perdidas no cataclisma – embora hoje não haja ninguém vivo que possa se lembrar delas.

MENDAR
KALIVET
SURAN
ULSIVET
VOLNIVET
ELISAR

Cada mês tem dez semanas de seis dias. Os dias da semana não recebem nenhum nome oficial, sendo referidos simplesmente pelo número (“Nos encontramos de novo dia 17”). Apesar disso, algumas tradições regionais nomeiam certos dias do calendário de acordo com eventos regulares ou costumes locais. Em Doskvol, o primeiro dia de cada semana é o **Dia do Mercado**, em que os mercadores e comerciantes trazem novos produtos para a venda durante a próxima semana. Alguns bairros possuem suas próprias tradições ligadas a eventos populares, como: o **Dia do Lar** no Pé-de-Corvo (os prisioneiros normalmente são soltos no segundo dia da semana), **Dia do Lançamento** nas docas (navios novos são lançados no terceiro dia da semana por causa de superstições antigas), **Réquiem** na Câmara Oficial (testamentos e heranças são processados no quarto dia da semana), **Dia dos Restos** na Baixada do Borrvalho (o quinto dia da semana, quando os estoque de alimentos dos pobres começam a acabar) e **Carrilhão** em Diamantina (óperas e sinfonias são apresentadas no sexto dia da semana).

O último dia de cada mês é conhecido como **Maré da Lua**: um feriado informal no qual ocorriam práticas populares em honra a uma divindade esquecida dos céus. Hoje, ele serve somente como uma desculpa para beber e descansar. Outros feriados incluem **Arkenvorn** (honrando a criação dos Patrulheiros Espirituais), **União** (celebrando ou praguejando o fim da Guerra da União contra Skovlan), **Doskvorn** (uma comemoração de aniversário para todos os nascidos em Doskvol) e **Gratidão** (honrando a ascensão do Imperador Imortal ao trono e a salvação das Ilhas Fragmento – além de celebrar a gratidão com outras fortunas na vida).

O norte de Akoros, onde fica Doskvol, tem três estações – um inverno gelado (durante Elisar e Mendar), uma primavera com ventos e chuva (Kalivet e Suran) e um outono tempestuoso (Ulsivet e Volnivet). Também é importante ressaltar a “temporada de caça” – o período em que os leviatãs do mar nortenho ficam mais ativos, e se estende de meados de Suran até o começo de Volnivet. Os navios caçadores de leviatã conseguem 80% da sua produção durante esse período do ano.

Na página oposta: A construção vertical de Doskvol onde cada residência fica em cima de outra.

O QUE TEM PARA JANTAR EM DOSKVOL?

Trecho de *Portos do Mar de Tinta*, o guia de viagem de Evan Shandley.

De maneira nada surpreendente, a maior parte das opções de comida barata na cidade portuária de Doskvol são diversas tortas envolvendo enguia e cogumelos. As enguias são famosas por sua resistência aos horríveis resíduos das águas e por serem fáceis de capturar em armadilhas. A sua consistência, porém, deixa a desejar, e um cozinheiro inexperiente corre o risco de perder um dedo para uma mordida enfezada. Apesar disso, as enguias possuem uma quantidade considerável de carne e há ainda mais maneiras diferentes de prepará-la.

O POVO HUMILDE

Existem jardins de cogumelos em todo lugar, desde os arranjos verticais em armários nos apartamentos pobres às estufas cuidadosamente cultivadas dos aristocratas abastados. Moleques empreendedores vendem “sobras” em uma de cada três esquinas de Doskvol, e materiais mais seletivos são amplamente encontrados em lojas especializadas. Fertilizantes eficientes dificilmente possuem aromas agradáveis, e por isso a última moda são as “latas de jardim”. Centopeias e outros vermes frequentemente são atraídos para esses jardins, oferecendo uma variedade muito necessária à dieta dos cidadãos.

O Ministério da Colheita Sombria, apesar do nome, é uma organização caridosa que mantém jardins de cogumelos em vários lugares inesperados por toda a cidade. A maioria das padarias ou mercados dispõe de ao menos um balcão com produtos extremamente baratos. Nesses balcões você irá encontrar os chapéus e hastes do cogumelo, centopeias, larvas, minhocas e carne de rato crua – ou então pães, ensopados ou tortas feitas com esses ingredientes. O que sobrar no balcão geralmente é usado em uma “broa surpresa” ou jogado em um ensopado para ser oferecido nos albergues e asilos para os pobres.

As autoridades da cidade coletam ervas de canal, musgos aquáticos e algas a partir dos canais e do Mar de Tinta para servir de forragem animal – e também como ingrediente básico para os mais habitantes mais desesperados. Os oficiais de Doskvol garantem a coleta pelo Departamento das Vias Aquáticas e entregam-na para o Departamento de Drenagem – que transporta esse material para vários pontos da cidade em carroças especiais. Durante esse trajeto qualquer pessoa pode pegar uma parte. A erva de canal, musgo d’água e algas podem ser usadas em sopas variadas ou moídas como farinha.

A agricultura de subsistência é algo bastante comum – famílias ou organizações assumem um túnel ou porão, cobrem-no de solo e fertilizante e compartilham dos frutos dessa colheita. Vários cidadãos abastados permitem o cultivo e colheita de seus túneis em troca de uma parte. Há quase vinte

anos foi aprovada uma lei proibindo a criação de novos túneis de cogumelos, alegando que serviriam como esconderijos para criminosos. Após isso todos os túneis existentes se tornaram ainda mais valiosos.

O tratamento do solo vai do mais simples até o impossivelmente complexo. De um lado temos pessoas que simplesmente deixam alguma coisa morta na terra para alimentar os fungos, e do outro temos alquimistas desenvolvendo fórmulas secretas de fertilizantes para conseguir efeitos específicos dos cogumelos plantados no solo tratado por eles. Esses métodos de agricultura são extremamente variados e geralmente legais, indo desde o senso comum até os segredos de família.

Técnicas de fermentação *alquímica* pegam vários materiais baratos e os transformam em bebidas alcoólicas. Uma cerveja fúngica pode não ser de grande qualidade, mas vai bagunçar as suas funções cerebrais fazendo-lhe esquecer o dia e se divertir do mesmo jeito.

OS CONFORTÁVEIS

Quanto mais fundos são seus bolsos mais atraentes ficam suas opções. Durante metade do ano, alguns campos modestos dentro da cerca elétrica conseguem produzir boas quantidades de grãos – o que leva a farinha e álcool de verdade! O Jardim Submerso é uma área de canais represados onde se planta arroz. Prisioneiros servindo a sua sentença de trabalhos forçados andam pelas águas escuras cuidando dos arrozais sob os olhares cuidadosos dos Casacas Azuis. Enguias sempre acham uma maneira de entrar nos canais, e aquelas que perdem a luta acabam virando comida.

Há algumas décadas foi inventado o “labirintimento”, uma espécie de labirinto complexo para ratos e roedores pequenos. Eles se alimentam, perambulam e reproduzem-se dentro de um ambiente fechado – que conta com armadilhas que capturam automaticamente certos números em horários regulares. Essa invenção oferece uma fonte constante de carne em dispositivos de tamanho variável que podem ser instalados em uma casa ou área

pública. Você insere pequenas bolotas de cogumelo de um lado e recebe carne de roedores do outro.

Barcos de pesca cruzam os mares diariamente, trazendo redes cheias de peixe. Superstições populares sugerem que os peixes seriam a encarnação dos pensamentos perdidos dos leviatãs – e alguns deles são tão feios que quase justificam essa ideia. Os mais indigestos são separados e moídos para o tratamento do solo enquanto os outros vão parar nos pratos daqueles capazes de pagar.

As galinhas vivem bem em Doskvol e se reproduzem rapidamente, sendo consideradas uma boa fonte de carne. Bodes e cabras também são muito populares, tanto como animais de guarda quanto pelo seu leite e carne. Um hobby popular na cidade é procurar e discutir combinações ideais de queijos de cabra e espécies de cogumelos.

Vários tipos de “vinho de chapéu” de cogumelos são considerados de qualidade superior às cervejas de fungo. Essa bebida é similar ao vinho, alcoólica, armazenada em garrafas de vidro e um símbolo clássico de refinamento.

OS GRÃ-FINOS

Doskvol é um verdadeiro banquete de prazeres culinários para aqueles poucos capazes de bancá-los. Redes e técnicas de pesca especializada trazem arraia, golfinhos, polvos, mexilhões e vários outros frutos do mar para a cidade. Seguindo a cultura culinária, os chefs preparam essas criaturas para que se pareçam quase vivas – embora estejam recheadas e cercadas de aperitivos e acompanhamentos suculentos.

Um almoço ou jantar em família não está completo sem uma bandeja de arraia: a cabeça deliciosamente recheada, canapés ao redor das nadadeiras, e um prato de queijo de caranguejo – cremoso e suave – entre os olhos. Outra tradição popular é usar colheres de prata para comer um caviar encorpado servido em pequenos sapatos de madeira.

ENERGIA RADIANTE

O uso de energia radiante é o que realmente separa a dieta dos ricos dos alimentos comuns. Séculos atrás, alquimistas e necromantes desenvolveram formas de incorporar a energia electoplasmática em plantas – assim criando verdadeiras obras de arte vivas que brilham com energia vital. Posteriormente, essas práticas foram estendidas para outros animais – começando com peixes, depois arraia e outras criaturas do mar. Aplicações em mamíferos não foram bem-sucedidas, e resultados com pássaros foram inconclusivos.

As criaturas radiantes emanam um brilho de energia vital que é absorvido pelas plantas ao seu redor, acelerando e ampliando o seu crescimento.

Os mais abastados cultivam jardins radiantes não somente pela beleza das plantas – o seu brilho radiante é similar à luz do sol e permite que outras plantas cresçam e deem frutos.

Os críticos apontam que os segredos da infusão de energia radiante foram aprendidos a partir dos leviatãs e não devem ser confiados. Apesar dessa origem, a prática é bastante difundida e aceita entre aqueles capazes de pagar por ela.

Várias famílias abastadas possuem seus próprios segredos de integração radiante, resultando em inúmeras técnicas e tipos de plantas e animais radiantes.

A família Brochalla plantou pequenas árvores radiantes juntamente com videiras enfileiradas, criando um vinhedo impossível. A família Nyamaska foi a primeira a criar um aquário de peixes radiantes no formato de um arco ao redor de uma estufa. A luz vivente permite o crescimento de hortas de frutas e vegetais dentro da segurança de sua mansão. Os Durovlins possuem pequenos lagos cheios de peixes radiantes e plantas. Nessas grutas reluzentes eles colhem mexilhões, ostras (e suas pérolas estranhamente brilhantes) e várias outras delícias aquáticas.

Muitos apontam que a condensação da energia vital na forma do electoplasma representa a passagem entre a vida e a morte – algo do Campo Fantasmagórico se concentra e torna-se vivo. A comida também é uma passagem entre a vida e a morte. Um ser precisa consumir outros seres para continuar vivo, e a interrupção desse ciclo causa a sua morte. Dessa morte surge uma nova vida fúngica, começando novamente o ciclo.

Aproveite os benefícios das plantas e animais radiantes, mas não se alimente deles. Envenenamento radiante é algo muito perigoso. Se você consome energia vital concentrada dessa forma, ela pode se enraizar no seu eco fantasmagórico. Então ela pode despertar uma personalidade de alguém morto por você, ou cuja morte tenha testemunhado – ou mesmo convidar uma voz fantasmagórica das redondezas. O resultado é uma verdadeira guerra civil dentro da sua mente, que só pode ser resolvida contratando um Sussurro. Com sorte, ele vai acalmar a voz e deixá-lo novamente sozinho em seu próprio corpo – fique atento, porém, a possíveis efeitos colaterais indesejados.

Plantas e animais radiantes devem ser completamente queimados de maneira similar aos cadáveres humanos para evitar que sua energia electoplasmática cause problemas no Campo Fantasmagórico. Como essas criaturas quase nunca chegam à natureza, essa restrição não chega a ser um grande problema.

Agora você sabe o que comer durante sua viagem em Akoros no porto agitado de Doskvol. Ofereça um brinde ao Imperador Imortal, não coma nada com manchas vermelhas e sua viagem será ótima!

LEI E ORDEM

A lei e ordem de Doskvol são administradas por seis instituições:

- ♦ **O LORDE GOVERNADOR** supervisiona os interesses Imperiais em Doskvol, executa os decretos do Imperador Imortal, comanda a guarnição do Exército Imperial e os navios de guerra na cidade, e decide os empates sobre medidas do Conselho Municipal. O Lorde Governador é apontado pelo Imperador.
- ♦ **O CONSELHO MUNICIPAL** é formado por seis membros da nobreza que concebem e aprovam legislações, leis municipais e obras públicas; determinam os gastos do tesouro da cidade e emitem ordens de impostos. A indicação para uma cadeira ocorre tradicionalmente por votação do restante do conselho após a morte ou aposentadoria de um de seus membros.
- ♦ **O MINISTÉRIO DA PRESERVAÇÃO** administra as provisões do Imperium, transportando alimentos e suprimentos através do electro-trem e pela cidade para suprir a constante demanda de seus habitantes. Eles também supervisionam os Faisqueiros que fazem o desenvolvimento e manutenção das barreiras relampejantes. Os ministros são apontados pelo Imperador.
- ♦ **OS JUÍZES** emitem mandados, presidem julgamentos, apreciam evidências e prolatam sentenças (sejam condenatórias ou absolutórias) – não existe júri. Juizes são indicados pelo Conselho Municipal.
- ♦ **A GUARDA MUNICIPAL** (também conhecidos como “Casacas Azuis”) patrulha as ruas, “coloca as coisas em ordem”, detém criminosos e opera a Prisão Anzolférreo. Guardas são contratados pelo Comandante da Guarda, que por sua vez é indicado pelo Conselho Municipal.
- ♦ **OS INSPETORES** (também conhecidos como “Fiscais”) investigam crimes e apresentam evidências para mandados e julgamentos. Os inspetores são nomeados pelo Lorde Governador da cidade, e frequentemente são estrangeiros sem ligações com Doskvol.

*Existe ainda uma outra instituição relacionada: a **Patrulha Espiritual**, que serve diretamente ao Imperador e assim não é considerada parte do aparato da lei de Doskvol. Mais informações sobre os **Patrulheiros Espirituais** estão disponíveis na pág. 315.*

Nesse sistema, a justiça aplicada ao cidadão é diretamente proporcional ao seu status social e riqueza. É de conhecimento público que os Inspetores são incorruptíveis e se mantém distantes da vasta rede de suborno. As outras instituições, porém, estão no bolso dos poderosos e dificilmente mordem a mão que os alimenta. Se você for capturado pelos Casacas Azuis ou levado diante de um juiz, o que decide o caso é o dinheiro no seu bolso ou as suas conexões políticas – e não a aplicação da jurisprudência.

Os Casacas Azuis recebem ordens gerais de manter a lei, mas na prática eles servem aos interesses dos grupos mais ricos e influentes. Normalmente, isso significa molestar os mais pobres e menos poderosos – efetivamente operando como uma outra gangue de rua, extorquindo as classes baixas.

Costumam dizer que todo mundo é culpado em Doskvol, então dê um jeito de ficar rico antes de ser pego.

Na página oposta: Um Casaca Azul em seu posto de trabalho.



O SUBMUNDO

A elite poderosa da cidade conspira para manter as outras classes em um estado permanente de necessidade e servidão. Dessa forma eles podem explorar o seu desespero para controlá-los e lucrar em cima do seu trabalho.

Alguns, porém, procuram fugir das armadilhas do sistema. Eles fazem o seu próprio destino com as únicas ferramentas que lhes restam: ladinagem, violência e as artes sombrias. A alta sociedade rotula essa minoria do submundo como criminosos, vilões e vigaristas. Eles são caçados, trancafiados e erradicados antes que bagunchem o jogo viciado do status quo.

As facções que conseguem sobreviver no submundo frequentemente se tornam exatamente o que odiavam. Eles são corrompidos pela influência e poder, transformando-se em novos agentes de controle e opressão. Antes que notem, estão se aproveitando dos fracos e vulneráveis – que já foram um dia.

Então o ciclo é perpetuado: resistência violenta à autoridade, resposta violenta, e fins violentos – ou então ascensão ao poder e privilégio, a saída da sarjeta direto para o trono do opressor.

As mais notáveis facções ascendidas são:

- ◆ **OS VELADOS.** Uma organização criminosa clandestina e sigilosa, que supostamente tem agentes infiltrados em todas as instituições de Doskvol. Eles lucram com vícios e extorsão em todos os níveis da sociedade.
- ◆ **A COLMEIA.** Uma “guilda mercadora” reconhecida pelo Império com vários negócios e contratos legítimos – que servem de fachada para seus comércios mais lucrativos de contrabando e tráfico humano.

O resto do submundo vive em uma guerra de atrito – a competição entre as gangues é sempre acirrada, conforme cada uma tenta sair da miséria pisando nas costas das suas vítimas. A configuração de poder no mundo criminoso está sempre mudando, conforme cada facção tenta dominar as outras – de rua a rua, quarteirão a quarteirão, bairro a bairro.

- ◆ **Pé-de-Corvo:** Em um bairro já assolado por gangues violentas, o chefe do crime local foi assassinado. Agora as três prováveis gangues sucessoras estão em guerra aberta: **os Corvos, os Lanternas Negras e os Faixas Escarlates.** Cada facção está recrutando todos os vigaristas disponíveis para aumentar seus números e tomar o controle do bairro. Veja mais informações sobre esse conflito na página 220.
- ◆ **Morro do Carvão:** Nesse bairro dominado por fábricas e albergues de trabalho, grupos de trabalhadores e servos estão se organizando para formar um sindicato que possa exigir seus direitos. Os supervisores, por outro lado, procuram mercenários capazes de grandes demonstrações de violência para acabar com a resistência dos trabalhadores. Enquanto isso, oportunistas predatórios buscam lucrar com os dois lados.
- ◆ **Universidade da Câmara Oficial:** Um grupo de estudantes escusos estabeleceu uma operação criminosa dentro da própria instituição, chamando a atenção de outras gangues para possíveis alvos nos salões da academia.

ACADEMIA

Alguns dos melhores educadores do império podem ser encontrados em Doskvol, seja nas altas torres da Academia Doskvol ou nas sofisticadas salas de aula da Universidade da Câmara Oficial. Para cada mistério não-solucionado, filosofia inexplorada ou design inédito há um estudante de Doskvol tentando ganhar crédito por ele.

ACADEMIA DOSKVOL

A Academia no bairro de Coroa Alva é amplamente reconhecida pelos seus serviços à Igreja do Êxtase da Carne. O seu campus é dividido entre três colégios, representando o corpo, mente e alma.

Colégio da Ciência Imperial

A escola de juízes e acadêmicos políticos. O seu currículo inclui: Direito, Economia, Estudos iruvianos, História da Unificação e Ciências Políticas.

Colégio de Comando Naval

O campo de treinamento principal para oficiais caçadores de leviatãs e navios de guerra Imperiais. O seu currículo inclui: Direito Naval, Navegação no Mar do Vácuo, Design e Operação de Navios, Esgrima, Atletismo, Astronomia, Alquimia e Matemática Aplicada.

Colégio de Estudos Imortais

Esse colégio começou como um departamento de teologia, mas hoje as suas cadeiras incluem: História, Filosofia, Espectrologia, Estudos Pré-Cataclísmicos, Música e Estudos Teatrais.

UNIVERSIDADE DA CÂMARA OFICIAL

A Universidade da Câmara Oficial é uma vasta instituição que se estende pelo bairro e através da cidade. Os estudantes se matriculam para aprender um ofício e tornarem-se membros de uma guilda, assim ganhando um certo status. Muitos comerciantes bem-sucedidos oferecem empréstimos para bancar as matrículas de novos estudantes.

Ala Jayan de Alquimia

Uma escola técnica que ensina alquimia privada e estatal, incluindo filtração da água de vácuo, manufatura farmacêutica e pesquisa em transmutação. As matrículas e graduações são compradas e vendidas pelas instituições municipais e empreendimentos mercantis.

Casas da Jurisprudência

Situadas no Beco dos Advogados, cada uma dessas casas e tavernas é dedicada a um juiz específico que ensina direito a um pequeno grupo de estudantes. Os advogados competem entre si em busca de bolsas e patrocínios de patronos abastados. Isso mantém as casas em uma rivalidade amarga e doentia, mas bastante lucrativa para terceiros.

Torre da Faiscaria

Esta instituição de pesquisa e desenvolvimento é financiada por duas facções rivais: a Fundação e os Faisqueiros. É considerado um dos mais perigosos de toda a cidade devido as suas enormes turbinas e o uso constante de vastas quantidades de energia electropasmática.

Nexo Morlan de Filosofia Sobrenatural

Esse é o centro acadêmico onde várias sociedades secretas ocultistas disputam recrutas, influência e poder. A Via dos Ecos, cultos aos Deuses Esquecidos e o Êxtase da Carne executam as suas próprias atividades em segredo ao mesmo tempo que tentam sabotar os seus rivais. As disciplinas oferecidas incluem: Filosofia Espectral, Introdução à Metafísica Moderna e Ética Aplicada à Demonologia.

A CIDADE ASSOMBRADA

As fornalhas electropasmáticas do Crematório da Anunciação ardem noite e dia para cremar todos os cadáveres recuperados pelos Patrulheiros Espirituais. A dissolução arcana destrói completamente o espírito, removendo o seu eco do campo fantasmagórico e assim neutralizando a ameaça de um fantasma vingativo.

Apesar desses esforços, existem inúmeros fantasmas à solta em Doskvol. Alguns corpos não são encontrados ou destruídos a tempo, possibilitando o surgimento de seus fantasmas. Alguns espíritos são removidos intencionalmente dos corpos antes da chegada dos Patrulheiros, para serem vendidos no mercado negro ou destilados em essências espirituais.

Espíritos descontrolados anseiam por uma coisa acima de tudo: a deliciosa essência vital. Alguns a procuram nos seus atos de vida, repetindo impensadamente ações sem sentido. Outros atraem vítimas para os seus abraços gélidos e terríveis. Espíritos mais antigos supostamente teriam maneiras ainda mais sinistras de aplacar as suas necessidades.

Todo cidadão adulto de Doskvol teve pelo menos um encontro aterrorizante com um espírito descontrolado durante a sua vida. A maioria dos encontros espectrais na cidade se encaixam nos seguintes tipos:

- ◆ **ECOS** são “loops” de comportamento capturados no campo e repetidos várias e várias vezes. Eles não possuem vontade própria, mas as descargas elétricas das suas formas plásmicas ainda são perigosas. Os ecos podem se manifestar espontaneamente no local de um evento extremamente violento – não necessariamente envolvendo uma morte.
- ◆ **ESPECTROS** são espíritos malevolentes que caçam vítimas para a possessão. Eles possuem tanto para se alimentar, quanto para se vingar daqueles que acreditam serem seus malfetores em vida.
- ◆ **FONTES ESPIRITUAIS** são fendas no véu da realidade onde fantasmas e outros seres sobrenaturais se encontram para extrair energia. Em mitos antigos elas são verdadeiros ninhos onde nascem demônios.
- ◆ **HORRORES** são entidades electropasmáticas inumanas que vivem no campo fantasmagórico. Eles raramente são avistados dentro da cidade, mas são comuns nas terras mortais além das barreiras relampejantes.
- ◆ **RECONCILIADOS** são fantasmas que mantiveram sua sanidade e não anseiam por energia vital ou vingança como os Espectros. Os Reconciliados são extremamente raros, ao ponto de que vários espectrologistas sequer acreditam em sua existência.

Essas entidades, por mais estranhas e assustadoras que sejam, são apenas mais um fato da difícil vida no mundo sombrio do Imperium. Os cidadãos seguem em frente com as suas vidas em meio a horrores sobrenaturais, segurando seus amuletos de proteção contra espíritos, murmurando orações mal lembradas a deuses esquecidos e contratando os serviços de Sussurros profissionais quando a situação fica realmente complicada.

Na página oposta: Um encontro imediato com um espírito vingativo.



DOSKVOL



COROA-ALVA

CANAL DO GANCHO NORTE

AS
DOCAS

DIAMANTINA

PÉ-DE-
CORVO

CÂMARA OFICIAL

SEIS TORRES

EMPÓRIO
NOTURNO

PRAIA DA SEDA

MORRO DO RIO

BAIXADA DO
BORRALHO

MORRO
DO CARVÃO

CHARCO-GRIS

RIO DOSK

1

2

3

4

5

6

7

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 GADDOK. 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 Dorskvol 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 Dorsk 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 MORTAS. 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.

BAIRROS

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

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

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

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

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

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

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

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

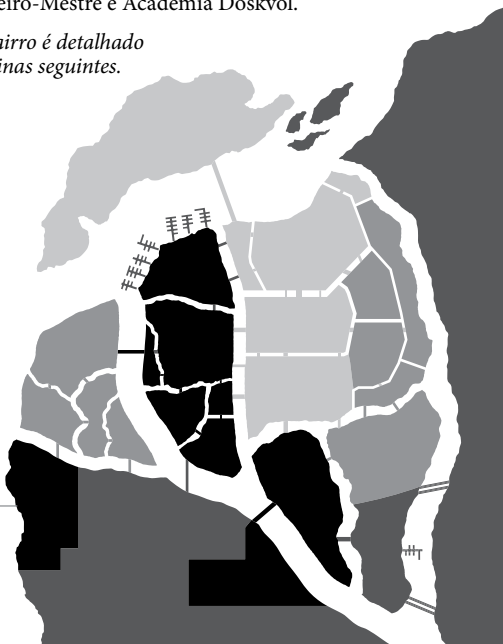
PRAIA DA SEDA. O “bairro da luz vermelha”, comunidade boêmia e artística.

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

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

Cada bairro é detalhado nas páginas seguintes.

RIQUEZA Alta ■ Média ■ Baixa ■





MORRO DO RIO

No Morro do Rio moram os vários trabalhadores e supervisores do Ministério da Preservação que mantêm as fazendas de energia radiante de Dorskvol. Ele é um bairro empoeirado e rural, com casas simples de madeira de um ou dois andares e ruas largas de terra que permitem a passagem de grandes carroças de carga. Os fazendeiros do Morro do Rio se organizam em clãs de famílias estendidas, unidas e ouriçadas – todas orgulhosas de seu trabalho vital na manutenção da cidade. Apesar disso, eles mantêm uma certa distância do “povo da cidade” do outro lado do rio. Forasteiros são bem recebidos nos mercados e durante negociações, mas rejeitados em quaisquer outras situações.

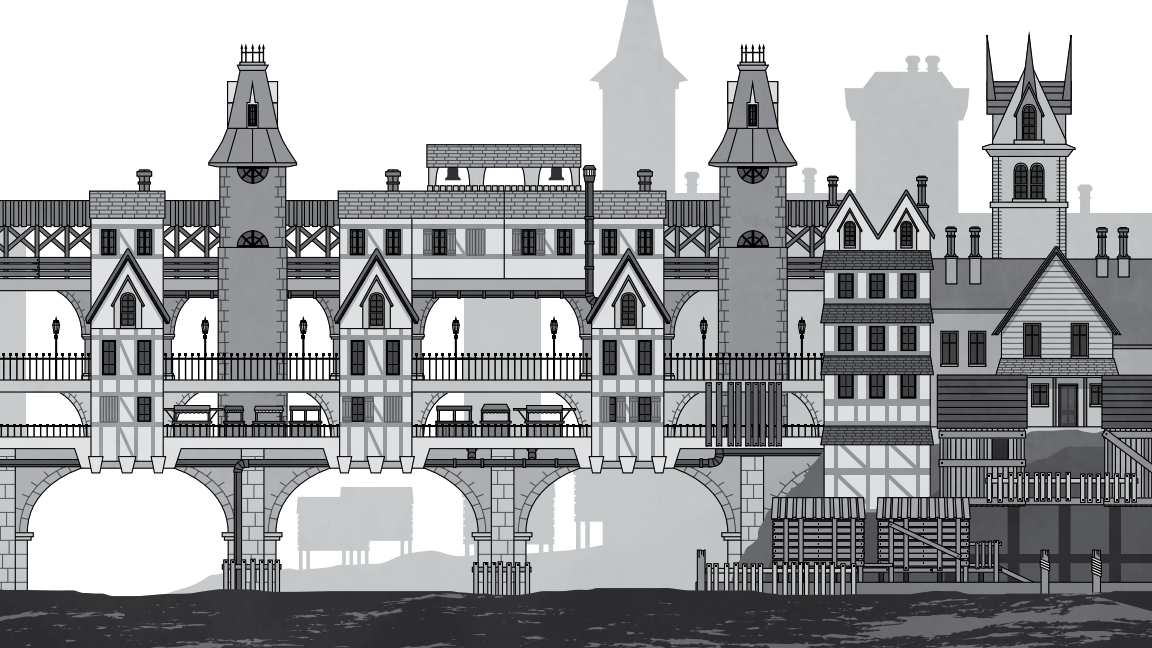
PONTOS DE INTERESSE

1 PONTE DO MORRO. Essa é uma das várias pontes residenciais da cidade, larga e vasta. A estrada no centro da ponte é ladeada de casas, lojas e bancas de comerciantes. Famílias de pescadores ribeirinhos vivem e trabalham em casebres de madeira nos dois leitos do rio. Eles caçam as grandes e perigosas enguias selvagens que se alimentam do lixo e esgoto dos canais.

2 TORRE RELAMPEJANTE. As torres relampejantes de Dorskvol são verdadeiras maravilhas da engenharia electoplasmática, e exigem manutenção constante da poderosa guilda dos Faisqueiros. As maiores torres chegam a 60 metros e possuem geradores internos para manter as barreiras relampejantes e assim afastar os espíritos famintos das terras mortais.

3 MERCADO DO MORRO. Esse mercado aberto serve como ponto de venda para as fazendas de energia radiante, que comercializam frutos, verduras, legumes e outros produtos. Vendedores relacionados acabaram se agregando, incluindo cervejeiros e destiladores, tecelões, tintureiros e criadores de cabras. O caráter rígido e unido dos habitantes do Morro do Rio afasta qualquer influência criminosa desse mercado, tornando-o famoso como um lugar raro de comércio justo.

4 FAZENDAS DE ENERGIA RADIANTE. A maravilha da energia radiante permite que plantações cresçam mesmo na escuridão de Dorskvol. Como a vida dos habitantes da cidade depende do bom funcionamento dessas fazendas, as suas delicadas plantas radiantes e sistemas de irrigação são cuidadosamente monitoradas por agentes especialmente indicados da Guarda Municipal.



DETALHES

CENA: Fazendeiros indo e voltando do trabalho. Artesãos trabalhando em produtos simples. Comerciantes vendendo seus artigos. Carroças de carga pesadas transportando comida para a cidade. Guardas atentos observando os campos a partir de suas torres de vigia.

RUAS: Estradas de terra batida com valas de drenagem. *Estrada da Colina Negra, Rua do Moinho, Rua do Carregador.*

PRÉDIOS: Estruturas baixas e largas de madeira. Celeiros. Cercados de animais. Moinhos de pedra. Mansões no topo de colinas para os Supervisores. Apartamentos apertados, torres e bancas de comerciantes ao longo da Ponte do Morro.

NOTÁVEIS

CHEFE PRICHARD. O Chefe Supervisor do Trabalho para o Ministério da Preservação em Doskvol. Gerencia os trabalhadores e as distribuições de alimentos para os bairros da cidade. *(Calculista, Confiante, Calmo)*

HESTER VALE. Matriarca da família fazendeira mais antiga. Dizem que a expressão “mão pesada, porém justa” foi criada para descrevê-la. *(Orgulhosa, Feroz, Desconfiada)*

MARA KEEL. Uma contrabandista que hoje se esconde entre os lavradores rurais do Morro do Rio. *(Calada, Sigilosa, Paciente)*

TRAÇOS

Riqueza ● ● ● ●

Segurança ● ● ● ●

Influência Criminosa ● ● ● ●

Influência Ocultista ● ● ● ●

O Mercado do Morro é um dos melhores mercados da cidade, mas tipos criminosos chamam muita atenção por essas bandas. Você pode receber +1d para adquirir um recurso aqui, sofrendo, porém, +2 de ATENÇÃO.





DIAMANTINA

Em Diamantina vivem vários dos cidadãos mais ricos e influentes de toda Doskvol. Suas ruas são largas e pavimentadas, iluminadas por fortes lâmpadas elétricas. Os seus canais são límpidos e reluzentes, e a água que neles corre é perfumada. As suas casas são feitas de blocos de mármore, madeiras de lei e fachadas metálicas intrincadas. Esse bairro conta com parques mantidos com energia radiante, finos restaurantes e cafés, joalheiros, alfaiates e outros comércios de luxo. A sua atmosfera é serena e espaçosa, em parte devido à proibição de vendedores ambulantes. A paz só é quebrada pela passagem sutil de carruagens ou patrulhas cordiais de Casacas Azuis.

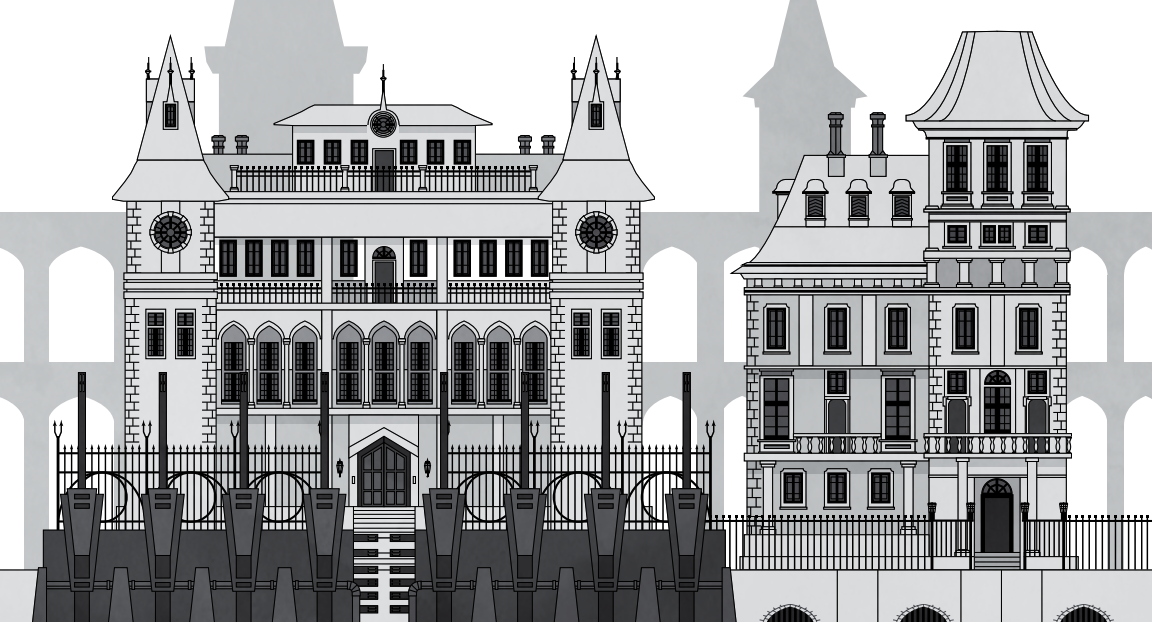
PONTOS DE INTERESSE

1 PARQUE DA UNIÃO. Um grande parque, contendo uma fonte, um carrossel e um enorme monumento comemorando a vitória Imperial na Guerra da União (ou a derrota de Skovlan na Guerra da Independência, dependendo de quem você perguntar).

2 MERCADO DA PRATA. Um empório aberto com vendedores cuidadosamente selecionados à margem do canal do Gancho Norte. O mercado recebeu esse nome por servir como ponto principal para a venda de utensílios e joias de prata. Hoje ele abriga vendedores de todos os tipos de artigos de luxo, incluindo sedas iruvianas, temperos do Arquipélago das Adagas, negociadores de cavalos, estofadores de carruagem e destilados alquímicos raros (incluindo essências espirituais ilegais que a Guarda Municipal faz vista grossa).

3 O SANCTORIUM. A principal catedral da Igreja do Êxtase da Carne. Um gigantesco edifício cheio de pilares e pináculos, encomendado pelo Imperador na sua última visita a Doskvol há quase 500 anos. Os devotos comparecem semanalmente para purificar-se em ritos batismais e através da destruição ritual de espíritos descontrolados em electroplasma. As catacumbas inferiores guardam as cinzas de vários cidadãos famosos e influentes.

4 A PONTE ARCOLONGO. Dizem que essa enorme estrutura de pedra branca e fundações metálicas é a maior ponte do Imperium. Apartamentos e lojas de luxo se avolumam por toda a sua extensão, desde Diamantina até Coroa-Alva.



DETALHES

CENA: Patrulhas de Casacas Azuis de elite, portando armaduras superiores e lanças-mosquete. Cidadãos abastados passeando em parques bem-cuidados, seguidos por serviçais. Carruagens movidas a cavalo e ocasionais charretes electroplasmáticas atravessam as largas avenidas.

RUAS: Largas, limpas, bem iluminadas. *Avenida Rio da Prata, Avenida Brasão de Ouro, Rua dos Rubis, Alameda Safira.*

PRÉDIOS: Mansões de pedra alva com barreiras relampejantes, grandes e amplos solares, sobrados luxuosos, teatros opulentos, restaurantes elegantes, lojas de luxo.

NOTÁVEIS

LORDE VAUSTRANHO. Administrador de uma das maiores frotas de caçadores leviatãs, membro do Conselho Municipal e integrante de alto nível de uma ordem secreta da Igreja do Êxtase. *(Sigiloso, Calculista, Arrogante)*

COMANDANTE ARCOLONGO. Oficial-Chefe da Guarda Municipal em Diamantina. A sua família financiou a construção da ponte Arcolongo e agora possui vários cargos de poder. *(Orgulhoso, Íntegro, Bem-Conectado)*

ROLAN WOTT. Um influente juiz que processa casos financeiros, de propriedade e herança. Famoso por suas festas extravagantes. *(Estiloso, Elitista, Astuto)*

TRAÇOS

Riqueza ● ● ● ●

Segurança ● ● ● ●

Influência Criminosa ● ● ● ●

Influência Ocultista ● ● ● ●

*A maioria das rolagens de abertura sofre -1d por causa das constantes patrulhas dos Casacas Azuis. Operações realizadas contra a nobreza em Diamantina geram **ATENÇÃO** como um "território hostil".*





BAIXADA DO BORRALHO

Nesse bairro populoso vive a maior parte da mão de obra da cidade – servos, estivadores, marinheiros, açougueiros, enguieiros, condutores, e muitos outros. A Baixada do Borralho é barata, barulhenta, apertada e escaldante devido aos inúmeros fogões e canos de vapor, o que rendeu o apelido “Cinzeiro”. Apesar de tudo isso, existe um forte senso de camaradagem entre os residentes da Baixada. Eles são uma comunidade de verdade, agrupados pelas circunstâncias, mas conectados através de apoio mútuo e suporte – em contraste claro com a atitude egoísta e traiçoeira que domina o resto da cidade.

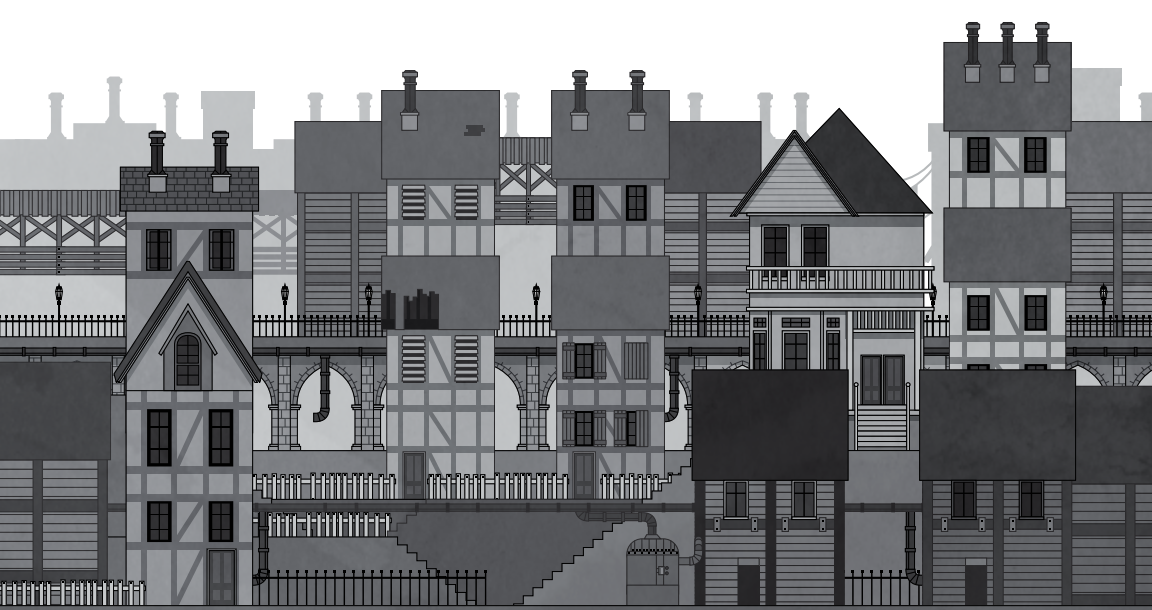
PONTOS DE INTERESSE

1 LENÇÓIS. Lavadores, alfaiates e costureiras se concentram nessa vizinhança, estendendo os tecidos e roupas de seus ofícios entre os prédios. Uma associação secreta de anarquistas infiltrados na classe trabalhadora se reúne aqui para planejar a revolução.

2 CASA VAUSTRANHO. A enorme e cercada propriedade da poderosa família Vaustranho fica no alto de uma colina dentro de uma ilha privada com uma vista perfeita para a Baixada. Muitos dos residentes do bairro trabalham nas fábricas e albergues de Vaustranho, o que criou a tradição local de amaldiçoar e praguejar na direção da casa na colina.

3 MERCADO DA BAIXADA. Um mercado público ocupa toda essa praça aberta, oferecendo preços justos e produtos razoáveis para a comunidade local.

4 KELLEN. Um dos pubs mais antigos da cidade, Kellen conta com uma seleção impressionante de uísques e cervejas skovlandesas. Ricos e pobres aproveitam as músicas e comidas tradicionais skovlandesas junto com bebidas fortes. Recentemente, porém, o pub se tornou alvo de racistas mascarados, que vandalizam a propriedade e atacam alguns clientes aos gritos de “Malditos Skovs” e “Voltem pra Skovlan!”.



DETALHES

CENA: Trabalhadores voltando para casa saudando seus amigos e vizinhos. Grupos de pessoas cozinhando e fazendo refeições em churrasqueiras comunitárias. Crianças correndo soltas, brincando de esconde-esconde e caça-fantasma.

RUAS: Ladeiras íngremes cortadas por escadas grosseiras de pedra, becos retorcidos, ruas de terra e calçadas com pedras arredondadas. *Estrada da Ponte, Rua do Canal, Rua da Colina.*

PRÉDIOS: Vários andares de casas de um ou dois quartos, cortiços baratos, apartamentos decrepitos, tavernas surradas e pubs.

NOTÁVEIS

HUTTON. Esse ex-soldado e refugiado skovlandês hoje lidera um movimento anarquista revolucionário empenhado em forçar o Imperium a reconhecer os direitos skovlandeses. (*Corajoso, Compassivo, Sábio*)

BRIGGS. Dono de uma banca no mercado da Baixada que serve de cobertura para uma rede de rumores, espões e criptografistas entre a classe trabalhadora. Ele recebe aqueles interessados em pagar por esses serviços e oferece a sua banca como ponto de encontro. (*Sigiloso, Furtivo, Cauteloso*)

CORBEN. Um ex-militar skovlandês fugitivo da lei por crimes cometidos contra o Imperium. (*Durão, Impulsivo*)

TRAÇOS

Riqueza ● ● ● ●

Segurança ● ● ● ●

Influência Criminosa ● ● ● ●

Influência Ocultista ● ● ● ●

*Operações realizadas contra a população trabalhadora na Baixada do Borralho geram **ATENÇÃO** como um "território hostil".*





CÂMARA OFICIAL

A Câmara Oficial foi a primeira grande construção da cidade, datando da época pré-cataclísmica. Algumas ruínas espalhadas pelo bairro remontam à muralha antiga que sediou a primeira barreira relampejante de todo o Imperium. Essa área agora abriga os escritórios do governo, incluindo as cortes, departamentos de licenciamentos e taxações, bancos, arquivos e cartórios. Muitos servidores municipais e estudantes da Universidade da Câmara Oficial vivem nesse bairro, assim como alguns capitães da indústria que preferem manter um olhar atento em seus negócios.

PONTOS DE INTERESSE

1 MURALHA DOS OFÍCIOS. Ao redor das ruínas dessa muralha antiga existem várias repúblicas de artistas dedicados à música e escultura. Esses estudantes boêmios são geralmente patrocinados por mecenas individuais ou famílias, que cobram o seu investimento encomendando obras artísticas que os favoreçam.

2 CREMATÓRIO DA ANUNCIAÇÃO. O lar dos sinos espirituais e aviário dos corvos busca-morte. Contém instalações para incinerar os cadáveres recuperados pelos Patrulheiros Espirituais em electroplasma, assim destruindo os seus fantasmas.

3 RUA DO ESCRIVÃO. A principal avenida do bairro é cercada por vastos estabelecimentos governamentais de todos os tipos, abrigados atrás de cercas de ferro. Patrulhas de Casacas Azuis andam pelas calçadas enquanto a cavalaria Imperial vigia as áreas abertas.

4 PARQUE JAYAN. Esse parque recebeu o nome de um grande alquimista, que desenvolveu um tipo de solo e sementes capazes de produzir árvores de verdade – sem luz do sol ou energia radiante. Elas são extremamente tóxicas e não devem ser tocadas por nenhum ser vivo, mas ainda crescem de forma bela e graciosa nesse parque mais de 100 anos depois de serem plantadas.

5 UNIVERSIDADE DA CÂMARA OFICIAL. Uma dúzia de prédios foram convertidos em salas de aulas e dormitórios para os estudantes dessa modesta, porém prestigiosa instituição. A enorme Torre da Faiscaria, onde são treinados os técnicos faisqueiros, pode ser vista de qualquer ponto do bairro – frequentemente baforando fogo e fumaça resultantes das lições mais... vigorosas.



DETALHES

CENA: Escrivães e servidores públicos andam para todos os lados carregando malas cheias de documentos. Banqueiros ricos observam a partir de suas carruagens protegidas por guardacostas privados. Estudantes se reúnem em cafés de esquina para discutir política iruviana, as linhagens tribais do Arquipélago das Adagas e outros assuntos esotéricos.

RUAS: Largas, limpas, bem-iluminadas. *Rua do Escrivão, Via Jayan, Avenida Dalmore, Avenida Imperial.*

PRÉDIOS: Imponentes prédios de pedra com colunas altas e decorados com esculturas clássicas.

NOTÁVEIS

LADY DRAKE. Uma juíza que é “leniente” com o crime das ruas, contanto que a bolsa de moedas do acusado seja pesada. (*Flexível, Astuta*)

LORDE PENDERYN. Arquivista Chefe do Arquivo dos Ecos, autorizado pelo Imperador a manter uma coleção de fantasmas para consulta. Os fantasmas são extremamente antigos, e o seu conhecimento histórico às vezes se prova útil para operações do governo Imperial. Lorde Penderyn também consulta os espíritos por iniciativa própria, junto com nobres e outros membros da elite que formam a sociedade secreta Via dos Ecos. Eles esperam dessa forma compreender e comungar com o reino espectral. (*Impetuoso, Estranho*)

TRAÇOS

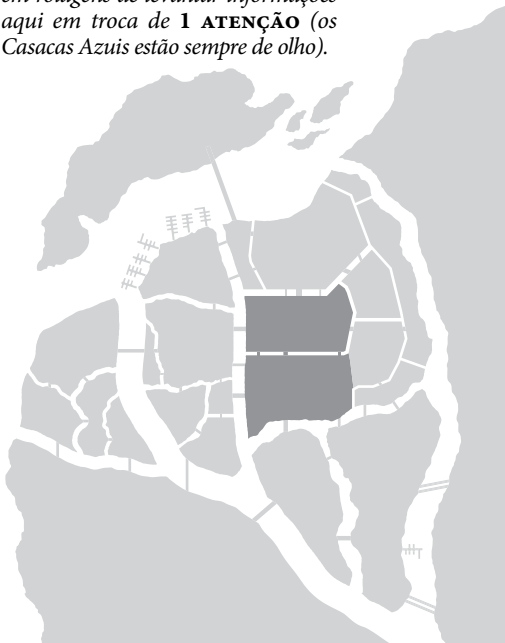
Riqueza ● ● ● ●

Segurança ● ● ● ●

Influência Criminosa ● ● ● ●

Influência Ocultista ● ● ● ●

Os inúmeros arquivos na Câmara Oficial guardam muitas informações úteis para criminosos espertos. Faça um Acordo com o Diabo para receber +1d em rolagens de levantar informações aqui em troca de 1 ATENÇÃO (os Casacas Azuis estão sempre de olho).





MORRO DO CARVÃO

O Morro do Carvão abriga a maioria dos maquinistas, operários industriais e indústrias da cidade. É um bairro apertado, coberto de fuligem e barulhento, que produz diariamente nuvens pesadas de fumaça, chuvas de faíscas e cinzas incandescentes. As linhas de trem elevadas que carregavam carvão hoje movem equipamentos e matéria-prima a partir da Estação Gaddoc. Muitos trilhos e vagões antigos abandonados foram ocupados e transformados em lares improvisados.

PONTOS DE INTERESSE

1 MINA DO MORRO. Nesse local foi estabelecida a primeira habitação permanente no delta do rio Dosk. A mina foi construída pelo antigo reino Skov, sendo chamada *Doskvol* – literalmente “O Carvão de Skov”. Ela ainda está operacional 1000 anos depois, embora a demanda por carvão venha diminuindo conforme o uso de energia eletroplasmática aumenta cada vez mais.

2 O VELHO PÁTIO FERROVIÁRIO. Antes da Estação Gaddoc ser construída, esse pátio ferroviário industrial era o maior centro comercial de toda a cidade. Hoje o Pátio Velho recebe apenas alguns poucos trens de carga pesada por dia, e muitos vagões abandonados jazem enferrujados nos trilhos.

3 A METALÚRGICA. Um grande aglomerado de albergues de trabalho industrial. Nesses albergues, os operários assinam contratos de trabalho forçado em troca de alojamento e alimentação. Nas fábricas, os capatazes cruéis os mantêm trabalhando o dia inteiro para atingir as enormes demandas de produção. Essa produção se concentra em peças e cascos para os navios caçadores de leviatãs e outros bens manufaturados enviados para o resto do Imperium.

4 TIJOLÂNDIA. Essa é a área residencial com maior densidade populacional na cidade inteira. A organização das suas ruas é labiríntica, apesar de serem ocupadas por fileiras longas de casas idênticas coladas umas as outras. Muitos dos vigaristas mais durões aprenderam suas primeiras lições de sobrevivência nessa vizinhança.



DETALHES

CENA: Operários cobertos de fuligem tossindo bile escura enquanto retornam das fábricas. Trens sendo descarregados por grandes guias. Meninos de rua calejados correndo para todos os lados. Um chefe de piso chicoteando um trabalhador por uma infração menor. Ocupadores cozinhando carne de rato na fornalha de um vagão abandonado.

RUAS: Em múltiplos níveis, incluindo muitas passarelas. Obstruídas por caixas e lixo. Trilhos elevados. *Via Bigorna, Estrada Rochanegra, Rua do Artífice, Rua da Grua, Rua da Forja.*

PRÉDIOS: Ruas inteiras de casas de tijolos altas e afiladas, idênticas e coladas umas as outras. Fábricas e armazéns com estruturas de metal, vagões de trem convertidos em lares.

NOTÁVEIS

MESTRE SLANE. Um infame capataz conhecido pelas suas punições cruéis e excessivas. Sobreviveu a várias tentativas de assassinato. Dizem que é algum tipo de diabo. (*Frio, Cruel, Sádico*)

BELLA BROGAN. Uma operária de fábrica ganhando fama como organizadora de sindicatos. É apenas questão de tempo até um chefe de fábrica tentar usá-la como exemplo para outros sindicalistas. (*Carismática, Confiante, Audaciosa*)

GAFAHOTO. Um Sussurro, viciado em drogas e esquisitão que se empoleira nos telhados desse bairro. Ele alega avistar “trilhos espirituais” que se estendem além do horizonte. (*Estranho, Visionário*)

TRAÇOS

Riqueza ● ● ● ●

Segurança ● ● ● ●

Influência Criminosa ● ● ● ●

Influência Ocultista ● ● ● ●

Como as fábricas do Morro do Carvão funcionam ininterruptamente, é difícil encontrar um horário ideal para atividades clandestinas. É mais fácil subornar os capatazes em troca de uma pausa nas atividades ou de seu silêncio.





PÉ-DE-CORVO

Pé-de-Corvo é um grande cruzamento que pega emprestado várias características dos bairros vizinhos: os prazeres ilícitos da Praia da Seda, o comércio e mão de obra das Docas, a pobreza da Baixada do Borrvalho e a arquitetura clássica da Câmara Oficial. Esse bairro é uma verdadeira colcha de retalhos, amarrada e quase partida pelas gangues rivais e esquadrões de Casacas Azuis que disputam cada esquina e avenida.

PONTOS DE INTERESSE

1 NINHO DO CORVO. Uma torre anterior ao cataclisma que já serviu como santuário ritual, laboratório astronômico e posto da Guarda Municipal. Hoje ela serve como covil para a principal gangue do bairro, os Corvos.

2 VILARREDES. Centenas de anos atrás, um enorme navio caçador de leviatãs afundou parcialmente no rio. Desde então ele vem acumulando uma verdadeira flotilha de pequenos barcos amarrados entre si com redes de pesca, formando uma vizinhança flutuante. Vilarredes é considerado um terreno neutro entre as gangues do Pé-de-Corvo, e nenhuma violência é permitida entre as redes.

3 ORFANATO STRATHMILL. As crianças perdidas e órfãos rejeitados do Pé-de-Corvo invariavelmente passam pelos beliches do Orfanato Strathmill. Alguns recebem ajuda e cuidados, sendo treinados para trabalhos nas docas ou albergues de trabalho do Morro do Carvão. Outros aprendem as artes dos olheiros e corredores usados pelas gangues do bairro. E claro que o Orfanato recebe a sua parte qualquer que seja o destino da criança.

4 ACADEMIA DE ESGRIMA FAIXA ESCARLATE. Essa mansão foi transformada em uma escola de treinamento para o estilo de esgrima iruviano Estrela Cadente. Uma gangue iruviana que se auto intitula Faixas Escarlates administra vários antros de vício de luxo a partir desse negócio de fachada.



DETALHES

CENA: Estivadores indo e voltando do trabalho. Profissionais oferecendo seus serviços nas esquinas. Um esquadrão de Casacas Azuis intimidando um comerciante em busca de suborno. Gangues rivais trocando insultos por cima dos telhados. Um coche requintado transportando um nobre em busca de produtos ilícitos.

RUAS: Em múltiplos níveis, apertadas, escuras, enevoadas. *Via das Cinzas, Rua das Brasas, Rua do Centeio, Via das Velas, Viela Hulliver*

PRÉDIOS: Albergues, pousadas, estalagens, solares antigos divididos em vários apartamentos, casas tradicionais de pedra. Ferreiros, tavernas, bordéis e açougueiros.

NOTÁVEIS

SARGENTO LOCHLAN. A líder de esquadrão de patente mais alta no bairro, reporta diretamente ao Capitão Dunvil. Lochlan é flexível e razoável, aceitando subornos e pagamentos quando possível; executando a lei e fazendo criminosos de exemplo, quando necessário. (*Astuta, Duração, Dominante*)

LEWIT, JOL, MYRA, REYF. Casacas Azuis de posto raso que mantêm um esquema de extorsão.

MARDIN GAIVOTA. Dono e gerente do pub Barril Furado. Mardin foi líder dos Corvos nos tempos antigos muito antes de Roric e Lyssa, e hoje aproveita a sua aposentadoria confortável. (*Charmoso, Experiente, Respeitado*)

TRAÇOS

Riqueza ● ● ● ●

Segurança ● ● ● ●

Influência Criminosa ● ● ● ●

Influência Ocultista ● ● ● ●

Anos de assassinatos fizeram deste o bairro mais assombrado. Fantasmas furiosos encorajam derramamento de sangue aqui. Você pode aceitar um Acordo com o Diabo para receber +1d em uma ação violenta. Caso o faça, um fantasma também age violentamente.





AS DOCAS

As docas de Doskvol são antiqüíssimas, datando de eras anteriores ao cataclisma, quando a área era apenas uma pequena colônia do reino Skov. Apesar de ter perdido boa parte do comércio para as linhas electro-ferroviárias do Imperium, as docas ainda são movimentadas por navios de carga, barcos de pesca e os prestigiosos navios caçadores de leviatã. A matéria-prima que supre a energia de toda a cidade entra por aqui, um fato que é orgulho de todos os marujos ou estivadores.

PONTOS DE INTERESSE

1 A COMPANHIA GANCHO NORTE. Essa grande e antiquada propriedade serve como quartel-general para a mais antiga companhia de transporte e exploração naval do Imperium. A Companhia Gancho Norte possui uma imensa frota de navios comerciais, sendo considerada por muitos apenas uma empresa de fachada para o Ministério da Preservação. Ninguém conhece a verdade sobre isso, já que os inimigos e rivais da companhia (assim como jornalistas curiosos) têm o péssimo costume de desaparecer.

2 VIELA DA TINTA. Essa viela retorcida abriga vários tatuadores e jornais, que dividem os custos da tinta comprada em atacado. Essa aliança incomum torna esse beco uma fonte ideal de fofocas e rumores de todos os tipos.

3 SALT FORD. Esse prédio atarracado de pedra sedia um dos bancos mais conhecidos de Doskvol. Devido a sua proximidade com as docas, Saltford já enfrentou várias gangues de marujos bêbados que cogitaram roubo de bancos como carreira alternativa. Nenhum deles foi bem-sucedido, como alguns cadáveres pendurados nos postes de luz à frente do banco podem afirmar.

4 O BESTIÁRIO. Um campo de lama cercado cheio de placas, cercados de animais e tanques de água. Marinheiros tradicionalmente trazem criaturas de outras terras e as deixam com o estranho proprietário do lugar, Capitão Centeio. Ele as organiza em ambientes improvisados e oferece exposições zoológicas.



DETALHES

CENA: Navios a vapor pequenos e médios atracados por perto, apequenados pelos gigantescos navios caçadores de leviatãs mais distantes. Multidões de marujos e estivadores no meio de seus turnos, cantando músicas de trabalho. Cargas pesadas sendo levadas em carroças. Gritos e o quebrar de vidros de uma briga em uma taverna próxima.

RUAS: Ruas elevadas acima das próprias docas, cheias de guias e guinchos. *Via Gancho Norte, Rua da Carroça, Via Pluma, Rua Saltford, Viela da Tinta.*

PRÉDIOS: Enormes armazéns de carga. Tavernas atarracadas, bordéis e estúdios de tatuagem. Vastos albergues coletivos abarrotados de marinheiros.

NOTÁVEIS

CHEFE HELKER. Um dos estivadores mais experientes e influentes. A palavra de Helker tem uma força muito grande nas docas, e qualquer um que o irrita pode acabar jogado junto com a sua carga ao mar. (*Cauteloso, Ganancioso*)

TRIS. Essa tatuadora lendária só tatua aqueles que viram um leviatã com seus próprios olhos e sobreviveram para contar a história. Conseguir uma tatuagem dela é um verdadeiro rito de passagem para aqueles que caçam demônios no Mar do Vácuo. (*Artística, Popular, Perspicaz*)

TRAÇOS

Riqueza ● ● ● ●

Segurança ● ● ● ●

Influência Criminosa ● ● ● ●

Influência Ocultista ● ● ● ●

*Operações realizadas contra navios no porto geram **ATENÇÃO** como um "território hostil".*





CHARCO-GRIS

O Charco-Gris abriga todos aqueles indesejados pela cidade; os miseráveis vivem em um gueto às margens do charco, enquanto os piores criminosos são aprisionados na Prisão Anzolférreo e são levados para seus campos de trabalho forçado vizinhos. Esse gueto surgiu como uma vizinhança para as famílias dos presos, mas a combinação de pobreza extrema e desprezo das autoridades a transformaram em uma ruína encharcada. Esse lugar é palco de um ciclo vicioso: desespero seguido de crime, prisão, e trabalhos forçados de volta no Charco. Dessa forma a Anzolférreo nunca fica sem mão de obra.

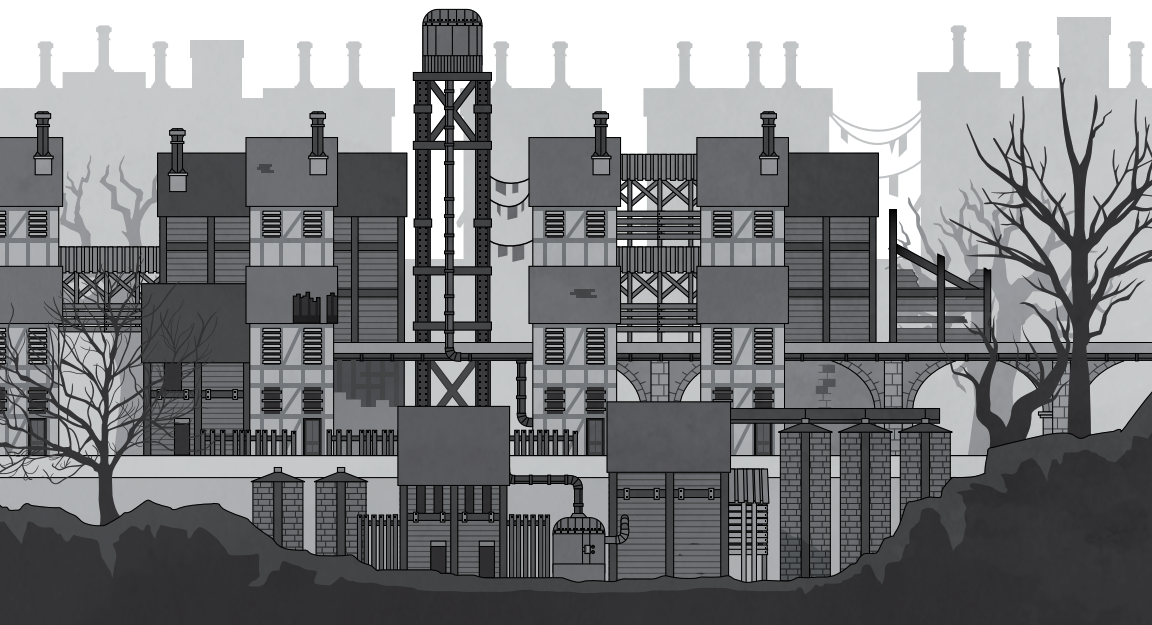
PONTOS DE INTERESSE

1 PRISÃO ANZOLFÉRREO. Uma imponente fortaleza de metal onde os piores (ou mais azarados) criminosos são aprisionados. Os mais pobres são forçados a trabalhar no Campo de Trabalho Dunvil. Já os prisioneiros mais bem conectados podem ter estadias consideravelmente agradáveis – alguns inclusive continuam a administrar os seus impérios criminosos atrás das grades.

2 CAMPO DE TRABALHO DUNVIL. Prisioneiros que não conseguem subornar os funcionários da Anzolférreo passam seus dias em trabalhos forçados nesse local. O trabalho é simples, mas brutal e cansativo: quebrar rochas grandes trazidas do Mangue e carregar minérios valiosos até as balsas de transporte (que levam a carga até a estação de trem).

3 GUETO CHARCO-GRIS. Os pobres mais miseráveis da cidade terminam aqui, trabalhando no Mangue por centavos para comprar o seu pão de cada dia. A administração da cidade a considera como área de escoamento da prisão e não faz nenhum tipo de manutenção.

4 O MANGUE. O local de impacto de um corpo celestial em tempos antigos, essa área hoje é diariamente escavada em busca de minérios e gemas valiosas. A região é um grande lamaçal, o que dificulta ainda mais a extração das grandes rochas e a procura dos minérios valiosos.



DETALHES

CENA: Trabalhadores cobertos de lama retornando do Mangue. Famílias miseráveis procurando sobras na estrada para as fazendas do Morro do Rio. Guardas da prisão olhando entediados enquanto capatazes chicoteiam prisioneiros nos campos de trabalho.

RUAS: Em múltiplos níveis e apertadas – algumas calçadas com pedra, mas a maioria de terra úmida transformada em uma lama grossa e escura. Nenhuma das ruas possui nome.

PRÉDIOS: Casas idênticas e decrepitas, coladas umas as outras. Muitas desabadas com o tempo ou abandonada devido a incêndios. Armazéns de minérios, maquinário a vapor barulhento e galpões metálicos para os equipamentos de escavação.

NOTÁVEIS

MESTRE KROCKET. Esse homem-espantalho desagradável de cabelo engordurado cuida de uma matilha de cães de caça extremamente ferozes. Ele e seus cães são usados por Anzolférreo para rastrear fugitivos e procurar contrabando e túneis de fuga. Sua equipe de adestradores ronda por todo o Charco, usando o seu status com a prisão para exigir favores e subornos. (*Cruel, Ganancioso, Impiedoso*)

VANDRA. Uma Legionária da Morte perdoada pelos seus crimes depois de sobreviver a seis expedições. Ela conhece o ambiente fora da barreira muito bem, embora poucos consigam entender seus resmungos. (*Assombrada, Sábria*)

TRAÇOS

Riqueza ● ● ● ●

Segurança ● ● ● ●

Influência Criminosa ● ● ● ●

Influência Ocultista ● ● ● ●





EMPÓRIO NOTURNO

Esse bairro é completamente dominado pelo comércio. Localizado perto da Estação Gaddoc, o Empório Noturno é o ponto final para a maioria dos produtos comerciais que chegam a Doskvol pelas linhas ferroviárias. Esses trens trazem mercadorias raras e exóticas de todos os lados do Imperium até as mãos dessa nova elite mercantilista. Esses cidadãos que fazem seus lares no Empório Noturno constituem uma nova classe de elite – pessoas extremamente ricas que possuem terras, status e poder apesar de não contarem com ascendência nobre ou títulos. Esse bairro vem sendo completamente remodelado conforme os novos ricos introduzem novos estilos de sobrados com todos os avanços modernos que sejam capazes de pagar.

PONTOS DE INTERESSE

1 O VÉU. Um clube social luxuoso conhecido por sua confidencialidade e permissividade com clientes de origens incomuns ou arcanas. Rolan Volaris, o proprietário tycherosi, possui um traço de linhagem demoníaca extremamente incomum: ao invés de pernas, ele possui um corpo de serpente abaixo de sua cintura... ou pelo menos é isso que dizem. Afinal, ele quase nunca é visto em pessoa.

2 MONTECINZA E FILHOS. Essa alfaiataria é amplamente considerada a melhor da cidade. A família Montecinza produz as melhores roupas, adereços e acessórios há mais de 300 anos. Os seus preços são estranhamente razoáveis, apesar da sua reputação lendária.

3 VREEN CORRIDAS CANINAS. As corridas de cães especialmente criados para esse propósito estão em moda entre a nata da sociedade. “Mestre Vreen”, na realidade um golpista do Arquipélago das Adagas, engabelou alguns investidores e conseguiu uma pequena fortuna para criar “a melhor pista de corrida canina no Imperium”. Os investidores ainda não viram nenhum retorno de seus investimentos, mas Vreen garante que esse dia logo chegará.

4 O DENTE DO DEMÔNIO. A taverna de Madame Kimber é conhecida por seu cardápio “secreto” de compostos alquímicos. Psiconautas aventureiros podem experimentar todos os tipos de substâncias alteradoras de consciência (ou de espírito) em conforto e relativa segurança.



DETALHES

CENA: Lâmpadas elétricas multicoloridas anunciam os nomes das bancas e seus produtos. Vários acólitos se curvam em orações silenciosas à Rainha Noturna, a deusa esquecida “adotada” pelo bairro. A elite da cidade, escondida atrás de máscaras elaboradas, desce de suas mansões para aproveitar os deleites estranhos dos clubes privados.

RUAS: Plataformas e passarelas de madeira em múltiplos níveis. Parques contendo árvores petrificadas trazidas das terras mortais. Avenidas subterrâneas de classe alta. *Rua da Canção, Alameda dos Violinos, Via do Papel, Rua do Sino.*

PRÉDIOS: Wooden market stalls. Underground stone shops and clubs. Newly constructed private townhouses for the Nightmarket elites.

NOTÁVEIS

JIRA. Um vendedor de armas superiores do Arquipélago das Adagas. O seu trabalho é muito respeitado pelos brígões de toda Doskvol – uma “lâmina jira” é um símbolo de status invejado por muitos. (*Corajoso, Durão*)

LECLURE. Essa fornecedora de luxos pessoais (sabonetes, óleos, perfumes, sedas) também faz leituras de sorte. Dizem que o seu amante afogado se tornou um fantasma, e sussurra segredos em seu ouvido. (*Astuta, Durona, Dominante*)

MORDIS. Um mercador estranho que esconde a sua aparência atrás camadas de robes e capuzes. Também atravessa produtos arcanos e ocultistas roubados – sem muitas perguntas. (*Sigiloso, Perspicaz, Arcano*)

TRAÇOS

Riqueza ● ● ● ●

Segurança ● ● ● ●

Influência Criminosa ● ● ● ●

Influência Ocultista ● ● ● ●

O Empório Noturno é o melhor lugar da cidade para comprar e vender produtos arcanos e/ou ilícitos, mas os seus cantos escuros estão cheios de horrores estranhos. Você pode receber +1d para adquirir um recurso aqui (sofrendo, porém, 2 de ESTRESSE no processo).





PRAIA DA SEDA

Esse “bairro da luz vermelha” é cortado por dezenas de canais estreitos, navegados por gôndolas carregando os vários visitantes do resto da cidade. Os bordéis, antros de vício, barracas de comida e lojas exóticas se amontoam às margens dos canais, prontos para satisfazer os apetites de sua clientela sem fazer perguntas indelicadas. A Praia da Seda é um lugar de satisfações públicas e indelicadezas privadas, oferecendo qualquer prazer imaginável – e alguns que desafiam as fronteiras da própria imaginação.

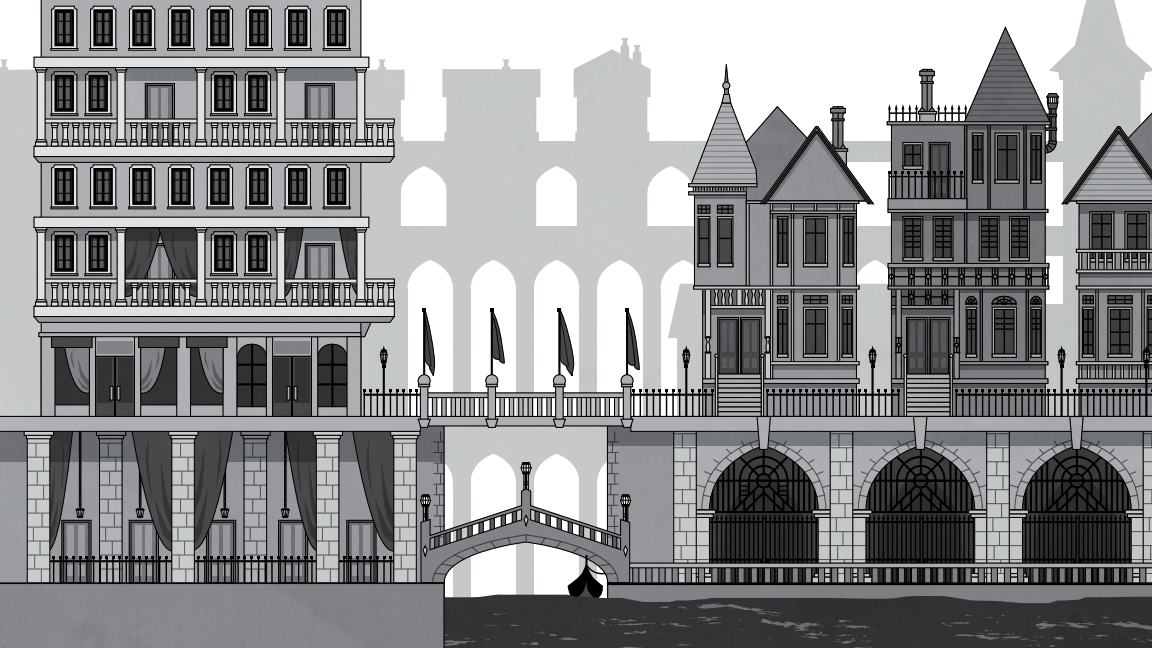
PONTOS DE INTERESSE

1 O CAMPO FAISCANTE. Esse campo aberto fica logo abaixo dos clarões ruidosos de uma torre relampejante, e vários acrobatas e artistas circenses se reúnem aqui. Muitos vêm de longe para assistir atrações como os “voadores faiscantes”, planadores em uma espécie de pipa adornada com peças metálicas. Essas peças atraem arcos de eletricidade da barreira, criando espetáculos pirotécnicos impressionantes.

2 A FACILITADA. Uma das principais entradas do bairro, essa área norte é difícil de ser atravessada por coches ou carruagens. Muitos visitantes adentram os canais nessa área, e cada uma dessas entradas é cercada de lojas e bordéis anunciando seus produtos com bandeirolas esvoaçantes e luzes elétricas coloridas.

3 CRISTA DA FUMAÇA. Várias fileiras de casas idênticas coladas umas as outras ficam no cume dessa alta e íngreme colina, cercadas por um labirinto de passarelas e escadarias de madeira que existem no lugar de ruas. Aqui existe uma comunidade boêmia de artistas, cabeças-feitas, exploradores da psicodelia, filósofos e pensadores livres.

4 PARQUE ANKHAYAT. Esse espaço cuidadosamente projetado é a maior área aberta da cidade e sedia vários festivais e eventos públicos durante o ano. O aristocrata iruviano que dá nome ao parque mantém um aviário de falcões e um estábulo de excelentes cavalos no parque, organizando atividades de falcoaria com a nobreza local.



DETALHES

CENA: Centenas de gôndolas deslizam pela confusa rede de canais, carregando clientes ansiosos para as casas de fumo e bordéis. Artistas e filósofos discutem epistemologia enquanto bebem chá iruviano nos cafés da Crista da Fumaça.

RUAS: As poucas ruas restantes são constantemente interrompidas por pontes atravessando canais minúsculos. Luzes coloridas e sedas estampadas se estendem sobre as ruas, sinalizando as suas atrações em um código complexo para os mais experientes. *Curso Verde, Águas Altas, Canal das Badaladas, Leito dos Anéis, Água Doce.*

PRÉDIOS: Casas altas e estreitas de madeira e pedra, construídas parede a parede e de forma idêntica. Cabanas e barracas baixas nas margens dos canais. Velhas casas de pedra e escritórios convertidos em aposentos apertados na Crista da Fumaça.

NOTÁVEIS

LEVYRA. Uma médium que pede a seus clientes que tragam seus fantasmas em jarras para possuí-la, para trocar últimas palavras com eles antes de sua “libertação”. Ao fim da sessão, Levyra entrega a jarra e o fantasma a Patrulheiros Espirituais.

HELENE. A elegante e misteriosa proprietária do Cassino do Cervo Prateado. Algumas pessoas dizem que ela seria uma rainha de Severos nos tempos anteriores ao Imperium.

MADAME TESSLYN. Gerencia o bordel Lanterna Vermelha, a instituição mais antiga e respeitável dessa categoria.

TRAÇOS

Riqueza ● ● ● ●

Segurança ● ● ● ●

Influência Criminosa ● ● ● ●

Influência Ocultista ● ● ● ●

Passar da conta com o seu vício na Praia da Seda vai te dar um gostinho especial por esse lugar. Você recebe +1d na próxima vez que satisfizer o seu vício nesse bairro.





SEIS TORRES

O prestígio desse bairro se esvaiu com os séculos, tornando-o uma vaga sombra de suas glórias passadas. As famosas seis torres foram os lares originais das primeiras famílias nobres de Dосkvol. Hoje, apenas as Casas Arcolongo e Rowan perduram – todas as outras foram vendidas e convertidas em apartamentos baratos ou desprezadas e abandonadas. Esse bairro tem uma atmosfera um tanto vazia, assombrada – muitos enormes prédios escuros sem energia, estradas largas com calçamento rachado e partido e as fogueiras de ocupantes em muitos terrenos baldios.

PONTOS DE INTERESSE

1 CASA ROWAN. Uma das últimas “seis torres” remanescentes, esse castelo parece saído de um livro de histórias – cercado por um fosso, com uma ponte levadiça e seteiras. A poderosa família Rowan governa suas propriedades a partir dessa fortaleza, raramente deixando a proteção de suas paredes de rocha maciça.

2 PARQUE RIO DAS BRUMAS. Esse espaço mal iluminado e descuidado tem uma vista impressionante para o braço leste do rio Dосk e as terras mortais além dele. Jovens casais, condenados a amores proibidos, encontravam-se nesse parque para cometer suicídio – ou assim cantam as baladas de outrora. É possível que elas tenham algum fundo de verdade, pois hoje o parque é, de fato, assombrado.

3 MANSÃO SCURLOCK. A família Scurlock chegou na cidade há muitos séculos, estabelecendo-se como um dos grandes poderes locais até uma maldição ou calamidade abalar a sua linhagem. Essa mansão decadente coberta de vinhas é tudo o que sobrou de suas vastas fortunas. Dizem que um jovem sobrinho ou primo ainda reside nessa propriedade, embora o próprio Lorde Scurlock já tenha encontrado um destino mais agradável.

4 BRAÇOS DA DAMA LACRIMOSA. Essa construção impressionante foi um dia uma grandiosa casa de ópera, mas hoje é administrada pela caridade da Dama Lacrimosa. Eles oferecem alimentos e alojamentos para a população carente. Os moradores locais o usam como ponto de referência para demarcar as fronteiras entre os bairros da Câmara Oficial e Seis Torres.



DETALHES

CENA: O vento frio sopra pedaços de lixo por ruas vazias. A iluminação fraca vem de poucos postes ainda funcionais e várias fogueiras de ocupantes e desabrigados. Janelas e portas de prédios abandonados rangem e batem em um coro assombrado. Residentes de passo apressado cruzam as ruas de cabeça baixa segurando amuletos de proteção contra espíritos.

RUAS: Avenidas largas e mal iluminadas de calçamento rachado e quebrado. Mato crescendo de forma desregulada pelas frestas e canteiros. *Via Ondina, Avenida Arcolongo, Avenida Rowan, Estrada Colburn.*

PRÉDIOS: Propriedades palacianas degradadas pelo abandono. Mansões e solares remodelados em apartamentos apertados e baratos.

NOTÁVEIS

MÃE NARYA. Administra a caridade Braços da Dama Lacrimosa. *(Bondosa, Paciente)*

CHEF ROSELLE. Uma das melhores cozinheiras da cidade, Roselle comanda persistentemente o lendário Ameixa de Ouro. Os seus pratos atraem inúmeros visitantes improváveis a esse bairro assombrado. *(Criativa, Perspicaz, Amigável)*

FLINT. Um traficante de espíritos que faz negócios em um solar condenado. *(Estranho, Calculista, Desconfiado)*

TRAÇOS

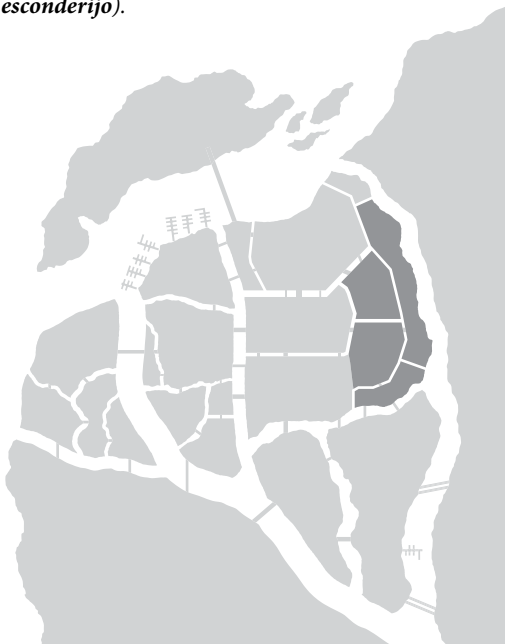
Riqueza ● ● ● ●

Segurança ● ● ● ●

Influência Criminosa ● ● ● ●

Influência Ocultista ● ● ● ●

A existência de vários prédios e propriedades abandonadas nesse bairro o torna um lugar perfeito para um covil oculto (como um esconderijo).





CROA-ALVA

A Coroa-Alva repousa em um alto pico na ilha afastada da cidade do outro lado do canal Gancho Norte. A partir desse ponto de vista superior, a fortaleza do Lorde Governador observa tudo e todos. As áreas mais baixas da ilha abrigam as magníficas propriedades da mais alta nobreza e o campus extravagantemente equipado da Academia Doskvol. A Coroa-Alva forma o seu próprio mundo rico, fechado e exclusivo – quase todos os cidadãos de Doskvol vivem suas vidas inteiras sem nunca sequer cruzar a ponte para essas torres reluzentes de riqueza e poder.

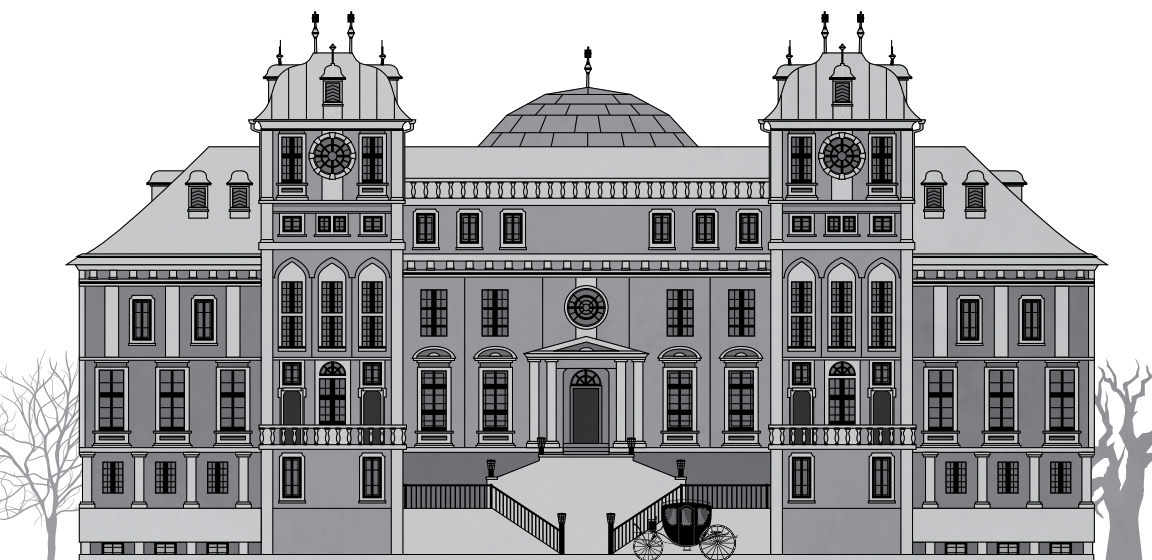
PONTOS DE INTERESSE

1 FORTALEZA DO LORDE GOVERNADOR. Originalmente, essa fortaleza foi encomendada pelo Imperador como uma guarnição para o Exército Imperial lotado no Gancho Norte. Hoje ela abriga o Lorde Governador, a sua família e vários assessores governamentais.

2 ACADEMIA DOSKVOL. Considerada uma das melhores instituições de ensino do Imperium, essa escola é mais reconhecida pelo treinamento de capitães caçadores de leviatãs e outros oficiais sênior. Programas de recrutamento são conduzidos durante o ano inteiro para compensar as perdas sofridas durante as caçadas.

3 PROPRIEDADE DO PATRULHEIRO-MESTRE. Esse gigantesco solar fortificado abriga o Comandante dos Patrulheiros Espirituais e serve como seu principal campo de treinamento. As más línguas dizem que nem todos os espíritos são destruídos na Anunciação – alguns são trazidos para cá para propósitos desconhecidos.

4 FAROL GANCHO NORTE. Essa estrutura imemorial recebeu algumas modificações, incluindo um aparato electroplasmático de iluminação. Hoje o seu fecho de luz consegue alcançar centenas de milhas na direção do Mar do Vácuo, guiando inúmeros barcos e navios para a (relativa) segurança do porto de Doskvol.



DETALHES

CENA: Soldados Imperiais desfilam pela fortaleza portando lanças, em cima de suas montarias protegidas por armaduras. tripulações de recrutas executam operações de treinamento no convés de um navio caçador de leviatãs atracado. Carruagens luxuosas e coches electoplasmáticos deslizam pelas ruas, levando seus passageiros privilegiados para destinos glamorosos.

RUAS: Ruas largas calçadas com pedras lustrosas, iluminadas como se fosse dia. Inúmeros postes com lâmpadas fortes e quentes. *Boulevard Coroa-Alva, Avenida Crista do Cisne.*

PRÉDIOS: Fachadas magníficas e elegantes; terraços, varandas, sacadas e alpendres; passarelas elevadas conectando prédios de mármore alvo com detalhes de ouro e platina.

NOTÁVEIS

MAESTRO HELLEREN. Principal compositor e condutor do Teatro Jardim-Torres, o local de apresentações artísticas mais favorecido pela alta sociedade. (*Sincero, Dramático*)

DAMA FREYLA. Considerada por alguns como a melhor sommelier no Imperium, Freyla serve somente aqueles que considera mais dignos no Barril Imperial. (*Erudita, Culta, Carismática*)

TRAÇOS

Riqueza ● ● ● ●

Segurança ● ● ● ●

Influência Criminosa ● ● ● ●

Influência Ocultista ● ● ● ●

*A maioria das rolagens de abertura sofre -2d por causa das constantes patrulhas dos Casacas Azuis. Operações realizadas contra a nobreza na Coroa-Alva geram **ATENÇÃO** como um "território hostil".*



O QUE DIZEM NAS RUAS DE DOSKVOL

"Tão dizendo que Lyssa fez isso com as próprias mãos. Olho no olho, mais fria impossível".

"Passar a faca no próprio chefe é coisa de fura-olho mesmo..." (cuspidas) "...melhor manter meus dois bem longe dela".

"Ouvi dizer que o novo Inspetor foi capitão da Cavalaria Imperial..."

"Parece que farejar pilantras na Obscura paga melhor que pisotear diabos nas terras mortais né?"

"Eu chamo de leite vermelho. Você pega o veneno do sapo escarlate, destila até purificar – um demônio que me ensinou essa parte – mistura com um vesch de essência espiritual fracionada, boas memórias de uma vida passada – essa é a parte mais difícil, mas se você consegue pelo menos um grama..."

"Sim, cara, como falei, Lorde Scurlock tem..."
"A brisa mais alta que o dinheiro pode comprar".

"Olha, só tem dois tipos de gente no mundo. Eu, e esses idiotas do borralho".

"O teu soco tirou as calças do cara!"

"Elas deviam estar bem soltas pra começo de conversa. Se bem que as botas também pularam fora. Foi aí que a mulher dele, grávida, veio para cima de mim. O que que eu devia ter feito naquela hora?"

"Lá vai outro corvo! Parece que o diabo tá solto".
"Foram quantos? Sete na última meia hora? Não, parça, aqui é o Pé-de-Corvo – é quase que o ninho deles. A noite é só uma criança."

"...ele a viu no espelho".

"Tipo, atrás dele?"

"Não, só o reflexo dela, no espelho".

"Maldito inferno"

"Tally sumiu do orfanato. Eu perguntei à diretora se ele foi adotado, mas ela só me botou pra fora! Preciso fazer alguma coisa, eu não posso abandonar o meu irmão desse jeito!"

"Me parece uma tatuagem bem normal".

"Não, tá vendo como a garra do caranguejo se mexe? A tinta foi misturada com sangue de demônio".

"Aham, tá certo. E eu sou a Dama Lacrimosa".

"Você vai ver, assim que cicatrizar..."

"Ele te ameaçou? Tipo, com uma lâmina?"

"Ô, não, senhor Patrulheiro, nada assim tão simples, ou então eu não tinha chamado o senhor. Ele, bem... foi muito estranho. Ele falou com a voz do meu Rickard, moço".

"Ele ameaçou você com algum truque?"

"Não foi um truque, senhor! Era a voz do Rickard, igualzinha! E ele disse coisas tão feias..." (suspiro) "Não conta como um crime, madame".

"Mas Rickard morreu faz sete anos, senhor! Ele não conseguiu fazer a travessia de Skovlan. Como que esse Lanterna Negra desgraçado roubou a voz dele?"

"Aquele miserável, o Rowley... Ele é muito perturbado. Eu tava voltando pra casa tarde da noite e o vi, cercado por uma ralé deplorável e fedorenta como ele. Eles tavam jurando lealdade, como se ele fosse um rei dos becos. Era tipo uma imitação fajuta de uma corte, com um trono nojento e todo o resto. Cara, vou te dizer... Ele tá levantando um exército".

"Você sabe por que eles jogam os corpos nos canais depois da meia noite? Porque os espíritos dos afogados vivem por lá – quer dizer, 'vivem', né? Tudo que cai na água depois da meia noite eles tomam para si. Bem, tudo exceto os gondoleiros".

"Tá, imagino então que você tenha um amuleto ou feitiço pra me proteger disso?"

"Mas que sorte a nossa! Por acaso eu tenho tudo o que você precisa aqui na minha bolsa..."

(canção coletiva desafinada)

"...vendi tudo pra comprar um navio caçador perdi tudo para o mar remei num deus morto..."

(mais alto, encorajando que outros se juntem)

"e agora que'stouse de volta não tenho outra saída se algum diabo tiver ouvindo vendo minh'alma por biritá!"

RUMORES NAS RUAS*Semanalmente, ou quando for preciso*

1	Alguém está organizando um Sindicato dos Estivadores do Canal.	OU	O Ministério da Preservação vai tomar o controle dos Gondoleiros.
2	Membros da Via dos Ecos pagam por jarras espirituais ocupadas – sem fazer perguntas.	OU	Um navio caçador de leviatãs retornou para o porto sem tripulação – trazendo um demônio como carga.
3	Um condestável Casaca Azul faz armações de crimes por encomenda.	OU	Um juiz corrupto procura transporte para fora da cidade antes que as acusações formais sejam feitas.
4	Os profissionais da noite e seus bordéis foram infiltrados por espíritos descontrolados.	OU	A Igreja do Êxtase da Carne está procurando um novo Apex.
5	A nova droga da moda, Isca, é feita de sangue de leviatãs e transforma pessoas em demônios.	OU	Os Patrulheiros Espirituais estão armazenando electroplasma à espera de alguma grande escassez.
6	Os ricos estão comprando as novas fechaduras Turner – a princípio impossíveis de arrombar.	OU	O cofre do Banco da Câmara Oficial foi depenado, mas o caso todo foi abafado.

MANCHETES DOS JORNAIS LOCAIS*Semanalmente, ou quando for preciso*

	1	2	3	4	5	6
1	Praga	Festival	Batidas	Revolução	Acidente	Desastre
2	Refugiados	Greve	Proibição	Construção	Cerco	Caridade
3	Demolição	Eleição	Escândalo	Lei Marcial	Recrutamento Forçado	Êxodo
4	Escassez	Excesso	Descoberta	Paranoia	Assassinato	Caça às Bruxas
5	Desfile	Celebridade	Feriado	Revoltas	Guerra de Gangues	Histeria
6	Onda de Crimes	Reviravolta Política	Fuga da Prisão	Diplomacia	Clima Sobrenatural	Reuniões de Culto

ACONTECIMENTOS NOTÁVEIS*Semanalmente, ou quando for preciso*

1	Uma névoa plásmica estranha toma as ruas – corvos busca-morte evitam esse bairro.	OU	Os Patrulheiros Espirituais montaram um posto de vigia e aviário de corvos nas ruínas do templo antigo.
2	Casacas Azuis suspendem as patrulhas, alegando cortes no orçamento. O crime reina nas ruas!	OU	Os Casacas Azuis estabelecem pontos de controle para confisco de contrabando (ou do que quiserem).
3	Residentes resistem à extorsão das facções, atraindo a atenção das gangues de outros bairros.	OU	Algum talento local (banda, chef ou artista circense) se torna popular, atraindo multidões para o mercado.
4	Alguns canais são bloqueados por lixo e resíduos, transbordando em águas poluídas.	OU	Vários canais do bairro são drenados para manutenção (ou algum propósito estranho).
5	É anunciada uma data para a demolição dos barracos improvisados no Sopé do Pé-de-Corvo.	OU	Um incêndio se espalha pelo Pé-de-Corvo, ameaçando destruir o bairro inteiro.
6	Vigaristas fugitivos da Anzolférreo se escondem nas redondezas, atraindo caçadores de recompensas	OU	Uma cripta subterrânea imemorial é descoberta e exposta no bairro, atraindo vazios uivantes.

FACÇÕES DE DOSKVOL

O SUBMUNDO	CAT.	CONT.
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

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

AS INSTITUIÇÕES	CAT.	CONT.
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.
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

FACÇÕES

Logo abaixo descrevemos brevemente cada uma das facções de Doskvol, e em seguida oferecemos alguns perfis mais detalhados para as facções do submundo (e outras mais importantes para o cenário).

ALMAS PERDIDAS (I): Um grupo de ex-soldados e rufiões dedicados à proteção dos oprimidos e desesperados.

A BRIGADA (II): Os bombeiros da cidade, adorados pelo seu heroísmo salvando vidas e odiados pelos seus esquemas de proteção e pilhagem. Popularmente conhecidos como “Salaminhos” (uma corruptela de seu nome ancestral, “Salamandras”).

CAÇADORES DE LEVIATÃS (V): Capitães e tripulações suficientemente corajosos (ou tolos) para confrontar os demônios titânicos do Mar do Vácuo. Trazem de suas longas jornadas o sangue de leviatãs, posteriormente processado em electroplasma.

OS CASACAS AZUIS (III): A Guarda Municipal de Doskvol, teoricamente responsável por manter a lei. Amplamente reconhecida como a gangue mais perversa da cidade. Corruptos, violentos e cruéis.

OS CASACAS CINZAS (II): Ex-Casacas Azuis que mudaram completamente de lado e se dedicam ao crime.

CIDADÃOS: Os habitantes ordinários de um bairro podem ser representados através de uma facção, se você quiser acompanhar o status do bando em relação a eles. O mestre determina uma Categoria de acordo com o nível de riqueza e poder dos cidadãos do bairro (Coroa-Alva poderia ser de Categoria V enquanto as Docas teriam Categoria II; já a Baixada do Borrvalho poderia ter Categoria 0).

CIFRAS (II): A guilda de mensageiros da cidade. Juramentos sagrados de sigilo as impedem de revelar o conteúdo das mensagens, ou as identidades de clientes – ou pelo menos é isso o que dizem.

O CÍRCULO DAS CHAMAS (III): Uma sociedade secreta de antiquários e estudiosos que serve de fachada para extorsão, suborno, vícios e assassinato.

COCHEIROS (II): Os condutores dos coches públicos. Eles também criam as

grandes e robustas cabras akorosianas que puxam as carroças. Funcionam como uma rede de fofocas impressionante.

A COLMEIA (IV): Guilda de mercadores que também comercializa contrabando. O seu símbolo é uma abelha dourada.

CONSELHO MUNICIPAL (V): A alta nobreza que administra o governo municipal.

OS CORVOS (II): Uma gangue antiga sob nova liderança. Conhecida por seus jogos de azar e esquemas de extorsão.

OS CRAVOS DE PRATA (III): Uma companhia de mercenários severos que lutaram pelo Imperium na Guerra da União. Famosos matadores de fantasmas.

OS CUTELOS (II): Uma implacável gangue de brutamontes carregando cutelos e ganchos de carne.

A DAMA LACRIMOSA (II): Uma caridade e pseudo-religião dedicada à primeira Dama Governadora de Doskvol. Em seus tempos a Dama Devera era considerada uma verdadeira campeã dos pobres e destituídos.

OS DEUSES ESQUECIDOS (III): Cultos dedicados aos costumes anteriores ao cataclisma, que servem a vontade de demônios e entidades ainda mais sombrias. Existem vários cultos diferentes, que raramente se organizam. A maioria deles individualmente conta como Categoria I ou II.

ESTIVADORES (III): Os duros e grosseiros trabalhadores das docas.

EXÉRCITO IMPERIAL (VI): As forças armadas do Imperium lotadas em Doskvol. Possuem guarnições na Estação Ferroviária Gaddoc, no destroier naval *Exemplar*, e na fortaleza do Lorde Governador (somando cerca de 250 soldados).

FAISQUEIROS (IV): Os engenheiros que fazem a manutenção das barreiras relampejantes. Também inventam novas tecnologias, desenvolvendo pesquisas perigosas no processo.

OS FAIXAS ESCARLATES (II): Uma escola de esgrima iruviana que expandiu seus negócios para o crime.

A FUNDAÇÃO (IV): A poderosa ordem ancestral dos arquitetos e construtores. Muitos dos seus inimigos desapareceram entre os tijolos e cimento de Doskvol.

GONDOLEIROS (III): A guilda dos barqueiros dos canais. Tradicionalmente adorados pela população. Supostamente conhecem segredos ocultistas (muitas coisas ocultas jazem abaixo das águas de Obscura).

A HORDA (III): Uma massa de vazios controlados por algum poder desconhecido e unidos em algum propósito maligno.

A IGREJA DO ÊXTASE DA CARNE (IV): A “religião estatal”, se é que se pode dizer isso. Eles honram a vida do corpo e abominam o corrupto mundo espiritual. Funcionam essencialmente como uma sociedade secreta.

INSPETORES (III): Os investigadores criminais da Guarda Municipal. Eles possuem uma reputação de ética e integridade, o que os torna amplamente detestados. Eles apresentam evidências para os casos levados aos juizes da cidade.

AS IRMÃS FUNESTAS (II): Reclusas residentes em uma mansão que possuem uma reputação ocultista.

OS LANTERNAS NEGRAS (II): A antiga guilda dos lanterneiros, que se virou para o crime após ter tido seus serviços substituídos pelas luzes elétricas.

LEGIÃO DA MORTE (II): Condenados da prisão Anzolférreo e independentes desesperados que vasculham as terras mortais em busca de tesouros perdidos.

LIBERTINTOS (II): Os jornalistas, repórteres, críticos, polemizadores e editores dos jornais de Doskvol.

LORDE SCURLOCK (III): Um nobre antiquíssimo, que alguns afirmam ser imortal como o Imperador. Outros sugerem que seria um vampiro. Obcecado por segredos arcanos.

MARUJOS (III): Os capitães e tripulações de navios comerciais e da Marinha Imperial.

MASTINS DA NÉVOA (I): Um bando de

contrabandistas barra-pesada à procura de um patrono.

MINISTÉRIO DA PRESERVAÇÃO (V): O órgão governamental do Imperium que supervisiona todo o transporte entre as cidades e a distribuição de alimentos e outros recursos vitais

PATRULHEIROS ESPIRITUAIS (IV): Os caçadores com máscaras de bronze que destroem espíritos descontrolados. Também administram o Crematório da Anunciação e pesquisam artefatos coletados das terras mortais. Suas identidades são secretas.

OS PEÕES DOS TRILHOS (II): Homens e mulheres que protegem os electro-trens do Imperium dos espíritos selvagens das terras mortais. Recentemente estão discutindo a formação de um sindicato.

PRISÃO ANZOLFÉRREO (IV): Esse é o lugar onde muitos vigaristas passam uma boa parte de suas vidas. Várias organizações criminosas são administradas diariamente por detentos atrás de suas grades.

OS RECONCILIADOS (III): Uma associação de espíritos que não se tornaram insanos com o passar do tempo

REFUGIADOS SKOVLANDESES (III): Sobreviventes desesperados da Guerra da União, forçados a cometer crimes na falta de outras oportunidades.

OS TRITURADORES (II): Uma violenta gangue de estivadores e refinadores de sangue leviatã vindos de Skovlan.

ULF FILHO DO FERRO (I): Um skovlandês brutal, recém-chegado em Doskvol, lutando contra todos para conquistar seu território.

OS VELADOS (IV): Uma organização criminosa clandestina e sigilosa, que supostamente tem agentes infiltrados em todas as instituições criminosas.

VIA DOS ECOS (III): Um culto misterioso quase em rebelião contra as leis espirituais do Imperium. Eles reverenciam os ancestrais e procuram conhecimentos perdidos do passado, associando-se com fantasmas e consultando-os sempre que possível.

OS VULTOS (II): Um misterioso bando de ladrões e espíões mascarados.

ALMAS PERDIDAS**CATEGORIA I****RELÓGIO DA FACÇÃO**

Um grupo de antigos soldados e rufiões dedicados à proteção dos oprimidos e desesperados.

Destruir albergues de trabalho cruéis (repete-se)

4

TERRITÓRIO: Vagão ferroviário convertido (covil). As ruas mais pobres do Morro do Carvão e Charco-Gris.

PdMs: Cortland (líder, *idealista, sincero, cavalheresco*).

RECURSOS NOTÁVEIS: Uma gangue muito experiente de antigos bandidos, assassinos e soldados Imperiais.

PECULIARIDADES: As Almas Perdidas fizeram coisas terríveis nas suas vidas anteriores e sentem que precisam pagar pelos seus pecados. Cada um deles mantém uma pilha de pedra embaixo de suas camas – uma para cada pecado equilibrado por um ato bondoso.

ALIADOS: Operários dos Albergues de Trabalho, Cidadãos do Morro do Carvão e Charco-Gris, Os Corvos.

INIMIGOS: Capatazes dos Albergues de Trabalho, Casacas Azuis, Os Cutelos.

SITUAÇÃO: As Almas Perdidas concentram seus esforços no Morro do Carvão – uma longa campanha de sabotagem, terror e espancamento contra os capatazes mais cruéis do bairro. Os seus ataques encorajam os sindicalistas locais, e os Casacas Azuis vêm pedindo reforços de outros bairros. Enquanto isso, os capatazes do Morro oferecem uma boa grana para qualquer um disposto a acabar de vez com essas Almas Perdidas.

CAÇADORES DE LEVIATÃS**CATEGORIA V****RELÓGIO DA FACÇÃO**

Capitães e tripulações que confrontam os demônios titânicos do Mar do Vácuo para drenar seu sangue e processá-lo em electroplasma.

Descobrir novos campos de caça

12

Acaba o sangue armazenado

12

TERRITÓRIO: As gigantescas docas de metal para os navios caçadores de leviatã e instalações para construção e reparos. Várias refinarias de sangue leviatã (pequenas e privadas) para o processamento das cotas pessoais dos capitães.

PdMs: Lorde Vaustranho (capitão, *impiedoso, arrogante, maculado*). Senhora Clave (capitã, *audaciosa, cruel, bem-sucedida*). Senhora Ankhayat (capitã iruviana, *confiante, carismática, vigarista*).

RECURSOS NOTÁVEIS: A frota de caçadores de leviatãs (cada navio é propriedade da casa nobre que o construiu e o comanda). Vários grupos de parceiros incluindo marinheiros experientes, técnicos faisqueiros, Sussurros demonologistas e navegadores tocados pelo Vácuo. Companhias de fuzileiros navais para proteger os navios e sua preciosa carga, tanto em mar quanto em terra.

ALIADOS: Conselho Municipal, A Igreja do Êxtase, Marujos, Estivadores, Faisqueiros.

INIMIGOS: Os Trituradores, Ministério da Preservação, Via dos Ecos.

SITUAÇÃO: Os capitães têm um terrível segredo: seus campos de caça estão se tornando inférteis. Os leviatãs, anteriormente tão previsíveis em seus movimentos, começaram a migrar para destinos desconhecidos. Os Caçadores precisam encontrar novos campos de caça antes que o suprimento de sangue leviatã armazenado acabe, levando consigo as barreiras relampejantes e a sobrevivência da raça humana.

CASACAS AZUIS

CATEGORIA III

RELÓGIO DA FACÇÃO

A Guarda Municipal de Doskvol. Reconhecidos como a gangue mais perversa da cidade. Corruptos, violentos e cruéis.

Requisitar aumentos de orçamento, armamentos militares e outros equipamentos	8
--	---

TERRITÓRIO: Os Casacas Azuis clamam a cidade inteira como seu território, embora a sua influência seja extremamente limitada na Coroa-Alva. Esse bairro é comandado pela guarnição do Exército Imperial, que atende as ordens do Lorde Governador.

PDMS: **Comandante Clelland** (comissário chefe da Guarda Municipal, *corrupto, cruel, arrogante*). **Capitão Michter** (instrutor chefe, *ambicioso, feroz, confiante*). **Capitão Vale** (intendente do armorial, *leal, perspicaz, quieto*).

RECURSOS NOTÁVEIS: Várias gangues grandes de brutamontes cruéis vestidos em uniformes. Coches reforçados e barcos de patrulha nos canais. Palcos para punições públicas (pelourinhos, troncos, celas suspensas).

PECULIARIDADES: Os Casacas Azuis dividem-se em companhias de acordo com os bairros onde servem. Surgem entre elas fortes rivalidades, que são encorajadas pelos seus superiores e ocasionalmente explodem em violência.

ALIADOS: O Conselho Municipal, Os Cutelos, Os Corvos, Prisão Anzolférreo, Lorde Scurlock, Os Velados.

INIMIGOS: Exército Imperial, várias organizações criminosas.

SITUAÇÃO: Os Casacas Azuis invejam os equipamentos superiores e veículos excepcionais usados pelo Exército Imperial. Eles desejam equipar os guardas em patrulha com armas e armaduras pesadas para aterrorizar mais ainda as suas vítimas.

OS CASACAS CINZAS

CATEGORIA II

RELÓGIO DA FACÇÃO

Um bando de ex-Casacas Azuis que se voltou para o crime após sofrer uma armação que levou a sua expulsão da Guarda Municipal.

Estabelecer as Seis Torres como território	8
Vingar-se de sua expulsão	8

TERRITÓRIO: O porão de uma delegacia incendiada (covil). Vários apartamentos acima de um vendedor de tabaco nas Seis Torres. Uma arena de luta e casa de jogos.

PDMS: **Nessa** (líder, *escrupulosa, ousada*). **Hutch** (tenente, *ousado, feroz*).

RECURSOS NOTÁVEIS: Os Casacas Cinzas recrutaram outros ex-Casacas Azuis para o seu bando, formando uma gangue considerável de bandidos treinados. Muitos ainda possuem seus antigos uniformes e distintivos, e conseguem se passar por Guardas Municipais em serviço.

ALIADOS: Os Inspetores.

INIMIGOS: Casacas Azuis, Lorde Vaustranho (Caçadores de Leviatãs).

SITUAÇÃO: Os Casacas-Cinzas serviram na Guarda Municipal até serem incriminados por um crime cometido pelo seu comandante. Eles estavam desviando verbas públicas e aceitando propina como todos os outros, mas eles não queimaram a delegacia e as evidências contra Lorde Vaustranho (e seus Caçadores Leviatãs). Vários inspetores que estavam investigando o caso sabem a verdade, mas não conseguiram prová-la – até agora. Lorde Vaustranho pagaria muito bem qualquer um disposto a aparar permanentemente essas pontas soltas.

O CÍRCULO DAS CHAMAS

CATEGORIA III

RELÓGIO DA FACÇÃO

Uma refinada sociedade secreta de antiquários e estudiosos que serve de fachada para extorsão, suborno, vícios e assassinato.

Adquirir todos os artefatos ancestrais de Kotar

8

TERRITÓRIO: O clube Centurália nas Seis Torres (covil).

PdMs: Os Sete (liderança): **Elstera Avrathi** (diplomata iruviana, *sigilosa, cortês*), **Lady Drake** (juíza, *astuta, impiedosa*), **Raffello** (pintor, *visionário, obsessivo*), **Lorde Mora** (nobre, *frio, desconfiado*), **Senhora Penderyn** (nobre, *carismática, paciente*), **Madame Tesslyn** (fornecedora de vício, *sofisticada, sutil*), **Harvale Brogan** (fornecedor de vício, *astuto, quieto*).

RECURSOS NOTÁVEIS: Vasto tesouro fornecido pelos membros. Coleção impressionante de artefatos, mapas e objetos efêmeros ancestrais. Força de segurança altamente treinada e discreta.

PECULIARIDADES: Um dos Sete é, secretamente, um demônio disfarçado.

ALIADOS: Os Deuses Esquecidos, A Via dos Ecos, O Conselho Municipal, A Fundação

INIMIGOS: A Colmeia, Os Cravos de Prata.

SITUAÇÃO: O Círculo mantém um catálogo de artefatos arcanos e tesouros valiosos desaparecidos com o abandono do Bairro Perdido. Eles estão particularmente interessados nos restos mortais de Kotar, um lendário feiticeiro, demônio ou herói supostamente mumificado antes do cataclisma. Seus escritos sugerem que o Olho, Mão e Coração de Kotar concedem vastos poderes para aqueles corajosos o suficiente para usá-los.

A COLMEIA

CATEGORIA IV

RELÓGIOS DA FACÇÃO

Uma guilda de mercadores que também comercializa contrabando. O seu símbolo é uma abelha dourada.

Dominar o mercado de contrabando

8

Vingar o assassinato de Roric

6

TERRITÓRIO: Várias lojas, tavernas, cafés, armazéns e estabelecimentos mercantis através da cidade. Não possuem um covil centralizado.

PdMs: Djera Maha (líder, *audaciosa, estratégica, confiante*). **Karth Orris** (comandante dos mercenários, *impiedoso, perspicaz, invejoso*).

RECURSOS NOTÁVEIS: Um tesouro enorme. Mercenários de elite contratados. Uma frota de navios de transporte, carruagens, carroças e trens privados.

PECULIARIDADES: Muitos sabem que a Colmeia evita negociar com grupos arcanos ou ocultistas. Os membros da Colmeia rejeitam as superstições e práticas estranhas do passado, o que torna a Igreja do Êxtase bastante popular entre seus números.

ALIADOS: Ministério da Preservação, Consulado do Arquipélago das Adagas.

INIMIGOS: O Círculo das Chamas, Os Velados, Os Corvos, Os Vultos.

SITUAÇÃO: Djera Maha foi uma menina de rua no Arquipélago das Adagas. Ela aprendeu os segredos do tráfico enquanto subia os degraus de todas as gangues nas rotas comerciais de Doskvol. Ela vem estabelecendo sua própria rede de aquisição e distribuição (incluindo fontes dentro do próprio Ministério da Preservação), e está pronta para dominar todos os mercados de contrabando da cidade. Maha tinha um relacionamento muito próximo (ou romântico, dizem as más línguas) com Roric, o antigo líder dos Corvos recentemente assassinado por sua subordinada.

CONSELHO MUNICIPAL

CATEGORIA V

RELÓGIOS DA FACÇÃO

A alta nobreza que administra o governo municipal, as finanças da cidade, seus juízes e obras públicas.

Vaustranho é removido do conselho **6**

Vaustranho elimina as ameaças **8**

TERRITÓRIO: Os gabinetes do conselho municipal ficam no bairro da Câmara Oficial, assim como vários escritórios do governo e os cofres inexpugnáveis do tesouro municipal. O conselho também detém a posse oficial de todos espaços públicos da cidade, incluindo ruas, docas e canais.

PDMS: Os herdeiros das seis famílias nobres mais poderosas de Doskvol, presentemente: **Arcolongo, Clelland, Dunvil, Penderyn, Rowan, e Vaustranho.**

RECURSOS NOTÁVEIS: Um imenso tesouro de moedas e bens de valor. Muitos funcionários públicos, advogados e escrivães. Os coches públicos são conduzidos pelos Cocheiros.

PECULIARIDADES: Todos os membros do Conselho são adeptos de alto nível da Igreja do Êxtase da Carne. Alguns também foram iniciados secretamente na Via dos Ecos.

ALIADOS: Casacas Azuis, A Igreja do Êxtase, O Círculo das Chamas, Lorde Scurlock, A Brigada, Cocheiros, Faisqueiros, A Fundação.

INIMIGOS: Exército Imperial, Inspetores, Ministério da Preservação, Os Reconciliados.

SITUAÇÃO: Três conselheiros (Arcolongo, Clelland e Rowan) criaram uma aliança para remover a casa Vaustranho do conselho. Dunvil e Penderyn ainda não escolheram seus lados. Os conspiradores conseguirão armar os crimes, escândalos e/ou assassinatos necessários para remover Vaustranho do poder? Ou será que a Casa Vaustranho eliminará suas ameaças primeiro?

OS CORVOS

CATEGORIA II

RELÓGIOS DA FACÇÃO

Uma gangue antiga sob nova liderança. Conhecida por seus jogos de azar e esquemas de extorsão.

Reestabelecer o controle do Pé-de-Corvo **6**

Subir de Categoria **6**

TERRITÓRIO: Reivindica todo o Pé-de-Corvo como território. Todos os vigaristas do bairro pagam “impostos” para seus superiores que repassam aos seus próprios superiores, até chegar aos Corvos. Administram casas de jogo em Pé-de-Corvo e esquemas de extorsão nas Docas.

PDMS: **Lyssa** (líder, *ousada, matadora, família nobre*). **Bell** (braço-direito, *leal*).

RECURSOS NOTÁVEIS: Uma experiente gangue de bandidos e matadores. Vários barcos pequenos. Um covil fortificado.

PECULIARIDADES: O cadáver de Roric caiu em um canal após seu assassinato e foi perdido. O seu fantasma vingativo está à solta pela cidade.

ALIADOS: Os Casacas Azuis, Marujos, Almas Perdidas, Cidadãos do Pé-de-Corvo.

INIMIGOS: A Colmeia, Inspetores, Estivadores.

SITUAÇÃO: Lyssa possui uma reputação bem-establishada como uma assassina fria e aterrorizante, solidificada com o seu assassinato recente de Roric, o chefe anterior dos Corvos. Apesar de poucos terem coragem de confrontá-la, a sua posição como líder dos Corvos ainda é um tanto incerta – muitos membros da gangue eram extremamente leais a Roric. Enquanto os jogos de poder internos continuam, o controle dos Corvos sobre o bairro desliza cada vez mais.

OS CRAVOS DE PRATA	CATEGORIA III	RELÓGIOS DA FACÇÃO
<i>Uma companhia de mercenários severosi que lutaram pelo Imperium na Guerra da União. Famosos matadores de fantasmas.</i>	Destruir espíritos no Bairro Perdido	8
	Controlar o Bairro Perdido	8

TERRITÓRIO: Uma grande estalagem (“O Mustangue”) e seus excelentes estábulos (covil).

PdMs: **Seresh** (líder, *corajosa, ousada, provocante*). **Tuhan** (mestre batedor, *corajoso, esperto, carismático*).

RECURSOS NOTÁVEIS: Um contingente de exímios cavalos militares severosi – destemidos, rápidos e treinados para caçar e lutar contra espíritos. Lanças arcanas.

PECULIARIDADES: Cada membro usa um anel forjado a partir de um cravo de prata, que protege o seu usuário contra possessão. Eles são treinados na habilidade especial **GUERREIRO FANTASMAGÓRICO** do Retalhador.

ALIADOS: Exército Imperial, Marujos, Consulado Severosi.

INIMIGOS: O Círculo das Chamas, Os Trituradores, Consulado Skovlandês, Refugiados Skovlandeses, Patrulheiros Espirituais.

SITUAÇÃO: Graças a sua experiência como nômades nas terras mortais de Severos, os Cravos de Prata são perfeitamente preparados para explorar o Bairro Perdido fora da barreira relampejante. Os seus planos envolvem afastar, ou destruir, os espíritos mais perigosos para estabelecer controle sobre o território e pilhar todos os tesouros e artefatos deixados para trás. Os Patrulheiros Espirituais controlam o acesso ao Bairro Perdido e proíbem o acesso a essas ruínas – tanto para os Cravos de Prata quanto para outros pretensos exploradores.

OS CUTELOS	CATEGORIA II	RELÓGIO DA FACÇÃO
<i>Uma implacável gangue de brutamontes que preferem cutelos, ganchos de carne e armas de haste.</i>	Intimidar juízes para libertar membros da prisão	8

TERRITÓRIO: Um açougue (covil), curral e abatedouro. Arenas de rinha de animais e casas de jogo. Rede de extorsão contendo vários comerciantes intimidados e negócios locais.

PdMs: **Tarvul** (líder, servindo sentença perpétua na prisão, *violento, arrogante, homem de família*). **Erin** (capitã, irmã de Tarvul, *confiante, mortal, ambiciosa*). **Coran** (brutamontes, filho de Tarvul, *feroz, leal, quieto*).

RECURSOS NOTÁVEIS: Uma grande gangue de açougueiros sanguinários. Uma matilha de cães-da-morte.

PECULIARIDADES: Os Cutelos possuem uma reputação sanguinolenta e geralmente deixam os corpos esquartejados de suas vítimas à mostra. Muitos se perguntam por quê os Casacas Azuis ignoram toda essa selvageria.

ALIADOS: Casacas Azuis, Ministério da Preservação.

INIMIGOS: Ulf Filho do Ferro, Almas Perdidas, Cidadãos do Pé-de-Corvo e das Docas.

SITUAÇÃO: Erin e Coran querem tomar o controle dos Cutelos, seja quando Tarvul ficar velho demais para a função (o que vai acontecer logo) ou pela força bruta. Os dois não se dão bem e não hesitarão em lutar um contra o outro pela liderança da facção. Enquanto isso, o resto da gangue só quer continuar o seu reino de terror, pressionando juízes pela libertação de Tarvul e outros Cutelos da Anzolférreo.

FAISQUEIROS

CATEGORIA IV

RELÓGIO DA FACÇÃO

Os engenheiros que fazem a manutenção das barreiras relampejantes, desenvolvem pesquisas perigosas e criam novas tecnologias.

Desenvolver combustível alternativo 12

TERRITÓRIO: Enorme oficina, fábrica e laboratório de criação no Morro do Carvão.

PdMs: Una Farros (instrutora na Universidade da Câmara Oficial, *curiosa, vaidosa, famosa*).

RECURSOS NOTÁVEIS: Os geradores electroplasmáticos, luzes da cidade, barreiras relampejantes e suas instalações e sistemas associados espalhados pela cidade.

ALIADOS: Conselho Municipal, Caçadores de Leviatãs, Ministério da Preservação.

INIMIGOS: Via dos Ecos, Os Reconciliados, A Fundação.

SITUAÇÃO: Os Fisqueiros vêm dedicando os últimos séculos a uma pesquisa secreta: o desenvolvimento de algum combustível alternativo para substituir o sangue leviatã usado nas barreiras relampejantes do Imperium. Alguns pesquisadores mais bem-sucedidos foram vítimas de “acidentes” que clamaram tanto suas vidas quanto suas pesquisas. Suspeitas naturalmente recaem sobre a nobreza, que governa por causa do seu controle da caça de leviatãs – infelizmente até hoje nada foi provado. Mas sempre existem novos visionários dispostos a juntar as peças e reconstruir a obra, mesmo pondo em risco a sua própria vida. Será que algum deles finalmente terá sucesso? Ou cairão, como muitos, vítimas da elite controladora?

OS FAIXAS ESCARLATES

CATEGORIA II

RELÓGIOS DA FACÇÃO

Uma escola de esgrima iruviana que expandiu seus negócios para o crime.

Destruir os Lanternas Negras 8

Tornar-se chefes do crime do Pé-de-Corvo 8

TERRITÓRIO: Escola de esgrima/templo (covil). Gerenciam várias bocas de fumo de alto nível no Pé-de-Corvo e nas Docas.

PdMs: Mylera Klev (líder, *astuta, impiedosa, bem-educada, colecionadora de arte*).

RECURSOS NOTÁVEIS: Um pequeno contingente de mestres espadachins. Um mestre alquimista e várias poções e essências potentes.

PECULIARIDADES: Vários Faixas Escarlates são filhos e filhas de nobres e diplomatas iruvianos. Eles aprendem esgrima na escola e participam ocasionalmente de atividades criminosas. As suas famílias são poderosas e possuem muitos recursos para prejudicar a vida de quem se meta com seus filhos.

ALIADOS: Consulado Iruviano, Via dos Ecos, Estivadores, Cocheiros, Inspetores.

INIMIGOS: Lanternas Negras, Casacas Azuis, Gondoleiros.

SITUAÇÃO: Os Faixas Escarlates e os Lanternas Negras estão guerreando por território e vingança de mortes dos dois lados. Mylera está recrutando cada lâmina disponível no bairro e não aceita “não” como resposta - ou você está com eles ou contra eles. Os Faixas Escarlates possuem muita influência política – vários dos seus antigos estudantes de esgrima hoje são membros do Consulado Iruviano, Via dos Ecos e Inspetores.

GONDOLEIROS	CATEGORIA III	RELÓGIOS DA FACÇÃO
<i>Condutores dos barcos nos canais. Tradicionalmente adorados pela população. Dizem conhecerem segredos ocultos (muitas coisas jazem nas águas de Obscura).</i>	Investigar vazios profanados	8
	Destruir fontes espirituais (repete-se)	4

TERRITÓRIO: Os canais de Doskvol. Mesmo as patrulhas dos Casacas Azuis nos canais respeitam os Gondoleiros em seu território.

PdMs: **Eisele** (líder, serena, bem-informada, destemida). **Griggs** (Sussuro-chefe, estranho, implacável, assombrado).

RECURSOS NOTÁVEIS: Frota de gôndolas e outras embarcações. Mapa de fontes espirituais e locais arcanos conhecidos na cidade. Uma equipe de parceiros Adeptos dedicados.

PECULIARIDADES: A iniciação ritual nos Gondoleiros os concede a habilidade especial **COMPELIR** do Sussuro.

ALIADOS: Os Lanternas Negras, Cidadãos de todos os bairros.

INIMIGOS: Os Faixas Escarlates, Patrulheiros Espirituais.

SITUAÇÃO: Assassinos vêm desovando os cadáveres de suas vítimas nos canais de Doskvol há muitos séculos. Os fantasmas vingativos que se levantam das águas são uma ameaça séria para a cidade – e os Gondoleiros lidam com ela desde tempos imemoriais. Antes mesmo da criação da Patrulha Espiritual, os Gondoleiros já protegiam a população de espíritos descontrolados e outras ameaças sobrenaturais – o que os rendeu o respeito e admiração da população. A maioria das pessoas os procuram para resolver “problemas estranhos”, ao invés de depender do julgamento inflexível e impiedoso dos Patrulheiros. Recentemente, vários vazios foram encontrados nos canais – seus corpos ritualmente desfigurados. Os Gondoleiros iniciaram uma investigação dedicada acerca desse assunto, enquanto a Patrulha Espiritual parece ignorá-la ativamente.

IGREJA DO ÊXTASE DA CARNE	CATEGORIA IV	RELÓGIOS DE FACÇÃO
<i>A “religião estatal” honra a vida do corpo e abomina o corrupto mundo espiritual. Essencialmente uma sociedade secreta.</i>	Descobrir o segredo da ascensão	12
	Eliminar os Reconciliados	12

TERRITÓRIO: A grande catedral Sanctorium em Diamantina. Vários templos menores pela cidade.

PdMs: **Ancião Rowan** (líder, devoto, determinado, visionário). **Preceptor Dunvil** (pesquisador arcano, não-convencional, obsessivo, enigmático).

RECURSOS NOTÁVEIS: Um enorme tesouro formado pelo dízimo dos devotos. Vastas bibliotecas, laboratórios, artefatos arcanos e ocultistas. Vários parceiros adeptos e vazios que executam as ordens da liderança da Igreja.

PECULIARIDADES: Crentes se voluntariam para a “purificação”, um ritual que os torna vazios. Isso era uma prática comum no antigo culto do Receptáculo Vazio, que precedeu a Igreja.

ALIADOS: Conselho Municipal, Caçadores de Leviatãs, Patrulheiros Espirituais.

INIMIGOS: A Via dos Ecos, Os Reconciliados.

SITUAÇÃO: De acordo com os ensinamentos secretos da Igreja, os seres mais puros são aqueles que não possuem nenhuma forma de espírito: os demônios. Apesar de sua imortalidade, demônios nunca sucumbem à insanidade ou fome desenfreada como os fantasmas e vampiros. Eles são a verdadeira perfeição. Os mais devotos da Igreja procuram tornar-se como eles, descobrindo o segredo da ascensão. Para isso, conduzem experimentos e rituais terríveis com cascos, vazios, vampiros e até raros demônios nas masmorras labirínticas abaixo da catedral em Diamantina.

AS IRMÃS FUNESTAS

CATEGORIA II

RELÓGIOS DA FACÇÃO

Reclusas residentes de uma mansão que possuem uma reputação ocultista.

Dominar o comércio de espíritos 6

Adquirir segredos arcanos (repete-se) 4

TERRITÓRIOS: Uma magnífica e antiquada mansão com um bom terreno ao redor (covil), assim como as ruínas inferiores de um templo antigo e um canal subterrâneo logo abaixo da casa. Boticários e bruxas a seu serviço.

PDMS: Não existe uma única liderança entre as Irmãs; mesmo os seus nomes verdadeiros são desconhecidos. **Roslyn** (serva, *paciente, leal, arcana*) lida com contatos fora da casa. **Irelen** (inventora faísqueira, *leal, enigmática, obsessiva*).

RECURSOS NOTÁVEIS: Seu próprio gerador privado de electroplasma, barreiras relampejantes e inúmeras jarras, invólucros e outros recipientes de contenção de espíritos. Muitos espíritos vinculados a serviço da casa.

PECULIARIDADES: O número exato de Irmãs é desconhecido. Alguns dizem que elas são uma família de espíritos possuidores, enquanto outros afirmam serem vampiras. O que todos concordam, porém, é que quem entra na casa delas nunca mais sai.

ALIADOS: Os Deuses Esquecidos, A Fundação.

INIMIGOS: Patrulheiros Espirituais, Os Reconciliados.

SITUAÇÃO: As Irmãs passaram as últimas décadas calmamente consolidando o comércio de espíritos capturados e essências espirituais em Dосkvol. Hoje restam apenas alguns rivais entre elas e seu completo monopólio do mercado. Será que existe algum outro motivo por trás dessa aquisição de espíritos e essências? Ou será essa apenas uma questão de riqueza e poder?

OS LANTERNAS NEGRAS

CATEGORIA II

RELÓGIOS DE FACÇÃO

A antiga guilda dos lanterneiros, que se virou para o crime após ter tido seus serviços substituídos pelas luzes elétricas.

Destruir os Faixas Escarlates 8

Virar chefes do crime do Pé-de-Corvo 8

TERRITÓRIO: Covil no escritório de um armazém de carvão. Gerencia alguns bordeis e bocas de fumo espalhados pelo Pé-de-Corvo.

PDMS: **Bazso Baz** (líder, *carismático, sincero, impiedoso, perito em uísque*). **Pickett** (braço-direito, *astuto, conivente, suspeito*). **Henner** (brutamontes, *leal, imprudente*).

RECURSOS NOTÁVEIS: Uma gangue intimidadora de porradeiros e especialistas em criar confusão. Vários contrabandistas na folha de pagamento transportando suas drogas.

PECULIARIDADES: Bazso Baz faz parte de uma sociedade secreta (o culto ao deus esquecido “Receptáculo Vazio”) e às vezes prioriza as necessidades deles acima dos Lanternas.

ALIADOS: Os Mastins da Névoa, Gondoleiros, Prisão Anzolférreo.

INIMIGOS: Os Faixas Escarlates, Casacas Azuis, Cocheiros.

SITUAÇÃO: Os Lanternas Negras e os Faixas Escarlates estão guerreando por território e vingança de mortes dos dois lados. Bazso Baz está recrutando cada lâmina disponível no bairro e não aceita “não” como resposta – ou você está com eles ou contra eles. Os Lanternas não possuem influência política, mas são considerados praticamente heróis pela classe trabalhadora: “rebeldes do povo” levantando-se contra a injustiça dos poderosos.

LEGIÃO DA MORTE**CATEGORIA II****RELÓGIO DA FACÇÃO**

Condenados da prisão Anzolférreo e independentes desesperados que vasculham as terras mortais em busca de tesouros perdidos.

Conquistar perdões (repete-se)

8

TERRITÓRIO: Alguns poucos e preciosos refúgios estabelecidos nas terras mortais através de ritos ancestrais de proteção contra espíritos. Áreas de caça dos poucos animais estranhos que sobreviveram ao cataclisma.

PdMs: **Lady Espinho** (líder, *assombrada, corajosa, solidária*). **Richter** (caçador, *paciente, quieto, mortal*).

RECURSOS NOTÁVEIS: Geradores, ganhos relampejantes, máscaras de gás, tanques de ar e outros itens essenciais para a sobrevivência nas terras mortais. Um livro secreto antiquíssimo de feitiçaria ritual.

PECULIARIDADES: A possessão é um mal comum a essa linha de trabalho, e os Legionários aprendem a lidar com isso rápido, ou enlouquecem e somem na escuridão. Os colegas de Lady Espinho conseguiram se adaptar bem à possessão e sofrem apenas efeitos mínimos.

ALIADOS: Deuses Esquecidos, Gondoleiros, Patrulheiros Espirituais.

INIMIGOS: Prisão Anzolférreo.

SITUAÇÃO: Alguns prisioneiros condenados à morte recebem uma irônica “misericórdia”: encarar a sua execução na Anzolférreo ou enfrentar as terras mortais. Os poucos que sobrevivem à segunda o fazem graças a Lady Espinho e sua Legião da Morte. Eles acolhem os condenados e os treinam em técnicas de caça e sobrevivência nas terras mortais. Os Legionários vasculham as terras mortais atrás de artefatos e tesouros perdidos, vendendo-os na cidade para um dia comprar o perdão pelos seus crimes.

LORDE SCURLOCK**CATEGORIA III****RELÓGIOS DA FACÇÃO**

Um nobre antiquíssimo, que alguns suspeitam ser um imortal, vampiro ou feitiçeiro. Certamente obcecado por segredos arcanos.

Pagar a dívida com Setarra

12

Adquirir segredos arcanos (repete-se)

6

TERRITÓRIO: Um covil secreto fora da cidade. Uma mansão arruinada nas Seis Torres e as catacumbas em seu subterrâneo. Várias propriedades comerciais e santuários de culto pela cidade, arranjadas segundo um propósito conhecido somente por ele.

PdMs: **Lorde Scurlock** (*enigmático, frio, arcano, antiquado*) é um indivíduo tão poderoso que deve ser considerado uma facção. A sua escala pessoal é Categoria III – ele conta como uma gangue grande (20 pessoas) em qualquer confronto.

RECURSOS NOTÁVEIS: Uma coleção assombrosa de livros, raridades e quinquilharias arcanas. Um templo demoníaco ancestral.

PECULIARIDADES: Scurlock é imune a espíritos – fantasmas não podem vê-lo, ouvi-lo ou prejudicá-lo. Ele se move sem emitir nenhum som e às vezes é difícil encará-lo diretamente.

ALIADOS: Conselho Municipal, Casacas Azuis, Inspetores, Os Deuses Esquecidos.

INIMIGOS: Patrulheiros Espirituais, O Imperador Imortal.

SITUAÇÃO: Lorde Scurlock e a demônia Setarra são vinculados por um tipo de magia antiga. Quem é mestre e quem é servo? Esses papéis mudaram várias vezes com o passar dos séculos. Agora Lorde Scurlock tem uma dívida a pagar. Setarra encontrou um ninho de demônios do mar no cais, envoltos em rocha e magicamente aprisionados pelo cataclisma. Ela quer desprendê-los de sua prisão e libertar a sua fúria no mundo dos humanos. Scurlock deve ajudá-la nessa empreitada, ou sofrerá um destino pior que a morte.

MASTINS DA NÉVOA

CATEGORIA I

RELÓGIOS DA FACÇÃO

Um bando de contrabandistas barra-pesada à procura de um patrono.

Eliminar contrabandistas rivais	8
---------------------------------	---

Conquistar um cliente regular	6
-------------------------------	---

TERRITÓRIO: Doca em um canal subterrâneo (covil). Rotas em canais no Norte e Leste da cidade. Rotas no Norte do Mar do Vácuo. Depósitos secretos no Porto Velho.

PDMS: **Margette Vale** (líder, *quieta, fria, destemida*). **Bear** (braço-direito, *feroz, temperamental, ousado*). **Goldie** (navegadora, *calculista, paciente, confiante*).

RECURSOS NOTÁVEIS: Navio a vapor médio, Mastim da Névoa. Uma tripulação de marujos calejados e durões, com vasta experiência em transporte de carga no Mar do Vácuo – todos desempregados por causa das novas linhas ferroviárias. Um grande conjunto de documentos Imperiais (legítimos e falsificados) de transporte de carga.

PECULIARIDADES: Vale e sua tripulação são veteranos de inúmeras jornadas no Mar do Vácuo, e a sua experiência os torna insulares e preconceituosos com pessoas sem experiência marítima. Os que os conquistam, porém, encontram aliados ferozes e confiáveis.

ALIADOS: Estivadores, Os Lanternas Negras.

INIMIGOS: Casacas Azuis (patrulha dos canais), Os Abutres (contrabandistas rivais, Categ. I).

SITUAÇÃO: Vale e a sua tripulação conhecem as rotas de tráfico pelo norte de Doskvol como as palmas de suas mãos calejadas. Eles vêm absorvendo e eliminando rivais no seu território, no esforço de estabelecer no futuro algum acordo de transporte constante de contrabando. Para isso, porém, precisam de algum cliente confiável e com algumas moedas para gastar.

MINISTÉRIO DA PRESERVAÇÃO

CATEGORIA V

RELÓGIO DA FACÇÃO

Órgão que supervisiona o transporte entre as cidades e a distribuição de alimentos e outros recursos vitais.

Estabelecer controle sobre os Caçadores de Leviatãs	12
---	----

TERRITÓRIO: As linhas electro-ferroviárias do Imperium. Fazendas de energia radiante, enguiarias e outros empreendimentos de produção alimentícia.

PDMS: **Lorde Dalmore** (oficial executivo em Doskvol, *dominante, inteligente*).

Dama Slane (chefe de operações, *perspicaz, sutil, efetiva*). **Capitão Lannock** (comandante dos mercenários, *astuto, impiedoso*).

RECURSOS NOTÁVEIS: Uma frota de navios de carga e navios de escolta armada. Um tesouro considerável fruto de impostos e licenças de transporte. Os Peões dos Trilhos que trabalham nas linhas ferroviárias. Uma companhia mercenária privada que responde somente ao próprio ministério.

ALIADOS: Os Cutelos, Exército Imperial, Peões dos Trilhos, Faisqueiros.

INIMIGOS: Caçadores de Leviatãs.

SITUAÇÃO: A liderança do Ministério acredita que os Caçadoras de Leviatãs são importantes demais ao funcionamento do Imperium para serem controlados pelas briguentas casas nobres. Vários agentes do Ministério foram encarregados de missões de espionagem, sabotagem e manobras políticas – todas contribuindo com um único objetivo final: o controle ministerial dos caçadores.

PATRULHEIROS ESPIRITUAIS**CATEGORIA IV****RELÓGIOS DA FACÇÃO**

Os caçadores com máscaras de bronze que destroem espíritos descontrolados. Também se desfazem de corpos no Crematório da Anunciação.

Descobrir os infiltradores

8

TERRITÓRIO: Crematório da Anunciação. A propriedade do Patrulheiro-Mestre em Coroa-Alva.

PdMs: As identidades dos Patrulheiros Espirituais são desconhecidas – os seus membros não são nativos de Doskvol e se identificam apenas por codinomes. Um Patrulheiro conhecido como “Bakoros” (possivelmente uma identidade usada por várias pessoas) oferece palestras ocasionais no Colégio de Estudos Imortais da Academia Doskvol.

RECURSOS NOTÁVEIS: Os sinos funestos que soam quando ocorre alguma morte na cidade, e os corvos busca-morte que procuram o cadáver (*ancestrais, arcanos*). Vários parceiros Sussurros experientes. Os equipamentos de faiscaria e espectrologia mais avançados, incluindo cascos caça-fantasmas.

PECULIARIDADES: A associação dos Patrulheiros é completamente secreta e anônima. Os Patrulheiros cortam todos os laços sociais e não possuem nenhuma família, ou relacionamentos íntimos, fora da Patrulha.

ALIADOS: A Igreja do Êxtase, Legião da Morte.

INIMIGOS: As Irmãs Funestas, Gondoleiros, Lorde Scurlock, Os Cravos de Prata, Os Velados, Via dos Ecos, Os Reconciliados.

SITUAÇÃO: Os Patrulheiros Espirituais sabem que alguém está tentando infiltrar-se em seu grupo, mas ainda não sabem quem (os Velados). A Patrulha está armando uma armadilha, na esperança de revelar a sua identidade para então eliminá-los.

OS RECONCILIADOS**CATEGORIA III****RELÓGIOS DE FACÇÃO**

Uma associação de espíritos que não se tornaram insanos com o passar do tempo.

Infiltrar o Conselho Municipal

8

Infiltrar a Igreja do Êxtase

8

TERRITÓRIO: Nenhum.

PdMs: Os Reconciliados possuem vários cidadãos importantes em Doskvol. A sua quantidade exata de membros é desconhecida.

RECURSOS NOTÁVEIS: Várias fontes espirituais secretas e escondidas pela cidade e através das terras mortais, de onde retiram a energia arcana necessária para a sua sobrevivência.

PECULIARIDADES: Os espíritos Reconciliados não perdem as suas mentes ou se tornam completamente obcecados com a vingança como todos os outros. Eles conseguem possuir uma vítima indefinidamente sem quais efeitos negativos.

ALIADOS: Conselho Municipal, Gondoleiros.

INIMIGOS: A Igreja do Êxtase, Patrulheiros Espirituais, Fisqueiros.

SITUAÇÃO: Os Reconciliados são extremamente antigos e sábios, e se consideram os governantes justos para a cidade de Doskvol. Alguns conselheiros se tornaram iniciados da Via dos Ecos e logo estarão vulneráveis à possessão dos Reconciliados. Esses conselheiros também são membros de alto nível da Igreja do Êxtase da Carne, o que permitirá que os Reconciliados também se infiltrem nessa outra organização.

OS TRITURADORES

CATEGORIA II

RELÓGIOS DE FACÇÃO

Uma violenta gangue de estivadores e refinadores de sangue leviatã vindos de Skovlan.

Recrutar uma tripulação, roubar um navio de guerra	12
Levantar fundos para a guerra	12

TERRITÓRIO: Armazém abandonado nas docas (covil) e doca em um canal subterrâneo.

PdMs: **Hutton** (líder, *confiante, volátil*). **Sercy** (braço-direito, *aleijada, desafiadora*).

Derret (bandido mais perigoso da gangue, *enorme, astuto*).

RECURSOS NOTÁVEIS: Alguns barcos pequenos de canal. Ferramentas de detonação e explosivos.

PECULIARIDADES: Vários Trituradores sofreram mutações por causa das chuvas tóxicas que assolam Porto Seguro.

ALIADOS: Ulf Filho do Ferro, Estivadores.

INIMIGOS: Casacas Azuis, Exército Imperial, Caçadores de Leviatãs, Marujos, Cravos de Prata.

SITUAÇÃO: As refinarias de Porto Seguro (no norte de Skovlan) processam 90% do sangue coletado pelos navios caçadores de leviatã de Doskvol. Esses navios deixam sua carga bruta em Porto Seguro para então carregar o sangue refinado para Doskvol, onde recebem reparos e repõem a tripulação perdida. As enormes e turbulentas refinarias cobrem a cidade em uma nuvem fedorenta de vapores tóxicos e chuva ácida. Um grupo de estivadores e funcionários das refinarias se organizou sob o nome “Trituradores” e vieram a Doskvol com objetivos claros: levantar um exército e conseguir um navio de guerra. Após isso, tomar o controle de Porto Seguro e destruir as refinarias do Imperium. Eles cometem crimes para levantar fundos para a sua missão, especializando-se no roubo de balsas de transporte e assaltos a lojas.

ULF FILHO DO FERRO

CATEGORIA I

RELÓGIOS DA FACÇÃO

Um skovlandês brutal, recém-chegado em Doskvol, lutando contra todos para conquistar seu território.

Conquistar seu território	6
Subir de Categoria	4

TERRITÓRIO: Aposentos, oficina e estábulo na taverna da Velha Forja (covil). Uma casa de jogos.

PdMs: **Ulf Filho do Ferro** (líder, *impiedoso, brutal, ousado*). **Havid** (braço-direito, *impiedoso, volátil, astuto*).

RECURSOS NOTÁVEIS: Uma pequena, mas extremamente violenta gangue de brutamontes.

PECULIARIDADES: Como refugiado da Guerra da União, Ulf não confia nos akorosianos locais ou qualquer um leal ao governo Imperial. Porém, pessoas de sangue skovlandês ganham facilmente a sua confiança.

ALIADOS: Os Trituradores.

INIMIGOS: Cidadãos do Morro do Carvão, Os Cutelos.

SITUAÇÃO: Ulf chegou há pouco em Doskvol, procurando a sorte nas ruas. A sua gangue fez vários arrombamentos seguidos de assaltos, abrindo caminho para um possível esquema de “proteção”. A chegada constante de refugiados skovlandeses trouxe à tona o preconceito de parte da população da cidade, que começou a colocar cartazes de “PROIBIDO SKOV” em bares e lojas. Isso provoca uma fúria descontrolada em Ulf, colocando a sua gangue em confrontos constantes com orgulhosos “Obscuros de nascimento”.

OS VELADOS	CATEGORIA IV	RELÓGIOS DE FACÇÃO
<i>Uma organização criminoso clandestina e sigilosa, que supostamente controla todas as instituições criminosas.</i>	Infiltrar os Patrulheiros Espirituais	8
	Expandir para outras cidades	8

TERRITÓRIO: Uma miríade de antros de vício e esquemas de extorsão distribuídos por toda a cidade – e praticamente nenhum deles sabe que paga aos Velados. Vários sobrados opulentos usados como refúgios.

PdMs: **A Torre** (líder). **A Estrela** (capitão). **Gruhl** (bandido intermediário com grandes ambições, infiltrado como cocheiro).

RECURSOS NOTÁVEIS: Uma legião de bandidos, ladrões e assassinos que podem ser convocados a qualquer momento pelos seus mestres secretos.

PECULIARIDADES: O sigilo perfeito dos Velados se deve a poderosos rituais arcanos. Os membros principais se reconhecem através de uma visão sobrenatural sintonizada. Qualquer outra pessoa que descubra a identidade de um Velado é afetada por um ritual que remove essa memória da sua mente após alguns poucos momentos.

ALIADOS: Os Casacas Azuis, Prisão Anzolférreo, Os Deuses Esquecidos, Cifras.

INIMIGOS: Libertintos, A Colmeia, Patrulheiros Espirituais.

SITUAÇÃO: Os Velados desejam o poder e a autoridade dos Patrulheiros Espirituais, uma organização tão sigilosa que vem impedindo todas as tentativas de infiltração até agora. A Torre e A Estrela procuram posicionar os seus próprios espíões e agentes dentro da Patrulha para tomá-la de dentro para fora.

OS VULTOS	CATEGORIA II	RELÓGIOS DA FACÇÃO
<i>Um misterioso bando de ladrões e espíões mascarados.</i>	Recrutar ladrões experientes	8
	Encontrar um aliado arcano	6

TERRITÓRIOS: Suas principais áreas de caça são na Praia da Seda e Empório Noturno. Eles são especializados no roubo de itens de luxo, mas também são contratados para descobrir informações para chantagem.

PdMs: **Ardósia** (líder, *sofisticada, audaciosa, sigilosa*). **Laço Duplo** (especialista em avaliação, *obsessivo, temperamental, sigiloso*).

RECURSOS NOTÁVEIS: Vários abrigos secretos em telhados espalhados pela cidade. Um covil secreto em uma torre na Praia da Seda. Vários tipos de ferramentas para arrombamento.

PECULIARIDADES: Cada Vulto veste uma máscara e protege a sua identidade com um codinome. Eles se comunicam através de uma linguagem gestual própria.

ALIADOS: Cocheiros.

INIMIGOS: Casacas Azuis, Inspetores, A Colmeia.

SITUAÇÃO: Os Vultos empreenderam um roubo mirabolante em um bordel de luxo na Praia da Seda – e por acaso saíram de lá com o livro de mapas de um caçador de leviatãs. Esse livro de mapas mostra os campos de caça secretos que o navio *Palácio da Tempestade* frequentará durante a próxima temporada. Esses mapas, embora completamente inúteis para os Vultos, valem uma verdadeira fortuna para outros caçadores de leviatãs. Nesse momento os Vultos estão abordando seus contatos do submundo, procurando negociar uma venda sigilosa e lucrativa.



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

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

JOGATINA

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

OBRIGAÇÃO

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

PRAZER, ESTUPOR

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

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.

ELEMENTOS

Redes, Cordas
Caixas, Caixotes
Cabos, Correntes
Canos de dreno
Bomba de Água
Barris de Óleo

Pilha de tijolos
Barras de ferro
Placas de madeira
Paralelepípedos
Pedras soltas
Baldes de cimento

Grades de esgoto
Lixo apodrecendo
Poças de lama
Entulho
Corvos e carniça
Lixo úmido

Carruagens
Carrinhos de mão
Barcos atracados
Balsa de carga
Gôndolas
Carroças

Guindastes
Fardos de carga
Barras de metal
Forja Industrial
Carvão
Barris de Lixo

Postes de luz
Cabos elétricos
Caixas de força
Torres de luz
Torre de relógio
Posto de Recados

Árvores secas
Monumento
Fonte
Ruína Mofada
Prédio caído
Casebre frágil

Barricada
Portão
Blitz
Pilha de destroços
Eclusa de canal
Barr.Relampejante
Barraca de comida
Quiosque
Barris e tonéis
Santuário improv.
Banca de jornais
Paliçada

RUAS DE DOSKVOL

Ambiente		Impressões				
1	Frio ou Escuro	Visões		Sons	Aromas	
2	Claro ou Vivaz	1	Coberto de Chuva ou Óleo	Maquinário, Trabalhadores	Fogões, Fornalhas	
3	Quieto ou Refinado	2	Sombras em Movimento, Luzes Oscilantes	Tecidos Tremulantes, Ventos Uivantes	Madeira Úmida, Podridão, Lixo	
4	Abandonado ou Decrépito	3	Névoa, Neblina, Geadas	Risadas, Canções, Música	Animais, Peles, Sangue	
5	Apertado ou Barulhento	4	Vultos Fugitivos, Ecos no Campo Fantasmagórico	Sussurros, Ecos, Vozes Estranhas	Químicos, Destilados, Vapores	
6	Confortável ou Cálido	5	Fuligem, Nuvens de Cinzas, Gosmas	Trovão, Chuva Intensa	Água da Chuva, Oceano	
		6	Faíscas Elétricas, Cabos, Mecanismos	Sinos, Badaladas, Sirenes do Porto	Ozônio, Descargas Electroplasmáticas	
Ocupação						
	1	2	3	4	5	6
1-3	Residencial	Artesanato	Mão de Obra	Lojas	Comércio	Hospitalidade
4/5	Lei, Governo	Espaço Público	Energia	Manufatura	Transporte	Lazer
6	Vício	Entretenimento	Armazenagem	Cultivo	Acadêmico	Artístico
Tipo						
	1	2	3	4	5	6
1-3	Via Estreita	Beco Apertado	Rua Contorcida	Estrada Irregular	Ponte	Canal
4/5	Pátio Fechado	Praça Aberta	Avenida Pavimentada	Túnel	Boulevard Larga	Rotatória
6	Elevada	Inundada	Suspensa	Subterrânea	Flutuante	Privada, Cercada
Detalhes						
	1	2	3	4	5	6
1	Suportes Metálicos	Portões e Cercas de Metal	Chaminés Esfumaçadas	Portas, Grades de Metal, Escotilhas	Mecanismos de Engrenagens	Cordame, Cabos
2	Escadas, Rampas e Terraços	Andaimes de Madeira	Passarelas entre Prédios	Espaços nos Telhados	Trens, Vagões	Passagens Ocultas
3	Bandeiras, Flâmulas	Decorações de Festival	Multidão, Desfile, Revolta	Apresentação de Rua	Barracas, Abrigos improv.	Rotas que se cruzam
4	Marcas de Gangues	Postos de Patrulha	Olheiros	Punição Pública, Pelourinho	Arauto de Rua, Visionário	Bancas de Jornais, Avisos
5	Animais de Rua	Jardins paisagísticos	Lama, Estrume	Construção, Demolição	Chorume, Vapor, Fumaça	Órfãos, Mendigos
6	Ruínas Antigas	Gárgulas Ameaçadores	Sinos, Proteções Espirituais	Vazio Inquietante	Quarentena, Isolamento	Ofertas em Santuário

PRÉDIOS DE DOSKVOL

EXTERIOR

	1	2	3	4	5	6
MATERIAL	Tijolo Cinza	Pedras e Madeira	Blocos de Pedra	Placas de Madeira	Gesso e Madeira	Folhas de Metal
DETALHES	Azulejos	Decoração em Metal	Decoração em Vidro	Decoração em Pedra	Decoração em Madeira	Jardins Ornamentais

OCUPAÇÃO: COMUM

	1	2	3	4	5	6
1	Albergue	Estalagem	Taverna	Casa de Jogos	Boca de Fumo	Bordel
2	Mercado	Oficina	Padaria	Açougue	Forja	Costureiro
3	Albergue de Trabalho	Estábulos de Cabras	Cervejaria	Posto de Guarda	Corte de Justiça, Prisão	Doca
4	Ruína	Casas Geminadas	Cortiço	Apartamentos	Casa Pequena	Casa de Banho
5	Santuário	Tatuador	Médico	Arena de Luta	Praça, Fonte	Gruta
6	Armazém	Curral	Fábrica	Refinaria	Enguiaria	Jardim de Cogumelos

OCUPAÇÃO: RARA

	1	2	3	4	5	6
1	Mercado de Fazendeiros	Restaurante	Bar de Luxo	Academia	Salão de Beleza	Café
2	Florista	Vendedor de Tabaco	Livraria	Joalheiro	Alfaiate	Galeria
3	Apotecário	Estábulos de Cavalo	Destilaria	Loja de Vinhos	Mestre Artesão	Casa de Barcos
4	Teatro	Casa de Ópera	Apartamentos	Sobrado	Solar	Vila
5	Clínica	Templo	Cisterna	Posto da Guarda	Parque	Monumento
6	Arquivo	Espiritualista	Banco	Alquimista	Usina de Energia	Jardim de Energia Radiante

DETALHES

	1	2	3	4	5	6
1	Gotejar de Água	Rangido do Assoalho	Crepitar de Fogueiras	Fumaça de Lâmpadas	Zunido de Luzes Elétricas	Tique-Taque de Mecanismos
2	Plantas, Flores	Tapeçarias, Quadros	Persianas nas Janelas	Cortinas Pesadas, Tapetes Grossos	Poeira, Detritos	Muito Uso, Danificado
3	Puídas, Esfarrapadas	Móveis Utilitários	Adornos Elegantes	Confortável, Exuberante	Simplicidade Caseira	Austeridade Espartana
4	Escadas Circulares	Portas Secretas	Passarelas	Claraboias	Sacada	Adega
5	Ventilado, Frio	Quieto, Robusto	Cálido, Aconchegante	Alto, Espaçoso	Baixo, Apertado	Frágil, Decrépito
6	Dispositivos Estranhos	Artefatos Esquisitos	Proteções, Runas Antigas	Pilha de Curiosidades	Móveis Antiquados	Santuário, Altar

ITENS

Quadro Negro,
Carteira, Papéis
Mapas, Gráficos,
Diagramas
Livros, Estantes,
Pergaminhos
Luminária, Tinta,
Escrivaninha
Relógio, Armário,
Prateleiras
Mesa, Cadeiras,
Cadernos

Cama, Cômoda,
Penteadeira
Beliches, Baús,
Bancos
Bacia, Jarra,
Espelho
Sofá, Divã,
Caixa de Música
Poltronas, Mesa,
Lâmpadas
Tapete, Almofada
Travesseiros

Balcão, Pia,
Armários
Fogão, Frigideiras,
Painéis, Utensílios
Mesa de Jantar,
Cadeira, Talheres
Tabuleiro,
Cartas, Dados
Despensa,
Tempeiros,
Ganchos de Carne
Vinho, Cerveja,
Uísque

Pedestal, Estátua,
Pinturas
Gaiola de Pássaro,
Pena, Diário
Sino, Livro, Vela
Lareira, Tapete,
Poltrona
Cortinas, Vasos,
Flores
Instrumentos,
Partituras
Maca,
Instrumentos
Médicos
Fracos, Tubos,
Bicos de Gás
Bancada, Trapos,
Ferramentas
Armas, Munição

RAÍZES
 1-3: Akorosiano
 4-6: Estrangeiro

ESTRANGEIROS
 1/2: Skovlandês
 3: Iruviano
 4: Ilhéu das Adagas
 5: Severosi
 6: Tycherosi

Cada Tycherosi possui uma característica demoníaca: olhos de gato, garras, penas ao invés de cabelo, etc.

ESTILO
 Chapéu Tricorne
 Casaco Longo
 Capuz e Veu
 Manto Curto
 Gorro Tricotado
 Jaqueta leve
 Casaco c/ capuz
 Botas Altas
 Botas de Trab.
 Máscara e Robes
 Terno e Colete
 Camisa de gola
 Suspensórios
 Túnica Grosseira
 Saia e Blusa
 Cinturão
 Vestido Justo
 Manto Pesado
 Sobretudo Grosso
 Botas Macias
 Sedas Esvoaçantes
 Calças Justas
 Casaco Encerado
 Cachecol Longo
 Roupas de Couro
 Collant de Enguia
 Couro e Peles
 Uniforme
 Trapos
 Leggings
 Avental
 Luvas Pesadas
 Máscara
 Cinto de Ferramentas
 Muletas
 Bengala
 Cadeira de Rodas

PESSOAS

Role um dado de seis faces duas vezes para gerar um número entre 11 e 66 (na tabela da próxima página).

APARÊNCIA

	1/2: HOMEM	3/4: MULHER	5: AMBÍGUA, OCULTA	6: ROLE DE NOVO		
	1	2	3	4	5	6
1	Grande	Deslumbrante	Marcada pelo tempo	Esculpida	Bonita	Atlética
2	Esbelta	Escura	Pálida	Robusta	Delicada	Cicatrizes
3	Ossuda	Desgastada	Grosseira	Gorda	Esguia	Marcante
4	Pequena	Alta	Sexy	Selvagem	Elegante	Curvada
5	Simpática	Simples	Velha	Jovem	Estilosa	Estranha
6	Desfigurada, Mutilada	Óculos, Monóculo	Prótese, Aleijada	Cabelo Longo, Barba, Peruca	Cabelo Raspado, Careca	Tatuada

OBJETIVOS

	1	2	3	4	5	6
1/2	Riqueza	Poder	Autoridade	Fama, Prestígio	Controle	Conhecimento
3/4	Prazer	Vingança	Liberdade	Auto Realização	Felicidade	Medo, Infâmia
5/6	Respeito	Amor	Mudança	Caos, Destruição	Justiça	Cooperação

MÉTODOS DE AÇÃO FAVORITOS

	1	2	3	4	5	6
1/2	Violência	Ameaças	Negociação	Estudo	Manipulação	Estratégia
3/4	Roubo	Arcano	Comércio	Trabalho Duro	Lei, Política	Sabotagem
5/6	Subterfúgio	Alquimia	Chantagem	Trab. em Equipe	Espionagem	Caos

PROFISSÕES COMUNS

	1	2	3	4	5	6
1	Padeiro	Barbeiro	Ferreiro	Cervejeiro	Açougueiro	Carpinteiro
2	Carroceiro	Merceeiro	Escrivão	Sapateiro	Toneleiro	Cultivador
3	Condutor	Tintureiro	Bordador	Vendedor de Peixe	Gondoleiro	Guarda
4	Artesão de Couro	Pedreiro	Mercador	Telhador	Cordoeiro	Tapeteiro
5	Servo	Construtor Naval	Criminoso	Alfaiate	Curtidor de Couro	Funileiro
6	Vendedor	Tecelão	Marceneiro	Pastor de Cabras	Mensageiro	Marujo

PROFISSÕES RARAS

	1	2	3	4	5	6
1	Advogado	Arquiteto	Artista	Autor	Oficial de Justiça	Apiário
2	Banqueiro	Caçador de Recompensas	Relojoeiro	Cortesão	Vend. de Peles	Vidraceiro
3	Diplomata	Carcereiro	Joalheiro	Doutor	Chaveiro	Juiz
4	Musicista	Médico	Encanador	Tipógrafo	Estudioso	Escriba
5	Faisqueiro	Coletor de Impostos	Tesoureiro	Sussurro	Compositor	Camareiro
6	Capitão	Patrulheiro Espiritual	Jornalista	Explorador	Peão dos Trilhos	Soldado

TRAÇOS	INTERESSES	PECULIARIDADES
11 Carismático	Uísque, vinho ou cerveja de qualidade	Supersticioso. Acredita em sinais, números mágicos.
12 Frio	Comida, restaurantes de qualidade	Dedicado a sua família.
13 Cavalheiresco	Roupa, joias, peles de qualidade	Casou-se com uma família importante/poderosa.
14 Ousado	Belas artes, ópera, teatro	Mantém sua posição para espionar para outra facção
15 Desconfiado	Desenhos, pinturas, esculturas	Recluso. Prefere interagir através de mensageiros.
16 Obsessivo	História, lendas	Débitos enormes (a bancos/criminosos/família).
21 Astuto	Arquitetura, decoração	Não nota os defeitos de amigos, aliados, familiares.
22 Quietos	Poesia, novelas, escrita	Já foi um vazio, mas foi restaurado. Imune a espíritos.
23 Temperamental	Lutas de arena, duelos	Sofre de doença crônica e requer cuidados constantes.
24 Feroz	Deuses esquecidos	Controlado secretamente (abertamente?) por um espírito possuidor.
25 Descuidado	Igreja do Êxtase	Serve aos interesses de um demônio (ciente ou não).
26 Sigiloso	Via dos Ecos	Orgulho de suas raízes, tradições, idioma natal.
31 Impiedoso	Dama Lacrimosa, caridade	Preocupado com as aparências, fofocas e colegas.
32 Calculista	Antiguidades, artefatos e lembranças	Frequentemente prejudicado pelo seu vício em drogas/álcool.
33 Desafiante	Cavalos, montaria	Mantém a sua posição através de chantagem.
34 Cortês	Engenhocas, novas tecnologias	Depende de conselhos para tomar decisões.
35 Perspicaz	Colecionador de armas	Envolvido em crimes de guerra na Guerra da União.
36 Desonesto	Música, instrumentos, dança	Mantém uma vida dupla usando outra identidade.
41 Paciente	Caçada, pontaria	Ovelha negra / exilado de família ou organização.
42 Cruel	Culinária, jardinagem	Prisioneiro ou em prisão domiciliar.
43 Sofisticado	Jogatina, cartas, dados	Muito viajado. Contatos fora de Daskvol.
44 Paranóico	Filosofia natural	Revolucionário. Trama contra o Imperium.
45 Entusiasmado	Drogas, essências, tabaco	Herdou a sua posição. Não necessariamente a merece ou deseja.
46 Elitista	Amantes, romances, casos	Celebridade. Popularizado em prosa/canções/teatro.
51 Violento	Festas, eventos sociais	Reputação escandalosa (merecida ou não).
52 Cooperativo	Exploração, aventura	Cercado de puxa-sacos, suplicantes, seguidores.
53 Arrogante	Animais de estimação (cães, gatos, pássaros)	Reputação imaculada. Altamente respeitado.
54 Confiante	Ofício (trabalho c/ couro, etc.)	Preconceito contra cultura/crença/classe social.
55 Vaidoso	Navios, navegação	Visionário. Tem visões radicais para o futuro.
56 Audacioso	Política, jornalismo	Amaldiçoado, assombrado, importunado por espíritos ou demônio.
61 Volátil	Livros, rituais arcanos	Fobia ou desprezo intenso e irracional.
62 Sincero	Espectrologia, electroplasma	Educação extensa em todos os assuntos acadêmicos.
63 Sutil	Alquimia, medicina	Mantém diários, notas, registros, álbuns, detalhados.
64 Melancólico	Essências, alquimia	Cegamente leal a um ideal, grupo ou tradição.
65 Enigmático	Lendas, conhecimento demoníaco	Muito tradicional. Se opõe a novas ideias.
66 Calmo	Lendas anteriores ao cataclisma	Uma fraude. Algum aspecto importante é falsificado.

NOMES

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

SOBRENOMES

Ankhatay, 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, Montecarlo, Morriston, Penderyn, Prichard, Rompeferro, Rowan, Sevoy, Skelkallan, Skora, Slane, Vastranho, 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.

NOMES DE DEMÔNIOS

Korvaeth
Sevraxis
Argaz
Zalvroxos
Kethtera
Arkeveron
Ixix
Kyronax
Voldranai
Esketra
Ardranax
Kylastra
Oryxus
Ahazu
Tyraxis
Azarax
Vaskari

ASPECTOS DE DEMÔNIOS

Olhos negros de tubarão

Escamas (*ônix, iridescentes, cristalinas, metálicas, etc.*)

Garras de navalha

Projeções ósseas

Olhos múltiplos

Cauda chicoteante

Asas coriáceas

Espinhos

Óleo gotejante

Olhos ou marcas brilhantes

Cabelo ou pelos (*ondulando como se embaixo d'água, queimando em chamas, etc*)

Penas

Múltiplos braços

Tentáculos

Exoesqueleto rígido, placas metálicas

Luzes ao redor diminuem ou aumentam

Plantas definham ou crescem sem controle

Mecanismos se paralisam

Líquidos congelam, fervem, tornam-se sangue ou cinzas

DIABOS

Role um dado de seis faces duas vezes para gerar um número entre 11 e 66 (na tabela da próxima página).

TRAÇOS DE FANTASMAS

	1	2	3	4	5	6
1	Ciumento	Desesperado	Violento	Histérico	Nervoso	Fugaz
2	Curioso	Enganador	Esperto	Questionador	Conhecedor	Carismático
3	Profético	Perspicaz	Verdadeiro	Revelador	Orientador	Instrutivo
4	Reativo	Territorial	Dominador	Insistente	Ousado	Exigente
5	Raivoso	Volátil	Agressivo	Selvagem	Cruel	Vingativo
6	Louco	Caótico	Bizarro	Destrutivo	Insano	Vil

EFEITOS FANTSMAGÓRICOS SECUNDÁRIOS

	1	2	3	4	5	6
1-3	Frio, Geada	Vento frio	Visões suaves do passado local	Descarga elétrica	Sombras esquisitas	Ecos sutis
4/5	Neblina, bruma	Rajada de vento	Ecos visuais intensos	Magnetismo intenso	Sombras perturbadoras	Sons trovejantes
6	Nevoeiro congelante	Ventos de tempestade	Escuridão completa	Relâmpagos	Sombras esmagadoras	Vozes na sua mente

TIPOS DE DEMÔNIOS

	1	2	3	4	5	6
ASPECTO	Humanoide com Características Bestiais ou Elementais			Animal	Monstruoso	Amorfo
AFINIDADE	Água, Mar	Escuridão	Terra, Metal	Fogo, Fumaça	Céu, Estrelas	Vento, Tempestade

DESEJOS DEMONÍACOS

	1	2	3	4	5	6
1/2	Confusão	Assassinato	Justiça	Corrupção	Poder	Controle
3/4	Conhecimento	Prazer	Sufrimento	Guerra	Vingança	Caos
5/6	Liberdade	Selvageria	Manipulação	Enganação	Medo	Auto Realização

HORRORES CONJURADOS

	1	2	3	4	5	6
1	Piche Fedorento	Massa Contorcida	Ser Radiante	Lascas Cristalinas	Crescimento Rastejante	Rocha Animada
2	Nuvem de Cinzas Ardentes	Criatura de Sombra	Enxame de Insetos	Nuvem Tóxica	Ser Flamejante	Criatura Líquida
3	Ser Esfolado	Tapos Cambaleantes	Fogo Congelante	Geometria Impossível	Animal Monstruoso	Esferas Resplandecentes
4	Maquinário Retorcido	Névoa Psíquica	Visceras Ondulantes	Ser Metálico	Espiral de Espinhos	Luzes Hipnóticas
5	Lesma de Sangue	Vibrações Trêmulas	Ganchos Chicoteantes	Esqueleto de Vidro Negro	Mercúrio em Movimento	Escuridão Agarradora
6	Cefalópode Flutuante	Vapores Nauseantes	Mucos Rodopiantes	Ser Serpentino	Ser Insetóide	Orbe Consumidora

DEUSES ESQUECIDOS

PRÁTICAS DOS CULTOS

Combine práticas e deuses como quiser

11 O Uno Dentro de Muitos	Sacrifício: Alimentado para bestas consagradas/Atacado (devorado?) pelo culto ensandecido
12 O Fogo Prateado	Sacrifício: Enfrenta o campeão ungido em uma luta de arena até a morte.
13 O Acorde Arrebatador	Sacrifício: Sangrado ritualmente até a morte no altar sagrado.
14 A Estrela Caída	Sacrifício: Afetado por drogas que alterem a mente até a overdose.
15 O Lorde das Profundezas	Sacrifício: Assassinado ritualmente e declarado campeão espiritual.
16 A Canção Silenciosa	Sacrifício: Assassinado por métodos arcanos (eletrocutado, espiritualmente destruído, amaldiçoado até a morte, etc.).
21 A Dama dos Espinhos	Congregaç�o: Uma orgia de prazer (sexo, comida, dan�a, m�sica) e/ou dor.
22 Nosso Sangue Derramado Em Gl�ria	Congrega��o: Hinos ou ora��es por dias seguidos.
23 O Ariete	Congrega��o: Ocupa��o de um nexo sagrado durante uma conflu�ncia astrol�gica.
24 O Recept�culo Vazio	Congrega��o: Uma peregrina��o a um lugar ou entidade sagrada no mar ou terras mortais.
25 O Olho Cerrado	Congrega��o: Uma vis�o ou miss�o on�rica coletiva induzida por ess�ncias, drogas ou medita��o
26 A M�o da Perdi��o	Congrega��o: Uma recrea��o ou m�mica de um evento sagrado.
31 A Fome Incessante	Aquisi��o: Uma cole��o de olhos/sangue/cora��es de m�sticos ou dem�nios.
32 As Mil Faces	Aquisi��o: Os fragmentos de um objeto sagrado (joia, espada, cr�nio, pedra).
33 A Teia da Dor	Aquisi��o: As escrituras sagradas originais de um profeta/mestre/santo.
34 Os Pilares da Noite	Aquisi��o: Os membros decepados (cabe�as, m�os, l�nguas) de hereges ou ap�statas.
35 O Rei Calcinado	Aquisi��o: Propriedades alinhadas por geometria sagrada ou sintonizada por eventos m�sticos.
36 O Pai do Abismo	Aquisi��o: Os fantasmas de profetas/m�sticos/fundadores/inimigos da ordem.
41 A Legi�o Abandonada	Destrui��o: Queima ritual de objetos sagrados (pap�is r�nicos, �figies, carne, cabelo).
42 O Sol Inquebr�vel	Destrui��o: Erradica��o ritual de um �sp�rito ou dem�nio.
43 A Revela��o	Destrui��o: Destrui��o dos selos que afastam o deus desse mundo.
44 A Palavra Radiante	Destrui��o: Destrui��o de objetos/altares/templos sagrados a uma ordem inimiga.
45 A Rainha Amortalhada	Destrui��o: Erradica��o de armas/objetos/lugares/rituais que podem prejudicar o deus.
46 O Reconciliador	Destrui��o: Erradica��o de elementos sociais/legais/culturais que ameacem a ordem.
51 O Nimbo do Pesar	Consagra��o: Purifica��o por imers�o em um fluido sagrado (sangue, vinho, leite, �leo, etc.).
52 O C�rculo Partido	Consagra��o: Purifica��o das passagens usadas pelo deus para chegar at� esse mundo.
53 O Conquistador	Consagra��o: Batismo/ben��o de um ac�lito ou objeto por imers�o em uma fonte espiritual.
54 Ela que Mata na Escurid�o	Consagra��o: Purificar/aben�oar os seguidores do culto com tatuagens/escarifica��o/mutila��o.
55 O Sonho Al�m da Morte	Consagra��o: Cria��o de �dolos/arte/espa�os ritual�sticos/artefatos aben�oados.
56 A Mar� Tingida de Sangue	Consagra��o: Prote��es/runas/�sp�ritos aprisionados para afastar os inimigos da ordem.
61 O Guard�o do Port�es	Profana��o: Humilha��o ou profana��o de algu�m dedicado a uma ordem inimiga.
62 A Bocarra do V�cuo	Profana��o: Corromper um lugar/objeto/ritual/tradi��o para apropriar-se de seu poder.
63 O Protetor da Chama	Profana��o: Conspurca��o de um lugar/objeto/ritual para humilhar outra ordem.
64 O Trono do Julgamento	Profana��o: Manipula��o de autoridades/institui��es para apropriar-se de seu poder.
65 A Coroa Perdida	Profana��o: Corrup��o dos ac�litos em prepara��o � sua transforma��o.
66 O Alce Dourado	Profana��o: Caos sem sentido, plantando as sementes da anarquia.

GOLPES EM DOSKVOL

CLIENTE / ALVO

CIVIL

- 1 Acadêmico ou Estudioso
- 2 Trabalhador ou Artesão
- 3 Mensageiro ou Marujo
- 4 Mercador ou Lojista
- 5 Artista ou Escritor
- 6 Doutor ou Alquimista

CRIMINOSO

- 1 Traficante ou Fornecedor
- 2 Mercenário ou Bandido
- 3 Atravessador ou Jogador
- 4 Espião ou Informante
- 5 Contrabandista ou Ladrão
- 6 Chefe do Crime

POLÍTICO

- 1 Nobre ou Oficial
- 2 Banqueiro ou Capitão
- 3 Revolucionário ou Refugiado
- 4 Clérigo ou Cultista
- 5 Guarda ou Inspetor
- 6 Juiz ou Chefe do Bairro

ESTRANHO

- 1 Fantasma de um (role novamente)
- 2 Colecionador Ocultista
- 3 Vampiro ou Outro Morto-Vivo
- 4 Demônio (disfarçado)
- 5 Possuído ou Vazio
- 6 Sussurro ou Cultista

SERVIÇO

LADINAGEM

- 1 Perseguição ou Espionagem
- 2 Sabotagem ou Incêndio
- 3 Remover ou Plantar Objeto
- 4 Envenenar ou Arranjar um Acidente
- 5 Roubo ou Assalto
- 6 Assumir uma identidade ou Iludir

VIOLÊNCIA

- 1 Assassinato
- 2 Desaparer ou Sequestrar c/ Resgate
- 3 Aterrorizar ou Extorquir
- 4 Destruir ou Depredar
- 5 Invadir ou Defender
- 6 Assaltar ou Coagir à força

SUBMUNDO

- 1 Escortar ou Fazer Segurança
- 2 Contrabandear ou Mandar Mensagem
- 3 Chantagear ou Desacreditar
- 4 Enganar ou Espionar
- 5 Localizar ou Esconder
- 6 Negociar ou Ameaçar

SOBRENATURAL

- 1 Amaldiçoar ou Santificar
- 2 Banir ou Conjurar
- 3 Extrair Essência
- 4 Inserir ou Remover Runas
- 5 Executar ou Impedir Ritual
- 6 Esvaziar ou Revivificar

Role um punhado de dados e use os resultados da forma que achar melhor nas tabelas abaixo.

SURPRESA OU COMPLICAÇÃO

1 Algum elemento serve de fachada para práticas espirituais heréticas de cultos

2 Um ocultista previu os acontecimentos e alertou as partes envolvidas

3 Espíritos descontrolados possuem alguns/muitos/todos os envolvidos

4 Espíritos descontrolados assombram o local

5 O serviço avança os interesses secretos de um demônio

6 O serviço avança os interesses secretos de um vampiro

1 Algum elemento serve de fachada para um empreendimento criminoso

2 Uma gangue perigosa usa esse local

3 O serviço é uma armadilha preparada pelos seus inimigos

4 O serviço é um teste para outro serviço

5 O serviço avança os interesses secretos de um lorde mercantil

6 O serviço avança os interesses secretos de um chefe do crime

1 O serviço exige uma viagem de electro-trem

2 O serviço exige uma jornada pelas terras mortais

3 O serviço exige viagem marítima

4 A localização é móvel (o lugar de encontro muda, é em um veículo, etc.)

5 O serviço avança os interesses secretos de um revolucionário

6 O serviço avança os interesses secretos de um oficial da cidade

CONECTADO A UMA PESSOA...

1 PJ Amigo

2 PJ Rival

3 PJ Fornecedor de vício

4 BANDO Contato

5 CIDADE Notável de Doskvol

6 ESTRANHO Fantasma, Demônio, Deus

...E FACÇÕES

11 Os Velados **41** Os Cravos de Prata

12 Lorde Scurlock **42** A Colmeia

13 O Círculo das Chamas **43** Os Corvos

14 Os Lanternas Negras **44** Os Faixas Escarlates

15 As Irmãs Funestas **45** Os Trituradores

16 Os Cutelos **46** Os Vultos

21 Os Casacas Cinzas **51** Ulf Filho do Ferro

22 Os Mastins da Névoa **52** Almas Perdidas

23 Cons. Municipal ou A Fundação **53** Prisão Anzolférreo

24 Patrulheiros Espirituais **54** Casacas Azuis ou Inspetores

25 Exército Imperial **55** Trabalhadores ou Servos

26 Faisqueiros **56** Cifras ou Libertintos

31 Um Consulado **61** Ministério da Preservação

32 Caçadores de Leviatãs **62** Marujos ou Estivadores

33 Gondoleiros ou Cocheiros **63** Peões dos Trilhos ou A Brigada

34 A Igreja do Êxtase **64** A Dama Lacrimosa

35 Os Deuses Esquecidos **65** Via dos Ecos ou Reconciliados

36 Refugiados Skovlandeses **66** Legião da Morte

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 “Imperiais”, já que o Imperium surgiu nesse continente. Eles são frequentemente 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. As más línguas dizem que as linhagens dos tycherosi (chamados por elas 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.



ÍNDICE

A

Abstração, 183
Academia Doskvol, 271, 298
Academia de Esgrima
 Faixa Escarlata, 286
Acadêmico (histórico), 62
Acalma Coração, 247
Ação coletiva, 106
 exemplo de, 149-150
 liderando uma, 149
Ação (Ações), 59, 66-67
 escolhendo, 180
 mestre e, 203
 em jogo, 185-96
 pontos de, 65
 adicionais, 55
 distribuição de, 62
Acordo com o Diabo, 23-24, 97,
 208, 214
Adaga da Lua, 254
Adeptos, 105
Adquirir Recurso, 165-166, 172
Adulterar, 66
 detalhes, exemplos de, 185
Agressão (plano), 137
Agulha de Sangue, 246
Ajuda, 23, 26
Ajudar, 144
Akoros, 61
Akorosiano (cultura), 259
Akorosiano (idioma), 259
Alcahest, 246
Alcunha(s), 63, 64
Algemas e correntes, 87
Alimentação, 236
Alma, 226
Almas Perdidas, 304, 305
Alojamentos, 104
Altar Antigo, 123
Alquimia, 225
Ambiente de Luxo, 127
Amigos, 63, 65
Amuleto de Proteção
 contra Demônios, 95
Amuleto de Proteção
 contra Espíritos, 96
Andarilhos, 105

Angústia, 234
Animal de caça treinado, 75
Aparência, 63, 64
Aposentadoria, 49
Aranha, 2, 60
 cartilha, 69-71
 itens, 71
Áreas de caça, 101-102, 109
Arenas de Luta, 115
Arkenvorn, 265
Arma assustadora, 87
Arma incomum, uma, 96
Armadura, 36, 37, 96
 especial, 62
Armazéns, 115, 119
Arquipélago das Adagas, 61
 consulado, 302
Arquivos Municipais, 111
Arte de Esgrima Estrela Cadente,
 254
Arte de Esgrima Lua
 Ascendente, 254
Artefato(s), 121, 125, 133, 135,
 153-154, 221, 313
Artefato Demoníaco,
Atenção, 8, 157, 159-160
 reduzindo, 168, 172
Atividade criminosa, 135
Atraiu problemas, 170, 173
Atributo(s), 36
Assassinos, 110-113
Assombrado (condição
 de trauma), 14
Assustador (mérito), 106

B

Bairro Perdido, O, 275
Baixada do Borrvalho, 275,
 280-281
 Mercado da Baixada, 280
Bando, 99-107
 criação do, 100-103, 109, 218
 desenvolvimento do, 50-51
 jogo do, 202
 tipos de, 2, 100
 trocando de tipo, 57
 upgrades de, 56, 102, 104, 109,
 250

Bandoleira, 79
Bengala-Espada, 91
Bestiário, O, 288
Bomba de fumaça, 246
Bomba de Luz, 247
Bomba de Sal Negro, 247
Bombas, 246
Braço da Dama Lacrimosa, 296
Bravos, 114-117
Brigada, A, 303
Brigar, 59, 66
 detalhes, exemplos de, 186

C

Caçadores de Leviatãs, 303, 305
Caçar, 43, 66
 detalhes, exemplos de, 187
Calendário Imperial, 265
Câmara Oficial, 275, 282-283
 Universidade da Câmara
 Oficial, 270, 271, 282
Campo de Trabalho
 Dunvil, 290
Campo Faiscante, 294
Cão de Caça, 2, 60
 itens, 75
 cartilha, 73-75
Capangas, 105
Característica, 7
 valor de, 7, 39
Carga, 65, 137
Carrilhão, 265
Cartilha, 65
 escolhendo, 60-61
 trocando de, 57
Casa Rowan, 296
Casa Vaustranho, 280
Casacas Azuis, 303, 306
 comparsas, 115
 extorsão dos, 115
Casacas Cinzas, Os, 303, 306
Casca-Grossa, 161
Casco, 38, 226, 227
 cartilha, 232-233
 estágios da criação, 247
Categoria, 50
 desenvolvimento e, 48
 ligada ao estilo de vida, 251

- nível de, 27
- valor de, 39
- Cena de abertura, 220
- exemplo de, 221
- Cenário, 1-2
- Charco-Gris, 275, 290-291
- Cidadãos, 303
- Cidadãos Aterrorizados, 115
- Ciência, 216
- Cifras, 303
- Círculo das Chamas, O, 303, 307
- Cocheiros, 303
- Cofre, 104
- Colmeia, A, 270, 303, 307
- Comandar, 41, 66,
 - detalhes, exemplos de, 188
- Comércio(-al),
 - facções, 302
 - histórico, 62
- Companhia Gancho
 - Norte, A, 288
- Complexo (imperfeição), 245
- Complicação(-ções), 34
 - exemplos de, 185-196
 - graves, 34
 - relógios e, 17, 19
 - surpresas ou, 327
- Complicação grave, 34
- Condições. *Veja Trauma.*
- Conflito (P) contra P), 47
- Confronto nas docas, 45-46
- Conselho Municipal, 268, 303, 308
- Consequências, 31, 34-35, 182, 183-184, 198
 - catastróficas e permanentes, 35
 - rolagens de resistência e, 36-37
 - severidade das, 181
- Consulado severosi, 302
- Consumível (Imperfeição), 245
- Conta fechada, 170, 173
- Contagens regressivas de fundo, 222
- Contato,
 - favorito, 109
 - do bando, 103
- Contou Vantagem, 170, 173
- Contrabandistas, 118-121
- Controlada, 10, 21, 25
 - Veja também Posição.*
- Controle, 50
 - perdendo, 51-52
- Controle do Pavilhão, 161
- Convencer, 43, 66
 - exemplos de detalhes, 189
- Conversa, 6
- Convicção, 36
- Cooperação (desavença), 163
- Coração Mole (condição de trauma), 14
- Coroa-Alva, 275, 298-299
- Corvos, Os, 270, 303, 308
- Corvos Busca-morte, 226
- Covil, 53, 101, 109
 - esconderijo, 104
 - seguro, 104
- Crânio Ardente, 246
- Cravos de Prata, Os, 303, 309
- Crematório da
 - Anunciação, 282
- Criação de Personagens, 60-63, 218
 - durante o jogo, 199-200
 - resumo da, 65
- Criminoso (histórico), 62
- Cruel (condição de trauma), 14
- Cutelos, Os, 303, 309
- Criação de Especialistas, 106
- Criação de itens, 243-245
 - rolagem, 244
 - questões de, 243
 - exemplo de, 245
- Crista da Fumaça, 294
- Crítico,
 - exemplo de, 152-153
 - sucesso, 7
- Cruel (condição de trauma), 14
- Culto, 122-125
- D**
- Dados extras, 23,
- Dama Lacrimosa, A, 303
- Dano(s), 34, 35, 167-168
 - exemplos de, 35
- Defeitos, 106
- Demônio(s), 228-229
 - desejos, 324
 - tipos de, 324
- Demonstração de Força, 163
- Dente do Demônio, 292
- Depósito de Excedente, 127
- Determinado (mérito), 106
- Desavenças, 8, 48, 157, 162-4
- Desenvolvimento, 55, 166
 - do bando, 56
 - dos personagens jogadores, 55
- Desesperada (posição), 10, 21, 25
 - rolagem de ação para, 55
 - Veja também Posição*
- Desgaste, 232
- Detalhe(s), 137, 183
- Detonar, 66
 - detalhes, exemplos de, 190
- Deuses Esquecidos, Os, 254, 255, 303, 325
- Diabo(s), 227, 324-325
- Dia do Lançamento, 265
- Dia do Lar, 265
- Dia do Mercado, 265
- Dia dos Restos, 265
- Diamantina, 275, 278-279
- Docas, As, 275, 288-289
- Documentos, 96
- Doskvol, 1, 2, 257
 - academia, 271
 - acontecimentos notáveis, 301
 - bairros, 275
 - calendário, 265
 - clima, 265
 - comida, 266-267
 - cultos, 302
 - culturas, 259
 - espíritos descontrolados, 272
 - estações em, 265
 - facções do submundo, 270, 302
 - história, 258
 - horas, 260
 - idiomas, 259
 - instituições, 302
 - lei e ordem, 268
 - manchetes dos jornais, 301
 - mapa, 271
 - o que dizem nas ruas, 300
 - plasma em, 252-253
 - pontos de interesse, 275
 - rumores nas ruas, 301

trabalho e comércio, 302
 Dostkorn, 265
 Doutor, 2, 60
 cartilha, 77-79
 itens, 79
 Drenagem, 232, 234
 Drogas, 246
 Duskwall. Veja Dostkvol.

E

Ecos, 272
 Efeito(s), 27, 30, 181, 183
 avaliando, 30
 determinando, 33
 sensacional, 22, 27
 fatores dominantes de, 28
 nível de, 16, 20, 22
 limitado, 22, 27
 modificadores, 27-28
 padrão, 22, 27
 reduzido, 34
 trocando posição por, 29
 zero, 28, 214
 Efeitos fantasmagóricos
 secundários, 324
 Electroplasma, 226
 Elite, 105
 adeptos de, 122
 andarilhos de, 114, 118
 capangas de, 110, 114, 122,
 126
 sorrateiros de, 110, 130
 trapaceiros de, 126, 130
 Embuste (plano), 137
 Emissário, 111
 Empório Noturno, 275, 292-293
 Encrenca, 197-198,
 mestre e, 207
 Energia electoplasmática, 232
 Energia radiante, 267
 Enfermaria, 111, 115, 131
 Engenhocas, 79
 exemplos de, 247
 Enguiaria, 111, 131
 Enguiarias e Fazendas, 275
 Escala, 28
 gangue, 105
 Esconderijo, 104
 Esforço extra, 13, 23, 26, 27,
 28, 35

Esgueirar, 59, 66
 detalhes, exemplos de, 191
 Esgueirando-se, 153
 Espectros, 272
 Espectrologia, 225, 226
 Esperteza, 36
 Espírito(s) descontrolado(s),
 163, 272
 Espirito(s)/Espiritual(-is),
 como personagens, 230
 elo, 255
 fonte, 123, 226
 invisibilidade e, 237
 jarras, 95
 lanterna, 247
 máscara, 95
 sinos, 226
 Esquema de proteção, 111, 115
 Essência da Ira, 87
 Essência do pensamento, 247
 Essência onírica, 247
 Essência vital, 247
 Estação Ferroviária
 Gaddoc, 275
 Estilo de vida, 48, 49
 Estivadores, 303
 Estranho (vício), 63, 319
 Estresse, 13, 26
 alívio, vício e, 169
 flashbacks e custos de, 142
 propósito de, 181
 rituais e, 241
 sobrenatural e, 15
 usando, 199
 Estresse sobrenatural, 15
 Estrutura do jogo, 8
 Estudar, 42, 66
 detalhes, exemplos de, 192
 Estupor, 63, 319
 Exemplo de jogo, 45-46
 Exército Imperial, 303
F
 Facas de arremesso, 96
 Facção(-ções), 50-54, 302-317
 relógios, 18-19
 folga de, 171-172
 mudanças de status, 52
 níveis de status, 52-53
 Facções de Periferia, 302

Facilitada, A, 294
 Facilitar, 144
 manobra de, 141
 Faísca, 246
 Faiscaria, 225
 Faisqueiros, 303, 310
 Faixas Escarlates, Os, 270, 304,
 310
 Fantasma(-górico), 226
 chave, 95
 mapa, 242
 óleo, 247
 cartilha, 234-235
 reconciliado, 272
 chicote, 247
 Farol Gancho Norte, 298
 Fases do jogo, 8
 Favores, 252
 Fazendas de Energia Radiante,
 276
 Fazenda Decisões, 6
 Fé, 63, 319
 Fechar dos Olhos, O, 254 Feroz
 (defeito), 106
 Ferramentas de arrombamento,
 96
 Ferramentas de escalada, 96
 Ferramentas leves de escalada,
 83
 Flashback(s), 138-139, 142
 exemplos de, 143
 limites de, 142
 Folga, 18, 42, 157, 175-176
 atividade(s), 8, 48, 157, 165-
 173
 resumo das atividades, 172-
 173
 desavenças e, 162-164
 flashbacks e, 142
 atenção e, 159-160
 prisão e, 160-161
 fase, 8, 9
 posses da prisão, 161
 recompensa e, 158
 Força e Velocidade, 229
 Fórmulas especiais, exemplos
 de, 247
 Fortaleza do Lorde Governador,
 298

Fracasso(s), 182, 214
 Frasco de essência do sono, 71
 Frio (condição de trauma), 14
 Frota, 119
 Fuga, A, 155
 Fumo dos Sonhos, 246
 Fundação, A, 303
 Furtividade (plano), 137
 Furtivo(s), 2, 60
 cartilha, 81-83
 itens, 83

G

Gancho Norte. Veja Doskvol.
 Gangue,
 criação de, 105
 escala, por categoria, 50
 problemática, 164
 tipos de, 100
 Garagem de Carruagem, 104
 Golpe(s), 8, 135
 Carga e, 137
 cliente/alvo, 326
 conectado a uma pessoa, 327
 exemplos de, 147-155, 221
 facções e, 327
 flashbacks e, 142
 folga e, 143
 jogando a toalha de um, 143
 jogo dos, 202
 planos e, 137
 planos conectados, 141
 serviço e, 326
 surpresa ou complicação e, 327
 resultados de, 139
 rolagem de abertura,
 138-140
 trabalho em equipe e, 144-145
 Gondoleiros, 303, 311
 Granada, 246
 Gratidão, 265
 Guarda Municipal
 (Casacas Azuis), 268
 Guerra, 51-52, 159, 165
 Guerra no Pé-de-Corvo, 220-221
 Gueto Charco-Gris, 290

H

Habilidades e permissões
 avançadas, 254-55
 Habilidades especiais, 55, 56, 60,

62, 65, 250
 de bando, 102, 109
 Hadrathi, 258
 Hangar de Barco, 104
 Histórico, 62, 65
 Horda, A, 304
 Horrores, 272
 Horrores conjurados, 230, 324

I

Identidades Falsas, 111, 127
 Igreja do Êxtase da Carne, A,
 304, 311
 Ilhas Fragmento, 225, 328
 Impasse, 246
 Implementos Arcanos, 96
 Imprudente (condição de
 trauma), 14
 Incerto (imperfeição), 245
 Independente (mérito), 106
 Indiscreto (imperfeição), 245
 Indomável (defeito), 106
 Informantes, 111, 115, 119, 127
 Início Humilde, 251
 Inspetores, 268, 304
 Instável (condição de trauma), 14
 Instável (defeito), 106
 Instituições
 facções, 302
 lei e ordem, 268
 Instrumentos de adulteração, 96
 Interpretação, 5
 vícios e, 170
 Interrogatório, 163
 sala de, 131
 Iruvia, 61
 Iruviano(s), 239
 consulado, 302
 artes de esgrima, 254
 Irmãs Funestas, As, 147-155,
 304, 312
 Item(-ns), 96-97
 adquirindo, 165-166
 adulterações para, 254
 imperfeições de, 245
 itens de personagem, 71, 75,
 79, 83, 87, 91, 95
 Veja também Itens
 Superiores
 Itens Superiores, 27

arma corpo-a-corpo, 87
 arma pesada, 87
 cartas marcadas, 91
 dados viciados, 91
 ferramentas de
 arrombamento, 83
 gancho elétrico, 95
 garrafa de uísque, 71
 identidade falsa, 71
 instrumentos de adulteração,
 79
 instrumentos de demolição, 79
 kit de disfarces, 91
 manto das sombras, 83
 máscara espiritual, 95
 par de pistolas, 75
 rifle longo, 75
 roupas e joias, 91

J

Jogando o jogo, 1, 3-4
 abstração ou detalhes, 183-4
 ação, perigos em, 180, 181
 bons costumes para jogadores,
 197-201
 como iniciar uma rolagem de
 ação, 177-178
 consequências, fracassos em,
 182-183
 detalhes da ação, 185-196
 jogo do golpe, jogo do bando e,
 202
 materiais necessários, 5
 pausando, 47
 personagens do
 mestre e, 181-182
 precedentes e, 183
 sessões e, 3-4
 Jogatina, 63, 319
 casa de jogo, 131
 Jogo livre, 8, 9
 Jogos orientados pela narrativa,
 175-177
 Jornada Estranha, 229
 Juízes, 268

K

Kellen, 260

L

Lâmina ou duas, Uma, 96

Lançador de Linhas, 247
 Lanterna, 96
 Lanternas Negras, Os, 272, 304, 312
 Leal (mérito), 106
 Legado, início de um, 99
 Lei
 currículo de direito, 271
 histórico legal, 62
 ordem e, 268
 Legião da Morte, 304, 313
 Lençóis, 280
 Levantar informações, 42-43
 Liberdade condicional, 161
 Libertintos, 304
 Linguagem Arcana, 229
 Lorde Governador, 268
 Lorde Scurlock, 304, 313
 Lótus Negra, 246
 Luneta, 75
 Luta com Faixas, 254
 Luxos, 63, 319

M

Maestria, 104
 Mágica, 216
 Magnitude, 39, 238
 Tabela de, 239
 Manejar, 66
 detalhes, exemplos de, 193
 Mangue, O, 290
 Manobras de trabalho em
 equipe, 124, 144-145
 Mansão Scurlock, 296
 Mar do Vácuo, O, 275
 Maré da Lua, 265
 Marujos, 304
 Mascate(s), 126-127
 Mastins da Névoa, 304, 314
 Mediador, 111
 Mercado Externo, 127
 Mercado da Prata, 278
 Mercantil (histórico), 62
 Mercúrio, 246
 Méritos, 106
 Metalúrgica, A, 284
 Mestre do jogo, 3
 ações do, 204-208
 ações dos personagens
 do, 208

acordos com o diabo e, 208
 bons costumes, 210-212
 cena de abertura por, 219
 consequências e, 208
 contagens regressivas de
 fundo, 222
 criação de personagem, bando
 e, 218
 cumpra suas promessas, 207
 direção dos jogadores e, 206
 elenco, mudanças de bando,
 223
 exemplo de jogo para, 220
 exemplo de situação inicial,
 220
 maus hábitos a evitar, 213-215
 objetivos do, 203
 oportunidades, 204-206
 pensando fora da tela, 208
 preparando a primeira sessão,
 217
 princípios, 209
 problemas e, 207
 questões para, 204
 relógios e, 208
 resets e, 222-223
 situação inicial, 219
 Militar (histórico), 62
 Ministério da Preservação, 304,
 314
 Missão especial, 135
 Moeda, 48, 158
 removendo do seu tesouro, 49
 usando, 48
 Montecinha e Filhos, 292
 Moral, 50, 101, 109, 158
 Morro do Carvão, 270, 275,
 284-285
 Mina do Morro, 284
 Morro do Rio, 275, 276-277
 Mercado do Morro, 276
 Morte, 38
 Mortos inquietos, 163, 226
 Mosteiro, 123
 Mudanças no jogo, 249-253
 habilidades avançadas,
 permissões, 254-255
 expandindo as opções, 250
 Munição electrolasmática, 75
 Muralha dos Ofícios, 282

N

Narração de hist. góticas, 216
 Necessidade, 234
 Negócio de Fachada, 111, 119,
 127
 Negócio Paralelo, 119
 Nexo Sagrado, 123
 Ninho do Corvo, 286
 Níveis de procurado, 160
 Nobre (histórico), 62
 Nome(s), 63, 64
 de demônios, 324

O

Obcecado (condição
 de trauma), 14
 Obelisco Ancestral, 123, 241
 Objetivo(s), 20
 do mestre, 203
 Obrigação, 63, 319
 Obscura. *Veja Doskvol.*
 Obstáculo, 16
 Óculos de visão no escuro, 83
 Ocultismo (plano), 137
 Ofertório, 123
 Oficina, 104
 Óleo adesivo, 246
 Óleo flutuante, 247
 Óleo ígneo, 246
 Óleos, 246
 Olheiros, 127, 131
 Operações sigilosas, 102
 Oportunidade,
 arriscada, 25
 perdida, 35
 Ordem de prisão, 163
 Orfanato Strathmill, 286

P

Paranoico (condição de trauma),
 14
 Parceiro(s), 105, 106-107, 165
 dano e recuperação, 107
 modificando um, 106
 usando um, 106-107
 Parque Ankhayat, 294
 Parque da União, 278
 Parque Jayan, 282
 Parque Rio das Brumas, 296

- Passagens Secretas, 131
- Passar da conta, 170, 173
- Patrulheiros Espirituais, 226, 304, 315
- Pé-de-Corvo, 270, 275, 286-287
- Peões dos Trilhos, 304
- Pessoas, 322-323
- Perdido, 170, 173
- Perigo(s), 197
 - relógios, 17
 - propósito dos, 181
- Personagem(-ens), -59
 - Veja também* personagens do mestre;
 - Tipos de personagens dos jogadores, 2
- Personagem(-ens) do(s)
 - jogador(es) (PJ), 2
 - bons costumes, 197-205
 - conflitos entre, 47
 - desenvolvimento, 55
- Personagem(-ns) do mestre (PdM),
 - iniciando ações com, 208
 - folga e, 171
 - níveis de ameaça de, 181
- Pistola, 96
- Pistola de palma (escondida), 71
- Plano(s)/planejamento, 137
 - abertura e, 137
 - conectados, 141-142
 - exagerem no, 214
 - exemplo de, 147
 - flashbacks e, 200-201
 - projetos e, 201
- Planos especiais, exemplos de, 247
- Plantas-baixas, 71
- Plasma, 262-263
- Pó de afogamento, 246
- Poção da serpente, 246
- Poção da visão, 247
- Poção de vitalidade, 247
- Poção do silêncio, 83
- Poções, 246
- Poderes Demoníacos, 229
- Ponte Arcolongo, 278
- Ponte do Morro, 276
- Ponto de Troca, 131
- Pontos de Experiência (xp), 55
 - gatilhos de, 55, 56, 60, 63
 - vícios e, 170
- Portal Arcaico, 119, 123
- Portal para as Profundezas, 242
- Porto Velho, 275
- Posição(-ções), 10, 21, 22, 25, 181, 183
 - arriscada, 10, 21, 22,
 - determinando, 33
 - inicial, 140, 220
 - prejudicada, 35
 - trocando por efeito, 29
- Posição inicial, 140
- exemplo de, 220
- Posse(s),
 - caminhos, 53
 - da prisão, 161
 - expandindo, 250
 - mapa, 135
 - perdendo, 54
 - tomando, 53-54
- Posses da Prisão, 161
- Posse Aliada, 161
- Possuído, 227
- Potência, 27
- Praia da Seda, 275, 294-295
- Prazer, 63, 319
- Precedentes, 183
- Prédios, 321
- Princípios (defeito), 106
- Prisão Anzolférreo, 275, 290
- Problemas e o mestre, 191
- Projeto(s) de longo prazo, 18, 42, 166-167, 172
 - Relógio, 215
- Proletário, 62
 - facções, 302
 - histórico, 62
- Proposta Demoníaca, 164
- Propriedade do Patrulheiro-Mestre, 298
- Proteger, 145
- Q**
- Qualidade, 104, 128
 - fator, 27
 - gangue, 105
 - valor, 39
- Quartel, 115
- Questão de Confiança, Uma, 253
- Questionamento, 164
- R**
- Raiz do Diabo, 247
- Raízes, 62, 65
- Raro (Imperfeição), 245
- Receptador de Luxo, 119
- Receptador de Rua, 115
- Receptador Leal, 131
- Recompensa, 8, 157, 158
- Reconciliados, Os, 304, 315
- Recuperação, 167, 172
- Recurso, 165
- Rede de Corrupção Local, 127
- Referências, 4, 217
- Relógio(s)
 - alerta, 150, 151-152
 - disputa, 18
 - facções, 18-19
 - missão, 18
 - perigo, 17
 - progresso, 16-19, 241
 - projetos de longo prazo, 215
 - perseguição, 17
 - recuperação, 167-168
 - sequência, 17-18
 - mestre e, 16
- Represálias, 164
- Réquiem, 265
- Resistência,
 - hardcore, 251
 - incerta, 251
 - modificando, 251
 - rolagem de, 8, 11, 13, 36-37
- Responsabilidade, 199
- Resultado(s), 139
 - exemplos de, 151-152
 - rolagem de desavenças, 139
 - rolagens de sorte e, 39
 - ruim, 7
- Retalhador, 2, 60
 - cartilha, 85-87
 - itens, 87
- Ritual(-is)/ritualista, 225, 240
 - aprendizado de, 240
 - executando, 241-242
 - exemplos de, 242
 - fontes de, 240
 - questões, 240

respostas, 240-241
 Rival(-is), 65
 escolhendo um, 63
 Rivalidade, 164
 Rolagem de abertura, 8, 9, 137,
 138-139, 140
 exemplos de, 140-141, 147
 Rolagem de ação, 7, 10, 20-21,
 desafiadora, 213-14
 efeito e, 22, 27
 posições e, 21-22, 25
 específica, 213
 resumo de, 26
 como iniciar uma, 177-78
 Rolagem de dados, 7, 26
 as duas funções da, 26
 abertura, 8
 duas vezes para a mesma coisa,
 215
 Rolagem de Prisão, 160
 Rolagem de Sorte, 8, 39-41, 138,
 164, 238, 241
 Rotas Secretas, 119
 Rua do Escrivão, 282
 Ruas, 320

S

Sacrifício humano, 124
 Saltford, 288
 Sala de Interrogação, 131
 Sanctorium, 278
 Santuário, 123
 Seis Torres, 275, 296-297
 Serviço, 165
 Servo Demoniaco, 255
 Servos, 302
 Sessões, 3
 Severos, 61
 Sintonizar, 43, 59, 67, 150-151,
 225, 227
 detalhes, exemplos de, 194
 Situação inicial, 219-220
 Skovic, 258
 Skovlan, 61
 consulado, 302
 Skovlandês(es), 61, 259
 refugiados, 304
 Skovlandeses, 222
 Sobrenomes, 64
 Social (plano), 137

Socializar, 43, 59, 67
 Detalhes, exemplos de, 195
 Sombras, 130-132
 Sondar, 43, 67
 detalhes, exemplos de, 196
 Sorrateiros, 105
 Status, 52
 Suave(s), 2, 60
 cartilha, 89-91
 itens, 91
 Submundo, 270
 facções, 302
 Suborno dos Carcereiros, 161
 Sucesso, 7
 crítico, 7
 completo, 7
 parcial, 7
 Suprimentos de subterfúgio, 96
 Suspeitos de Sempre, 163
 Sussurro(s), 2, 60, 227
 cartilha, 93-95
 itens, 95

T

Talco do transe, 91, 246
 Taverna, 119, 131
 Terras Mortas, As, 275
 Território, 51, 54
 Tesouro, 48, 49
 folga e, 90
 marcador de, 49
 removendo moedas do seu, 49
 Tijolândia, 284
 Torre Relampejante, 276
 Torre Imemorial, 123
 Tráfico Interno, 161
 Transporte (plano), 137
 Trapaceiros, 105
 Trauma, 13
 condições de, 13
 ignorando vício e, 170
 Treinamento, 105
 sala de, 111
 Treino, 168, 172
 Trituradores, Os, 304, 316
 Triunfos, 253
 Troféus de Vítimas, 111
 Tycheros, 62

U

Ulf Filho do Ferro, 304, 316
 União, 265
 Upgrade de Carcaça, 323

V

Valentia, 36
 Valor(es) de ação, 10, 20, 24, 39
 exemplo de, 11
 Valor(es) de atributo, 10
 exemplos de, 11
 Valores monetários, 48
 Vampiro, 38, 227
 cartilha, 236-238
 restrições, 236
 Vazio, 227
 Veículo, 165
 parceiro, 120
 Velados, Os, 270, 304, 317
 Velho Pátio Ferroviário, 284
 Venda de Drogas, 131
 Venenos, 246
 Véu, O, 292
 Via dos Ecos, A, 255, 304
 Vício, 63, 65, 169-170, 172
 antro de, 111, 119, 123, 127
 ignorando o, 170
 satisfazendo o, 168, 169
 fornecedores de, 169, 319
 rolagem de, 170
 Viela da Tinta, 288
 Vigarista(s), 59,
 vida bandida, 197
 Vigilantes, 252
 Vilarredes, 286
 Vínculo Demoniaco, 255
 Visão Remota, 229
 Vira-Casaca, 164
 Visão Gloriosa, 255
 Visão Obscura, 246
 Volátil (Imperfeição), 245
 Vreen Corridas Caninas, 292
 Vultos, Os, 304, 317

Z

Zarabatana e dardos, seringas, 79