BLADES IN THE Tuneth Menteclare	HEDARK Cvânio de 8 BANDO Quinto	guro	CÃO DI	E CA	ÇA	UM ATIRADOR E PERSEGUIDOR MORTAL		TESOUR MOEDA	
RAÍZES: AKOROS—ARQUIPÉLAGO DAS ADAGAS IRUVIA—SEVEROS—SKOVLAN—TYCHEROS VÍCIO / FORNECEDOR: ESTRANHO—ESTUPOR—FÉ—JOGATINA—LUXOS—OBRIGAÇÕES—PRAZER ESTRESSE TRAUMA ASSOMBRADO—CORAÇÃO MOLE—CRUEL—FRIO IMPRUDENTE—INSTÁVEL—OBCECADO—PARANOICO DANO TRAUMA ASSOMBRADO—CORAÇÃO MOLE—CRUEL—FRIO IMPRUDENTE—INSTÁVEL—OBCECADO—PARANOICO DANO BRICA PREC. relógio de progresso USOS DE ARMADURA ARMADURA PESADA ESPECIAL		 FRANCO-ATIRADOR: Você pode usar esforço extra para realizar qualquer uma das seguintes proezas: fazer um ataque à distância em um alcance além do normal, ou disparar uma saraivada de tiros como fogo de supressão. CONCENTRADO: Você pode usar a sua armadura especial para resistir a uma consequência de surpresa, ou dano mental (confusão, medo, perder alguém de vista), ou para fazer esforço extra durante um combate à distância, perseguição ou rastreamento. ○ CAÇADOR DE FANTASMAS: O seu animal de caça é imbuído de energia espiritual, recebendo potência para rastrear, seguir ou lutar contra alvos sobrenaturais. Ele também recebe uma habilidade arcana: forma fantasmagórica, elo mental, ou rápido como uma flecha. Você pode selecionar essa habilidade novamente para conceder uma habilidade arcana adicional ao seu animal de caça. BATEDOR: Você recebe +1 efeito sempre que levanta informações para descobrir a localização de um alvo e +1d em rolagens para evitar detecção quando camuflado, ou escondido em uma posição preparada. SOBREVIVENTE: Seja através de terríveis experiências ou rituais ocultistas, você se tornou imune ao miasma venenoso das terras mortais e consegue se alimentar da fauna e flora estranhas que lá existem. Você também recebe +1 caixa de estresse. OSSO DURO DE ROER: Você diminui as penalidades de dano em um nível (embora o nível 4 ainda seja fatal). VINGATIVO: Você recebe um novo gatilho de xp: Você conseguiu vingança contra alguém que o prejudicou ou a algum ente querido. O seu bando também marca xp se o ajudou na vingança. 			a a er a a a a a a a a a a a a a a a a a	ESPERTEZA CAÇAR ESTUDAR SONDAR ADULTERAR MANEJAR ESGUEIRAR BRIGAR DETONAR CONVICÇĂO SINTONIZAR COMANDAR CONVENCER DADO EXTRA ESFORÇO EXTRA (sofra 2 de estresse) - ou- aceite um ACORDO COM O DIABO.			
ANOTAÇÕES			OO VETERANO: Escolha uma habilidade especial de outra fonte. AMIGOS MORTAIS ITENS C.			TARCA.	ACORDO COM O DIABO. ♦ 3 leve ♦ 5 normal ♦ 6 pesada		
			Amidus muriais △ ▼ Steiner, assassino			pistolas superiores	LAKUA	☐ Uma Lâmina ou Duas	
			 	ecompensas	Muniçã Anima	longo superior io electroplasmática de caça treinado o de prot. contra espírit	ros	☐ Facas de Arremesso ☐ Uma Pistola ☐ Uma 2ª Pistola ☐ Uma Arma Grande ☐ Uma Arma Incomum ☐ Armadura ☐ +Pesada ☐ Ferram, de Arrombamento	
			XP					☐ Ferramentas de Escalada	
	 ◆ Toda vez que você rolar uma ação Desesperada, marque xp no atributo da ação. Ao final de cada sessão, para cada um dos itens abaixo, marque 1 XP (em sua cartilha de jogador ou em um atributo) ou 2 XP se aquela situação ocorreu diversas vezes. ◆ Você lidou com um desafio usando rastreamento ou violência. ◆ Você expressou suas crenças, motivações, raízes ou histórico. ◆ Você sofreu consequências de seus vícios ou traumas durante a sessão. 					☐ Implementos Arcanos ☐ Documentos ☐ Suprimentos de Subterfúgio ☐ ☐ Instrumentos de Demolição ☐ Instrumentos de Adulteração ☐ Lanterna			
			TRAB. EM EQUIPE Ajudar um companheiro Liderar uma ação coletiva	Escolha um plano, dê um <i>detalhe</i> . Escolha o limite de sua <i>carga</i> para a operação.				LEVANTANDO INFORMAÇÕES ◆ O que eles pretendem fazer? ◆ Como posso convencê-los a [X]? ◆ O que estão realmente sentindo?	
			macrar arma ação corcura	11510300.107	uc uiuq.	Contionio. mich. wicam		 Onde eles estão vulneráveis? 	

Embuste: Met. de engan.

Furtiv.: Ponto de infilt.

Proteger um companheiro

Facilitar para um comp.

Social: Relação social

Transporte: Rota

◆ Para onde [X] foi?

Como eu posso encontrar [X]?
O que realmente está rolando?