# BLADES IN THE DARK

Crânio de Ouro
BANDO

Amon Zelofeade
NOME

Rato
ALCUNHA

Magro e simples, sempre tentando não chamar atenção
APARÊNCIA

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

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

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

**ESTRESSE** **TRAUMA**

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

| DANO | | | CURA |
|---|---|---|---|
| 3 | | PREC. AJUDA | relógio de progresso |
| 2 | | -1D | USOS DE ARMADURA |
| 1 | | EFEITO RED. | ARMADURA ☐ |
| | | | PESADA ☐ |
| | | | ESPECIAL ☐ |

ANOTAÇÕES

# FURTIVO

UM GATUNO E INFILTRADOR SILENCIOSO

TESOUR
MOEDA

## HABILIDADES ESPECIAIS

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

## CARTILHA

### ESPERTEZA
- ○○○ CAÇAR
- ●○○ ESTUDAR
- ●○○ SONDAR
- ○○○ ADULTERAR

### VALENTIA
- ●●○ MANEJAR
- ●●○ ESGUEIRAR
- ○○○ BRIGAR
- ●○○ DETONAR

### CONVICÇÃO
- ○○○ SINTONIZAR
- ○○○ COMANDAR
- ○○○ SOCIALIZAR
- ○○○ CONVENCER

## DADO EXTRA

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

## AMIGOS SUSPEITOS

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

## ITENS

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

- ☐ *Ferramentas superiores de arrombamento*
- ☐ Manto das sombras superior
- ☐ Ferramentas leves de escalada
- ☐ *Frasco de poção do silêncio*
- ☐ Óculos de visão no escuro
- ☐ *Amuleto de prot. contra espíritos*

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

## XP

- ◆ *Toda vez que você rolar uma ação Desesperada, marque xp no atributo da ação.*

Ao final de cada sessão, para cada item abaixo, marque 1 XP (em sua cartilha de jogador ou em um atributo) ou 2 XP se aquela situação ocorreu diversas vezes.

- ◆ *Você lidou com um desafio usando furtividade ou evasão.*
- ◆ *Você expressou suas crenças, motivações, raízes ou histórico.*
- ◆ *Você sofreu consequências de seus vícios ou traumas durante a sessão.*

## TRAB. EM EQUIPE

- **Ajudar** um companheiro
- Liderar uma **ação coletiva**
- **Proteger** um companheiro
- **Facilitar** para um comp.

## PLANEJAMENTO E CARGA

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

- **Agressão:** *Ponto de ataq.*
- **Ocultismo:** *Met. arcano*
- **Embuste:** *Met. de engan.*
- **Social:** *Relação social*
- **Furtiv.:** *Ponto de infilt.*
- **Transporte:** *Rota*

## LEVANTANDO INFORMAÇÕES

- ◆ *O que eles pretendem fazer?*
- ◆ *Como posso convencê-los a [X]?*
- ◆ *O que eu devo procurar?*
- ◆ *Qual será o melhor caminho?*
- ◆ *Onde posso me esconder aqui?*
- ◆ *Como eu posso encontrar [X]?*
- ◆ *O que realmente está rolando?*