

BLADES IN THE DARK

RESUMO DAS REGRAS

ROLAGEM DE AÇÃO

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

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

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

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

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

ROLAGEM DE SORTE

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

ROLAGEM DE RESISTÊNCIA

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

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

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

PROCEDIMENTOS

ROLAGEM DE AÇÃO

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

DADOS EXTRAS

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

ROLAGEM DE SORTE

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

ROLAGEM DE RESISTÊNCIA

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

FLASHBACKS

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

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

PREPARAÇÃO DE CARGA

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

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

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

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

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

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

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

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

VÍCIOS

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

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

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

NOMES

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

APARÊNCIA

Homem, Mulher, Ambígua, Oculta.

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

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

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

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

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

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

SOBRENOMES

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

ALCUNHAS

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

BLADES IN THE DARK

BANDO

NOME

ALCUNHA

APARÊNCIA

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

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

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

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

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

ANOTAÇÕES

ARANHA

UM GÊNIO
DO CRIME

TESOUR
MOEDA

HABILIDADES ESPECIAIS

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

CARTILHA

ESPERTEZA

- CAÇAR
- ESTUDAR
- SONDAR
- ADULTERAR

VALENTIA

- MANEJAR
- ESGUEIRAR
- BRIGAR
- DETONAR

CONVICÇÃO

- SINTONIZAR
- COMANDAR
- SOCIALIZAR
- CONVENCER

DADO EXTRA

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

AMIGOS ARDILOSOS

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

ITENS

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

CARGA 3 leve 5 normal 6 pesada

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

XP

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

TRAB. EM EQUIPE

Ajudar um companheiro

Líderar uma **ação coletiva**

Proteger um companheiro

Facilitar para um comp.

PLANEJAMENTO E CARGA

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

Agressão: Ponto de ataq.

Ocultismo: Met. arcano

Embuste: Met. de engan.

Social: Relação social

Furtiv: Ponto de infilt.

Transporte: Rota

LEVANTANDO INFORMAÇÕES

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

BLADES IN THE DARK

BANDO

NOME

ALCUNHA

APARÊNCIA

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

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

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

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

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

ANOTAÇÕES

ALQUÍMICOS

Bandoleira --

Bandoleira --

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

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

DOUTOR

UM SABOTADOR
ENGENHOSO E
TÉCNICO

TESOUR
MOEDA

HABILIDADES ESPECIAIS

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

CARTILHA

ESPERTEZA

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

VALENTIA

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

CONVICÇÃO

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

DADO EXTRA

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

AMIGOS ASTUTOS

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

ITENS

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

CARGA 3 leve 5 normal 6 pesada

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

XP

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

TRAB. EM EQUIPE

Ajudar um companheiro

Líderar uma **ação coletiva**

Proteger um companheiro

Facilitar para um comp.

PLANEJAMENTO E CARGA

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

Agressão: Ponto de ataq.

Ocultismo: Met. arcano

Embuste: Met. de engan.

Social: Relação social

Furtiv: Ponto de infilt.

Transporte: Rota

LEVANTANDO INFORMAÇÕES

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

BLADES IN THE DARK

BANDO

NOME

ALCUNHA

APARÊNCIA

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

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

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

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

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

ANOTAÇÕES

SUSSURRO

UM OCULTISTA E
CANALIZADOR DE
ENERGIAS ARCANAS

TESOUR
MOEDA

HABILIDADES ESPECIAIS

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

CARTILHA

ESPERTEZA

- CAÇAR
- ESTUDAR
- SONDAR
- ADULTERAR

VALENTIA

- MANEJAR
- ESGUEIRAR
- BRIGAR
- DETONAR

CONVICÇÃO

- SINTONIZAR
- COMANDAR
- SOCIALIZAR
- CONVENCER

DADO EXTRA

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

AMIGOS ESTRANHOS

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

ITENS

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

CARGA 3 leve 5 normal 6 pesada

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

XP

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

TRAB. EM EQUIPE

Ajudar um companheiro

Líderar uma ação coletiva

Proteger um companheiro

Facilitar para um comp.

PLANEJAMENTO E CARGA

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

Agressão: Ponto de ataq.

Ocultismo: Met. arcano

Embuste: Met. de engan.

Social: Relação social

Furtiv: Ponto de infilt.

Transporte: Rota

LEVANTANDO INFORMAÇÕES

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

ITENS COMUNS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

DOSKVOL: FORNECEDORES DE VÍCIOS

ESTRANHO

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

FÉ

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

JOGATINA

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

OBRIGAÇÃO

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

PRAZER, LUXO

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

PRAZER, ESTUPOR

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

CRIAÇÃO DE BANDO

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

UPGRADES DE BANDO

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

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

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

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

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

BLADES IN THE DARK FICHA DO BANDO

NOME _____

REPUTAÇÃO _____

COVIL _____

MOR. TERRIT. CONTR. PRECÁRIO FORTE CATEG.

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

ATENÇÃO NV. DE PROCURADO MOEDA | COFRE

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

MÉRITOS DE VEÍCULOS

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

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

Resistente: O veículo continua funcionando mesmo estando arrasado.

DEFEITOS DE VEÍCULOS

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

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

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

CONTRABANDISTAS

TRANSPORTADORES DE CONTRABANDO

HABILIDADES ESPECIAIS

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

DESENVOLVIMENTO DO BANDO (XP)

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

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

CONTATOS

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

UPGRADES DO BANDO

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

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

PARCEIRO GANGUE ESPEC.

DEBIL. ENFRAQ. ARRAS. ARM.

COVIL

- Veículo
- Veículo
- Escondido
- Alojamento
- Seguro
- Cofre
- Oficina
- Documentos
- Ferramentas
- Implementos
- Suprimentos
- Instrumentos
- Armas

QUALIDADE

TREINAMENTO PARCEIROS

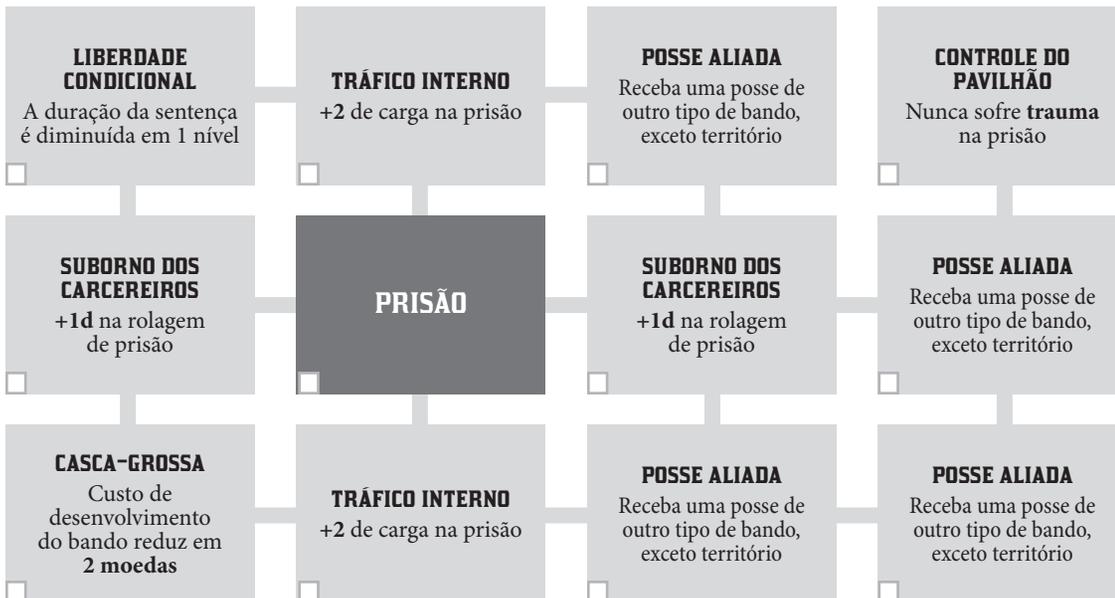
- Esperteza
- Valentia
- Convicção
- Pessoal
- Maestria
- CUSTO DE UPGRADE
- Novo Parceiro: 2
- Tipo Adicional: 2

BLADES IN THE DARK

BANDO:

		COVIL		

POSSES: PRISÃO



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

CASCA-GROSSA

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

CONTROLE DO PAVILHÃO

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

LIBERDADE CONDICIONAL

O seu bando exerce algum tipo de influência política sobre o diretor da prisão e alguns 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 tem nomes de vários guardas da prisão na folha de pagamento. Seus membros adicionam +1d na rolagem de prisão.

TRÁFICO INTERNO

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

DOSKVOL



PONTOS DE INTERESSE

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

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

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

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

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

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

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

RIQUEZA Alta ■ Média ■ Baixa ■

BAIRROS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



DOSKVOL

TAMBÉM CONHECIDA COMO OBSCURA, GANCHO NORTE

Província Imperial de Akoros
Cerca de 847 AC





REFERÊNCIAS DE REGRAS 1

ROLAGEM DE AÇÃO

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

CONTROLADA

Você dita as regras. Você explora uma vantagem significativa.

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

6: Você consegue realizar a ação.

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

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

ARRISCADA

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

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

6: Você consegue realizar a ação.

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

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

DESESPERADA

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

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

6: Você consegue realizar a ação.

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

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

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

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

ROLAGEM DE RESISTÊNCIA

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

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

TRABALHO EM EQUIPE

AJUDAR

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

FACILITAR

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

LIDERAR O GRUPO

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

PROTEGER

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

AÇÕES

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

REFERÊNCIAS DE REGRAS 2

1. RECOMPENSA

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

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

3. DESAVENÇAS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2. ATENÇÃO

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

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

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

4. ATIVIDADES DE FOLGA

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

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

ADQUIRIR RECURSO

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

PROJ. LONGO PRAZO

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

RECUP.

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

REDUZIR ATENÇÃO

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

TREINO

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

SATISFAZER O VÍCIO

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

PASSANDO DA CONTA.

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

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

REFERÊNCIAS PARA O MESTRE

OBJETIVOS

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

PRINCÍPIOS

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

AÇÕES

Quando as coisas estão começando:

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

E quando as coisas estão em andamento:

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

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

O que você faz?

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

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

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

APARÊNCIAS

Homem, Mulher, Ambígua, Oculta.

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

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

ELEMENTOS DA CIDADE

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

NOTÁVEIS DE DOSKVOL

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

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

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

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

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

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

Lady Drake, uma juíza que aceita suborno dos criminosos.

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

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

Leclure, fornecedora no Empório da Noite. Cultista.

Jira, vendedor do Empório da Noite. Contrabandista.

Elstera Avrathi, diplomata residente em Iruvia.

Brynna Skyrkallan, diplomata residente em Skovlan.

Tyrstin Nol, diplomata residente em Severos.

Andris, espião e informante com lealdade flexível.

Krop, Casaca Azul de posto raso. Recusa subornos.

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

Alon Helker, juiz-inspetor. Combate a corrupção.

Casslyn Mora, juíza. Familiares envolvidos com criminosos.

Belindra, carcereira na Prisão Anzolférreo.

Ereth Skane, advogado com vícios obscenos.

Denkirk Sol, advogado com escrúpulos surpreendentes.

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

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

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

Raffello, grande pintor obcecado com o sobrenatural.

Lannic, um perito em arte.

DISTRITOS (mais ricos para os mais pobres)

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

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

LUGARES

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

HOSPEDAGENS

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

CUSTO DE ESTRESSE P/ FLASHBACK

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

1 ESTRESSE para uma ação complexa ou uma oportunidade improvável.

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

ESPERTEZA VALENTIA CONVICÇÃO

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

CONSEQUÊNCIAS

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

Você tem **efeito reduzido**.

Você sofre **dano** (1-3).

Você **perde uma oportunidade**.

Você fica em uma **posição prejudicada**.

EFEITO

Como o efeito se manifesta?

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

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

FATORES DE AVALIAÇÃO

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

ROLAGEM DE ABERTURA

- ♦ Comece com **1d** representando a sorte pura.
- ♦ A operação é especialmente ousada ou audaciosa? Adicione **1d**. A operação é muito complexa ou dependente de vários fatores? Remova **1d**.
- ♦ O **detalhe do plano** expõe uma fraqueza do alvo ou ataca-o em uma área vulnerável? Adicione **1d**. O alvo é resistente a essa abordagem, possui defesas particulares ou preparações especiais? Remova **1d**.
- ♦ Algum dos seus **amigos ou contatos** pode oferecer ajuda ou informação para essa operação? Adicione **1d**. Algum dos seus **inimigos ou rivais** está interferindo nessa operação? Remova **1d**.
- ♦ Existem **outros elementos** que podem ser considerados? Categoria, Lugar, etc.

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

6: Você começa a ação em uma posição controlada.

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

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

BLADES IN THE DARK

MARCADOR DE CAMPANHA

NÚMERO DA FICHA _____

TIPO DE GOLPE

ALVO

SITUAÇÃO

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

NOTAS, EVENTOS E AVANÇOS NOS RELÓGIOS

TIPO DE GOLPE

ALVO

SITUAÇÃO

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

NOTAS, EVENTOS E AVANÇOS NOS RELÓGIOS

TIPO DE GOLPE

ALVO

SITUAÇÃO

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

NOTAS, EVENTOS E AVANÇOS NOS RELÓGIOS

BLADES IN THE DARK

BANDO

NOME

ALCUNHA

APARÊNCIA

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

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

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

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

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

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

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

FUNC. DE CARÇAÇA

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

CASCO

Um espírito animando uma
carçaça de faiscaria
CARTILHA DE ESPÍRITOS

CARACTERÍSTICAS DE CASCO

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

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

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

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

XP

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

TRAB. EM EQUIPE

Ajudar um companheiro

Líderar uma **ação coletiva**

Proteger um companheiro

Facilitar para um comp.

PLANEJAMENTO E CARGA

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

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

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

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

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

CARTILHA

ESPERTEZA

- CAÇAR
- ESTUDAR
- SONDAR
- ADULTERAR

VALENTIA

- MANEJAR
- ESGUEIRAR
- BRIGAR
- DETONAR

CONVICÇÃO

- SINTONIZAR
- COMANDAR
- SOCIALIZAR
- CONVENCER

DADO EXTRA

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

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

LEVANTANDO INFORMAÇÕES

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

BLADES IN THE DARK

BANDO

NOME

ALCUNHA

APARÊNCIA

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

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

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

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

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

HABILIDADES ESPECIAIS FANTASMAGÓRICAS
(DE ACORDO COM O MANUAL BÁSICO)

RESTRIÇÕES

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

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

VAMPIRO

Espírito animando um corpo morto-vivo
CARTILHA DE ESPÍRITOS

TESOUR
MOEDA

CARACTERÍSTICAS DE VAMPIRO

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

SERVENTES SOMBRIOS (Começa com 2)

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

ITENS

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

CARGA 3 leve 5 normal 6 pesada

XP

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

TRAB. EM EQUIPE

Ajudar um companheiro

Líderar uma ação coletiva

Proteger um companheiro

Facilitar para um comp.

PLANEJAMENTO E CARGA

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

Agressão: Ponto de ataq.

Embuste: Met. de engan.

Furtiv: Ponto de infiltr.

Ocultismo: Met. arcano

Social: Relação social

Transporte: Rota

CARTILHA

ESPERTEZA

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

VALENTIA

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

CONVICÇÃO

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

DADO EXTRA

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

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

LEVANTANDO INFORMAÇÕES

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

DIABOS

TRAÇOS DE FANTASMAS

Coluna: Role 1d6 para cada ano como fantasma, use o valor mais alto.

	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 FANTASMAGÓRICOS 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 tropejantes
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

Alguns demônios têm mais de um desejo

	1	2	3	4	5	6
1/2	Confusão	Assassinato	Justiça	Corrupção	Poder	Controle
3/4	Conhecimento	Prazer	Sofrimento	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	Tapas Cambaleantes	Fogo Congelante	Geometria Impossível	Animal Monstruoso	Esféras Resplandecentes
4	Maquinário Reforcido	Névoa Psíquica	Visceras Ondulantes	Ser Metálico	Espiral de Espinhos	Luzes Hipnóticas
5	Lesma de Sangue	Vibrações Trêmulas	Ganchos Chicoteantes	Esqueleto de Vidro Negro	Mercurio em Movimento	Escuridão Agarradora
6	Cefalópode Flutuante	Vapores Nauseantes	Mucos Rodopiantes	Ser Serpentina	Ser Insetoíde	Orbe Consumidora

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

DEUSES ESQUECIDOS

- O Uno Dentro de Muitos
- O Fogo Prateado
- O Acorde Arrebatador
- A Estrela Caída
- O Lorde das Profundezas
- A Canção Silenciosa
- A Dama dos Espinhos
- Nosso Sangue Derramado Em Glória
- O Ariete
- O Receptáculo Vazio
- O Olho Cerrado
- A Mão da Perdição

- A Fome Incessante
- As Mil Faces
- A Teia da Dor
- Os Pilares da Noite
- O Rei Calcinado
- O Pai do Abismo

- A Legião Abandonada
- O Sol Inquebrável
- A Revelação
- A Palavra Radiante
- A Rainha Amortalhada
- O Reconciliador

- O Nimbo do Pesar
- O Círculo Partido

- O Conquistador
- Ela que Mata na Escuridão
- O Sonho Além da Morte
- A Maré Tingida de Sangue

- O Guardião do Portões
- A Bocarra do Vácuo
- O Protetor da Chama
- O Trono do Julgamento
- A Coroa Perdida
- O Alce Dourado

PRÁTICAS DOS CULTOS

Combine práticas e deuses como quiser

- Sacrifício: Alimentado para bestas consagradas/Atacado (devorado?) pelo culto ensandecido
- Sacrifício: Enfrenta o campeão unguído em uma luta de arena até a morte.
- Sacrifício: Sangrado ritualmente até a morte no altar sagrado.
- Sacrifício: Afetado por drogas que alterem a mente até a overdose.
- Sacrifício: Assassinado ritualmente e declarado campeão espiritual.
- Sacrifício: Assassinado por métodos arcanos (eletrocutado, espiritualmente destruído, amaldiçoado até a morte, etc.).
- Congregaçoão: Uma orgia de prazer (sexo, comida, dança, música) e/ou dor.
- Congregaçoão: Hinos ou orações por dias seguidos.
- Congregaçoão: Ocupação de um nexo sagrado durante uma confluência astrológica.
- Congregaçoão: Uma peregrinação a um lugar ou entidade sagrada no mar ou terras mortais.
- Congregaçoão: Uma visão ou missão onírica coletiva induzida por essências, drogas ou meditação
- Congregaçoão: Uma recriação ou mímica de um evento sagrado.
- Aquisição: Uma coleção de olhos/sangue/corações de místicos ou demônios.
- Aquisição: Os fragmentos de um objeto sagrado (joia, espada, crânio, pedra).
- Aquisição: As escrituras sagradas originais de um profeta/mestre/santo.
- Aquisição: Os membros decepados (cabeças, mãos, línguas) de hereges ou apóstatas.
- Aquisição: Propriedades alinhadas por geometria sagrada ou sintonizada por eventos místicos.
- Aquisição: Os fantasmas de profetas/místicos/fundadores/inimigos da ordem.
- Destruição: Queima ritual de objetos sagrados (papéis rúnicos, efigies, carne, cabelo).
- Destruição: Erradicação ritual de um espírito ou demônio.
- Destruição: Destruição dos selos que afastam o deus desse mundo.
- Destruição: Destruição de objetos/altares/templos sagrados a uma ordem inimiga.
- Destruição: Erradicação de armas/objetos/lugares/rituais que podem prejudicar o deus.
- Destruição: Erradicação de elementos sociais/legais/culturais que ameaçam a ordem.
- Consagração: Purificação por imersão em um fluido sagrado (sangue, vinho, leite, óleo, etc.).
- Consagração: Purificação das passagens usadas pelo deus para chegar até esse mundo.
- Consagração: Batismo/bênção de um acólito ou objeto por imersão em uma fonte espiritual.
- Consagração: Purificar/abençoar os seguidores do culto com tatuagens/escarificação/mutilação.
- Consagração: Criação de ídolos/arte/espacos ritualísticos/artefatos abençoados.
- Consagração: Proteções/runas/espiritos aprisionados para afastar os inimigos da ordem.
- Profanação: Humilhação ou profanação de alguém dedicado a uma ordem inimiga.
- Profanação: Corromper um lugar/objeto/ritual/tradição para apropriar-se de seu poder.
- Profanação: Conspuração de um lugar/objeto/ritual para humilhar outra ordem.
- Profanação: Manipulação de autoridades/instituições para apropriar-se de seu poder.
- Profanação: Corrupção dos acólitos em preparação à sua transformação.
- Profanação: Caos sem sentido, plantando as sementes da anarquia.

RUAS DE DOSKVOL

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
Balde 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
Barreira
Relampejante

Barraca de comida
Quiosque
Barris e tonéis
Santuário improv.
Banca de jornais
Paliçada

AMBIENTE

1	Frio ou Escuro
2	Claro ou Vivaz
3	Quieto ou Refinado
4	Abandonado ou Decrépito
5	Apertado ou Barulhento
6	Confortável ou Cálido

IMPRESSÕES

	VISÕES	SONS	AROMAS
1	Coberto de Chuva ou Óleo	Maquinário, Trabalhadores	Fogões, Forno
2	Sombras em Movimento, Luzes Oscilantes	Tecidos Tremulantes, Ventos Uivantes	Madeira Úmida, Podridão, Lixo
3	Névoa, Neblina, Geadas	Risadas, Canções, Música	Animais, Peles, Sangue
4	Vultos Fugitivos, Ecos no Campo Fantasmagórico	Sussurros, Ecos, Vozes Estranhas	Químicos, Destilados, Vapores
5	Fulgigem, 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

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,
Uisque

Pedestal, Estátua,
Pinturas
Gaiola de Pássaro,
Pena, Diário

Sino, Livro, Vela
Lareira, Tapete,
Poltrona
Cortinas, Vasos,
Flores
Instrumentos,
Partituras

Maca,
Instrumentos
Médicos
Frascos, Tubos,
Bicos de Gás
Bancada, Trapos,
Ferramentas
Armas, Munição

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	Estábulo 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	Estábulo de Cavalos	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

PESSOAS

RAÍZES

1-3: Akorosiano

4-6: Estrangeiro

ESTRANGEIROS

1/2: Skowlândés

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

Lucas Pesadas

Máscara

Cinto de

Ferramentas

Muletas

Bengala

Cadeira de Rodas

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 Rasgado, 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
12	Frio	Comida, restaurantes de qualidade
13	Cavalheiresco	Roupas, joias, peles de qualidade
14	Ousado	Belas artes, ópera, teatro
15	Desconfiado	Desenhos, pinturas, esculturas
16	Obsessivo	História, lendas
21	Astuto	Arquitetura, decoração
22	Quieto	Poesia, novelas, escrita
23	Temperamental	Lutas de arena, duelos
24	Feroz	Deuses esquecidos
25	Descuidado	Igreja do Êxtase
26	Sigiloso	Via dos Ecos
31	Impiedoso	Dama Lacrimosa, caridade
32	Calculista	Antiguidades, artefatos e lembranças
33	Desafiante	Cavalos, montaria
34	Cortês	Engenhocas, novas tecnologias
35	Perspícaz	Colecionador de armas
36	Desonesto	Música, instrumentos, dança
41	Paciente	Caçada, pontaria
42	Cruel	Culinária, jardinagem
43	Sofisticado	Jogatina, cartas, dados
44	Paranóico	Filosofia natural
45	Entusiasmado	Drogas, essências, tabaco
46	Elitista	Amantes, romances, casos
51	Violento	Festas, eventos sociais
52	Cooperativo	Exploração, aventura
53	Arrogante	Animais de estimação (cães, gatos, pássaros)
54	Confiante	Ofício (trabalho c/ couro, etc.)
55	Vaidoso	Navios, navegação
56	Audacioso	Política, jornalismo
61	Volátil	Livros, rituais arcanos
62	Sincero	Espectrologia, electroplasma
63	Sutil	Alquimia, medicina
64	Melancólico	Essências, alquimia
65	Enigmático	Lendas, conhecimento demoníaco
66	Calmo	Lendas anteriores ao cataclisma
		Supersticioso. Acredita em sinais, números mágicos.
		Dedicado a sua família.
		Casou-se com uma família importante/poderosa.
		Mantém sua posição para espionar para outra facção
		Recluso. Prefere interagir através de mensagens.
		Débitos enormes (a bancos/criminosos/família).
		Não nota os defeitos de amigos, aliados, familiares.
		Já foi um vazio, mas foi restaurado. Imune a espíritos.
		Sofre de doença crônica e requer cuidados constantes.
		Controlado secretamente (abertamente?) por um espírito possuidor.
		Serve aos interesses de um demônio (ciente ou não).
		Orgulho de suas raízes, tradições, idioma natal.
		Preocupado com as aparências, fofocas e colegas.
		Frequentemente prejudicado pelo seu vício em drogas/álcool.
		Mantém a sua posição através de chantagem.
		Depende de conselhos para tomar decisões.
		Envolvido em crimes de guerra na Guerra da União.
		Mantém uma vida dupla usando outra identidade.
		Ovelha negra / exilado de família ou organização.
		Prisioneiro ou em prisão domiciliar.
		Muito viajado. Contatos fora de Doskvol.
		Revolucionário. Trama contra o Imperium.
		Herdou a sua posição. Não necessariamente a mereceu ou deseja.
		Celebridade. Popularizado em prosa/canções/teatro.
		Reputação escandalosa (merecida ou não).
		Cercado de puxa-sacos, suplicantes, seguidores.
		Reputação imaculada. Altamente respeitado.
		Preconceito contra cultura/crença/classe social.
		Visionário. Tem visões radicais para o futuro.
		Amaldiçoado, assombrado, importunado por espíritos ou demônio.
		Fobia ou desprezo intenso e irracional.
		Educação extensa em todos os assuntos acadêmicos.
		Mantém diários, notas, registros, álbuns, detalhados.
		Cegamente leal a um ideal, grupo ou tradição.
		Muito tradicional. Se opõe a novas ideias.
		Uma fraude. Algum aspecto importante é falsificado.

NOMES

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

SOBRENOMES

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

ALCUNHAS

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



MORRO DO RIO

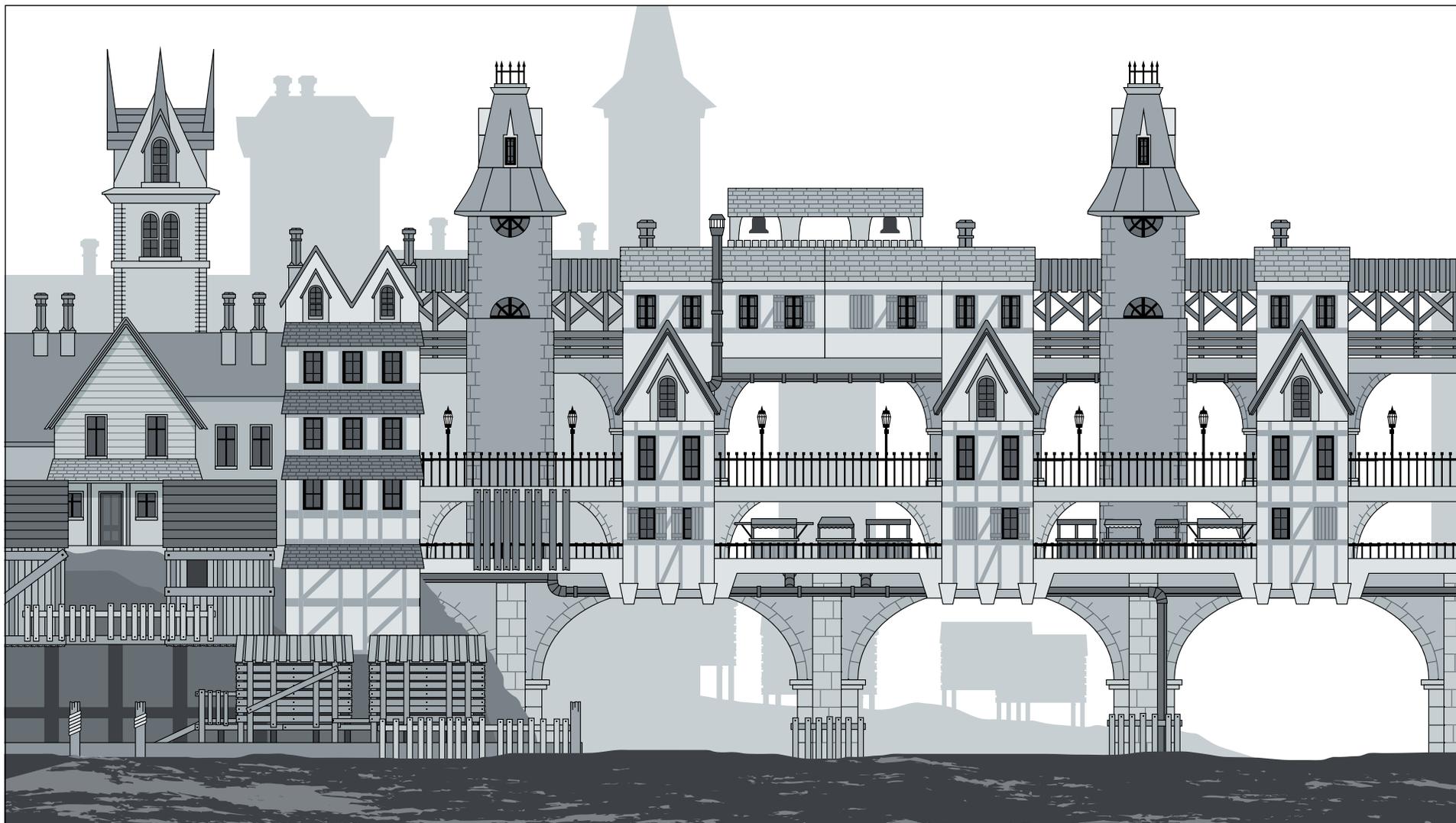
No Morro do Rio moram os vários trabalhadores e supervisores do Ministério da Preservação que mantêm as fazendas de energia radiante de Doskvol. Ele é um bairro empoeirado e rural, com casas simples de madeira de um ou dois andares e ruas largas de terra que permitem a passagem de grandes carroças de 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.

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 Doskvol são verdadeiras maravilhas da engenharia electroplasmática, 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 criminoso 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 Doskvol. 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.



MORRO DO RIO

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)*

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

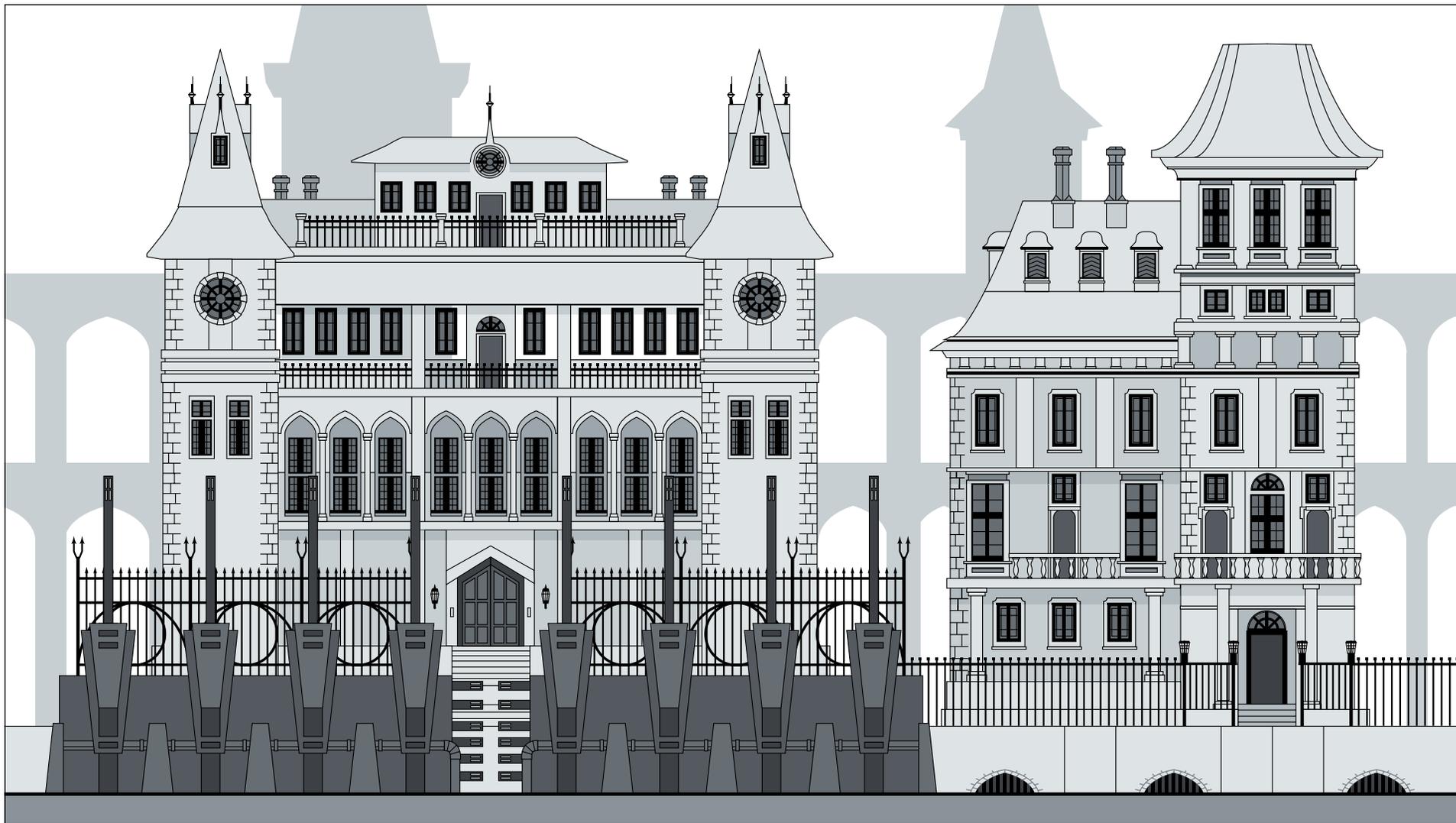
Em Diamantina vivem vários dos cidadãos mais ricos e influentes de toda Doskvol. Suas ruas são largas e pavimentadas, iluminadas por fortes lâmpadas elétricas. Os seus canais são límpidos e reluzentes, e a água que neles corre é perfumada. As suas casas são feitas de blocos de mármore, madeiras de lei e fachadas metálicas intrincadas. Esse bairro conta com parques mantidos com energia radiante, finos restaurantes e cafês, 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.

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.



DIAMANTINA

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 electoplasmáticas 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*)

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 Borrvalho 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.

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!”.



BAIXADA DO BORRALHO

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)*

Riqueza ● ● ● ● ●

Segurança ● ● ● ● ●

Influência Criminosa ● ● ● ● ●

Influência Ocultista ● ● ● ● ●

Operações realizadas contra a população trabalhadora na Baixada do Borralho geram ATENÇÃO como um "território hostil".



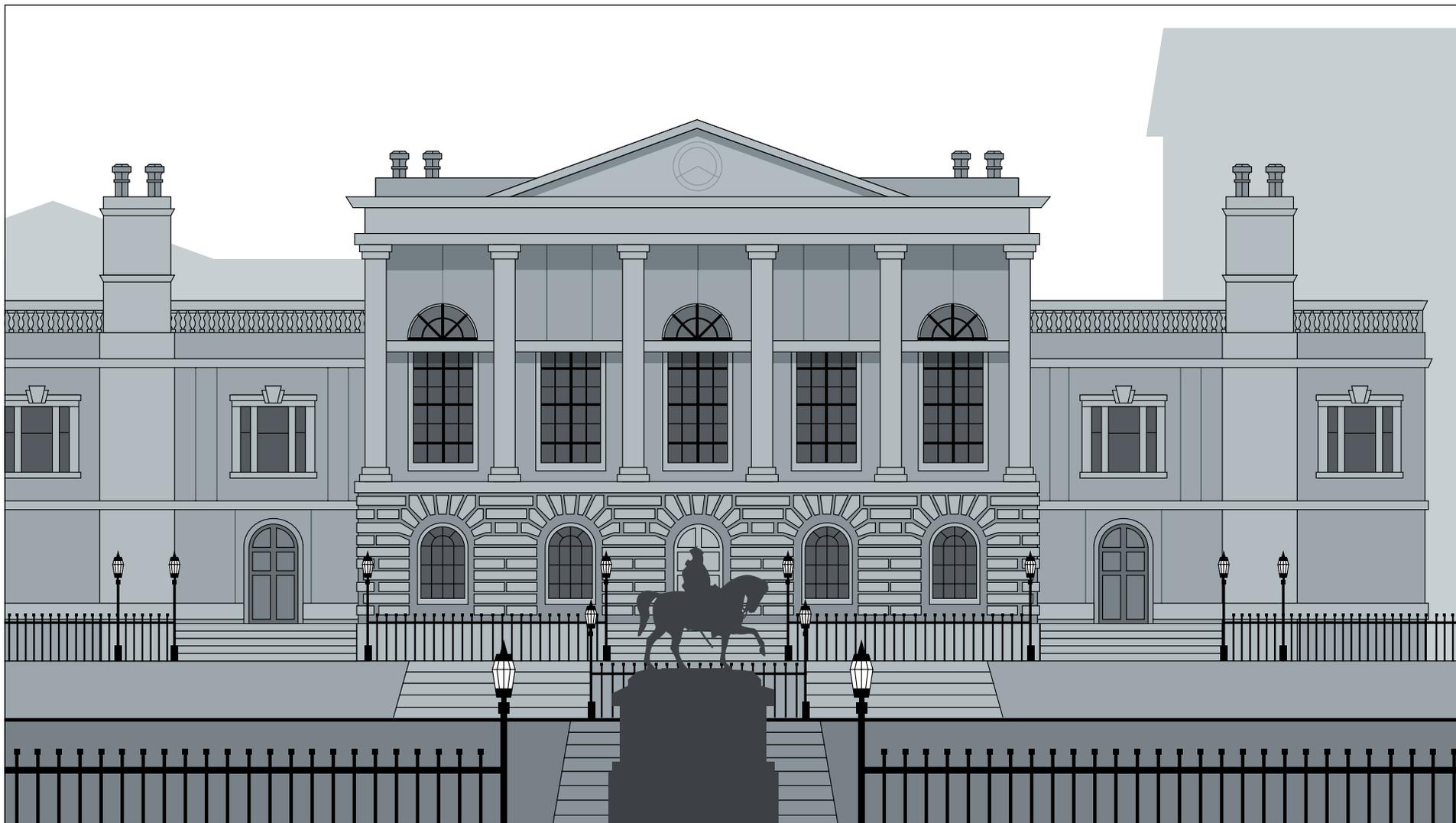
CÂMARA OFICIAL

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 taxas, 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.

- 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 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.
- 3 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.

- 4 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.



CÂMARA OFICIAL

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 guarda-costas 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)*

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

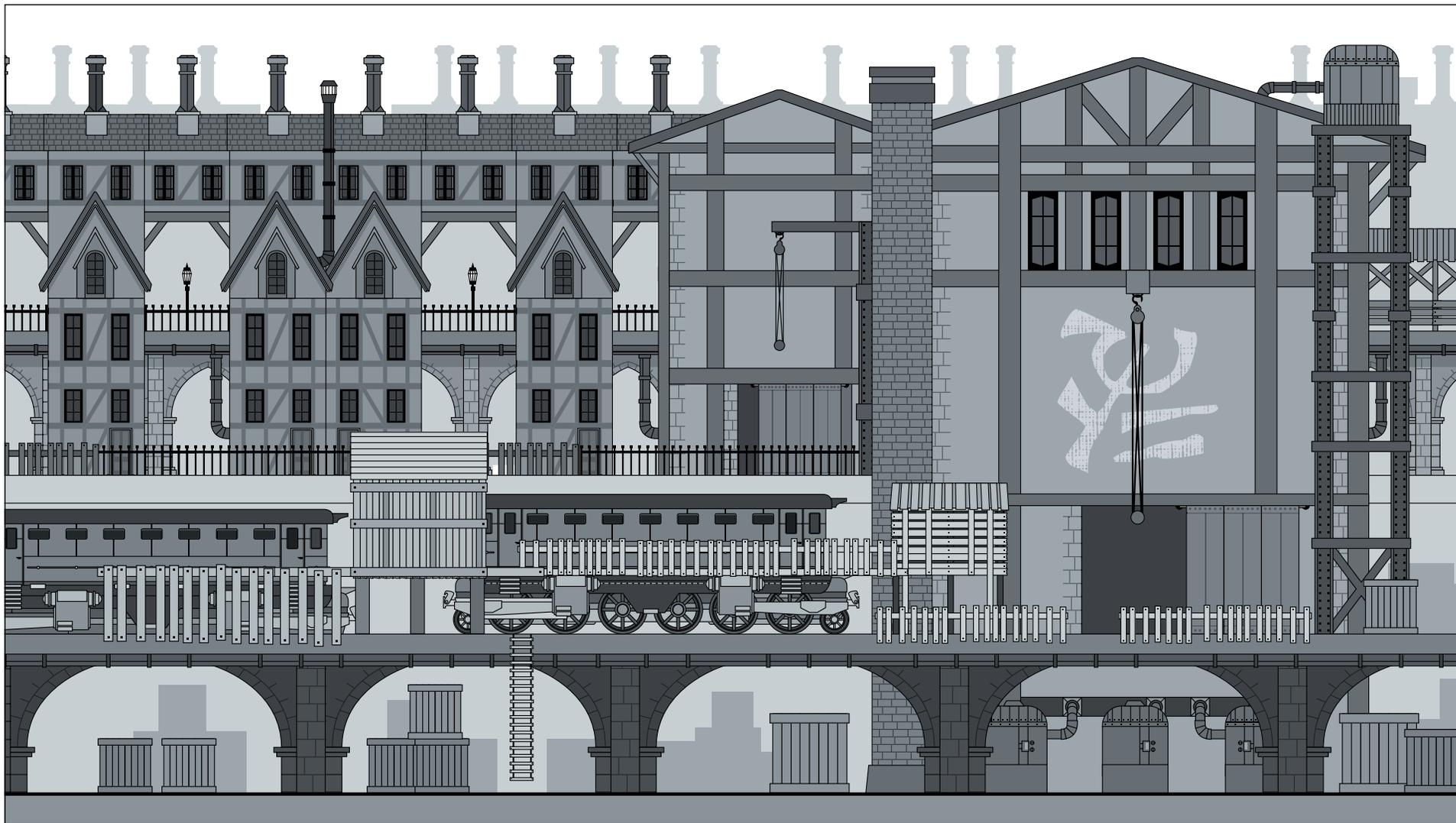
O Morro do Carvão abriga a maioria dos maquinistas, operários industriais e indústrias da cidade. É um bairro apertado, coberto de fuligem e barulhento, que produz diariamente nuvens pesadas de fumaça, chuvas de faíscas e cinzas incandescentes. As linhas de trem elevadas que carregavam carvão hoje movem equipamentos e matéria-prima a partir da Estação Gaddoc. Muitos trilhos e vagões antigos abandonados foram ocupados e transformados em lares improvisados.

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 *Doskvöl* – literalmente “O Carvão de Skov”. Ela ainda está operacional 1000 anos depois, embora a demanda por carvão venha diminuindo conforme o uso de energia electroplasmática 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.



MORRO DO CARVÃO

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*)

GAEFANOTO. 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*)

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 Borralho 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.

- 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.



PÉ-DE-CORVO

CENA: Estivadores indo e voltando do trabalho. Profissionais oferecendo seus serviços nas esquinas. Um esquadrão de Casas 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, Durona, Dominante*)

LEWIT, JOL, MYRA, REYF. Casas 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*)

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 antiquíssimas, 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.

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 SALTFOORD. 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 exibições zoológicas.



AS DOCAS

CENA: Navios a vapor pequenos e médios atracados por perto, apequenados pelos gigantes 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)*

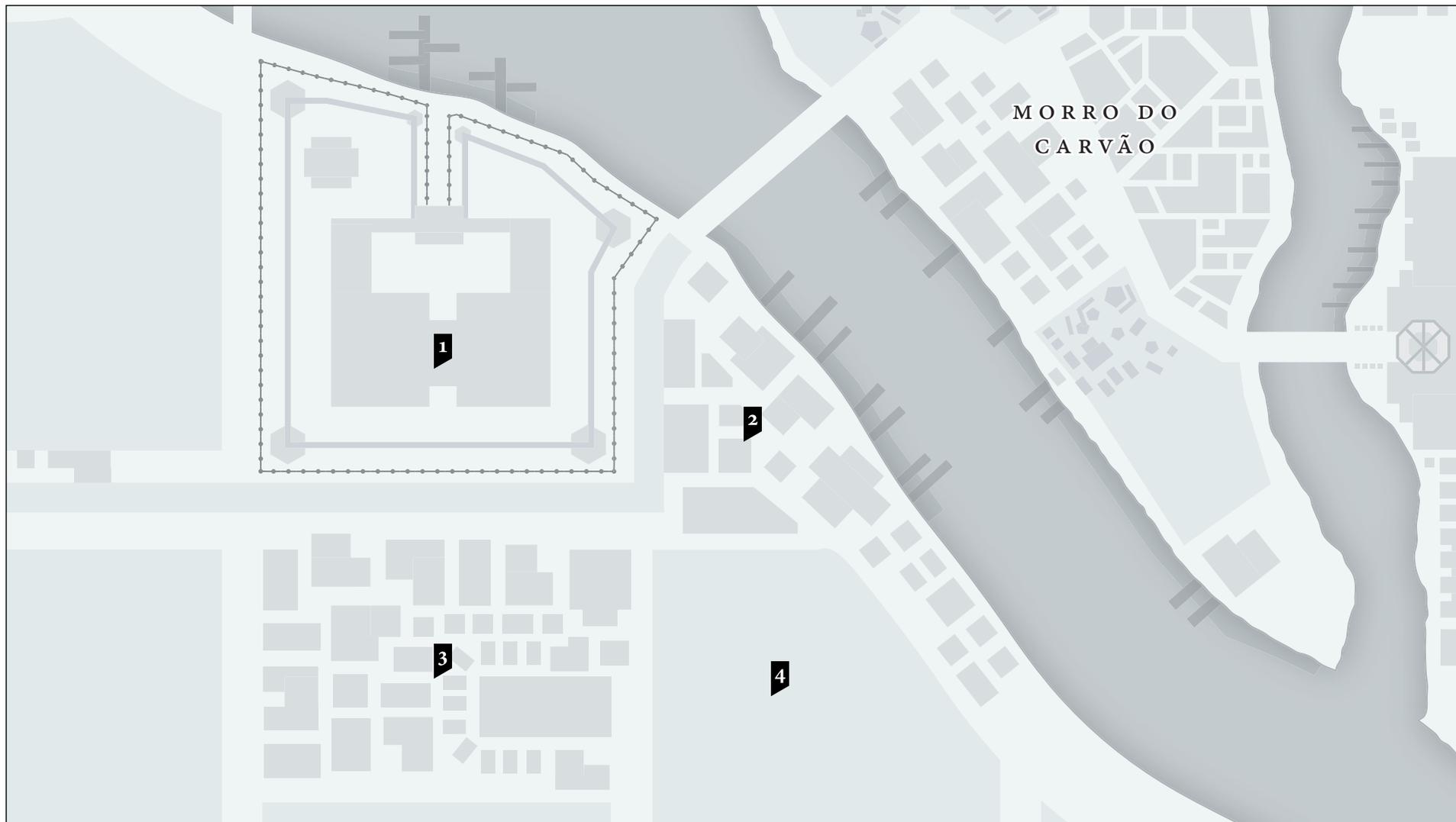
Riqueza ● ● ● ●

Segurança ● ● ● ●

Influência Criminosa ● ● ● ●

Influência Ocultista ● ● ● ●

Operações realizadas contra navios no porto geram ATENÇÃO como um "território hostil".



CHARCO-GRIS

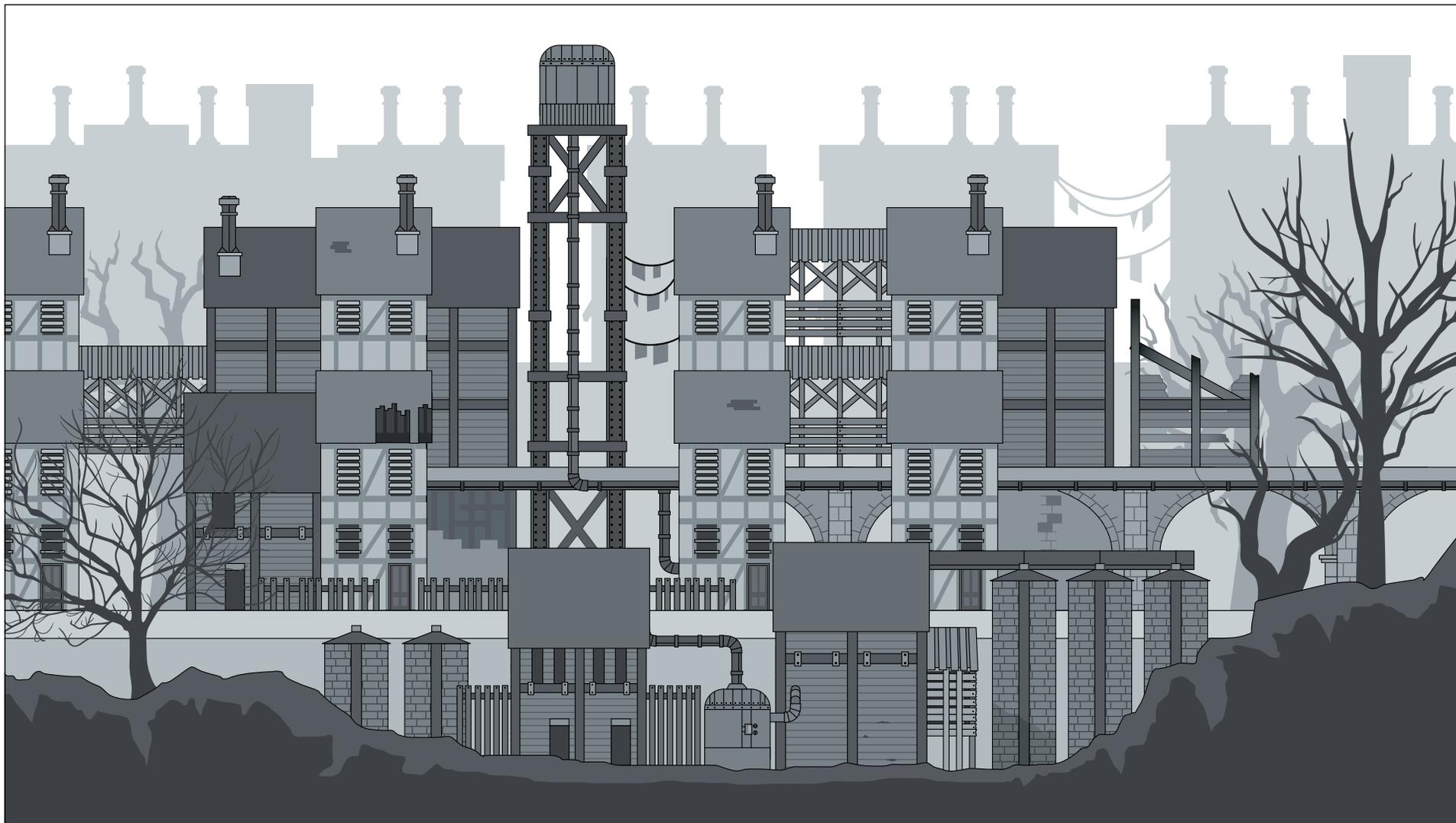
O Charco-Gris abriga todos aqueles indesejados pela cidade; os miseráveis vivem em um gueto às margens do charco, enquanto os piores criminosos são aprisionados na Prisão Anzolférreo e são levados para seus campos de trabalho forçado vizinhos. Esse gueto surgiu como uma vizinhança para as famílias dos 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.

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.



CHARCO-GRIS

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 decrépitas, coladas umas as outras. Muitas desabadas com o tempo ou abandonadas 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 Anzolféreo 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, Sábia*)

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.

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.



EMPÓRIO NOTURNO

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 brigões 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, Durota, 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*)

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

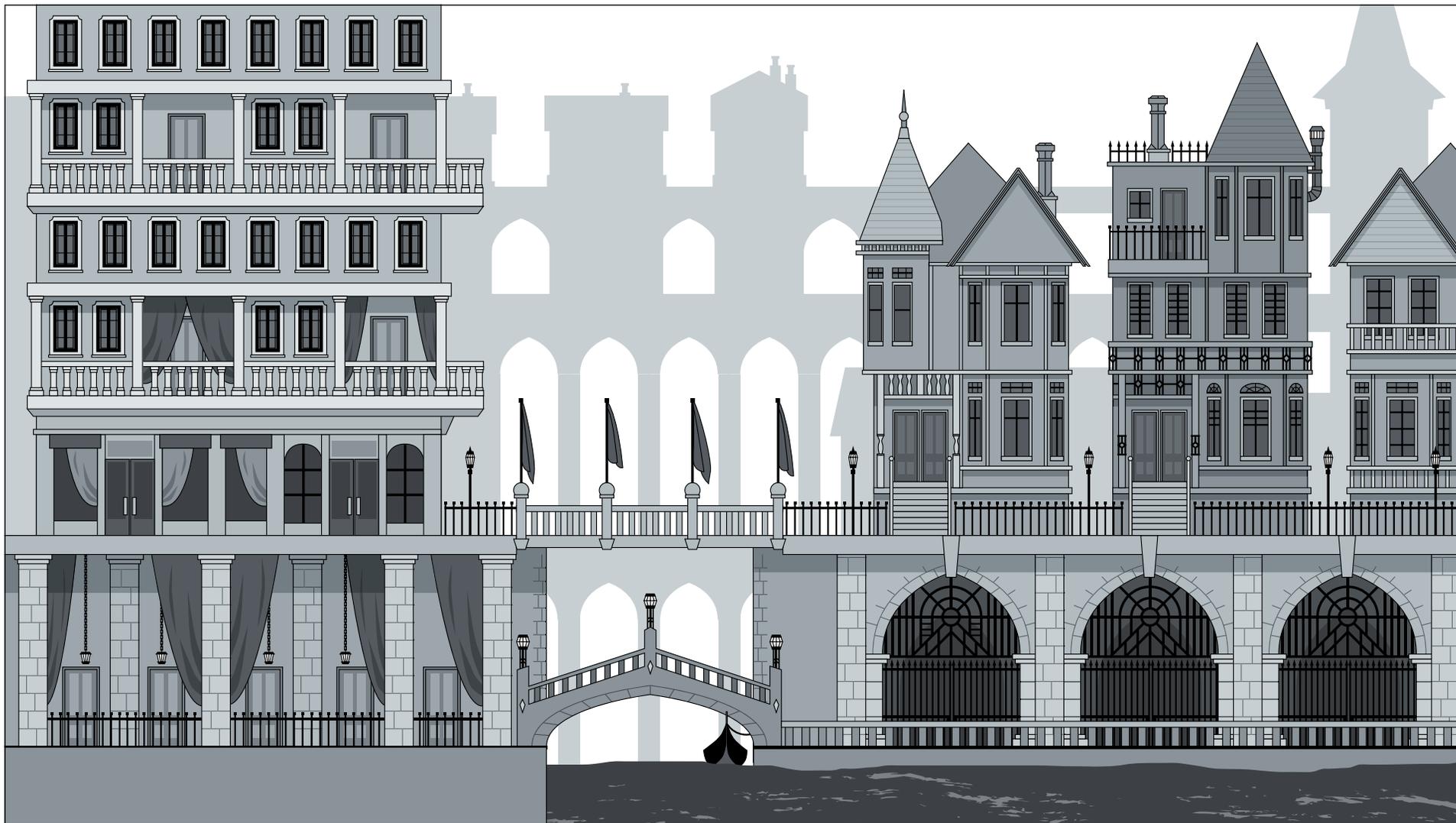
Esse “bairro da luz vermelha” é cortado por dezenas de canais estreitos, navegados por gôndolas carregando os vários visitantes do resto da cidade. Os bordéis, antros de vício, barracas de comida e lojas exóticas se amontoam às margens dos canais, prontos para satisfazer os apetites de sua clientela 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.

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.



PRAIA DA SEDA

CENA: Centenas de gôndolas deslizando 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.

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

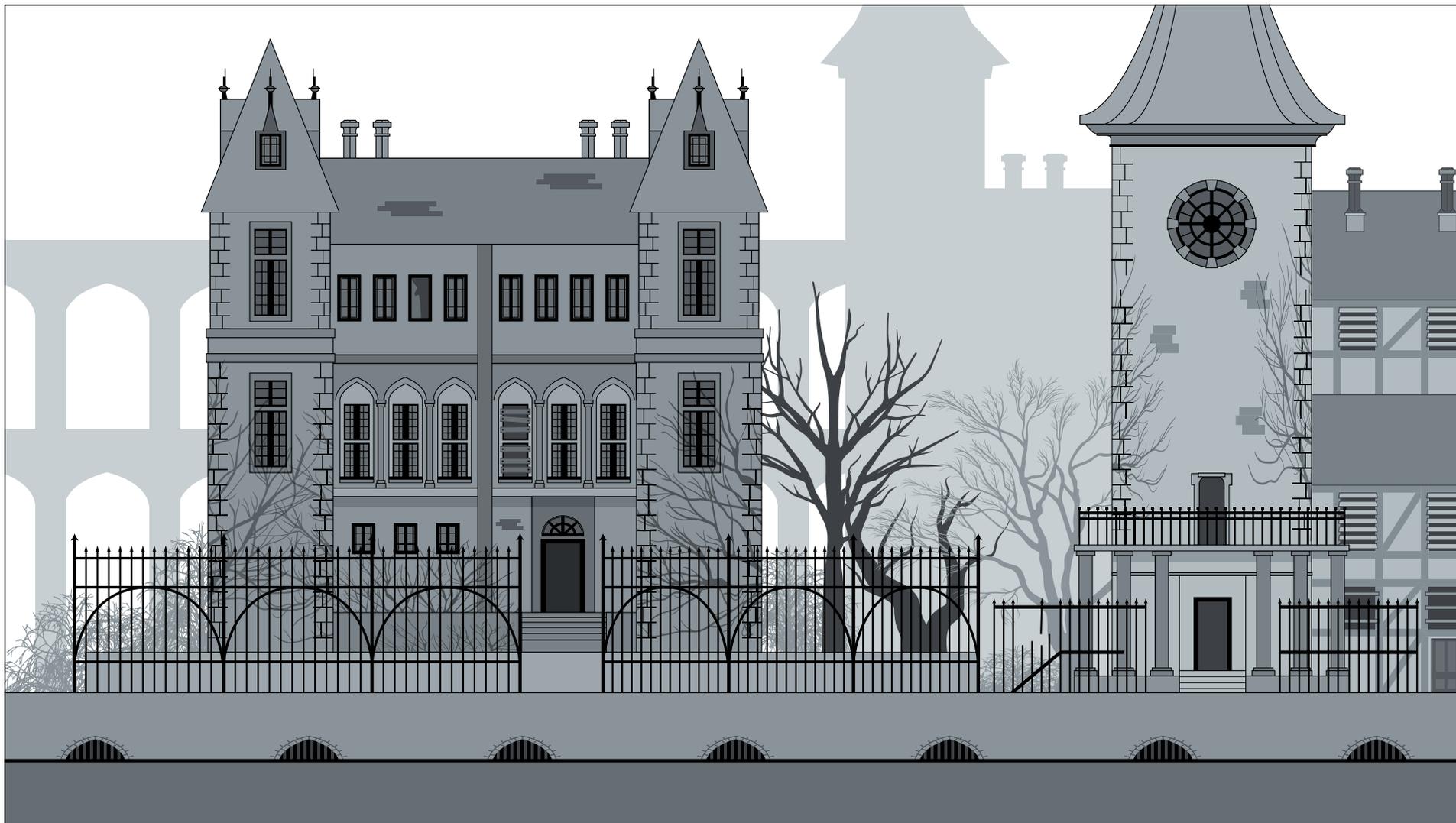
O prestígio desse bairro se esvaiu com os séculos, tornando-o uma vaga sombra de suas glórias passadas. As famosas seis torres foram os lares originais das primeiras famílias nobres de Dorskvol. Hoje, apenas as Casas Arcolongo e Rowan perduram – todas as outras foram vendidas e convertidas em apartamentos 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.

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 Dorsk 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.



SEIS TORRES

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)*

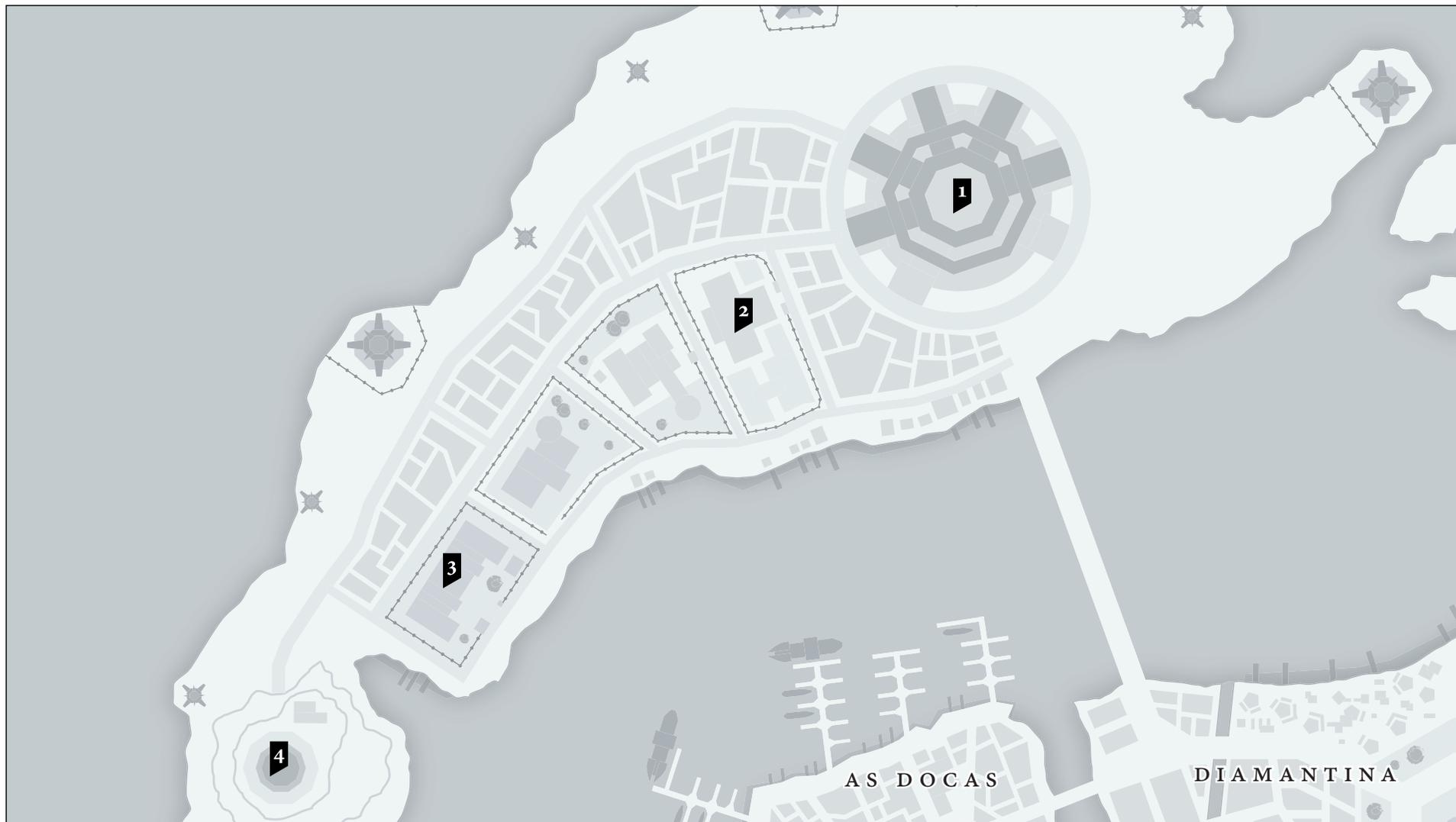
Riqueza ● ● ● ●

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

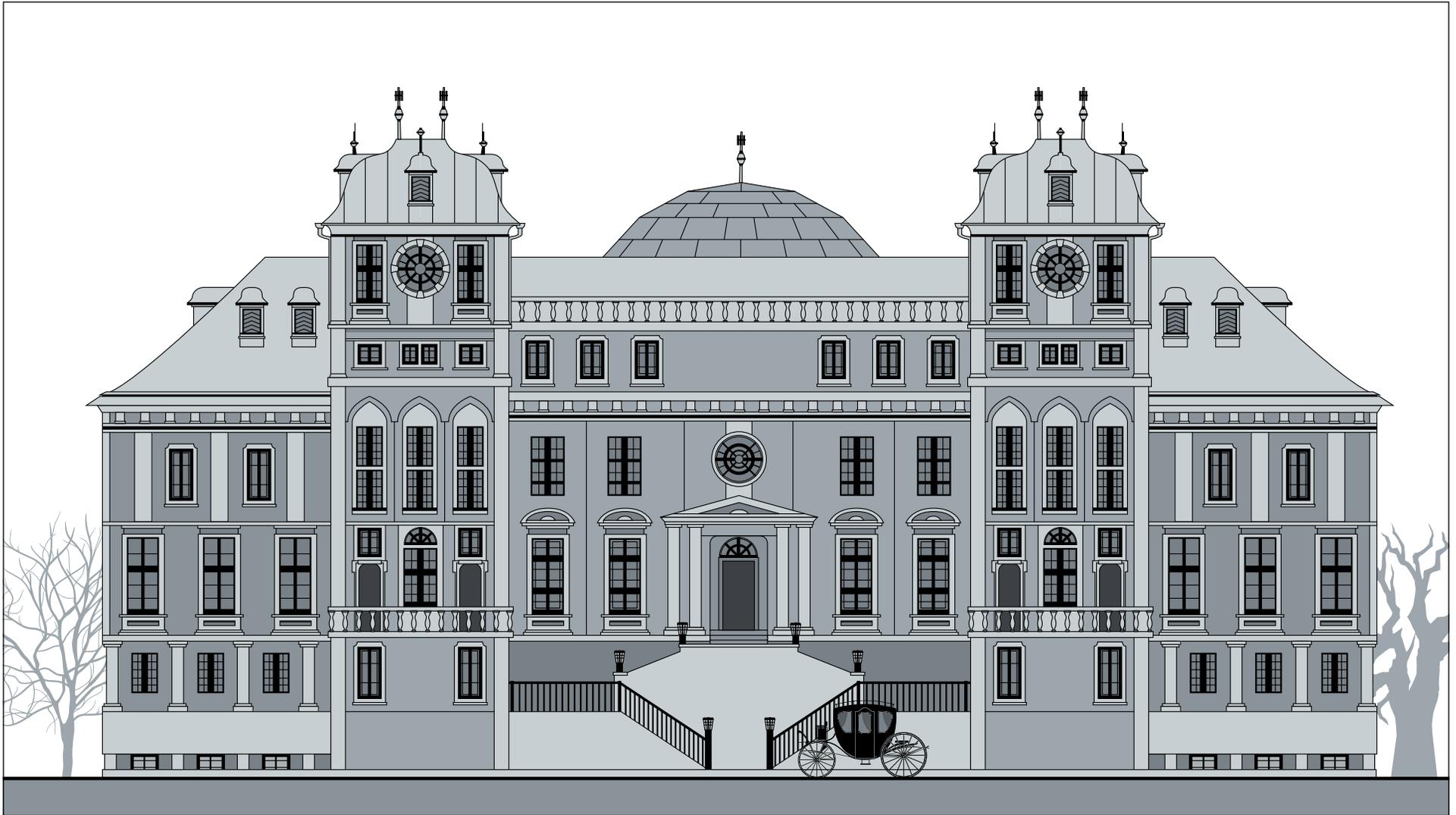
A Coroa-Alva repousa em um alto pico na ilha afastada da cidade do outro lado do canal Gancho Norte. A partir desse ponto de vista superior, a fortaleza do Lorde Governador observa tudo e todos. As áreas mais baixas da ilha abrigam as magníficas propriedades da mais alta nobreza e o campus extravagantemente 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.

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.



COROA-ALVA

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 electroplasmáticos 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*)

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".*