



ESCRITA, DIAGRAMAÇÃO E ARTE
John Harper

INFLUÊNCIAS

Clinton R. Nixon, James V. West, Luke Crane, Vincent Baker, Jonathan Walton, Judd Karlman, Jason Morningstar, Fred Hicks, Rob Donoghue, Leonard Balsera, Ben Lehman, Mark Causey, Brandon Amancio, Claudio Cipolla, Mike Riverso, Joss Whedon, George Lucas, Hayao Miyazaki, Reiko Kodama

JOGADORES DE TESTE

Adam Chevrier, Shannon East, Naydanka Huamani, Sage LaTorra, Paul Riddle

CONTATO

oneseven@gmail.com

EDIÇÃO BRASILEIRA

Antonio Sá Neto & Daniel Ramos

TRADUÇÃO & REVISÃO

Elisa Guimarães & Daniel Ramos

AGRADECIMENTOS

Felipe Shingo Oliveira e Allana Dilene

Direitos cedidos para esta edição à Redbox Editora. Todos os direitos são reservados ao autor.

Este documento está sob a licença Creative Commons Attribution Non-Commercial Share Alike 3.0.
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/us/>

BLACKBIRD

está em plena fuga de um casamento arranjado com o Conde Carlowe. Ela contratou um aeronavio de contrabando, O Coruja, para levá-la de seu palácio no mundo Imperial de Ilílio até os distantes confins d'Os Restos, onde poderá reencontrar seu amor secreto, o rei pirata Uriah Flint.

ENTRETANTO, pouco antes de atingir o meio do caminho para Refúgio, O Coruja foi perseguido e capturado pelo cruzador Imperial Mão do Infotúnio, sob o argumento de voar sob bandeira falsa.

Neste exato momento, Lady Blackbird, sua guarda-costas e a tribulação d'O Coruja estão detidos na prisão, enquanto o comandante do cruzador, Capitão Hollas, verifica pelo rádio o registro do navio contrabandista. É apenas uma questão de tempo até que eles descubram os mandatos pendentes de prisão e tomem conhecimento de que O Coruja é propriedade de ninguém menos que o infame fora da lei Cyrus Vance.

COMO ESCAPARÃO LADY BLACKBIRD E OS OUTROS DA MÃO DO INFOTÚNIO?

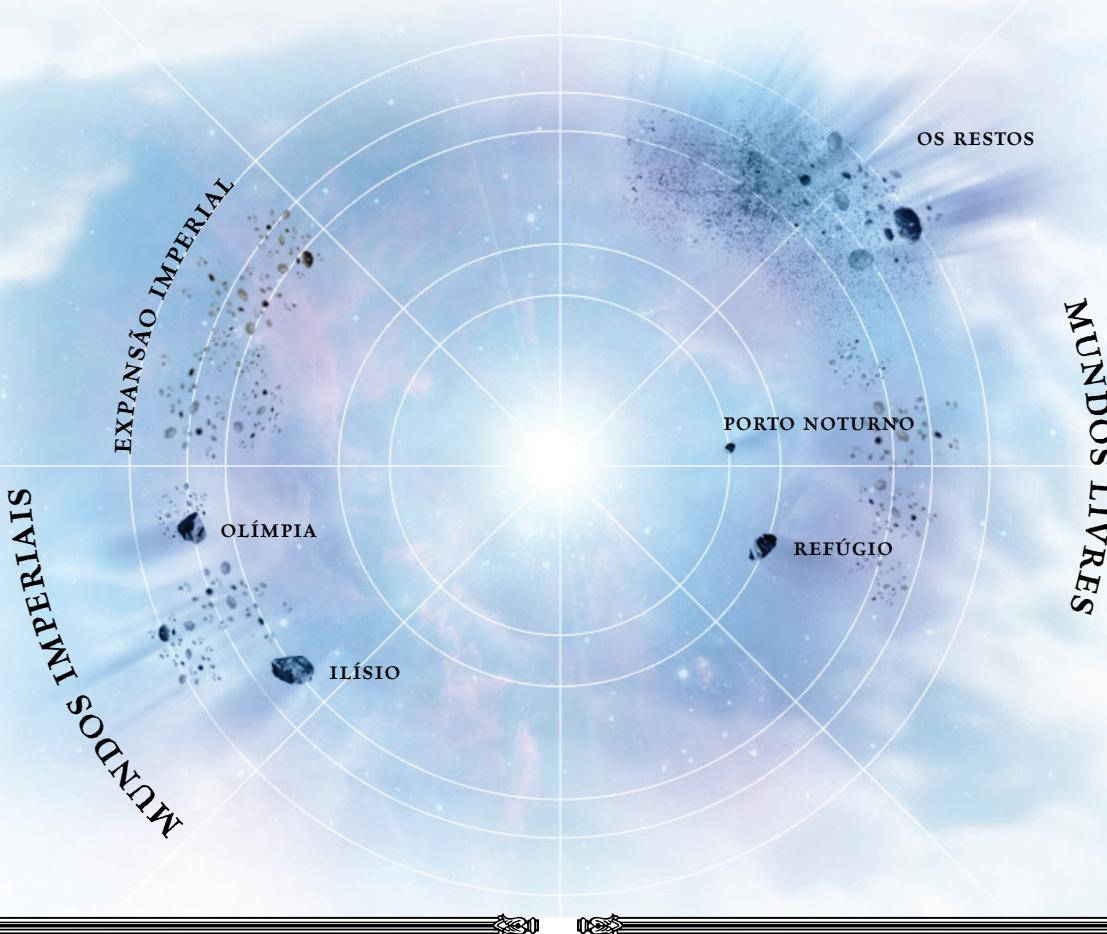
QUE PERIGOS OS AGUARDAM EM SEU CAMINHO?

SERÃO ELES CAPAZES DE ENCONTRAR O COVIL SECRETO DO REI PIRATA? SE CONSEGUIREM, IRÁ URIAH FLINT ACEITAR LADY BLACKBIRD COMO SUA NOIVA? QUANDO FINALMENTE LÁ CHEGAREM, CONTINUARÁ ELA QUERENDO QUE ELE O FAÇA?



⊕ O AZUL SELVAGEM ⊕

Mundos fragmentados orbitando uma estrela moribunda



À DERIVA NO AZUL

Os mundos do Azul Selvagem flutuam em um céu de gases respiráveis circundando uma pequena e fria estrela. Estudos acreditam que a estrela é feita de Essência pura – a estranha energia que os feiticeiros canalizam para fazer sua magia. Este “sistema solar” é muito menor que você possa pensar – leva em torno de seis semanas para cruzá-lo de um lado a outro em um aeronavio padrão. A maioria dos mundos do Império estão tão próximos que leva apenas um dia ou dois para viajar de um para outro.

AS PROFUNDEZAS

Os gases mais pesados formam uma camada densa de névoa abaixo do “céu” do Azul Selvagem. Esta névoa é corrosiva – as pessoas precisam usar máscaras de gás para respirar e a maioria dos cascos dos aeronavios começará a corroer após uma única exposição. Piratas e outros criminosos às vezes usam As Profundezas para escapar das patrulhas Imperiais e lançar assaltos de seus esconderijos. Infelizmente, As Profundezas são o lar do calamar celeste e outras coisas monstruosas...

NOMES

MASCULINOS: Abel, Artemis, August, Eli, Giovanni, Ivan, Jack, Jefferson, Jonas, Leo, Logan, Malachi, Mario, Micah, Nahum, Noah, Orlene, Oscar, Samuel, Silas, Victor, Vlad, Wester

FEMININOS: Alice, Ardent, Ashlyn, Caess, Clare, Elena, Eveline, Fionna, Grace, Hannah, Hazel, Hester, Isabel, Krista, Jezebel, Leah, Lucile, Lydia, Seraphina, Sonya, Sophie, Veronica, Violet

SOBRENOMES: Bell, Bowen, Canter, Carson, Cross, Harwood, Hollas, Hunter, Kalra, Keel, Moreau, Morgan, Porter, Pickett, Quinn, Sidhu, Soto, Torrez, Vakharia, Walker, Winter, Wright

CASAS NOBRES: Ash, Blackbird, Firefly, Mooncloud, Nightsong, Snow, Twilight, Whitethorn.

ILÍSIO

O mundo capital do Império, lar das grandes casas nobres. Ilísio é rico e decadente, assistido por servos, escravos e os guardas-costas de elite da nobreza.

OLÍMPIA

O mundo base da Frota Imperial Celeste. Daqui são lançadas expedições à expansão colonial e através de todo o Azul Selvagem. Olímpia também é lar dos melhores cervejeiros e destilarias do Império.

REFÚGIO

O mais proeminente dos Mundos Livres. Aqui, nos desordenados centros da cidade, a União do Comércio tenta impor alguma ordem às disputas entre clãs e facções das Pessoas Livres. Escravidão é ilegal aqui, logo muitos ex-escravos fazem de Refúgio seu lar.

PORTO NOTURNO

Ao contrário de outros mundos, Porto Noturno não gira, o que significa que uma de suas faces está sempre na escuridão. É neste lado que piratas e contrabandistas construíram uma cidade portuária oculta na qual dão prosseguimento a seus negócios nefastos. Este antro de escória e vilania é um lugar perigoso, mas quase tudo pode ser comprado ou vendido aqui, inclusive segredos.

OS RESTOS

Um redemoinho furioso de fragmentos de mundos que giram sobre si mesmos. Os Restos são quase impossíveis de se navegar, mesmo para os melhores pilotos de aeronavios. Diz-se que o rei pirata, Uriah Flint, mantém sua fortaleza secreta em algum lugar das profundidades d’Os Restos e apenas aqueles que conhecem o segredo da verdadeira rota podem alcançá-la.

NATASHA SYRI + LADY BLACKBIRD

Uma nobre imperial sob disfarce, escapando de um casamento arranjado para poder estar com seu amante

CARACTERÍSTICAS

NOBRE IMPERIAL

Etiqueta, Dança, Erudição, História, Ciência, Riqueza, Conexões, Casa Blackbird

MESTRE FEITICEIRA

Conjuradora, Canalização, Sangue Tempestuoso, Vento, Relâmpago, [Voo], [EXPLOSÃO], [SENTIR]

ATLÉTICA

Corrida, Esgrima, Rapieira, Duelos, Tiro, [PISTOLA], [ACROBACIA]

CHARME

Carisma, Presença, Comandar, Nobres, Servos, [SOLDADOS]

ASTÚCIA

Enganar, Despistar, Disfarce, Códigos, [ESGUEIRAR-SE], [ESCONDER-SE]

Os marcadores entre [colchetes] são qualidades que você ainda não possui. Você pode comprá-las com avanços. Veja o Resumo de Regras abaixo, após as Chaves.

CHAVE DO EXEMPLAR

Como um nobre, você está um patamar acima do homem comum. Ative essa chave quando você demonstrar sua superioridade ou quando suas características nobres superarem um problema. Cancelamento: renegue sua herança nobre.

CHAVE DA MISSÃO

Você deve escapar do Império e encontrar-se com seu amante secreto, o rei pirata Uriah Flint, aquele que você não vê há seis anos. Ative essa chave quando você realizar ações no intuito de completar a missão. Cancelamento: desista da sua missão.

CHAVE DO IMPOSTOR

Você está sob disfarce, passando-se por uma plebeia. Ative essa chave quando sua atuação for boa o suficiente para enganar alguém com seu disfarce. Cancelamento: revele sua identidade verdadeira para alguém que foi enganado por você.

SEGREDO DO SANGUE TEMPESTUOSO

Desde que possa falar, você pode canalizar poder mágico e fazer Feitiçaria. Você tem a característica Mestre Feiticeira e o marcador Sangue Tempestuoso.

SEGREDO DO FOCO INTERIOR

Um vez por sessão, você pode repetir uma rolagem falha quando fizer uma Feitiçaria.

FERIDA MORTA CANSADA FURIOSA DESNORTEADA CAÇADA APRISIONADA

RESUMO DE REGRAS

ROLANDO OS DADOS

Quando você tenta superar um obstáculo, rola um dado. Comece a contagem com apenas um dado. Adicione um dado se você tiver uma característica que possa ajudá-lo. Se essa característica tiver quaisquer marcadores aplicáveis, adicione outro dado para cada um deles. Finalmente, adicione qualquer número de dados de sua reserva pessoal de dados (sua reserva começa com 7 dados).

Role todos os dados que você acumulou. Cada dado que mostra um valor de 4 ou maior é um sucesso. Você precisa de um número de sucessos igual ao nível de dificuldade (geralmente 3) para ultrapassar o obstáculo.

NÍVEIS: 2 FÁCIL – 3 – DIFÍCIL – 4 DESAFIADOR – 5 EXTREMO.

Se passar, descarte os dados que foram rolados (incluindo quaisquer dados da reserva que você usou). Não se preocupe, você terá sua reserva de dados de volta.

Se não passar, você ainda não atingiu seu objetivo. Mas pode manter a reserva de dados rolados e adicionar outro dado à sua reserva. O MJ ajustará a situação de forma que você será capaz de tentar novamente.

CONDIÇÕES

Quando os eventos justificarem, ou especialmente quando você falhar em uma rolagem, o MJ pode impor uma condição ao seu personagem: Ferido, Morto, Cansado, Furioso, Desnorteado, Caçado ou Aprisionado. Quando você adquirir uma condição, marque sua caixa e diga como ela surgiu. [Nota: A condição "morto" quer dizer apenas "presumidamente morto" a menos que você diga o contrário.]

AJUDANDO

Caso seu personagem esteja em posição de ajudar outro, você pode ceder-lhe um dado de sua reserva. Diga o que o seu personagem faz para ajudar. Se a rolagem falhar, você obtém seu dado de volta. Se for bem sucedida, seu dado é perdido.

CHAVES

Quando você ativar uma Chave, poderá fazer uma das seguintes coisas:

- ❖ Ganhar um ponto de experiência (XP)
- ❖ Adicionar um dado à sua reserva (até o máximo de 10)

Se ficar em perigo por causa de sua chave, você ganhará 2XP ou 2 dados (ou 1XP e 1 dado reserva). Quando tiver acumulado 5XP, ganhará uma melhoria. Você pode gastar uma melhoria de acordo com o seguinte:

- ❖ Adicione uma Característica (baseado em algo que foi aprendido durante o jogo ou alguma experiência anterior que veio à luz)
- ❖ Adicione um marcador a uma Característica existente
- ❖ Adicione uma Chave (você não poderá ter a mesma chave duas vezes)
- ❖ Aprenda um Segredo (se você tiver os meios para tanto)

Você pode guardar os pontos para os avanços, se desejar, e gastá-los a qualquer hora, até mesmo no meio de uma batalha!

Cada Chave também pode ser cancelada. Se a condição de cancelamento ocorrer, você tem a opção de remover a Chave e ganhar dois avanços.

RECUPERAÇÃO

Você pode recuperar sua reserva de dados para que fique novamente em 7 através de uma cena de recuperação com outro personagem. Você também pode remover uma condição ou ganhar novamente o uso de um Segredo, dependendo dos detalhes da cena. Uma cena de recuperação é uma boa hora para fazer perguntas (dentro do personagem) para que outro jogador possa mostrar aspectos do seu personagem: "Por que você escolheu esta vida?", "O que você pensa da Lady?", "Por que você pegou este trabalho?" etc. Cenas de recuperação também podem ser flashbacks.

NAOMI BISHOP

Ex-gladiadora e guarda-costas de Lady Blackbird

CARACTERÍSTICAS

GLADIADORA

Testada em Combate, Brutal, Arma Viva, Rápida, Vigorosa, [FORTE], [QUEBRA OSSOS], [OLHAR ASSUSTADOR]

GUARDA COSTAS

Prontidão, Ameaças, Defender, Desarmar, Imobilizar, Carregar, Impedir, [SEGURANÇA], [PRIMEIROS SOCORROS]

EX-ESCRAVA

Esgueirar-se, Esconder-se, Correr, Resistente, Tolerância, Furtar, Nobres, [AVERSÃO], [VONTADE DE FERRO]

PERSPICAZ

Intuitiva, Cautelosa, Enrolação, Mentiras, Armadilhas, [PERIGO], [SENTIR MOTIVAÇÕES]

Os marcadores entre [colchetes] são qualidades que você ainda não possui. Você pode comprá-las com avanços. Veja o Resumo de Regras abaixo, após as Chaves.

CHAVE DO GUARDIÃO

Você é a leal defensora de Lady Blackbird. Ative sua chave quando tomar uma decisão influenciada por Lady Blackbird ou protegê-la de algum mal. Cancelamento: Romper seu relacionamento com a Lady.

CHAVE DA VINGANÇA

O Império a escravizou e a fez matar por esporte. Ative sua chave quando desferir um golpe contra o Império (especialmente ao matar um Membro do Império). Cancelamento: Perdoe-os pelo que te fizeram.

CHAVE DO GUERREIRO

Você almeja o estrondo e o rugido da batalha; quanto mais difícil, melhor. Ative sua chave quando lutar contra inimigos dignos ou superiores. Cancelamento: Desista da oportunidade de uma boa luta.

SEGREDO DA DESTRUIÇÃO

Você pode quebrar coisas com suas mãos nuas como se estivesse girando uma marretta. É assustador.

SEGREDO DO GUARDA COSTAS

Uma vez por sessão, você pode repetir uma rolagem falha quando estiver protegendo alguém.

FERIDA MORTA CANSADA FURIOSA DESNORTEADA CAÇADA APRISIONADA

RESUMO DE REGRAS

ROLANDO OS DADOS

Quando você tenta superar um obstáculo, rola um dado. Comece a contagem com apenas um dado. Adicione um dado se você tiver uma característica que possa ajudá-lo. Se essa característica tiver quaisquer marcadores aplicáveis, adicione outro dado para cada um deles. Finalmente, adicione qualquer número de dados de sua reserva pessoal de dados (sua reserva começa com 7 dados).

Role todos os dados que você acumulou. Cada dado que mostra um valor de 4 ou maior é um sucesso. Você precisa de um número de sucessos igual ao nível de dificuldade (geralmente 3) para ultrapassar o obstáculo.

NÍVEIS: 2 FÁCIL – 3 – DIFÍCIL – 4 DESAFIADOR – 5 EXTREMO.

Se passar, descarte os dados que foram rolados (incluindo quaisquer dados da reserva que você usou). Não se preocupe, você terá sua reserva de dados de volta.

Se não passar, você ainda não atingiu seu objetivo. Mas pode manter a reserva de dados rolados e adicionar outro dado à sua reserva. O MJ ajustará a situação de forma que você será capaz de tentar novamente.

CONDIÇÕES

Quando os eventos justificarem, ou especialmente quando você falhar em uma rolagem, o MJ pode impor uma condição ao seu personagem: Ferido, Morto, Cansado, Furioso, Desnorteado, Caçado ou Aprisionado. Quando você adquirir uma condição, marque sua caixa e diga como ela surgiu. [Nota: A condição "morto" quer dizer apenas "presumidamente morto" a menos que você diga o contrário.]

AJUDANDO

Caso seu personagem esteja em posição de ajudar outro, você pode ceder-lhe um dado de sua reserva. Diga o que o seu personagem faz para ajudar. Se a rolagem falhar, você obtém seu dado de volta. Se for bem sucedida, seu dado é perdido.

CHAVES

Quando você ativar uma Chave, poderá fazer uma das seguintes coisas:

- ❖ Ganhar um ponto de experiência (XP)
- ❖ Adicionar um dado à sua reserva (até o máximo de 10)

Se ficar em perigo por causa de sua chave, você ganhará 2XP ou 2 dados (ou 1XP e 1 dado reserva). Quando tiver acumulado 5XP, ganhará uma melhoria. Você pode gastar uma melhoria de acordo com o seguinte:

- ❖ Adicione uma Característica (baseado em algo que foi aprendido durante o jogo ou alguma experiência anterior que veio à luz).
- ❖ Adicione um marcador a uma Característica existente
- ❖ Adicione uma Chave (você não poderá ter a mesma chave duas vezes)
- ❖ Aprenda um Segredo (se você tiver os meios para tanto)

Você pode guardar os pontos para os avanços, se desejar, e gastá-los a qualquer hora, até mesmo no meio de uma batalha!

Cada Chave também pode ser cancelada. Se a condição de cancelamento ocorrer, você tem a opção de remover a Chave e ganhar dois avanços.

RECUPERAÇÃO

Você pode recuperar sua reserva de dados para que fique novamente em 7 através de uma cena de recuperação com outro personagem. Você também pode remover uma condição ou ganhar novamente o uso de um Segredo, dependendo dos detalhes da cena. Uma cena de recuperação é uma boa hora para fazer perguntas (dentro do personagem) para que outro jogador possa mostrar aspectos do seu personagem: "Por que você escolheu esta vida?", "O que você pensa da Lady?", "Por que você pegou este trabalho?" etc. Cenas de recuperação também podem ser flashbacks.

† CYRUS VANCE †

Um ex-soldado Imperial que se tornou contrabandista e soldado da fortuna, Capitão d'O Coruja

CARACTERÍSTICAS

EX-SOLDADO IMPERIAL

Táticas, Comandar, Soldados, Patentes, Contatos, Mapas, Navios de Guerra Imperiais

CONTRABANDISTA

Pechinchar, Enganar, Esgueirar-se, Esconder-se, Camuflagem, Falsificação, Pilolar, Navegação, [REPARAR], [ARTILHARIA]

SOBREVIVÊNCIA

Resistente, Correr, Furtar, Tolerância, Olhar Aterrorizante, Intimidar, [MÉDICO]

GUERREIRO

Endurecido pela Batalha, Atirar, Estilo de Duas Pistolas, Pistola, Esgriema, Espada, [BRIGA], [SARAIVADA DE CHUMBO]

Os marcadores entre [colchetes] são qualidades que você ainda não possui. Você pode comprá-las com avanços. Veja o Resumo de Regras abaixo, após as Chaves.

CHAVE DO COMANDANTE

Você foi acostumado a dar ordens e tê-las obedecidas. Ative sua característica quando aparecer com um plano e der ordens para fazê-lo acontecer. Cancelamento: Reconhecer outra pessoa como o líder.

CHAVE DO DESEJO SECRETO

Você está completamente encantado por Lady Blackbird, mas não quer que ela saiba. Ative sua chave quando tomar uma decisão baseada nesta afeição secreta ou quando, de alguma forma, demonstrá-la indiretamente. Cancelamento: Desista do seu desejo secreto ou torne-o público.

CHAVE DO PROSCRITO

Você foi exilado do Império. Ative sua chave quando sua situação de proscrito causar problemas ou for importante em uma cena. Cancelamento: Reconquiste sua situação anterior ou junte-se a um novo grupo.

SEGREDO DA LIDERANÇA

Uma vez por sessão, você pode dar a chance de outra pessoa repetir uma rolagem falha, dando-lhe ordens, conselhos, ou um bom exemplo.

SEGREDO DO SANGUE ABERRANTE

Uma vez por sessão, você pode teleportar a si mesmo ou alguém que estiver tocando.

FERIDO MORTO CANSADO FURIOSO DESNORTEADO CAÇADO APRISIONADO

† RESUMO DE REGRAS †

ROLANDO OS DADOS

Quando você tenta superar um obstáculo, rola um dado. Comece a contagem com apenas um dado. Adicione um dado se você tiver uma característica que possa ajudá-lo. Se essa característica tiver quaisquer marcadores aplicáveis, adicione outro dado para cada um deles. Finalmente, adicione qualquer número de dados de sua reserva pessoal de dados (sua reserva começa com 7 dados).

Role todos os dados que você acumulou. Cada dado que mostra um valor de 4 ou maior é um sucesso. Você precisa de um número de sucessos igual ao nível de dificuldade (geralmente 3) para ultrapassar o obstáculo.

NÍVEIS: 2 FÁCIL – 3 – DIFÍCIL – 4 DESAFIADOR – 5 EXTREMO.

Se passar, descarte os dados que foram rolados (incluindo quaisquer dados da reserva que você usou). Não se preocupe, você terá sua reserva de dados de volta.

Se não passar, você ainda não atingiu seu objetivo. Mas pode manter a reserva de dados rolados e adicionar outro dado à sua reserva. O MJ ajustará a situação de forma que você será capaz de tentar novamente.

CONDIÇÕES

Quando os eventos justificarem, ou especialmente quando você falhar em uma rolagem, o MJ pode impor uma condição ao seu personagem: Ferido, Morto, Cansado, Furioso, Desnorteado, Caçado ou Aprisionado. Quando você adquirir uma condição, marque sua caixa e diga como ela surgiu. [Nota: A condição "morto" quer dizer apenas "presumidamente morto" a menos que você diga o contrário.]

AJUDANDO

Caso seu personagem esteja em posição de ajudar outro, você pode ceder-lhe um dado de sua reserva. Diga o que o seu personagem faz para ajudar. Se a rolagem falhar, você obtém seu dado de volta. Se for bem sucedida, seu dado é perdido.

CHAVES

Quando você ativar uma Chave, poderá fazer uma das seguintes coisas:

- ❖ Ganhar um ponto de experiência (XP)
- ❖ Adicionar um dado à sua reserva (até o máximo de 10)

Se ficar em perigo por causa de sua chave, você ganhará 2XP ou 2 dados (ou 1XP e 1 dado reserva). Quando tiver acumulado 5XP, ganhará uma melhoria. Você pode gastar uma melhoria de acordo com o seguinte:

- ❖ Adicione uma Característica (baseado em algo que foi aprendido durante o jogo ou alguma experiência anterior que veio à luz)
- ❖ Adicione um marcador a uma Característica existente
- ❖ Adicione uma Chave (você não poderá ter a mesma chave duas vezes)
- ❖ Aprenda um Segredo (se você tiver os meios para tanto)

Você pode guardar os pontos para os avanços, se desejar, e gastá-los a qualquer hora, até mesmo no meio de uma batalha!

Cada Chave também pode ser cancelada. Se a condição de cancelamento ocorrer, você tem a opção de remover a Chave e ganhar dois avanços.

RECUPERAÇÃO

Você pode recuperar sua reserva de dados para que fique novamente em 7 através de uma cena de recuperação com outro personagem. Você também pode remover uma condição ou ganhar novamente o uso de um Segredo, dependendo dos detalhes da cena. Uma cena de recuperação é uma boa hora para fazer perguntas (dentro do personagem) para que outro jogador possa mostrar aspectos do seu personagem: "Por que você escolheu esta vida?", "O que você pensa da Lady?", "Por que você pegou este trabalho?" etc. Cenas de recuperação também podem ser flashbacks.

⊕ KALE ARKAM ⊕

Um ladrão e pequeno feiticeiro, primeiro imediato e mecânico d'O Coruja

CARACTERÍSTICAS

LADRÃO

Silencioso, Furtivo, Esconder-se, Habilidoso, Perceptivo, Armadilhas, Trevas, [ALARMEs], [DISTRAÇÕEs]

TRAPACEIRO

Rápido, Luta Suja, Cair de Pé, Fuga, Contorcionista, [ACROBACIA], [PRESTIDIGITAÇÃO], [ADAGA]

MAGIA MENOR (USE UM MARCADOR DE ENCANTO POR VEZ)

Feitiço de Luz, Feitiço de Escuridão, Feitiço de Saltar, Feitiço de Despedaçar, [CANALIZAR], [CONJURADOR]

MECÂNICO

Conserto, Mecanismos, Eficiência, Peças Sobressalentes, Sabotagem, [MELHORIAS], [ARMAS DE NAVIO]

Os marcadores entre [colchetes] são qualidades que você ainda não possui. Você pode comprá-las com avanços. Veja o Resumo de Regras abaixo, após as Chaves.

CHAVE DA COBIÇA

Você gosta de coisas brilhantes. Ative sua chave quando roubar alguma coisa legal ou receber uma grande recompensa. Cancelamento: Jure parar de roubar para sempre.

CHAVE DA MISSÃO

Você deve entregar com segurança Lady Blackbird ao rei pirata Uriah Flint, para que ela possa casar-se com ele. Ative sua chave quando realizar ações para completar a missão. Cancelamento: Desista da missão.

CHAVE DA FRATERNIDADE

Você está juramentado ao Capitão Vance por um laço de irmandade. Ative sua chave quando seu personagem for influenciado por Vance ou quando demonstrar o quanto profundo seu elo é. Cancelamento: Rompa o relacionamento.

SEGREDO DA OCULTAÇÃO

Não importa o quanto minuciosamente seja revistado, você sempre tem alguns objetos importantes com você. Você pode fazer surgir um item comum e simples em qualquer momento.

SEGREDO DOS REFLEXOS

Uma vez por sessão, você pode repetir uma rolagem falha quando fizer qualquer coisa envolvendo graça, destreza ou reflexos rápidos.

FERIDO MORTO CANSADO FURIOSO DESNORTEADO CAÇADO APRISIONADO

⊕ RESUMO DE REGRAS ⊕

ROLANDO OS DADOS

Quando você tenta superar um obstáculo, rola um dado. Comece a contagem com apenas um dado. Adicione um dado se você tiver uma característica que possa ajudá-lo. Se essa característica tiver quaisquer marcadores aplicáveis, adicione outro dado para cada um deles. Finalmente, adicione qualquer número de dados de sua reserva pessoal de dados (sua reserva começa com 7 dados).

Role todos os dados que você acumulou. Cada dado que mostra um valor de 4 ou maior é um sucesso. Você precisa de um número de sucessos igual ao nível de dificuldade (geralmente 3) para ultrapassar o obstáculo.

NÍVEIS: 2 FÁCIL – 3 – DIFÍCIL – 4 DESAFIADOR – 5 EXTREMO.

Se passar, descarte os dados que foram rolados (incluindo quaisquer dados da reserva que você usou). Não se preocupe, você terá sua reserva de dados de volta.

Se não passar, você ainda não atingiu seu objetivo. Mas pode manter a reserva de dados rolados e adicionar outro dado à sua reserva. O MJ ajustará a situação de forma que você será capaz de tentar novamente.

CONDIÇÕES

Quando os eventos justificarem, ou especialmente quando você falhar em uma rolagem, o MJ pode impor uma condição ao seu personagem: Ferido, Morto, Cansado, Furioso, Desnorteado, Caçado ou Aprisionado. Quando você adquirir uma condição, marque sua caixa e diga como ela surgiu. [Nota: A condição "morto" quer dizer apenas "presumidamente morto" a menos que você diga o contrário.]

AJUDANDO

Caso seu personagem esteja em posição de ajudar outro, você pode ceder-lhe um dado de sua reserva. Diga o que o seu personagem faz para ajudar. Se a rolagem falhar, você obtém seu dado de volta. Se for bem sucedida, seu dado é perdido.

CHAVES

Quando você ativar uma Chave, poderá fazer uma das seguintes coisas:

- ❖ Ganhar um ponto de experiência (XP)
- ❖ Adicionar um dado à sua reserva (até o máximo de 10)

Se ficar em perigo por causa de sua chave, você ganhará 2XP ou 2 dados (ou 1XP e 1 dado reserva). Quando tiver acumulado 5XP, ganhará uma melhoria. Você pode gastar uma melhoria de acordo com o seguinte:

- ❖ Adicione uma Característica (baseado em algo que foi aprendido durante o jogo ou alguma experiência anterior que veio à luz).
- ❖ Adicione um marcador a uma Característica existente
- ❖ Adicione uma Chave (você não poderá ter a mesma chave duas vezes)
- ❖ Aprenda um Segredo (se você tiver os meios para tanto)

Você pode guardar os pontos para os avanços, se desejar, e gastá-los a qualquer hora, até mesmo no meio de uma batalha!

Cada Chave também pode ser cancelada. Se a condição de cancelamento ocorrer, você tem a opção de remover a Chave e ganhar dois avanços.

RECUPERAÇÃO

Você pode recuperar sua reserva de dados para que fique novamente em 7 através de uma cena de recuperação com outro personagem. Você também pode remover uma condição ou ganhar novamente o uso de um Segredo, dependendo dos detalhes da cena. Uma cena de recuperação é uma boa hora para fazer perguntas (dentro do personagem) para que outro jogador possa mostrar aspectos do seu personagem: "Por que você escolheu esta vida?", "O que você pensa da Lady?", "Por que você pegou este trabalho?" etc. Cenas de recuperação também podem ser flashbacks.

SNARGLE

Um goblin marinheiro celeste e piloto d'O Coruja

CARACTERÍSTICAS

PILOTO

Audaz, Estável, Manobrar, Evasão, Voar com Ousadia, Navegação, Mapas, Meteorologia. [O CORUJA], [BATALHA], [ABALROAR]

MARINHEIRO CELESTE

Artilharia, Mirar, Manutenção, Observação, Sinais, Império, Piratas, Mundos Livres, Refúgio, [CONERTOS], [CONEXÕES]

GOBLIN

Mudar de Formas, Planar, Visão noturna, Ágil, Rapidez, Acrobata, Presas & Garras, [IMITAR FORMA], [IMPRUDENTE], [CONEXÕES]

ARDILOSO

Habilidoso, Furtivo, Distrações, Blefe, Idiomas, Idioma de Comércio, [AFIADO], [DISFARCE]

Os marcadores entre [colchetes] são qualidades que você ainda não possui. Você pode comprá-las com avanços. Veja o Resumo de Regras abaixo, após as Chaves.

CHAVE DO TEMERÁRIO

Você prospera em situações perigosas. Ative sua chave quando fizer alguma coisa interessante que seja arriscada ou imprudente (especialmente manobras de pilotagem). Cancelamento: Seja muito, muito cuidadoso.

CHAVE DA CONSCIÊNCIA

Você não gosta de ver ninguém sofrer, mesmo os inimigos. Ative sua chave quando ajudar alguém com problemas ou quando mudar a vida de alguém para melhor. Cancelamento: Ignore um pedido de ajuda.

CHAVE DO BUFÃO

Você tem um talento especial para comentários impertinentes. Ative sua chave quando Snargle disser alguma coisa que faça os outros jogadores rirem ou quando explicar alguma coisa usando seu jargão técnico de piloto. Cancelamento: Todos resmungam em um de seus comentários.

SEGREDO DA METAMORFOSE

Como goblin, você pode mudar sua forma, tornando-se mais baixo, mais alto, mais gordo, mais magro, ou mudando a cor da sua pele, à vontade.

SEGREDO DO GOLPE DE SORTE

Uma vez por sessão, você pode manter sua reserva de dados quando bem sucedido (então vá adiante e use todos).

FERIDO MORTO CANSADO FURIOSO DESNORTEADO CAÇADO APRISIONADO

RESUMO DE REGRAS

ROLANDO OS DADOS

Quando você tenta superar um obstáculo, rola um dado. Comece a contagem com apenas um dado. Adicione um dado se você tiver uma característica que possa ajudá-lo. Se essa característica tiver quaisquer marcadores aplicáveis, adicione outro dado para cada um deles. Finalmente, adicione qualquer número de dados de sua reserva pessoal de dados (sua reserva começa com 7 dados).

Role todos os dados que você acumulou. Cada dado que mostra um valor de 4 ou maior é um sucesso. Você precisa de um número de sucessos igual ao nível de dificuldade (geralmente 3) para ultrapassar o obstáculo.

NÍVEIS: 2 FÁCIL – 3 – DIFÍCIL – 4 DESAFIADOR – 5 EXTREMO.

Se passar, descarte os dados que foram rolados (incluindo quaisquer dados da reserva que você usou). Não se preocupe, você terá sua reserva de dados de volta.

Se não passar, você ainda não atingiu seu objetivo. Mas pode manter a reserva de dados rolados e adicionar outro dado à sua reserva. O MJ ajustará a situação de forma que você será capaz de tentar novamente.

CONDIÇÕES

Quando os eventos justificarem, ou especialmente quando você falhar em uma rolagem, o MJ pode impor uma condição ao seu personagem: Ferido, Morto, Cansado, Furioso, Desnorteado, Caçado ou Aprisionado. Quando você adquirir uma condição, marque sua caixa e diga como ela surgiu. [Nota: A condição "morto" quer dizer apenas "presumidamente morto" a menos que você diga o contrário.]

AJUDANDO

Caso seu personagem esteja em posição de ajudar outro, você pode ceder-lhe um dado de sua reserva. Diga o que o seu personagem faz para ajudar. Se a rolagem falhar, você obtém seu dado de volta. Se for bem sucedida, seu dado é perdido.

CHAVES

Quando você ativar uma Chave, poderá fazer uma das seguintes coisas:

- ❖ Ganhar um ponto de experiência (XP)
- ❖ Adicionar um dado à sua reserva (até o máximo de 10)

Se ficar em perigo por causa de sua chave, você ganhará 2XP ou 2 dados (ou 1XP e 1 dado reserva). Quando tiver acumulado 5XP, ganhará uma melhoria. Você pode gastar uma melhoria de acordo com o seguinte:

- ❖ Adicione uma Característica (baseado em algo que foi aprendido durante o jogo ou alguma experiência anterior que veio à luz)
- ❖ Adicione um marcador a uma Característica existente
- ❖ Adicione uma Chave (você não poderá ter a mesma chave duas vezes)
- ❖ Aprenda um Segredo (se você tiver os meios para tanto)

Você pode guardar os pontos para os avanços, se desejar, e gastá-los a qualquer hora, até mesmo no meio de uma batalha!

Cada Chave também pode ser cancelada. Se a condição de cancelamento ocorrer, você tem a opção de remover a Chave e ganhar dois avanços.

RECUPERAÇÃO

Você pode recuperar sua reserva de dados para que fique novamente em 7 através de uma cena de recuperação com outro personagem. Você também pode remover uma condição ou ganhar novamente o uso de um Segredo, dependendo dos detalhes da cena. Uma cena de recuperação é uma boa hora para fazer perguntas (dentro do personagem) para que outro jogador possa mostrar aspectos do seu personagem: "Por que você escolheu esta vida?", "O que você pensa da Lady?", "Por que você pegou este trabalho?" etc. Cenas de recuperação também podem ser flashbacks.

⊕ O CORUJA ⊕

Um velho, embora confiável, aeronavio equipado para contrabando



COMPARAÇÃO DE TAMANHO RELATIVA

O CORUJA • 48M

CALAMAR CELESTE • 139M

MÃO DO INFORTÚNIO • 550M

TRANSPORTADOR CELESTE C9 REFORMADO

O Coruja já foi um cargueiro Transportador Celeste C9, mas desde que foi extensivamente modificado por Cyrus e Kale, passou a ter uma área de carga menor e mas passou a ter também quarto dormitórios para passageiros. Tem também compartimentos de contrabando espalhados por toda a embarcação.

O Coruja é um navio antigo, mas pode equiparar-se com os mais modernos graças a seus motores modificados e ao gerador a vapor supercarregado. Snargle também fez muitos ajustes únicos nos controles para permitir que o grande navio manobre como uma embarcação muito menor.

Infelizmente, todas essas modificações o colocam sob tensão. Kale mantém o navio funcionando diariamente, mas quando o põe sob muita pressão (o que frequentemente acontece), as coisas podem dar errado – canos quebrados, escape de vapor, vazamentos de fluidos, ou pior.

Contudo, O Coruja não é apenas um aeronavio, é o lar de sua tripulação. Eles se reúnem ao redor da surrada mesa de jantar de madeira na plataforma e agradecem aos quatro ventos por serem abençoados pela boa fortuna com uma nave tão boa.

[M]: Você pode infligir condições ao Coruja como consequências de eventos. Ele começa o jogo com a condição "Precisa de Combustível" marcada.]

ESTATÍSTICAS

Comprimento: 48 metros

Tripulação: 2–3

Alojamentos: 6 (2 para a tripulação, 4 para passageiros)

Capacidade de Carga: 13,5 toneladas (em 6 compartimentos)

Casa de Máquinas:

❖ Gerador de Vapor de Três Válvulas Recíprocas

❖ (2) Propulsores Duplos Induzidos a Carvão

Velocidade de Cruzeiro: 160 nós (aprox. 296 km/h)

Velocidade de Assalto: 310 nós (aprox. 574 km/h) a toda potência

Armas: Arma montada na torre superior externa

Comunicador: Rádio de Alcance Médio com Multibanda e Máscara de Sinal

Sensores:

❖ Sonar de Curto Alcance

❖ Analisador de Pressão/Atmosfera

Casco: Tratado para resistir à corrosão nas Profundezas por até 4 horas.

PRECISA DE SUPRIMENTOS

PRECISA DE COMBUSTÍVEL

VAGAROSO

AVARIADO & VAZANDO

INCAPACITADO

CONDUZINDO O JOGO

Dicas, truques e conselhos para o MJ

OUÇA E FAÇA PERGUNTAS, NÃO PLANEJE

Quando você for o MJ, não tente planejar o que vai acontecer. Ao invés disso, faça perguntas – muitas e muitas – e faça os jogadores apontarem na direção das coisas em que estão interessados. Por exemplo, Cyrus dá para Naomi uma ordem intencionalmente perto de Lady Blackbird, mas o(a) jogador(a) da Lady não reage imediatamente.

Naomi vai seguir a ordem. Então, pergunte ao jogador(a) de Lady Blackbird: "Como você reage quando o Capitão dá ordens a sua guarda-costas? Está tudo bem para você?" E então, quando não estiver realmente bem: "O que você diz para ele? O que você diz para Naomi?". Mais algumas perguntas como estas e todos estarão gritando uns com os outros e rolando dados para impor sua vontade.

Também faça perguntas como:

"Alguma coisa quebra quando você faz essa manobra maluca?"
"O fogo provavelmente se espalha sem controle, não é?"
"Isso me parece um plano bem ousado. Qual a primeira etapa?"
"Vocês dois acabam juntos em algum lugar tranquilo? Acontece algo entre vocês?"
"Você sabe algo sobre os rebeldes do Céu Carmesim? Como eles são? É costume eles irem tão longe dentro do Império?"

Mantenha um ritmo constante o jogo fluirá muito bem. Parte do trabalho do MJ é ouvir o que os jogadores dizem, compreender as informações, manuseá-las e ver se há alguma outra coisa que se possa fazer com elas.

As atribuições do MJ: ouvir e reincorporar informações, interpretar os NPCs com vontade, criar obstáculos interessantes e impor condições como consequências de eventos (especialmente quando as rolagens falharem).

DIGA SIM, PROCURE PELOS OBSTÁCULOS

Normalmente personagens podem fazer qualquer coisa prevista pelas suas características. Em outras palavras, eles são pessoas competentes e eficientes. Não é divertido pedir para rolar dados quando não há um obstáculo interessante no caminho. Apenas diga sim para a ação, ouça e faça perguntas. Mas também esteja à procura da oportunidade de criar obstáculos conforme a ação se desenvolver. Uma vez que você esteja fazendo perguntas interessantes e ouvindo as respostas com atenção, as oportunidades estarão em todo lugar; então, não será muito difícil identificá-las.

Obstáculos podem ser pessoas (piratas, goblins, militares do Império, cidadãos, nobres), o clima, monstros (calamar celeste, enguias voadoras), situações (incêndios, quedas, tiroteios, perseguições) ou qualquer outra coisa que você possa imaginar.

Se um personagem tentar fazer algo não previsto em suas características, eis um obstáculo evidente: falta de experiência e de treinamento. Muitas coisas divertidas podem dar errado quando não se sabe o que se faz! Além disso, às vezes os jogadores tentarão fazer coisas em que são ruins, falhar e adicionar dados às suas reservas. É uma boa jogada para eles e dá a você a chance de criar mais confusão, portanto todos ganham.

CONDIÇÕES

Uma condição restringe o que o jogador pode dizer sobre seu personagem. É uma deixa para dizer ao MJ e aos jogadores para prestar atenção a essa situação e usá-la como material para desenvolver a história. Jogar RPG é simplesmente dizer coisas uns para os outros, certo? Então você se pergunta algo como "O que vou dizer agora?", baixa o olhar e diz: "Ah, estou furioso. Então, vou ficar furioso com alguém. 'Snarle! Por que não estamos em Porto Noturno ainda, seu mandrião preguiçoso!'" Para o MJ, as condições podem criar oportunidades ou dar permissões. "Você está machucado, certo? As

OBSTÁCULOS & DIFICULDADES

FUGIR DA PRISÃO

As celas na prisão da Mão do Infotário possuem paredes de aço com pesadas fechaduras de ferro nas portas.

OBSTÁCULOS: Abrir a fechadura: 3. Enganar um marinheiro de guarda: 3. (Apenas para Bishop – Quebrar a porta para abri-la: Automático. Quebrar a porta para abri-la silenciosamente: 5) Esgueirar-se pelo navio: 4. Lutar com a tripulação: 3. Lutar com os fuzileiros: 4. Lutar com um monte de fuzileiros: 5 (ou mais).

COMPLICAÇÕES : O alarme dispara. Mais fuzileiros aparecem. O Coruja é lançado ao céu para impedir a fuga dos jogadores. Alguém é separado do grupo (Desnorteado e/ou Aprisionado).

EMBOSCADA DO CAÇADOR

A menos que se mantenham discretos, as ações d'O Coruja eventualmente atraíram a atenção de caçadores de recompensas à procura de dinheiro por levar Vance à prisão ou acharem Lady Blackbird.

OBSTÁCULOS: Lutar quando pego em uma emboscada: 5. Fugir: 3. Tentar barganhar com eles: 4. Inverter a situação usando um truque sujo: 3.

COMPLICAÇÕES: Alguém é agarrado e mantido sob a mira de uma arma. (Aprisionado).

BATALHA DE AERONAVIOS

Você sempre deseja estar sobre seu inimigo em uma batalha de aeronavios – a menos que seu navio seja equipado para ir às Profundezas...

OBSTÁCULOS: Manobrar para um tiro certeiro: 3. Manobrar contra um navio menor e mais rápido: 4. Manobrar para abordagem: 4. Disparar no navio inimigo: 3. Disparar em um navio menor e mais rápido: 4. Evitar fogo inimigo: 3. Evitar uma chuva de fogo inimigo: 4-5.

COMPLICAÇÕES: O Coruja é atingido e perde o controle (Avariado & Vazando, Vagabundo). Mais navios aparecem. Você foi conduzido para uma tempestade por uma ação inimiga. A luta atrai um calamar celeste.

PAROLAR COM BILTRES

Para achar o caminho secreto para o covil do Rei Pirata n'Os Restos, você deve negociar com uma série de personagens desagradáveis.

OBSTÁCULOS: Ache um covil subterrâneo: 3. Mostre que você não é alguém com que se deva mexer: 3. Consiga um acordo justo: 4. Consiga um acordo que penda a seu favor: 5. Descubra suas mentiras indecentes: 4.

COMPLICAÇÕES: Os patifes decidem simplesmente pegar o que querem de você. Você foi vendido. Você foi seguido ao encontro!

ATAQUE DO CALAMAR CELESTE

Enquanto passam pelas Profundezas, seus motores atraem um calamar celeste. Seus tentáculos se fecham em torno d'O Coruja...

OBSTÁCULOS: Escapar dos tentáculos: 5. Atacar o calamar: 3. Manobrar na tinta do calamar: 4. Evitar ser atingido pelos ataques do calamar (quebrar, esmagar, morder, canção trovejante): 3. **COMPLICAÇÕES :** O calamar chama outros com sua canção. O sangue do calamar atraí outro(s) monstro(s). Puxado mais para dentro das profundezas (Desnorteado). Colisão com rochas/escombros/ mundo escondido (Avariado & Vagabundo ou Incapacitado).

COMBATE COM UM FEITICEIRO

Uriah Flint é um sangue flamejante e um mestre feiticeiro. Não que alguém precise lutar com ele. Quer dizer, por que isso aconteceria?

OBSTÁCULOS: Esquivar de rajadas de fogo mágico: 3. Atacar Flint através de suas defesas mágicas: 5. Resistir ao calor e à fumaça conforme a luta avança: 3.

COMPLICAÇÕES: O fogo se espalha fora de controle. Os personagens deixam suas armas cairam quando estas se tornam muito quentes para se segurar.

⊕ CARACTERÍSTICAS & MARCADORES ⊕

REPUTAÇÃO

Honrado, Confiável, Intrépido, Temerário, Implacável, Dissimulado, Perigoso, Mortal, Cruel, Imprevisível, Heroico, Honorável, Compassivo

TRIPULAÇÃO

Artilharia, Mirar, Manutenção, Controle de danos, Observação, Sinais, O Coruja, Carga, Suprimentos, Primeiros Socorros, Abordagem

PIRATA CELESTE

Vil, Perverso, Multilar e Talhar, Cutelo, Faca, Atirar, Escopeta, Artilheiro, Abordagem, Tripulação, Pilhagem, Capturar, Beber, Robusto, Traiçoeiro, Intimidador, Contatos, Submundo

EXPLORADOR

Curioso, Alerta, Ágil, Robusto, Conhecimento Antigo, Linguagens, Ruínas, Monstros, Mitos, Mapas

INVESTIGADOR

Busca, Dedução, Perceptivo, Seduzir, Interrogar, Subornar, Coagir, Contatos, Esgueirar-se, Enganar, Perspicácia, Lógica, Pugilismo, Pistola

MINEIRO

Túneis, Trabalho, Força, Picareta, Penumbra, Prender a respiração, Mínérios, Resistir ao frio, Resistência

SANGUE FANTASMAGÓRICO

Voar, Possessão, Eterilidade, Controlar Tecnologia, Elétrico, Dominar, Aterrorizar, Esgueirar-se, Sobrecarregar

SANGUE PÉTREO

Empedernir, Tornar Pesado, Fundir-se à pedra, Petrificar, Imóvel, Usar malho, Mover-se através da pedra, Moldar rocha, Resistente

SANGUE VÁCUO

Invisibilidade, Vácuo, Tornar sem peso, Passar Através, Apagar Mente, Contramágica, Desintegrar

SANGUE ONÍRICO

Sedar, Manipular Sonho, Entrar no Sonho, Alucinação, Luta às Cegas, Ler Mentes

CAÇADOR DE SANGUE

Obter Informação, Interrogar, Intimidar, Incógnito, Reconhecer sangue, Reflexos, Autoridade, Tiroteios

ARROJADO

Bravo, Ousadia, Heroico, Resgate, Caindo, Fogo, Temerário, Explosões, Escapadas, Desamparado

Nota: quando comprar uma nova característica, você começa sem nenhum marcador. Você precisa comprá-las com os avanços.

⊕ NOVAS CHAVES & SEGREDOS ⊕

A CHAVE DO VIAJANTE

Você ama explorar novos lugares e conhecer novas pessoas. Ative sua chave quando partilhar um detalhe interessante sobre uma pessoa, lugar ou coisa, ou quando você for a algum lugar novo e empolgante. Cancelamento: Deixe passar a oportunidade de ver algo novo.

A CHAVE DO INTERMEDIÁRIO

Você gosta de fazer acordos e trocar favores. Ative sua chave quando barganhar, fizer um novo contato, ou trocar favores. Cancelamento: Excluir-se de sua rede de contatos.

A CHAVE DO REPARO

Você simplesmente não pode deixar como está. Ative sua chave quando modificar, melhorar, reparar ou remendar algo tecnológico. Cancelamento: Deixe passar a oportunidade de brincar com a tecnologia.

A CHAVE DO PIRATA

Você pilha, assalta e aterroriza o Azul Selvagem. Ative sua chave quando impressionar alguém com sua natureza de pirata ou fizer algo para ser adicionado a sua reputação. Cancelamento: Vire a página e se endireite.

A CHAVE DO VOTO

Você tem um voto de comportamento pessoal que jurou não quebrar. Ative sua chave quando seu voto tiver impactos significantes nas suas decisões. Cancelamento: Quebre seu voto.

O SEGREDO DA ROTA VERDADEIRA

Você sabe como navegar n'Os Restos. Pré-requisito: Você precisa aprender os códigos de navegação de alguém que tem esse segredo.

O SEGREDO DO EXPLORADOR

Você esteve por toda a parte do Azul e viu um monte de coisas estranhas. Uma vez por sessão, você pode repetir uma rolagem falha quando estiver lidando com costumes locais ou lugares estranhos. Pré-requisito: Você deve ter viajado de um lado do Azul ao outro.

O SEGREDO DA CANÇÃO CELESTE

Você sabe como convocar um calamar celeste e pode tentar se comunicar com eles quando aparecerem. Pré-requisito: Você treinou com um mestre na Canção Celeste ou foi ligado oníricamente a um calamar celeste.

O SEGREDO DO ATIRADOR

Você é mortal com uma arma de fogo (ou duas). Uma vez por sessão, você pode repetir uma rolagem falha quando estiver atirando. Pré-requisito: Você deve ter passado por um monte de tiroteios ou estar aprendendo com alguém que esteve.

O SEGREDO DA EXPERIÊNCIA

Uma vez por sessão, você pode usar marcadores de mais de uma característica quando fizer uma rolagem. Pré-requisito: Experiência em uma grande variedade de situações perigosas.

† LADY BLACKBIRD †

Jogador(a):

Avanço não Gasto

CHAVE DO EXEMPLAR

CHAVE DA MISSÃO

CHAVE DO IMPOSTOR

CHAVE DO

CHAVE DO

SEGREDO DO SANGUE TEMPESTUOSO

SEGREDO DO FOCO INTERIOR

SEGREDO DO

SEGREDO DO

FERIDA

MORTA

CANSADA

FURIOSA

DESNORTEADA

CAÇADA

APRISIONADA

NOBRE IMPERIAL

- ♦ Etiqueta, Dança, Erudição, História, Ciência, Riqueza, Conexões
- ♦ Casa Blackbird

MESTRE FEITICEIRA

- ♦ Conjuradora, Canalização, Sangue Tempestuoso, Vento, Relâmpago
- ♦

ATLÉTICA

- ♦ Corrida, Esgrima, Rapieira, Duelos, Tiro
- ♦

CHARME

- ♦ Carisma, Presença, Comandar, Nobres, Servos
- ♦

ASTÚCIA

- ♦ Enganar, Despistar, Disfarce, Códigos
- ♦

CHAVES

- Quando você ativar uma Chave, poderá fazer uma das seguintes coisas:
- ❖ Ganhar um ponto de experiência (XP)
 - ❖ Adicionar um dado à sua reserva (até o máximo de 10)
- Se ficar em perigo por causa de sua chave, você ganhará 2XP ou 2 dados (ou 1XP e 1 dado reserva). Quando tiver acumulado 5XP, ganhará uma **melhoria**. Você pode gastar uma melhoria de acordo com o seguinte:
- ❖ Adicione uma Característica (baseado em algo que foi aprendido durante o jogo ou alguma experiência anterior que veio à luz)
 - ❖ Adicione um marcador a uma Característica existente
 - ❖ Adicione uma Chave (você não poderá ter a mesma chave duas vezes)
 - ❖ Aprenda um Segredo (se você tiver os meios para tanto)

Você pode guardar os pontos para os avanços, se desejar, e gastá-los a qualquer hora, até mesmo no meio de uma batalha!

Cada Chave também pode ser **cancelada**. Se a condição de cancelamento ocorrer, você tem a opção de remover a Chave e ganhar dois avanços.

RECUPERAÇÃO

Você pode recuperar sua reserva de dados para que fique novamente em 7 através de uma cena de recuperação com outro personagem. Você também pode remover uma condição ou ganhar novamente o uso de um Segredo, dependendo dos detalhes da cena. Uma cena de recuperação é uma boa hora para fazer perguntas (dentro do personagem) para que outro jogador possa mostrar aspectos do seu personagem: "Por que você escolheu esta vida?", "O que você pensa da Lady?", "Por que você pegou este trabalho?" etc. Cenas de recuperação também podem ser flashbacks.

ROLANDO OS DADOS

Quando você tenta superar um obstáculo, rola um dado. Comece a contagem com apenas um dado. Adicione um dado se você tiver uma **característica** que possa ajudá-lo. Se essa **característica** tiver quaisquer marcadores aplicáveis, adicione outro dado para cada um deles. Finalmente, adicione qualquer número de dados de sua **reserva** pessoal de dados (sua **reserva** começa com 7 dados).

Role todos os dados que você acumulou. Cada dado que mostra um valor de 4 ou maior é um sucesso. Você precisa de um número de sucessos igual ao nível de dificuldade (geralmente 3) para ultrapassar o obstáculo.

NÍVEIS: 2 FÁCIL – 3 DIFÍCIL – 4 DESAFIADOR – 5 EXTREMO.

Se passar, descarte os dados que foram rolados (incluindo quaisquer dados da **reserva** que você usou). Não se preocupe, você terá sua **reserva** de dados de volta.

Se não passar, você ainda não atingiu seu objetivo. Mas pode manter a **reserva** de dados rolados e adicionar outro dado à sua **reserva**. O MJ ajustará a situação de forma que você será capaz de tentar novamente.

CONDIÇÕES

Quando os eventos justificarem, ou especialmente quando você falhar em uma rolagem, o MJ pode impor uma condição ao seu personagem: Ferido, Morto, Cansado, Furioso, Desnorteado, Caçado ou Aprisionado. Quando você adquirir uma condição, marque sua caixa e diga como ela surgiu. [Nota: A condição "morto" quer dizer apenas "presumidamente morto" a menos que você diga o contrário.]

AJUDANDO

Caso seu personagem esteja em posição de ajudar outro, você pode ceder-lhe um dado de sua **reserva**. Diga o que o seu personagem faz para ajudar. Se a rolagem falhar, você obtém seu dado de volta. Se for bem sucedida, seu dado é perdido.

† NAOMI BISHOP †

Jogador(a):

Avanço não Gasto

CHAVE DO GUARDIÃO

CHAVE DA VINGANÇA

CHAVE DO GUERREIRO

CHAVE DO

CHAVE DO

SEGREDO DA DESTRUIÇÃO

SEGREDO DO GUARDA COSTAS

SEGREDO DO

SEGREDO DO

FERIDA

MORTA

CANSADA

FURIOSA

GLADIADORA

♦ Testada em Combate, Brutal, Arma Viva, Rápida, Vigorosa

♦

GUARDA COSTAS

♦ Prontidão, Ameaças, Defender, Desarmar, Imobilizar, Carregar,

♦ Impedir

Ex-ESCRAVA

♦ Esgueirar-se, Esconder-se, Correr, Resistente, Tolerância, Furtar,

♦ Nobres

PERSPICAZ

♦ Intuitiva, Cautelosa, Enrolação, Mentiras, Armadilhas

♦

♦

♦

♦

♦

DESNORTEADA

CAÇADA

APRISIONADA

† RESUMO DE REGRAS †

ROLANDO OS DADOS

Quando você tenta superar um obstáculo, rola um dado. Comece a contagem com apenas um dado. Adicione um dado se você tiver uma **característica** que possa ajudá-lo. Se essa **característica** tiver quaisquer marcadores aplicáveis, adicione outro dado para cada um deles. Finalmente, adicione qualquer número de dados de sua **reserva** pessoal de dados (sua **reserva** começa com 7 dados).

Role todos os dados que você acumulou. Cada dado que mostra um valor de 4 ou maior é um sucesso. Você precisa de um número de sucessos igual ao nível de dificuldade (geralmente 3) para ultrapassar o obstáculo.

NÍVEIS: 2 FÁCIL – 3 DIFÍCIL – 4 DESAFIADOR – 5 EXTREMO.

Se passar, descarte os dados que foram rolados (incluindo quaisquer dados da **reserva** que você usou). Não se preocupe, você terá sua **reserva** de dados de volta.

Se não passar, você ainda não atingiu seu objetivo. Mas pode manter a **reserva** de dados rolados e adicionar outro dado à sua **reserva**. O MJ ajustará a situação de forma que você será capaz de tentar novamente.

CONDIÇÕES

Quando os eventos justificarem, ou especialmente quando você falhar em uma rolagem, o MJ pode impor uma condição ao seu personagem: Ferido, Morto, Cansado, Furioso, Desnorteado, Caçado ou Aprisionado. Quando você adquirir uma condição, marque sua caixa e diga como ela surgiu. [Nota: A condição "morto" quer dizer apenas "presumidamente morto" a menos que você diga o contrário.]

AJUDANDO

Caso seu personagem esteja em posição de ajudar outro, você pode ceder-lhe um dado de sua **reserva**. Diga o que o seu personagem faz para ajudar. Se a rolagem falhar, você obtém seu dado de volta. Se for bem sucedida, seu dado é perdido.

CHAVES

Quando você ativar uma Chave, poderá fazer uma das seguintes coisas:

❖ Ganhar um ponto de experiência (XP)

❖ Adicionar um dado à sua **reserva** (até o máximo de 10)

Se ficar em perigo por causa de sua chave, você ganhará 2XP ou 2 dados (ou 1XP e 1 dado reserva). Quando tiver acumulado 5XP, ganhará uma **melhoria**. Você pode gastar uma melhoria de acordo com o seguinte:

❖ Adicione uma **Característica** (baseado em algo que foi aprendido durante o jogo ou alguma experiência anterior que veio à luz).

❖ Adicione um **marcador** a uma **Característica** existente

❖ Adicione uma Chave (você não poderá ter a mesma chave duas vezes)

❖ Aprenda um **Segredo** (se você tiver os meios para tanto)

Você pode guardar os pontos para os avanços, se desejar, e gastá-los a qualquer hora, até mesmo no meio de uma batalha!

Cada Chave também pode ser **cancelada**. Se a condição de cancelamento ocorrer, você tem a opção de remover a Chave e ganhar dois avanços.

RECUPERAÇÃO

Você pode recuperar sua **reserva** de dados para que fique novamente em 7 através de uma **cena de recuperação** com outro personagem. Você também pode remover uma condição ou ganhar novamente o uso de um Segredo, dependendo dos detalhes da cena. Uma cena de recuperação é uma boa hora para fazer perguntas (dentro do personagem) para que outro jogador possa mostrar aspectos do seu personagem: "Por que você escolheu esta vida?", "O que você pensa da Lady?", "Por que você pegou este trabalho?" etc. Cenas de recuperação também podem ser flashbacks.

† CYRUS VANCE †

Jogador(a):

Avanço não Gasto

CHAVE DO COMANDANTE

CHAVE DO DESEJO SECRETO

CHAVE DO PROSCRITO

CHAVE DO

CHAVE DO

SEGREDO DA LIDERANÇA

SEGREDO DO SANGUE ABERRANTE

SEGREDO DO

SEGREDO DO

FERIDO

MORTO

CANSADO

FURIOSO

DESNORTEADO

CAÇADO

APRISIONADO

Ex-Soldado Imperial

- Táticas, Comandar, Soldados, Patentes, Contatos, Mapas,
- Navios de Guerra Imperiais

Contrabandista

- Pechinchar, Enganar, Esgueirar-se, Esconder-se, Camuflagem,
- Falsificação, Pilotar, Navegação

Sobrevivência

- Resistente, Correr, Furtar, Tolerância, Olhar Aterrorizante, Intimidar
-

Guerreiro

- Endurecido pela Batalha, Atirar, Estilo de Duas Pistolas, Pistola,
- Esgrima, Espada

•

•

•

•

•

•

† RESUMO DE REGRAS †

ROLANDO OS DADOS

Quando você tenta superar um obstáculo, rola um dado. Comece a contagem com apenas um dado. Adicione um dado se você tiver uma **característica** que possa ajudá-lo. Se essa **característica** tiver quaisquer marcadores aplicáveis, adicione outro dado para cada um deles. Finalmente, adicione qualquer número de dados de sua **reserva** pessoal de dados (sua **reserva** começa com 7 dados).

Role todos os dados que você acumulou. Cada dado que mostra um valor de 4 ou maior é um sucesso. Você precisa de um número de sucessos igual ao nível de dificuldade (geralmente 3) para ultrapassar o obstáculo.

NÍVEIS: 2 FÁCIL – 3 DIFÍCIL – 4 DESAFIADOR – 5 EXTREMO.

Se passar, descarte os dados que foram rolados (incluindo quaisquer dados da **reserva** que você usou). Não se preocupe, você terá sua **reserva** de dados de volta.

Se não passar, você ainda não atingiu seu objetivo. Mas pode manter a **reserva** de dados rolados e adicionar outro dado à sua **reserva**. O MJ ajustará a situação de forma que você será capaz de tentar novamente.

CONDIÇÕES

Quando os eventos justificarem, ou especialmente quando você falhar em uma rolagem, o MJ pode impor uma condição ao seu personagem: Ferido, Morto, Cansado, Furioso, Desnorteado, Caçado ou Aprisionado. Quando você adquirir uma condição, marque sua caixa e diga como ela surgiu. [Nota: A condição "morto" quer dizer apenas "presumidamente morto" a menos que você diga o contrário.]

AJUDANDO

Caso seu personagem esteja em posição de ajudar outro, você pode ceder-lhe um dado de sua **reserva**. Diga o que o seu personagem faz para ajudar. Se a rolagem falhar, você obtém seu dado de volta. Se for bem sucedida, seu dado é perdido.

CHAVES

Quando você ativar uma Chave, poderá fazer uma das seguintes coisas:

- ❖ Ganhar um ponto de experiência (XP)
- ❖ Adicionar um dado à sua **reserva** (até o máximo de 10)

Se ficar em perigo por causa de sua chave, você ganhará 2XP ou 2 dados (ou 1XP e 1 dado reserva). Quando tiver acumulado 5XP, ganhará uma **melhoria**. Você pode gastar uma melhoria de acordo com o seguinte:

- ❖ Adicione uma **Característica** (baseado em algo que foi aprendido durante o jogo ou alguma experiência anterior que veio à luz)
- ❖ Adicione um **marcador** a uma **Característica** existente
- ❖ Adicione uma Chave (você não poderá ter a mesma chave duas vezes)
- ❖ Aprenda um **Segredo** (se você tiver os meios para tanto)

Você pode guardar os pontos para os avanços, se desejar, e gastá-los a qualquer hora, até mesmo no meio de uma batalha!

Cada Chave também pode ser **cancelada**. Se a condição de cancelamento ocorrer, você tem a opção de remover a Chave e ganhar dois avanços.

RECUPERAÇÃO

Você pode recuperar sua **reserva** de dados para que fique novamente em 7 através de uma **cena de recuperação** com outro personagem. Você também pode remover uma condição ou ganhar novamente o uso de um Segredo, dependendo dos detalhes da cena. Uma cena de recuperação é uma boa hora para fazer perguntas (dentro do personagem) para que outro jogador possa mostrar aspectos do seu personagem: "Por que você escolheu esta vida?", "O que você pensa da Lady?", "Por que você pegou este trabalho?" etc. Cenas de recuperação também podem ser flashbacks.

† KALE ARKAM †

Jogador(a):

Avanço não gasto

CHAVE DA COBIÇA

CHAVE DA MISSÃO

CHAVE DA FRATERNIDADE

CHAVE DO

CHAVE DO

SEGREDO DA OCULTAÇÃO

SEGREDO DOS REFLEXOS

SEGREDO DO

SEGREDO DO

FERIDO MORTO CANSADO FURIOSO

LADRÃO

- ♦ Silencioso, Furtivo, Esconder-se, Habilidoso, Perceptivo, Armadilhas,
- ♦ Trevas

TRAPACEIRO

- ♦ Rápido, Luta Suja, Cair de Pé, Fuga, Contorcionista
- ♦

MAGIA MENOR (USE UM MARCADOR DE ENCANTO POR VEZ)

- ♦ Feitiço de Luz, Feitiço de Escuridão, Feitiço de Saltar,
- ♦ Feitiço de Despedaçar

Mecânico

- ♦ Conserto, Mecanismos, Eficiência, Peças Sobressalentes, Sabotagem
- ♦

♦

♦

♦

♦

DESNORTEADO CAÇADO APRISIONADO

† RESUMO DE REGRAS †

ROLANDO OS DADOS

Quando você tenta superar um obstáculo, rola um dado. Comece a contagem com apenas um dado. Adicione um dado se você tiver uma **característica** que possa ajudá-lo. Se essa **característica** tiver quaisquer marcadores aplicáveis, adicione outro dado para cada um deles. Finalmente, adicione qualquer número de dados de sua **reserva** pessoal de dados (sua **reserva** começa com 7 dados).

Role todos os dados que você acumulou. Cada dado que mostra um valor de 4 ou maior é um sucesso. Você precisa de um número de sucessos igual ao nível de dificuldade (geralmente 3) para ultrapassar o obstáculo.

NÍVEIS: 2 FÁCIL – 3 DIFÍCIL – 4 DESAFIADOR – 5 EXTREMO.

Se passar, descarte os dados que foram rolados (incluindo quaisquer dados da **reserva** que você usou). Não se preocupe, você terá sua **reserva** de dados de volta.

Se não passar, você ainda não atingiu seu objetivo. Mas pode manter a **reserva** de dados rolados e adicionar outro dado à sua **reserva**. O MJ ajustará a situação de forma que você será capaz de tentar novamente.

CONDIÇÕES

Quando os eventos justificarem, ou especialmente quando você falhar em uma rolagem, o MJ pode impor uma condição ao seu personagem: Ferido, Morto, Cansado, Furioso, Desnorteado, Caçado ou Aprisionado. Quando você adquirir uma condição, marque sua caixa e diga como ela surgiu. [Nota: A condição "morto" quer dizer apenas "presumidamente morto" a menos que você diga o contrário.]

AJUDANDO

Caso seu personagem esteja em posição de ajudar outro, você pode ceder-lhe um dado de sua **reserva**. Diga o que o seu personagem faz para ajudar. Se a rolagem falhar, você obtém seu dado de volta. Se for bem sucedida, seu dado é perdido.

CHAVES

Quando você ativar uma Chave, poderá fazer uma das seguintes coisas:

- ❖ Ganhar um ponto de experiência (XP)
- ❖ Adicionar um dado à sua reserva (até o máximo de 10)

Se ficar em perigo por causa de sua chave, você ganhará 2XP ou 2 dados (ou 1XP e 1 dado reserva). Quando tiver acumulado 5XP, ganhará uma **melhoria**. Você pode gastar uma melhoria de acordo com o seguinte:

- ❖ Adicione uma Característica (baseado em algo que foi aprendido durante o jogo ou alguma experiência anterior que veio à luz)
- ❖ Adicione um marcador a uma Característica existente
- ❖ Adicione uma Chave (você não poderá ter a mesma chave duas vezes)
- ❖ Aprenda um Segredo (se você tiver os meios para tanto)

Você pode guardar os pontos para os avanços, se desejar, e gastá-los a qualquer hora, até mesmo no meio de uma batalha!

Cada Chave também pode ser **cancelada**. Se a condição de cancelamento ocorrer, você tem a opção de remover a Chave e ganhar dois avanços.

RECUPERAÇÃO

Você pode recuperar sua reserva de dados para que fique novamente em 7 através de uma **cena de recuperação** com outro personagem. Você também pode remover uma condição ou ganhar novamente o uso de um Segredo, dependendo dos detalhes da cena. Uma cena de recuperação é uma boa hora para fazer perguntas (dentro do personagem) para que outro jogador possa mostrar aspectos do seu personagem: "Por que você escolheu esta vida?", "O que você pensa da Lady?", "Por que você pegou este trabalho?" etc. Cenas de recuperação também podem ser flashbacks.

SNARGLE

Jogador(a):

Avanço não gasto

CHAVE DO TEMERÁRIO

CHAVE DA CONSCIÊNCIA

CHAVE DO BUFÃO

CHAVE DO

CHAVE DO

SEGREDO DA METAMORFOSE

SEGREDO DO GOLPE DE SORTE

SEGREDO DO

SEGREDO DO

FERIDO

MORTO

CANSADO

FURIOSO

DESNORTEADO

CAÇADO

APRISIONADO

Piloto

- ♦ *Audaz, Estável, Manobrar, Evasão, Voar com Ousadia, Navegação, Mapas, Meteorologia*

Marinheiro Celeste

- ♦ *Artilharia, Mirar, Manutenção, Observação, Sinais, Império, Piratas, Mundos Livres, Refúgio*

Goblin

- ♦ *Mudar de Formas, Planar, Visão noturna, Ágil, Rapidez, Acrobata, Presas & Garras*

Ardiloso

- ♦ *Habilidoso, Furtivo, Distrações, Blefe, Idiomas, Idioma de Comércio*

RESUMO DE REGRAS

ROLANDO OS DADOS

Quando você tenta superar um obstáculo, rola um dado. Comece a contagem com apenas um dado. Adicione um dado se você tiver uma **característica** que possa ajudá-lo. Se essa **característica** tiver quaisquer marcadores aplicáveis, adicione outro dado para cada um deles. Finalmente, adicione qualquer número de dados de sua **reserva** pessoal de dados (sua **reserva** começa com 7 dados).

Role todos os dados que você acumulou. Cada dado que mostra um valor de 4 ou maior é um sucesso. Você precisa de um número de sucessos igual ao nível de dificuldade (geralmente 3) para ultrapassar o obstáculo.

NÍVEIS: 2 FÁCIL – 3 DIFÍCIL – 4 DESAFIADOR – 5 EXTREMO.

Se passar, descarte os dados que foram rolados (incluindo quaisquer dados da **reserva** que você usou). Não se preocupe, você terá sua **reserva** de dados de volta.

Se não passar, você ainda não atingiu seu objetivo. Mas pode manter a **reserva** de dados rolados e adicionar outro dado à sua **reserva**. O MJ ajustará a situação de forma que você será capaz de tentar novamente.

CONDIÇÕES

Quando os eventos justificarem, ou especialmente quando você falhar em uma rolagem, o MJ pode impor uma condição ao seu personagem: Ferido, Morto, Cansado, Furioso, Desnorteado, Caçado ou Aprisionado. Quando você adquirir uma condição, marque sua caixa e diga como ela surgiu. [Nota: A condição “morto” quer dizer apenas “presumidamente morto” a menos que você diga o contrário.]

AJUDANDO

Caso seu personagem esteja em posição de ajudar outro, você pode ceder-lhe um dado de sua **reserva**. Diga o que o seu personagem faz para ajudar. Se a rolagem falhar, você obtém seu dado de volta. Se for bem sucedida, seu dado é perdido.

CHAVES

Quando você ativar uma Chave, poderá fazer uma das seguintes coisas:

- ❖ Ganhar um ponto de experiência (XP)
- ❖ Adicionar um dado à sua **reserva** (até o máximo de 10)

Se ficar em perigo por causa de sua chave, você ganhará 2XP ou 2 dados (ou 1XP e 1 dado reserva). Quando tiver acumulado 5XP, ganhará uma **melhoria**. Você pode gastar uma melhoria de acordo com o seguinte:

- ❖ Adicione uma **Característica** (baseado em algo que foi aprendido durante o jogo ou alguma experiência anterior que veio à luz)
- ❖ Adicione um **marcador** a uma **Característica** existente
- ❖ Adicione uma **Chave** (você não poderá ter a mesma chave duas vezes)
- ❖ Aprenda um **Segredo** (se você tiver os meios para tanto)

Você pode guardar os pontos para os avanços, se desejar, e gastá-los a qualquer hora, até mesmo no meio de uma batalha!

Cada Chave também pode ser **cancelada**. Se a condição de cancelamento ocorrer, você tem a opção de remover a Chave e ganhar dois avanços.

RECUPERAÇÃO

Você pode recuperar sua **reserva** de dados para que fique novamente em 7 através de uma **cena de recuperação** com outro personagem. Você também pode remover uma condição ou ganhar novamente o uso de um Segredo, dependendo dos detalhes da cena. Uma cena de recuperação é uma boa hora para fazer perguntas (dentro do personagem) para que outro jogador possa mostrar aspectos do seu personagem: “Por que você escolheu esta vida?”, “O que você pensa da Lady?”, “Por que você pegou este trabalho?” etc. Cenas de recuperação também podem ser flashbacks.

