

CANDELA OBSCURA

Nome: _____
Pronomes: _____
Círculo: _____

Estilo: _____
Estopim: _____
Pergunta: _____

VIGOR

Motivações
Máx.



◇ Mover *correr, desviar, navegar*



RESISTÊNCIA

◇ Atacar *golpear, quebrar, derrubar*



◇ Controlar *pilotar, atirar, manusear*



ASTÚCIA

Motivações
Máx.



◇ Influenciar *convencer, comandar, atrair*



RESISTÊNCIA

◇ Ler *interpretar linguagem corporal, detectar mentira, entender razão*



◇ Esconder *esgueirar, distrair, prestidigitar*



INTUIÇÃO

Motivações
Máx.



◇ Avaliar *procurar, rastrear, detectar*



RESISTÊNCIA

◇ Focar *inspecionar, analisar, lembrar*



◇ Sentir *sintonizar, canalizar, revelar*



Queime uma resistência: role de novo um n° de dados igual ao seu valor de ação.

PAPEL: Sociável

◇ **Conheço um Cara:** uma vez por tarefa, pergunte ao mestre quem nos arredores pode ajudar você. Ele explicará quem é o NPC e por que ele pode ter informações úteis para a investigação.

◇ **Lábia:** você sabe controlar a conversa. Após falar brevemente com alguém, você pode adicionar +1d a rolagens de Ler com aquela pessoa como alvo. Se a sua resistência de Astúcia for igual ou superior a 2, o dado é dourado.

◇ **Calma sob Pressão:** em rolagens de risco alto, você sempre pode gastar Astúcia em vez da motivação correspondente à ação.

ESPECIALIDADE: Jornalista

◇ **Acesso Interno:** seu ramo de atuação oferece privilégios. Uma vez por tarefa, você ganha acesso automático a uma pessoa ou lugar importante usando o equipamento credencial de imprensa.

◇ **Livro Aberto:** você faz as pessoas se abrirem muito rápido. Quando tentar se conectar com outras pessoas contando algo muito pessoal, adicione um número de dados igual à sua resistência de Astúcia atual a uma rolagem de Influenciar. Com um sucesso, a pessoa retribuirá.

◇ **Detector de Mentiras:** ao rolar Ler para descobrir se uma pessoa está contando a verdade, torne dourado mais um dado. A primeira Astúcia que você gastar na rolagem valerá +2d em vez de +1d.

◇ **Conferência de Imprensa:** você pode gastar 1 Astúcia para reunir um grande grupo de pessoas e preferir anúncios, fazer perguntas ou criar uma distração. Todas as rolagens de Astúcia que você fizer nesta reunião têm +1d.

◇ **Nas Trincheiras:** você já atuou várias vezes em jornalismo de risco e sabe se cuidar. Uma vez por tarefa, você pode apagar 1 resistência de Astúcia para absorver uma marca do Corpo.

◇ **Pesquisa Bem-feita:** você pode gastar 1 Intuição para fazer uma pergunta específica ao mestre sobre um lugar, grupo ou conceito que pesquisou antes da tarefa. Ele contará o que você sabe devido a essa preparação.

Chaves de iluminação

Reúna declarações | Encontre uma pista | Exponha os poderosos

MARCAS



CORPO MENTE SANGRIA

CICATRIZES

Caso você sofra a quarta cicatriz, converse com o mestre para decidir seus momentos finais. Este personagem não pode mais ser usado

- ◇ _____
- ◇ _____
- ◇ _____

RELAÇÕES

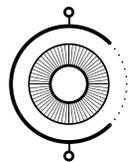
- _____
- _____
- _____
- _____

EQUIPAMENTO

Durante cada tarefa, escolha até três.

- Detector de sangria
- Arma de mão
- Frasco de contenção de sangria
- Credencial de imprensa
- Câmera
- Equipamento de vigilância
- _____

ANOTAÇÕES



CANDELA OBSCURA

Nome: _____
Pronomes: _____
Círculo: _____

Estilo: _____
Estopim: _____
Pergunta: _____

VIGOR

Motivações
Máx.



◇ Mover *correr, desviar, navegar*



RESISTÊNCIA

◇ Atacar *golpear, quebrar, derrubar*



◇ Controlar *pilotar, atirar, manusear*



ASTÚCIA

Motivações
Máx.



◆ Influenciar *convencer, comandar, atrair*



RESISTÊNCIA

◇ Ler *interpretar linguagem corporal, detectar mentira, entender razão*



◇ Esconder *esgueirar, distrair, prestidigitar*



INTUIÇÃO

Motivações
Máx.



◇ Avaliar *procurar, rastrear, detectar*



RESISTÊNCIA

◇ Focar *inspecionar, analisar, lembrar*



◇ Sentir *sintonizar, canalizar, revelar*



Queime uma resistência: role de novo um n° de dados igual ao seu valor de ação.

PAPEL: Sociável

◇ **Conheço um Cara:** uma vez por tarefa, pergunte ao mestre quem nos arredores pode ajudar você. Ele explicará quem é o NPC e por que ele pode ter informações úteis para a investigação.

◇ **Lábia:** você sabe controlar a conversa. Após falar brevemente com alguém, você pode adicionar +1d a rolagens de Ler com aquela pessoa como alvo. Se a sua resistência de Astúcia for igual ou superior a 2, o dado é dourado.

◇ **Calma sob Pressão:** em rolagens de risco alto, você sempre pode gastar Astúcia em vez da motivação correspondente à ação.

ESPECIALIDADE: Mágico

◇ **Ludibriar:** ao usar palavras ou ações para distrair um alvo daquilo que está acontecendo de verdade, role Esconder. A primeira Astúcia que você ou um aliado gastarem nesta rolagem vale +2d em vez de +1d.

◇ **Escapista:** gaste 1 Vigor para escapar imediatamente de cordas, algemas, grilhões ou de uma criatura que agarrou você.

◇ **Padrão Praticado:** você ensaiou muito para um momento como este. Ao rolar Influenciar ou Esconder, você pode gastar Intuição em vez de Astúcia.

◇ **Percepção Anormal:** você pode gastar 1 Intuição para fazer uma pergunta ao mestre: *o que posso aproveitar daqui para ter uma vantagem? O que, aqui, não funciona do jeito que aparenta? O que, aqui, está fora do lugar?*

◇ **Prosperar:** você sabe encobrir seus erros com talento. Em uma rolagem na qual poderia gastar Astúcia, em uma falha ou um sucesso misto, você pode gastar 2 Astúcia para subir o resultado em um patamar, de falha a sucesso misto ou de sucesso misto a sucesso completo.

◇ **O Grande Truque:** suas mágicas costumam ser truques baratos, mas você aprendeu um que é verdadeiro. Role Sentir quando realizá-lo — se passar, sofra uma marca da Sangria. Circule uma opção ao escolher esta habilidade: *mudar aparência, levitar, invocar objeto mundano, teletransportar a uma distância curta ou projetar a voz.*

Chaves de iluminação

Execute um truque | Detecte uma farsa | Encontre mágicka de verdade

MARCAS



CORPO MENTE SANGRIA

CICATRIZES

Caso você sofra a quarta cicatriz, converse com o mestre para decidir seus momentos finais. Este personagem não pode mais ser usado.

- ◇ _____
- ◇ _____
- ◇ _____

RELAÇÕES

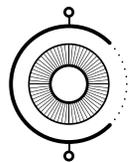
- _____
- _____
- _____
- _____

EQUIPAMENTO

Durante cada tarefa, escolha até três.

- Detector de sangria
- Arma de mão
- Frasco de contenção de sangria
- Truque de mágica
- Bomba de luz e bomba de fumaça
- Arma escondida
- _____

ANOTAÇÕES



CANDELA OBSCURA

Nome: _____
Pronomes: _____
Círculo: _____

Estilo: _____
Estopim: _____
Pergunta: _____

VIGOR

Motivações
Máx.



◆ Mover *correr, desviar, navegar*



RESISTÊNCIA

◆ Atacar *golpear, quebrar, derrubar*

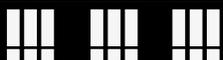


◆ Controlar *pilotar, atirar, manusear*



ASTÚCIA

Motivações
Máx.



◆ Influenciar *convencer, comandar, atrair*



RESISTÊNCIA

◆ Ler *interpretar linguagem corporal, detectar mentira, entender razão*



◆ Esconder *esgueirar, distrair, prestidigitar*



INTUIÇÃO

Motivações
Máx.



◆ Avaliar *procurar, rastrear, detectar*



RESISTÊNCIA

◆ Focar *inspecionar, analisar, lembrar*



◆ Sentir *sintonizar, canalizar, revelar*



Queime uma resistência: role de novo um n° de dados igual ao seu valor de ação.

PAPEL: Forte

◆ **Atrás de Mim:** gaste 1 Vigor para escolher um aliado na mesma cena que esteja prestes a sofrer uma marca de um fenômeno e depois descreva o que você faz para sofrer a marca em seu lugar.

◆ **Surto de Adrenalina:** para cada marca que sofrer, você pode recuperar um ponto de motivação à sua escolha imediatamente.

◆ **Robustez:** ao sofrer marcas suficientes para ficar incapacitado, em vez disso, role um número de d6 igual à sua resistência de Vigor atual. Tirando 6, você não fica incapacitado e não sofre uma cicatriz.

ESPECIALIDADE: Explorador

◆ **Léxico Obscuro:** ao encontrar uma linguagem antiga ou esotérica, você pode gastar 1 Intuição para entender o que ela diz.

◆ **Experiência de Campo:** você viajou pelo mundo e já esteve em muitas situações de perigo. Uma vez por tarefa, descreva ao grupo como uma aventura anterior é parecida com a situação atual e recupere 1 Vigor para todos de seu círculo.

◆ **Mente Aguçada:** quando tiver que usar uma ação específica para rolar, você também poderá sofrer uma marca da Mente para utilizar outra ação. Você também pode gastar a motivação correspondente à ação escolhida. Descreva como você se adapta à situação.

◆ **Persistente:** quando você tiver 1 ou mais marcas da Sangria, torne dourado mais um dado em rolagens de Mover, Atacar e Controlar enquanto em perigo.

◆ **Escapar por Pouco:** você já esteve em várias situações arriscadas durante suas desventuras. Adicione +1d à sua rolagem de Mover quando tentar escapar de uma armadilha ou emboscada.

◆ **De Novo Não:** uma vez por tarefa, você pode sofrer uma cicatriz para ter sucesso completo automático em uma ação. Se fizer isso, é como se você tivesse a cicatriz desde sempre — conte ao círculo como a conseguiu e por que a lição aprendida está ajudando você a ter sucesso aqui. Não ajuste seus valores de ação ao sofrer essa cicatriz.

Chaves de iluminação

Estude um artefato | Discuta história | Enfrente um perigo

MARCAS



CORPO MENTE SANGRIA

CICATRIZES

Caso você sofra a quarta cicatriz, converse com o mestre para decidir seus momentos finais. Este personagem não pode mais ser usado

- ◆ _____
- ◆ _____
- ◆ _____

RELAÇÕES

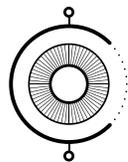
- _____
- _____
- _____
- _____

EQUIPAMENTO

Durante cada tarefa, escolha até três.

- Detector de sangria
- Arma de mão
- Frasco de contenção de sangria
- Ferramentas de escavação
- Equipamento de sobrevivência
- Materiais de pesquisa
- _____

ANOTAÇÕES



CANDELA OBSCURA

Nome: _____
Pronomes: _____
Círculo: _____

Estilo: _____
Estopim: _____
Pergunta: _____

VIGOR

Motivações
Máx.



◇ Mover *correr, desviar, navegar*



◆ Atacar *golpear, quebrar, derrubar*



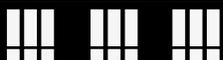
◇ Controlar *pilotar, atirar, manusear*



RESISTÊNCIA

ASTÚCIA

Motivações
Máx.



◇ Influenciar *convencer, comandar, atrair*



◇ Ler *interpretar linguagem corporal, detectar mentira, entender razão*



◇ Esconder *esgueirar, distrair, prestidigitar*



RESISTÊNCIA

INTUIÇÃO

Motivações
Máx.



◇ Avaliar *procurar, rastrear, detectar*



◇ Focar *inspecionar, analisar, lembrar*



◇ Sentir *sintonizar, canalizar, revelar*



RESISTÊNCIA

Queime uma resistência: role de novo um n° de dados igual ao seu valor de ação.

PAPEL: Forte

◇ **Atrás de Mim:** gaste 1 Vigor para escolher um aliado na mesma cena que esteja prestes a sofrer uma marca de um fenômeno e depois descreva o que você faz para sofrer a marca em seu lugar.

◇ **Surto de Adrenalina:** para cada marca que sofrer, você pode recuperar um ponto de motivação à sua escolha imediatamente.

◇ **Robustez:** ao sofrer marcas suficientes para ficar incapacitado, em vez disso, role um número de d6 igual à sua resistência de Vigor atual. Tirando 6, você não fica incapacitado e não sofre uma cicatriz.

ESPECIALIDADE: Soldado

◇ **Treinamento Básico:** você tem experiência tática em situações de estresse alto. Ao rolar Avaliar em um lugar perigoso, adicione um número de dados igual à sua resistência de Vigor atual.

◇ **Equipado:** você e um aliado do círculo podem marcar um espaço de equipamento a mais em cada tarefa.

◇ **Atirador de Elite:** quando fizer um ataque à distância com uma arma, você pode gastar 1 Vigor para afirmar a mira antes de atirar, adicionando +2d ao seu próximo tiro contra este alvo.

◇ **Estrategista:** em uma situação de perigo, você pode gastar 1 Vigor para fazer uma pergunta ao mestre: *como chegar a um lugar seguro? Qual é a maior ameaça imediata ao meu círculo? Para onde o alvo vai em seguida?*

◇ **Compartmentalização:** você treinou para se desassociar dos horrores da violência. Uma vez por tarefa, você pode apagar 1 resistência de Vigor para absorver uma marca da Mente.

◇ **Trabalho Voluntário:** entre tarefas, em vez de gastar recursos, você pode oferecer ajuda ao seu guardião da luz. Descreva como vai ajudar a organização e recupere 1 ponto de qualquer recurso da Candela Obscura em sua ficha de círculo. Você não pode gastar recursos durante este tempo fora livre.

Chaves de iluminação

Empregue violência efetiva | Proteja alguém | Aja taticamente

MARCAS



CORPO MENTE SANGRIA

CICATRIZES

Caso você sofra a quarta cicatriz, converse com o mestre para decidir seus momentos finais. Este personagem não pode mais ser usado

- ◇ _____
- ◇ _____
- ◇ _____

RELAÇÕES

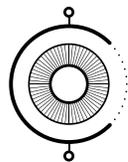
- _____
- _____
- _____
- _____

EQUIPAMENTO

Durante cada tarefa, escolha até três.

- Detector de sangria
- Arma de mão
- Frasco de contenção de sangria
- Arma pesada
- Explosivos
- Armadura corporal (*absorva 1 Corpo*)
- _____

ANOTAÇÕES



CANDELA OBSCURA

Nome: _____
Pronomes: _____
Círculo: _____

Estilo: _____
Estopim: _____
Pergunta: _____

VIGOR

Motivações
Máx.



◇ Mover *correr, desviar, navegar*



RESISTÊNCIA

◇ Atacar *golpear, quebrar, derrubar*



◇ Controlar *pilotar, atirar, manusear*



ASTÚCIA

Motivações
Máx.



◇ Influenciar *convencer, comandar, atrair*



RESISTÊNCIA

◆ Ler *interpretar linguagem corporal, detectar mentira, entender razão*



◇ Esconder *esgueirar, distrair, prestidigitar*



INTUIÇÃO

Motivações
Máx.



◇ Avaliar *procurar, rastrear, detectar*



RESISTÊNCIA

◇ Focar *inspecionar, analisar, lembrar*



◇ Sentir *sintonizar, canalizar, revelar*



Queime uma resistência: role de novo um n° de dados igual ao seu valor de ação.

PAPEL: Estudioso

◇ **Leitor Ávido:** você estudou muito e retém conhecimento melhor que muitas pessoas. Quando gastar Intuição ao fazer uma rolagem, se tirar 3 ou menos, recupere a Intuição gasta.

◇ **Pesquisador do Oculto:** sofra 1 marca da Mente para perguntar ao mestre sobre um detalhe de ocultismo importante que você reconhecera de seus estudos e que ainda não foi revelado na cena. Se não houver detalhes, apague a marca da Mente.

◇ **Notas Meticulosas:** se a sua resistência de Astúcia for igual ou superior a 2, adicione +1d a todas as rolagens de Focar. Depois de uma tarefa, aumente seu contador de iluminação em 1 ponto devido às notas detalhadas do seu personagem.

ESPECIALIDADE: Médico

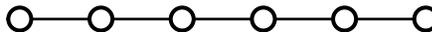
◇ **Tratar Ferimentos:** se estiver em um momento calmo, você pode rolar Focar para curar 1 marca do Corpo de um aliado. Se tirar 4 ou 5, gaste 2 Intuição para realizar isso. Se tirar 6, gaste 1 Intuição. Se tirar 3 ou menos, você pode sofrer uma marca da Mente para usar o resultado 4 ou 5.

◇ **Não Combatente:** sua dor instiga as outras pessoas a agirem. Se você ainda não feriu ninguém nesta tarefa, ao sofrer uma marca, cada um de seus aliados na cena pode recuperar 1 ponto de motivação à escolha deles.

◇ **Dissecação:** ao rolar Focar para dissecar matéria orgânica afetada pela sangria, torne dourado mais um dado. Você não pode sofrer marcas da Sangria desta inspeção.

◇ **Reanimação:** quando um aliado próximo sofrer uma cicatriz, você pode rolar Focar para tentar reanimá-lo imediatamente. Se tirar 6, você consegue. Embora ainda vá sofrer a cicatriz, o aliado fica de pé. Se tirar 4 ou 5, isso custará 3 pontos de motivação à sua escolha. Não é possível reanimar quando um PJ sofrer sua quarta cicatriz.

◇ **Cuidados Médicos:** entre tarefas, você pode gastar 1 Curar para tratar a cicatriz de um aliado. Quando fizer isso, role Focar. Se for um sucesso crítico, preencha três. Se tirar 6, preencha duas. Se tirar 4 ou 5, preencha uma. Quando o contador estiver cheio, a cicatriz é curada e 1 ponto de ação pode ser trocado.



◇ **Golpe Anatômico:** você sabe qual é a parte mais vulnerável do corpo. Quando atacar um inimigo, você pode rolar Focar em vez de Atacar.

Chaves de iluminação

Evite uma luta | Ajude um aliado | Conforte alguém

MARCAS



CORPO MENTE SANGRIA

CICATRIZES

Caso você sofra a quarta cicatriz, converse com o mestre para decidir seus momentos finais. Este personagem não pode mais ser usado

- ◇ _____
- ◇ _____
- ◇ _____

RELAÇÕES

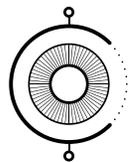
- _____
- _____
- _____
- _____

EQUIPAMENTO

Durante cada tarefa, escolha até três.

- Detector de sangria
- Arma de mão
- Frasco de contenção de sangria
- Equipamento médico
- Livro técnico relevante
- Credencial médica
- _____

ANOTAÇÕES



CANDELA OBSCURA

Nome: _____
Pronomes: _____
Círculo: _____

Estilo: _____
Estopim: _____
Pergunta: _____

VIGOR

Motivações
Máx.



◇ Mover *correr, desviar, navegar*



RESISTÊNCIA

◇ Atacar *golpear, quebrar, derrubar*



◇ Controlar *pilotar, atirar, manusear*



ASTÚCIA

Motivações
Máx.



◇ Influenciar *convencer, comandar, atrair*



RESISTÊNCIA

◇ Ler *interpretar linguagem corporal, detectar mentira, entender razão*



◇ Esconder *esgueirar, distrair, prestidigitar*



INTUIÇÃO

Motivações
Máx.



◇ Avaliar *procurar, rastrear, detectar*



RESISTÊNCIA

◇ Focar *inspecionar, analisar, lembrar*



◇ Sentir *sintonizar, canalizar, revelar*



Queime uma resistência: role de novo um n° de dados igual ao seu valor de ação.

PAPEL: Estudioso

- ◇ **Leitor Ávido:** você estudou muito e retém conhecimento melhor que muitas pessoas. Quando gastar Intuição ao fazer uma rolagem, se tirar 3 ou menos, recupere a Intuição gasta.
- ◇ **Pesquisador do Oculto:** sofra 1 marca da Mente para perguntar ao mestre sobre um detalhe de ocultismo importante que você reconheceria de seus estudos e que ainda não foi revelado na cena. Se não houver detalhes, apague a marca da Mente.
- ◇ **Notas Meticolosas:** se a sua resistência de Astúcia for igual ou superior a 2, adicione +1d a todas as rolagens de Focar. Depois de uma tarefa, aumente seu contador de iluminação em 1 ponto devido às notas detalhadas do seu personagem.

ESPECIALIDADE: Professor

- ◇ **Mente de Aço:** uma vez por tarefa, quando fosse sofrer uma marca da Mente, você pode apagar 1 resistência de Intuição para absorvê-la.
- ◇ **Recursos da Universidade:** sua universidade tem alunos no mundo inteiro. Uma vez por sessão, descreva uma pessoa que você conhece do seu tempo como professor e pergunte ao mestre onde encontrá-la nas cercanias.
- ◇ **Aprender com Meus Erros:** toda vez que você tirar 3 ou menos em uma rolagem, descreva que lição aprendeu desta falha e recupere 1 ponto de motivação à sua escolha.
- ◇ **Segurança é Prioridade:** ao rolar Controlar ou Mover para fugir do perigo, torne dourado um dado. Nesta rolagem, o primeiro Vigor que você gastar vale +2d em vez de +1d.
- ◇ **Eloquente:** ao fazer um discurso ou manter uma conversa para ajudar um aliado, o dado que você lhe concede é dourado.
- ◇ **Mistura Química:** você sabe misturar produtos químicos para obter efeitos específicos. Quando escolhe o equipamento laboratorial, você pode passar alguns minutos produzindo uma mistura que é: *ácida, explosiva, inflamável, barulhenta, sonífera, pegajosa ou tóxica.*

Chaves de iluminação

Oriente um aliado | Referencie uma pesquisa | Crie um plano

MARCAS



CORPO MENTE SANGRIA

CICATRIZES

Caso você sofra a quarta cicatriz, converse com o mestre para decidir seus momentos finais. Este personagem não pode mais ser usado.

- ◇ _____
- ◇ _____
- ◇ _____

RELAÇÕES

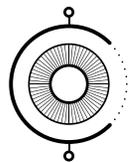
- _____
- _____
- _____
- _____

EQUIPAMENTO

Durante cada tarefa, escolha até três.

- Detector de sangria
- Arma de mão
- Frasco de contenção de sangria
- Materiais de pesquisa
- Equipamento laboratorial
- Pequena invenção mundana
- _____

ANOTAÇÕES



CANDELA OBSCURA

Nome: _____
Pronomes: _____
Círculo: _____

Estilo: _____
Estopim: _____
Pergunta: _____

VIGOR

Motivações
Máx.



◇ Mover *correr, desviar, navegar*



RESISTÊNCIA

◇ Atacar *golpear, quebrar, derrubar*



◇ Controlar *pilotar, atirar, manusear*



ASTÚCIA

Motivações
Máx.



◇ Influenciar *convencer, comandar, atrair*



RESISTÊNCIA

◇ Ler *interpretar linguagem corporal, detectar mentira, entender razão*



◆ Esconder *esgueirar, distrair, prestidigitar*



INTUIÇÃO

Motivações
Máx.



◇ Avaliar *procurar, rastrear, detectar*



RESISTÊNCIA

◇ Focar *inspecionar, analisar, lembrar*



◇ Sentir *sintonizar, canalizar, revelar*



Queime uma resistência: role de novo um n° de dados igual ao seu valor de ação.

PAPEL: Furtivo

- ◇ **Batedor:** se tiver tempo de observar um local, você pode gastar 1 Intuição para fazer uma pergunta: *o que eu percebo aqui que os outros não veem? O que deste lugar pode ser útil para nós? Que caminho devemos seguir?*
- ◇ **Eu Já Sabia:** três vezes por tarefa, você pode adicionar +1d à rolagem de um membro do círculo sem gastar motivação dizendo como vocês se prepararam juntos para tal situação.
- ◇ **Desafio à Morte:** uma vez por tarefa, quando fosse sofrer 1 ou mais marcas causadas por um inimigo, você escapa sem se ferir. Descreva como seu pensamento rápido salvou sua pele.

ESPECIALIDADE: Criminoso

- ◇ **Malandragem de Rua:** você sabe ficar de olho em seus arredores. Toda vez que rolar Avaliar, você pode gastar qualquer motivação em vez de apenas Intuição.
- ◇ **Aproveitar:** se rolar Ler com sucesso, você pode perguntar ao mestre o que o seu alvo quer de verdade. Adicione um número de dados igual à sua resistência de Astúcia atual às rolagens de Influenciar que você fizer usando esta informação.
- ◇ **Casca-grossa:** ao sofrer uma cicatriz, você pode optar por não mudar pontos de ação como resultado.
- ◇ **Nascido nas Sombras:** quando estiver evitando seguranças ou detecções, torne dourado mais um dado de Esconder.
- ◇ **Manhas do Ofício:** você aprendeu a resolver situações complicadas ou perigosas para não se colocar em apuros. Você pode gastar 1 Vigor para reduzir o risco antes de rolar Esconder ou Influenciar. Se a rolagem já for de baixo risco, você não pode usar esta habilidade.
- ◇ **Dedos Pegajosos:** após um sucesso em um ataque corpo a corpo, você pode gastar 1 Astúcia para furtar um item do alvo sem ele notar. *Pode ser uma carteira, uma arma, um documento importante etc.*

Chaves de iluminação

Faça algo ilegal | Faça um acordo | Enfrente autoridades

MARCAS



CORPO MENTE SANGRIA

CICATRIZES

Caso você sofra a quarta cicatriz, converse com o mestre para decidir seus momentos finais. Este personagem não pode mais ser usado

- ◇ _____
- ◇ _____
- ◇ _____

RELAÇÕES

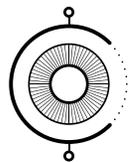
- _____
- _____
- _____
- _____

EQUIPAMENTO

Durante cada tarefa, escolha até três.

- Detector de sangria
- Arma de mão
- Frasco de contenção de sangria
- Papelada forjada
- Equipamento de roubo
- Armadura corporal (*absorva 1 Corpo*)
- _____

ANOTAÇÕES



CANDELA OBSCURA

Nome: _____
Pronomes: _____
Círculo: _____

Estilo: _____
Estopim: _____
Pergunta: _____

VIGOR

Motivações
Máx.



◇ Mover *correr, desviar, navegar*



RESISTÊNCIA

◇ Atacar *golpear, quebrar, derrubar*

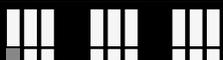


◆ Controlar *pilotar, atirar, manusear*



ASTÚCIA

Motivações
Máx.



◇ Influenciar *convencer, comandar, atrair*



RESISTÊNCIA

◇ Ler *interpretar linguagem corporal, detectar mentira, entender razão*



◇ Esconder *esgueirar, distrair, prestidigitar*



INTUIÇÃO

Motivações
Máx.



◇ Avaliar *procurar, rastrear, detectar*



RESISTÊNCIA

◇ Focar *inspecionar, analisar, lembrar*



◇ Sentir *sintonizar, canalizar, revelar*



Queime uma resistência: role de novo um n° de dados igual ao seu valor de ação.

PAPEL: Furtivo

◇ **Batedor:** se tiver tempo de observar um local, você pode gastar 1 Intuição para fazer uma pergunta: *o que eu percebo aqui que os outros não veem? O que deste lugar pode ser útil para nós? Que caminho devemos seguir?*

◇ **Eu Já Sabia:** três vezes por tarefa, você pode adicionar +1d à rolagem de um membro do círculo sem gastar motivação dizendo como vocês se prepararam juntos para tal situação.

◇ **Desafio à Morte:** uma vez por tarefa, quando fosse sofrer 1 ou mais marcas causadas por um inimigo, você escapa sem se ferir. Descreva como seu pensamento rápido salvou sua pele.

ESPECIALIDADE: Detetive

◇ **Palácio Mental:** quando você quiser descobrir como duas pistas se relacionam ou o caminho ao qual elas apontam, apague 1 resistência de Intuição. O mestre contará que informações você deduziu.

◇ **Interrogatório:** quando estiver fazendo perguntas a uma pessoa relutante em fornecer informações, adicione um número de dados igual à sua resistência de Astúcia atual à sua rolagem de Ler.

◇ **Contra a Parede:** quando fizer uma rolagem de risco alto, você pode sofrer uma marca da Mente para fazer seu Vigor gasto valer +2d em vez de +1d.

◇ **Inspeção:** você é experiente em examinar cenas de crimes. Quando rolar Avaliar para coletar evidências sobre o que pode ter ocorrido em um local, torne dourado mais um dado desta rolagem.

◇ **Tocaia:** você sabe obter informações sem detectarem sua presença. Quando estiver seguindo um suspeito ou fazendo vigilância, você pode usar Avaliar em vez de Esconder.

◇ **Um Passo à Frente:** uma vez por tarefa, você pode apresentar um objeto mundano e útil que levava consigo desde o início. Quando fizer isso, marque o espaço de equipamento vazio e anote o objeto nesta seção. O objeto não é contado no seu limite de equipamentos.

Chaves de iluminação

Interrogue uma testemunha | Rastree um alvo | Revele uma pista

MARCAS



CORPO MENTE SANGRIA

CICATRIZES

Caso você sofra a quarta cicatriz, converse com o mestre para decidir seus momentos finais. Este personagem não pode mais ser usado.

- ◇ _____
- ◇ _____
- ◇ _____

RELAÇÕES

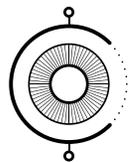
- _____
- _____
- _____
- _____

EQUIPAMENTO

Durante cada tarefa, escolha até três.

- Detector de sangria
- Arma de mão
- Frasco de contenção de sangria
- Câmera
- Equipamento investigativo
- Documentos forjados
- _____

ANOTAÇÕES



CANDELA OBSCURA

Nome: _____
Pronomes: _____
Círculo: _____

Estilo: _____
Estopim: _____
Pergunta: _____

VIGOR

Motivações
Máx.



◇ Mover *correr, desviar, navegar*



RESISTÊNCIA

◇ Atacar *golpear, quebrar, derrubar*



◇ Controlar *pilotar, atirar, manusear*



ASTÚCIA

Motivações
Máx.



◇ Influenciar *convencer, comandar, atrair*



RESISTÊNCIA

◇ Ler *interpretar linguagem corporal, detectar mentira, entender razão*



◇ Esconder *esgueirar, distrair, prestidigitar*



INTUIÇÃO

Motivações
Máx.



◇ Avaliar *procurar, rastrear, detectar*



RESISTÊNCIA

◇ Focar *inspecionar, analisar, lembrar*



◇ Sentir *sintonizar, canalizar, revelar*



Queime uma resistência: role de novo um n° de dados igual ao seu valor de ação.

PAPEL: Estranho

◇ **Escudos Grandiosos:** você pode inscrever e manter um símbolo protetor em uma pessoa por vez. Descreva o material que a pessoa deve segurar para manifestá-lo (sal, areia etc.). Ela ganha +1d em rolagens de Mover contra fenômenos.

◇ **Deixe que Venham:** Toda vez que sofrer 1 ou mais marcas da Sangria, você pode obter mais informações sobre o fenômeno que lhe causou mal. Faça uma pergunta ao mestre sobre a origem desta sangria.

◇ **Ritual:** quando tiver alguns minutos para se preparar, você pode sofrer uma marca da Sangria para fazer um ritual em você ou em um aliado: *Círculo de Proteção (absorve 1 marca do Corpo para a pessoa dentro dele), Revigorar (recupere 1 resistência) ou Visão Remota (um momento).*

ESPECIALIDADE: MEDIUM

◇ **Miasma:** você pode gastar 1 Intuição para entender se e como uma pessoa ou objeto foi afetado pela sangria.

◇ **Entortar Colheres:** você pode rolar Sentir para controlar, usando a mente, um objeto no cômodo em que está para: *ligar um interruptor, derrubar algo, mover um objeto pequeno, desligar uma luz etc.* Em um sucesso misto, você pode sofrer uma marca da Sangria para tornar a rolagem um sucesso completo.

◇ **Leitura Fria:** em um sucesso em uma rolagem de Sentir, você entende por qual doença, estresse ou perda uma pessoa passou na vida, mesmo que ela esteja tentando escondê-la.

◇ **Premonições:** você tem visões do futuro. Quando um aliado estiver prestes a sofrer 1 ou mais marcas, apague uma resistência de Intuição para avisá-lo do perigo vindouro. Em seguida, absorva uma dessas marcas.

◇ **Momentos Finais:** ao tocar em um cadáver, você pode apagar uma resistência de Intuição para ouvir, cheirar e sentir os últimos momentos da vida daquela criatura. Escolhendo sofrer uma marca da Sangria, você pode ir além e ver uma imagem da última coisa que ela viu antes da morte.

◇ **Comungar:** você pode se conectar com um fenômeno senciante próximo para se comunicar com ele. Sofra uma marca da Mente e role Sentir para estabelecer um vínculo empático ou telepático e fazer uma pergunta. Em um sucesso, você consegue uma resposta. Se tirar 4 ou 5, o fenômeno fará uma pergunta de volta.

Chaves de iluminação

Conecte-se com alguém | Sinta fenômenos | Faça um escândalo

MARCAS



CORPO MENTE SANGRIA

CICATRIZES

Caso você sofra a quarta cicatriz, converse com o mestre para decidir seus momentos finais. Este personagem não pode mais ser usado.

- ◇ _____
- ◇ _____
- ◇ _____

RELAÇÕES

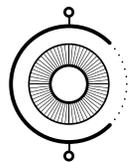
- _____
- _____
- _____
- _____

EQUIPAMENTO

Durante cada tarefa, escolha até três.

- Detector de sangria
- Arma de mão
- Frasco de contenção de sangria
- Arma estranha
- Ferramentas de adivinhação
- Texto ocultista
- _____

ANOTAÇÕES



CANDELA OBSCURA

Nome: _____
Pronomes: _____
Círculo: _____

Estilo: _____
Estopim: _____
Pergunta: _____

VIGOR

Motivações
Máx.



◇ Mover *correr, desviar, navegar*



RESISTÊNCIA

◇ Atacar *golpear, quebrar, derrubar*



◇ Controlar *pilotar, atirar, manusear*



ASTÚCIA

Motivações
Máx.



◇ Influenciar *convencer, comandar, atrair*



RESISTÊNCIA

◇ Ler *interpretar linguagem corporal, detectar mentira, entender razão*



◇ Esconder *esgueirar, distrair, prestidigitar*



INTUIÇÃO

Motivações
Máx.



◇ Avaliar *procurar, rastrear, detectar*



RESISTÊNCIA

◆ Focar *inspecionar, analisar, lembrar*



◇ Sentir *sintonizar, canalizar, revelar*



Queime uma resistência: role de novo um n° de dados igual ao seu valor de ação.

PAPEL: Estranho

◇ **Escudos Grandiosos:** você pode inscrever e manter um símbolo protetor em uma pessoa por vez. Descreva o material que a pessoa deve segurar para manifestá-lo (sal, areia etc.). Ela ganha +1d em rolagens de Mover contra fenômenos.

◇ **Deixe que Venham:** Toda vez que sofrer 1 ou mais marcas da Sangria, você pode obter mais informações sobre o fenômeno que lhe causou mal. Faça uma pergunta ao mestre sobre a origem desta sangria.

◇ **Ritual:** quando tiver alguns minutos para se preparar, você pode sofrer uma marca da Sangria para fazer um ritual em você ou em um aliado: *círculo da proteção* (absorve 1 marca do Corpo para a pessoa dentro dele), *revigorar* (recupere 1 resistência) ou *visão remota* (um momento).

ESPECIALIDADE: Ocultista

◇ **Lâmina Fantasma:** você pode sintonizar uma faca ritualística a si. Se banhá-la em seu sangue (sofra uma marca do Corpo), ela se torna bastante efetiva contra seres mágickos e pode atingir inimigos invisíveis ou etéreos.

◇ **Sangue do Pacto:** na primeira vez que um fenômeno perigoso causar uma marca em alguém do círculo, você recupera um número de pontos, de qualquer motivação, igual à sua resistência de Intuição atual.

◇ **Falar a Língua Deles:** você sabe falar a linguagem sobrenatural de qualquer fenômeno que encontrar. Descreva de que maneira estranha ou aterrorizante vocês se comunicam.

◇ **Bancar a Isca:** você sabe chamar a atenção de um fenômeno — é só se colocar de isca. Role Sentir para atrair um fenômeno próximo para sua direção.

◇ **Estender Seus Sentidos:** ao rolar Sentir para entender mais sobre um fenômeno que você encontrou, adicione à rolagem um número de dados igual à sua resistência atual.

◇ **Ritual Proibido:** você conhece um ritual muito complexo ou extremamente perigoso que terá um resultado desejado. Ao usá-lo, você sofre uma cicatriz da Sangria imediatamente. Determine o tipo de ritual e seus efeitos: *mudar o ambiente, conjurar um fenômeno ou salvar uma pessoa moribunda.*

Chaves de iluminação

Consulte textos arcanos | Colete estranhezas | Aja excentricamente

MARCAS



CORPO MENTE SANGRIA

CICATRIZES

Caso você sofra a quarta cicatriz, converse com o mestre para decidir seus momentos finais. Este personagem não pode mais ser usado.

- ◇ _____
- ◇ _____
- ◇ _____

RELAÇÕES

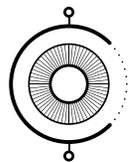
- _____
- _____
- _____
- _____

EQUIPAMENTO

Durante cada tarefa, escolha até três.

- Detector de sangria
- Arma de mão
- Frasco de contenção de sangria
- Texto arcano
- Escudo (*absorva 1 Sangria*)
- Suprimentos ocultistas
- _____

ANOTAÇÕES



CANDELA OBSCURA

Nome: _____
Pronomes: _____
Círculo: _____

Estilo: _____
Estopim: _____
Pergunta: _____

VIGOR

Motivações
Máx.



◇ Mover *correr, desviar, navegar*



RESISTÊNCIA

◇ Atacar *golpear, quebrar, derrubar*



◇ Controlar *pilotar, atirar, manusear*



ASTÚCIA

Motivações
Máx.



◇ Influenciar *convencer, comandar, atrair*



RESISTÊNCIA

◇ Ler *interpretar linguagem corporal, detectar mentira, entender razão*



◇ Esconder *esgueirar, distrair, prestidigitar*



INTUIÇÃO

Motivações
Máx.



◇ Avaliar *procurar, rastrear, detectar*



RESISTÊNCIA

◇ Focar *inspecionar, analisar, lembrar*



◇ Sentir *sintonizar, canalizar, revelar*



PAPEL:

◇ _____

◇ _____

◇ _____

ESPECIALIDADE:

◇ _____

◇ _____

◇ _____

◇ _____

◇ _____

Chaves de iluminação

_____ | _____

MARCAS



CORPO MENTE SANGRIA

CICATRIZES

Caso você sofra a quarta cicatriz, converse com o mestre para decidir seus momentos finais. Este personagem não pode mais ser usado.

◇ _____
◇ _____
◇ _____

RELAÇÕES

EQUIPAMENTO

Durante cada tarefa, escolha até três.

- Detector de sangria
- Arma de mão
- Frasco de contenção de sangria
- Materiais de pesquisa
- Equipamento laboratorial
- Pequena invenção mundana
- _____

ANOTAÇÕES

Queime uma resistência: role de novo um n° de dados igual ao seu valor de ação.