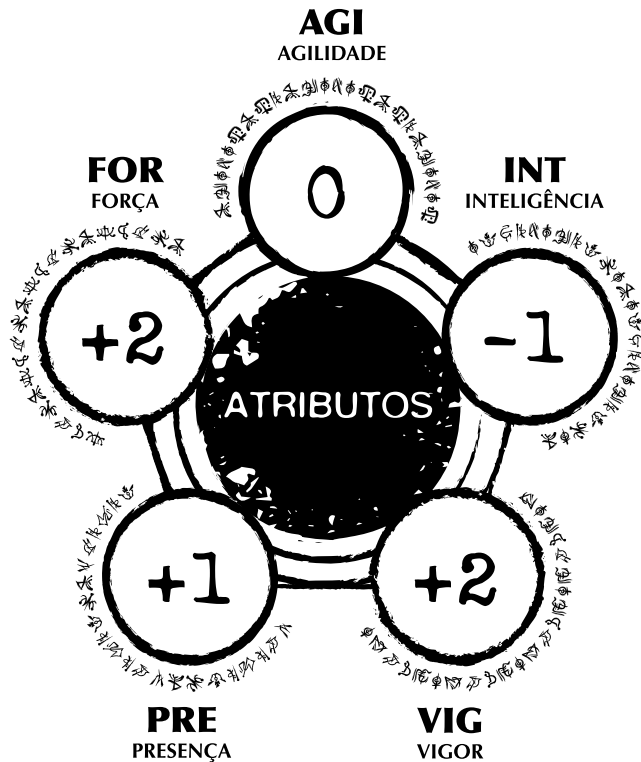


JOGADOR(A) \_\_\_\_\_

**MAURO NUNES**

ORIGEM Atleta CLASSE Combatente

NEX 5% PATENTE Recruta



## PERÍCIAS

|                 |    |          |
|-----------------|----|----------|
| ATLETISMO       | +5 | TREINADO |
| ATUALIDADES     | 0  |          |
| CIÊNCIA         | 0  |          |
| DIPLOMACIA      | 0  |          |
| ENGANAÇÃO       | 0  |          |
| FORTITUDE       | +5 | TREINADO |
| FURTIVIDADE     | 0  |          |
| INTIMIDAÇÃO     | +5 | TREINADO |
| INTUIÇÃO        | 0  |          |
| INVESTIGAÇÃO    | 0  |          |
| LUTA            | +5 | TREINADO |
| MEDICINA        | 0  |          |
| OCULTISMO       | 0  |          |
| PERCEÇÃO        | 0  |          |
| PILOTAGEM       | 0  |          |
| PONTARIA        | 0  |          |
| PRESTIDIGITAÇÃO | 0  |          |
| PROFISSÃO       | 0  |          |
| REFLEXOS        | +5 | TREINADO |
| RELIGIÃO        | 0  |          |
| TÁTICA          | 0  |          |
| TECNOLOGIA      | 0  |          |
| VONTADE         | 0  |          |

## SAÚDE

|                                |    |              |
|--------------------------------|----|--------------|
| <b>PV</b><br>PONTOS DE VIDA    | 22 | DANO SOFRIDO |
| <b>SAN</b><br>SANIDADE         | 12 |              |
| <b>PE</b><br>PONTOS DE ESFORÇO | 4  |              |

GASTO DE PONTOS DE ESFORÇO

☐ ☐ ☐ ☐

## DEFESAS

|                 |    |
|-----------------|----|
| <b>PASSIVA</b>  | 15 |
| <b>BLOQUEIO</b> | 22 |
| <b>ESQUIVA</b>  | 20 |

## RESISTÊNCIAS A DANO

|                          | FÍSICA | BALÍSTICA |
|--------------------------|--------|-----------|
|                          | 0      | 0         |
| RESISTÊNCIA À INSANIDADE | 0      | 0         |
| SANGUE                   | 0      | 0         |
| MORTE                    | 0      | 0         |
| ENERGIA                  | 0      | 0         |
| CONHECIMENTO             | 0      | 0         |

## ARMAS

| ARMA            | TIPO                   | ATAQUE | ALCANCE   | DANO   | CRÍTICO | RECARGA   | ESPECIAL |
|-----------------|------------------------|--------|-----------|--------|---------|-----------|----------|
| Katana          | Especial (duas mãos)   | +5     | Adjacente | 1d10+4 | 20/+1d  |           |          |
| Faca de combate | Comum (uma mão / arr.) | +5     | Curto     | 1d6+2  | 20/+1d  |           |          |
| .38 cano curto  | Revólver (CP)          | +5     | Curto     | 2d4    | 20/+2d  | 3 (Comp.) | Discreto |

## PROFICIÊNCIAS

Armas Simples, Armas de Fogo (Curtas e Longas)

Proteção Leve e Pesada

## HABILIDADES

**110% (Origem).** Uma vez por cena, quando fizer um teste de perícia usando Força ou Agilidade (exceto testes de ataque) você pode usar 2 PE para receber +5 no teste.

**Ataque Poderoso (Classe).** Você é capaz de desferir um ataque poderoso. Quando realizar um ataque usando Luta ou Pontaria, você pode gastar 2 PE para receber +5 no teste. Além disso, você pode trocar o bônus de +5 no teste de ataque para receber um dado adicional de dano (de acordo com o dado de dano da arma).

## INVENTÁRIO

15 ESPAÇOS (3 LIVRES) / P I (2)

| ITEM                    | DETALHES                                 | ESPAÇOS | PRESTÍGIO |
|-------------------------|--|---------|-----------|
| Katana                  | Arma corpo a corpo especial de duas mãos | 2       | I         |
| Faca de combate         | Arma corpo a corpo simples de uma mão    | 1       |           |
| Granada de fragmentação |  | 1       |           |
| Granada de atordoamento |  | 1       |           |
| Granada de fumaça       |  | 1       |           |
| Revólver (CP)           | Calibre Pequeno                          | 1       |           |
| Munição                 | Calibre Pequeno x2                       | 2       |           |
| Jaqueta reforçada       | Proteção Leve                            | 2       | I         |
| Fonte de Luz            | Utensílio                                | 1       |           |
|                         |  |         |           |
|                         |  |         |           |
|                         |  |         |           |

Mauro Nunes era um personal trainer e lutador aflito com a falta de motivação pessoal em sua vida, até que presenciou um ataque de uma criatura paranormal dentro da academia em que trabalhava. O seu instinto inicial foi partir para cima e proteger a vida de todos que estavam lá, pois considerava-as mais importantes que a sua, o que impressionou os agentes da Ordem que haviam acabado de chegar no local.

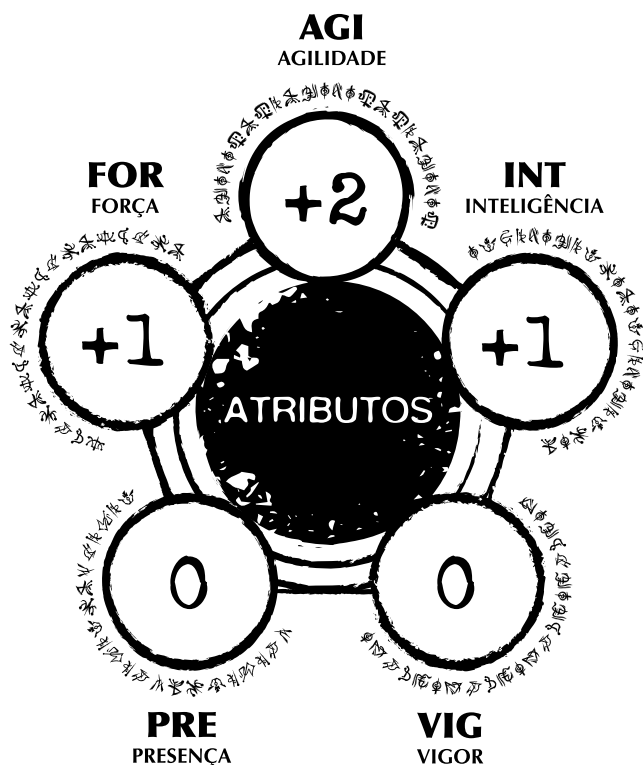


JOGADOR(A) \_\_\_\_\_

# MAYA SHIZURI

ORIGEM Mercenária CLASSE Combatente

NEX 5% PATENTE Recruta



## PERÍCIAS

|                 |    |          |
|-----------------|----|----------|
| ATLETISMO       | 0  |          |
| ATUALIDADES     | 0  |          |
| CIÊNCIA         | 0  |          |
| DIPLOMACIA      | 0  |          |
| ENGANAÇÃO       | 0  |          |
| FORTITUDE       | 0  |          |
| FURTIVIDADE     | +5 | TREINADO |
| INTIMIDAÇÃO     | 0  |          |
| INTUIÇÃO        | +5 | TREINADO |
| INVESTIGAÇÃO    | 0  |          |
| LUTA            | +5 | TREINADO |
| MEDICINA        | 0  |          |
| OCULTISMO       | 0  |          |
| PERCEPÇÃO       | +5 | TREINADO |
| PILOTAGEM       | 0  |          |
| PONTARIA        | +5 | TREINADO |
| PRESTIDIGITAÇÃO | 0  |          |
| PROFISSÃO       | 0  |          |
| REFLEXOS        | +5 | TREINADO |
| RELIGIÃO        | 0  |          |
| TÁTICA          | 0  |          |
| TECNOLOGIA      | 0  |          |
| VONTADE         | 0  |          |

## SAÚDE

|                                |    |              |
|--------------------------------|----|--------------|
| <b>PV</b><br>PONTOS DE VIDA    | 20 | DANO SOFRIDO |
| <b>SAN</b><br>SANIDADE         | 12 |              |
| <b>PE</b><br>PONTOS DE ESFORÇO | 3  |              |

GASTO DE PONTOS DE ESFORÇO  
☐ ☐ ☐

## DEFESAS

|                 |    |
|-----------------|----|
| <b>PASSIVA</b>  | 20 |
| <b>BLOQUEIO</b> | 26 |
| <b>ESQUIVA</b>  | 27 |

## RESISTÊNCIAS A DANO

|                          | FÍSICA | BALÍSTICA |
|--------------------------|--------|-----------|
|                          | 0      | 0         |
| RESISTÊNCIA À INSANIDADE | 0      | 0         |
| SANGUE                   | 0      | 0         |
| MORTE                    | 0      | 0         |
| ENERGIA                  | 0      | 0         |
| CONHECIMENTO             | 0      | 0         |

## ARMAS

| ARMA            | TIPO                   | ATAQUE | ALCANCE | DANO | CRÍTICO | RECARGA | ESPECIAL |
|-----------------|------------------------|--------|---------|------|---------|---------|----------|
| UMP             | Submetralhadora (CP)   | +5     | Médio   | 2d4  | 20/+2d  | 5 / Mov | Rajada   |
| Faca de combate | Comum (uma mão / arr.) | +5/0   | Curto   | 1d8  | 20/+1d  |         | Discreta |
| Glock 17        | Pistola (CP)           | +5     | Curto   | 2d4  | 19/+1d  | 5 / Mov |          |

## PROFICIÊNCIAS

Armas Simples, Armas de Fogo (Curtas e Longas)

Proteção Leve e Pesada

## HABILIDADES

**A Melhor Defesa é o Ataque (Origem).** No começo de uma Cena de Ação, você pode usar 2 PE para receber uma ação padrão adicional no seu primeiro turno.

**Ataque Poderoso (Classe).** Você é capaz de desferir um ataque poderoso. Quando realizar um ataque usando Luta ou Pontaria, você pode gastar 2 PE para receber +5 no teste. Além disso, você pode trocar o bônus de +5 no teste de ataque para receber um dado adicional de dano (de acordo com o dado de dano da arma).

## INVENTÁRIO

10 ESPAÇOS (0 LIVRES) / P I (2)

| ITEM                | DETALHES              | ESPAÇOS | PRESTÍGIO |
|---------------------|-----------------------|---------|-----------|
| Submetralhadora UMP | Calibre Pequeno       | 1       | I         |
| Pistola Glock 17    | Calibre Pequeno       | 1       |           |
| Munição             | Calibre Pequeno x3    | 3       |           |
| Faca de combate     | Arma comum de uma mão | 1       |           |
| Tase                |                       | 1       |           |
| Proteção leve       |                       | 2       | I         |
| Fonte de luz        | Utensílio             | 1       |           |

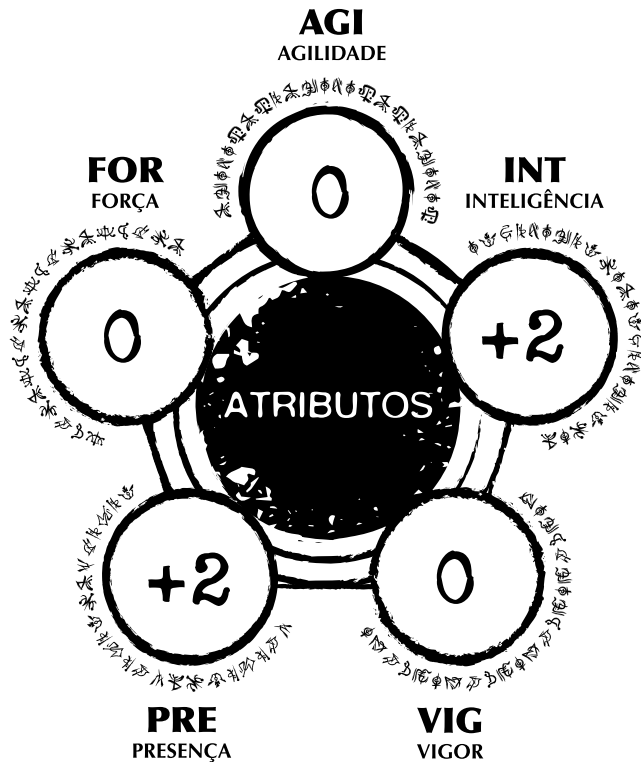
Maya Shizuri trabalhou boa parte de sua vida em agências de segurança privada, até ser contratada para transportar uma carga misteriosa. No meio do seu serviço, o objeto sendo transportado se revelou amaldiçoado e paranormal, causando a morte de diversos colegas. Graças à sua própria agilidade e esperteza, Maya foi a única sobrevivente do evento, sendo contatada por agentes da Ordem que investigaram o caso.



JOGADOR(A) \_\_\_\_\_

**BRUNA SAMPAIO**

ORIGEM T.I CLASSE Especialista  
NEX 5% PATENTE Recruta



### PERÍCIAS

|                 |    |          |
|-----------------|----|----------|
| ATLETISMO       | 0  |          |
| ATUALIDADES     | +5 | TREINADO |
| CIÊNCIA         | 0  |          |
| DIPLOMACIA      | +5 | TREINADO |
| ENGANAÇÃO       | +5 | TREINADO |
| FORTITUDE       | +5 | TREINADO |
| FURTIVIDADE     | 0  |          |
| INTIMIDAÇÃO     | 0  |          |
| INTUIÇÃO        | +5 | TREINADO |
| INVESTIGAÇÃO    | +5 | TREINADO |
| LUTA            | 0  |          |
| MEDICINA        | 0  |          |
| OCULTISMO       | 0  |          |
| PERCEPÇÃO       | +5 | TREINADO |
| PILOTAGEM       | 0  |          |
| PONTARIA        | +5 | TREINADO |
| PRESTIDIGITAÇÃO | +5 | TREINADO |
| PROFISSÃO       | +5 | TREINADO |
| REFLEXOS        | +5 | TREINADO |
| RELIGIÃO        | +5 | TREINADO |
| TÁTICA          | 0  |          |
| TECNOLOGIA      | +5 | TREINADO |
| VONTADE         | +5 | TREINADO |

### SAÚDE

|                                |    |                     |
|--------------------------------|----|---------------------|
| <b>PV</b><br>PONTOS DE VIDA    | 16 | <b>DANO SOFRIDO</b> |
| <b>SAN</b><br>SANIDADE         | 16 |                     |
| <b>PE</b><br>PONTOS DE ESFORÇO | 6  |                     |

### DEFESAS

|                 |    |
|-----------------|----|
| <b>PASSIVA</b>  | 15 |
| <b>BLOQUEIO</b> | X  |
| <b>ESQUIVA</b>  | 20 |

### RESISTÊNCIAS A DANO

|                                 |         |              |
|---------------------------------|---------|--------------|
|                                 | FÍSICA  | BALÍSTICA    |
|                                 | 0       | 0            |
| <b>RESISTÊNCIA À INSANIDADE</b> | 0       |              |
|                                 | SANGUE  | MORTE        |
|                                 | 0       | 0            |
|                                 | ENERGIA | CONHECIMENTO |
|                                 | 0       | 0            |

### ARMAS

| ARMA     | TIPO         | ATAQUE | ALCANCE | DANO | CRÍTICO | RECARGA | ESPECIAL |
|----------|--------------|--------|---------|------|---------|---------|----------|
| Glock 17 | Pistola (CP) | +5     | Curto   | 2d4  | 19/+1d  | 5 / Mov | Discreta |
|          |              |        |         |      |         |         |          |
|          |              |        |         |      |         |         |          |
|          |              |        |         |      |         |         |          |

## PROFICIÊNCIAS

Armas Simples, Armas de Fogo (Curtas)

Proteção Leve

## HABILIDADES

**Motor de Busca (Origem).** A critério do Mestre, você pode gastar 2 PE para substituir qualquer teste de Perícia por um teste de Tecnologia.

**Expertise (Classe).** Depois de realizar um teste de Investigação ou Tecnologia, antes de anunciar o resultado, você pode gastar 2 PE para rolar novamente um dos dados e substituir pelo novo resultado.

**Eclético (Classe).** Você pode gastar 1 PE para usar uma perícia como se fosse treinado nela por um teste. Você não recebe o bônus de treinamento.

## INVENTÁRIO

5 ESPAÇOS (0 LIVRES) / P I (2)

| ITEM                | DETALHES   | ESPAÇOS | PRESTÍGIO |
|---------------------|--|---------|-----------|
| Notebook            | Kit de Informática, Utensílio de Atualidades +1d | 1       | I         |
| Pistola Glock 17    | Calibre Pequeno                                  | 1       |           |
| Munição             | Calibre Pequeno x3                               | 3       |           |
| Parafernália Hacker | Kit de Tecnologia, Utensílio de Tecnologia +1d   | 1       | I         |
| Fonte de Luz        | Utensílio  | 1       |           |

Bruna Sampaio sempre foi acostumada com uma vida secreta, com um trabalho de T.I. no dia-a-dia para manter as aparências enquanto participava de um grupo anônimo de hackers dedicados à investigação de incidentes paranormais. O seu trabalho excepcional atraiu a atenção de outro hacker, um agente da Ordem que também participava desse grupo.

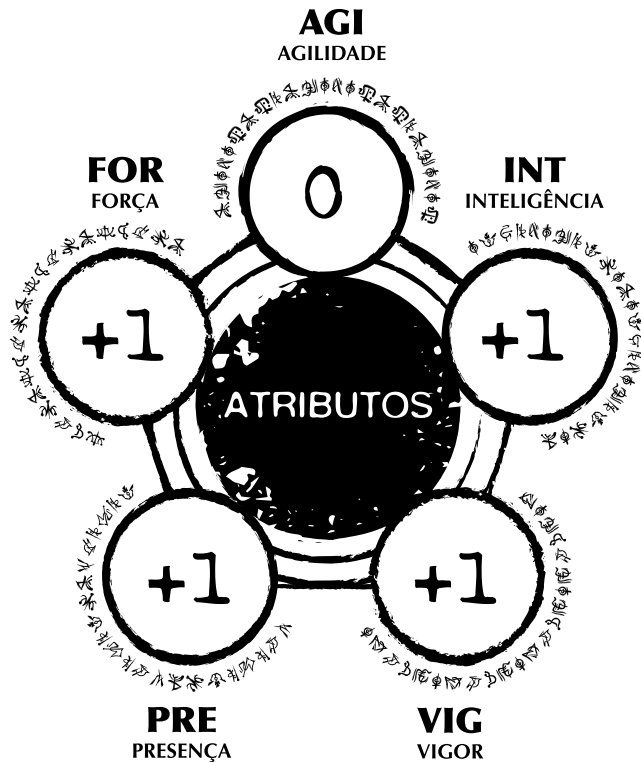


JOGADOR(A) \_\_\_\_\_

**LEANDRO WEISS**

ORIGEM Profissional de saúde CLASSE Especialista

NEX 5% PATENTE Recruta



## PERÍCIAS

|                    |    |          |
|--------------------|----|----------|
| ATLETISMO          | +5 | TREINADO |
| ATUALIDADES        | 0  |          |
| CIÊNCIA (ANATOMIA) | +5 | TREINADO |
| CIÊNCIA (BIOLOGIA) | +5 | TREINADO |
| CIÊNCIA (QUÍMICA)  | +5 | TREINADO |
| DIPLOMACIA         | +5 | TREINADO |
| ENGANAÇÃO          | 0  |          |
| FORTITUDE          | +5 | TREINADO |
| FURTIVIDADE        | 0  |          |
| INTIMIDAÇÃO        | 0  |          |
| INTUIÇÃO           | 0  |          |
| INVESTIGAÇÃO       | 0  |          |
| LUTA               | +5 | TREINADO |
| MEDICINA           | +5 | TREINADO |
| OCULTISMO          | 0  |          |
| PERCEPÇÃO          | +5 | TREINADO |
| PILOTAGEM          | +5 | TREINADO |
| PONTARIA           | +5 | TREINADO |
| PRESTIDIGITAÇÃO    | 0  |          |
| PROFISSÃO          | 0  |          |
| REFLEXOS           | 0  |          |
| RELIGIÃO           | +5 | TREINADO |
| TÁTICA             | 0  |          |
| TECNOLOGIA         | 0  |          |
| VONTADE            | +5 | TREINADO |

## SAÚDE

|                                |    |  |
|--------------------------------|----|--|
| <b>PV</b><br>PONTOS DE VIDA    | 17 | DANO SOFRIDO   |
| <b>SAN</b><br>SANIDADE         | 16 | GASTO DE PONTOS DE ESFORÇO   |
| <b>PE</b><br>PONTOS DE ESFORÇO | 5  | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |

## DEFESAS

|                 |    |
|-----------------|----|
| <b>PASSIVA</b>  | 15 |
| <b>BLOQUEIO</b> | 20 |
| <b>ESQUIVA</b>  | 20 |

## RESISTÊNCIAS A DANO

|                          |         |              |
|--------------------------|---------|--------------|
|                          | FÍSICA  | BALÍSTICA    |
|                          | 0       | 0            |
| RESISTÊNCIA À INSANIDADE | 0       | 0            |
|                          | SANGUE  | MORTE        |
|                          | 0       | 0            |
|                          | ENERGIA | CONHECIMENTO |
|                          | 0       | 0            |

## ARMAS

| ARMA          | TIPO            | ATAQUE | ALCANCE | DANO  | CRÍTICO | RECARGA | ESPECIAL |
|---------------|-----------------|--------|---------|-------|---------|---------|----------|
| Glock 17      | Pistola (CP)    | +5     | Curto   | 2d4   | 19/+1d  | 5 / Mov | Discreta |
| Bastão Tático | Comum (uma mão) | +5     | Adj.    | 1d8+1 | 20/+1D  |         |          |
|               |                 |        |         |       |         |         |          |
|               |                 |        |         |       |         |         |          |



## PROFICIÊNCIAS

Armas Simples, Armas de Fogo (Curtas)

Proteção Leve

## HABILIDADES

**Técnicas Medicinais (Médico).** Sempre que você curar um personagem, você adiciona seu Intelecto no total de PV curados.

**Expertise (Classe).** Depois de realizar um teste de Ciência ou Medicina, antes de anunciar o resultado, você pode gastar 2 PE para rolar novamente um dos dados e substituir pelo novo resultado.

**Eclético (Classe).** Você pode gastar 1 PE para usar uma perícia como se fosse treinado nela por um teste. Você não recebe o bônus de treinamento.

## INVENTÁRIO

7 ESPAÇOS (3 LIVRES) / P I (2)

| ITEM                 | DETALHES   | ESPAÇOS | PRESTÍGIO |
|----------------------|--|---------|-----------|
| Kit de Emergência    | Kit de Medicina Superior +5                          | 1       | I         |
| Laboratório Portátil | Utensílio de Ciências (Química) +1d e (Biologia) +1d | 1       | I         |
| Fonte de Luz         | Utensílio  | 1       |           |
| Bastão Tático        | Arma Comum de Uma Mão                                | 1       |           |
| Spray de Pimenta     |  | 1       |           |
| Pistola Glock 17     | Calibre Pequeno                                      | 1       |           |
| Munição              | Calibre Pequeno                                      | 1       |           |
|                      |  |         |           |
|                      |  |         |           |
|                      |  |         |           |

Leandro estava de plantão no Pronto-Socorro de um hospital quando recebeu um paciente à beira da morte com ferimentos completamente atípicos causados por uma criatura paranormal, com lodo preto escorrendo das feridas. A maioria dos funcionários entraram em pânico com a situação, mas Leandro conseguiu manter a calma e realizar o seu trabalho, salvando a vida do agente da Ordem que notou a sua capacidade de lidar com o Outro Lado.



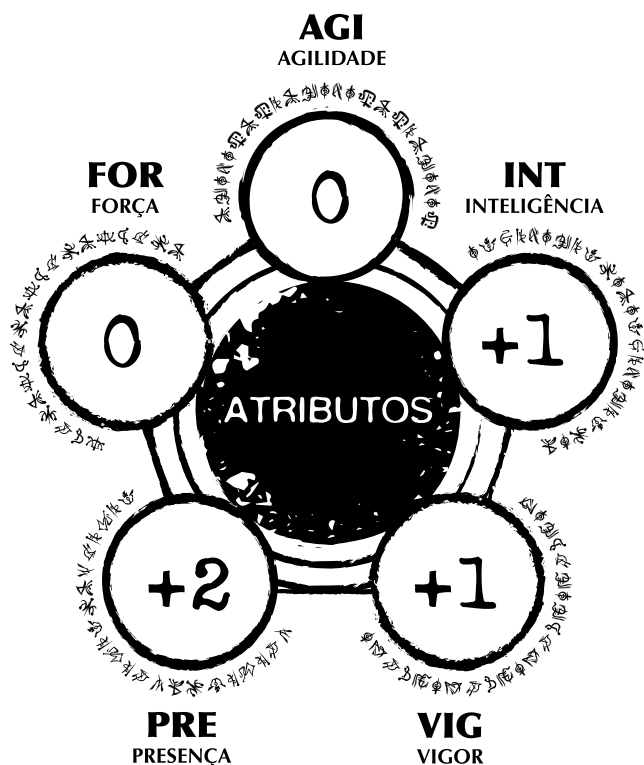


JOGADOR(A) \_\_\_\_\_

# JAIME ORTHUGA

ORIGEM Exorcista CLASSE Ocultista

NEX 5% PATENTE Recruta



## PERÍCIAS

|                 |    |          |
|-----------------|----|----------|
| ATLETISMO       | 0  |          |
| ATUALIDADES     | 0  |          |
| CIÊNCIA         | +5 | TREINADO |
| DIPLOMACIA      | +5 | TREINADO |
| ENGANAÇÃO       | 0  |          |
| FORTITUDE       | +5 | TREINADO |
| FURTIVIDADE     | 0  |          |
| INTIMIDAÇÃO     | +5 | TREINADO |
| INTUIÇÃO        | +5 | TREINADO |
| INVESTIGAÇÃO    | +5 | TREINADO |
| LUTA            | 0  |          |
| MEDICINA        | 0  |          |
| OCULTISMO       | +5 | TREINADO |
| PERCEPÇÃO       | +5 | TREINADO |
| PILOTAGEM       | 0  |          |
| PONTARIA        | 0  |          |
| PRESTIDIGITAÇÃO | 0  |          |
| PROFISSÃO       | 0  |          |
| REFLEXOS        | 0  |          |
| RELIGIÃO        | +5 | TREINADO |
| TÁTICA          | 0  |          |
| TECNOLOGIA      | 0  |          |
| VONTADE         | +5 | TREINADO |

## SAÚDE

|                                |    |              |
|--------------------------------|----|--------------|
| <b>PV</b><br>PONTOS DE VIDA    | 13 | DANO SOFRIDO |
| <b>SAN</b><br>SANIDADE         | 20 |              |
| <b>PE</b><br>PONTOS DE ESFORÇO | 8  |              |

## DEFESAS

|                 |    |
|-----------------|----|
| <b>PASSIVA</b>  | 15 |
| <b>BLOQUEIO</b> | 15 |
| <b>ESQUIVA</b>  | 15 |

## RESISTÊNCIAS A DANO

|                          | FÍSICA | BALÍSTICA |
|--------------------------|--------|-----------|
|                          | 0      | 0         |
| RESISTÊNCIA À INSANIDADE | 0      | 0         |
| SANGUE                   | 0      | 0         |
| MORTE                    | 0      | 0         |
| ENERGIA                  | 0      | 0         |
| CONHECIMENTO             | 0      | 0         |

## ARMAS

| ARMA | TIPO | ATAQUE | ALCANCE | DANO | CRÍTICO | RECARGA | ESPECIAL |
|------|------|--------|---------|------|---------|---------|----------|
|      |      |        |         |      |         |         |          |
|      |      |        |         |      |         |         |          |
|      |      |        |         |      |         |         |          |
|      |      |        |         |      |         |         |          |

## PROFICIÊNCIAS

Armas Simples

## HABILIDADES

**Exorcismo (Origem).** Seu contato com o Outro Lado faz com que você saiba lidar com traumas na alma. Você pode usar Ocultismo no lugar de Diplomacia para fazer uma ação de “Terapia”.

**Escolhido pelo Outro Lado (Classe).** Você teve uma experiência estranha e foi escolhido e tocado pelo Outro Lado. Escolha três rituais de 1º círculo. Você aprende e pode lançar esses rituais e eles não contam no máximo de rituais que pode aprender.



## RITUAIS CONHECIDOS

### Cicatrização

**MORTE**

**Círculo:** 1º

**Execução:** ação padrão

**Alcance:** toque

**Alvo:** um personagem

**Duração:** instantâneo

Você toca um personagem, fechando suas feridas de forma acelerada. O alvo recupera 2d8+2 PV.

### Decadência

**MORTE**

**Círculo:** 1º

**Execução:** ação padrão

**Alcance:** curto

**Alvo:** um personagem

**Duração:** instantânea

**Resistência:** Fortitude (metade)

Você toca o personagem e acelera seu corpo no tempo, causando 2d8+2 de dano de Morte. Um teste de Fortitude bem sucedido reduz o dano pela metade.

### Embaralhar

**ENERGIA CONHECIMENTO**

**Círculo:** 1º

**Alcance:** pessoal

**Alvo:** você

**Duração:** cena

Você cria três cópias ilusórias de você mesmo. As cópias ficam ao seu redor, copiando suas ações e tornando difícil determinar quem é você. Você recebe +15 de Defesa. Cada vez que um ataque contra você erra, uma das cópias desaparece e seu bônus de defesa diminui em 5. Se você estiver invisível, ou o atacante fechar os olhos, você não recebe o bônus (mas o atacante ainda sofre penalidades normais por não enxergar).

Jaime cresceu em um orfanato religioso e seguiu a rotina de propedêutica até encontrar a entrada para o setor secreto e proibido da biblioteca. Lá, descobriu sobre o paranormal e sentiu o chamado do Outro Lado. Viveu boa parte de sua vida agindo como um exorcista, acalmando pessoas traumatizadas pelo paranormal mas nunca confrontando criaturas de frente. A sua influência e jeito com as palavras chamou a atenção de um agente da Ordem que investigava uma família que havia contratado Jaime.

## INVENTÁRIO

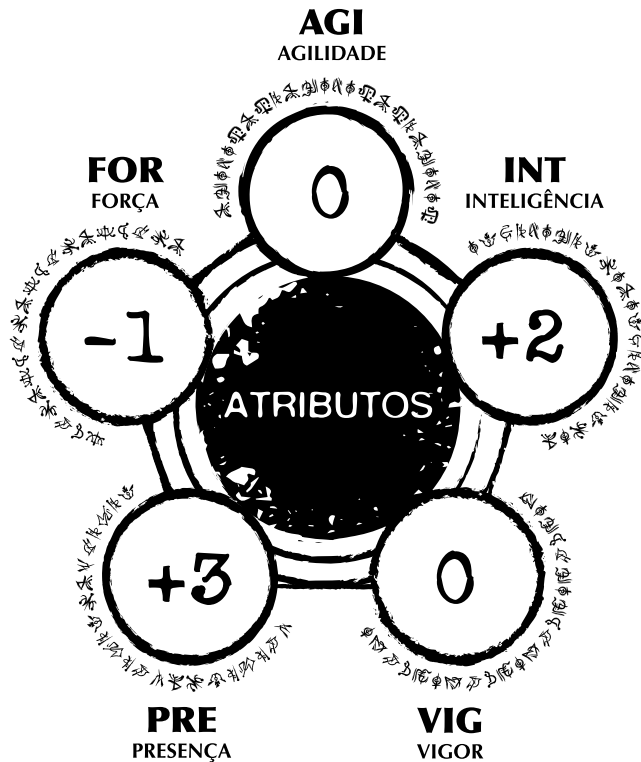
5 ESPAÇOS (2 LIVRES) / P I (2)

| ITEM               | DETALHES                                       | ESPAÇOS | PRESTÍGIO |
|--------------------|--|---------|-----------|
| Medalhão de Fé     | Vestimenta Aprimorada de Vontade +1d e +5      | 1       | I         |
| Caderno de Estudos | Utensílio de Religião e Ciência (história) +1d | 1       | I         |
| Fonte de Luz       | Utensílio                                      | 1       |           |
|                    |  |         |           |
|                    |  |         |           |

JOGADOR(A) \_\_\_\_\_

**ANIELA UKRYTY**

ORIGEM Acadêmica CLASSE Ocultista  
NEX 5% PATENTE Recruta



### PERÍCIAS

|                 |    |          |
|-----------------|----|----------|
| ATLETISMO       | 0  |          |
| ATUALIDADES     | +5 | TREINADO |
| CIÊNCIA         | +5 | TREINADO |
| DIPLOMACIA      | 0  |          |
| ENGANAÇÃO       | 0  |          |
| FORTITUDE       | 0  |          |
| FURTIVIDADE     | 0  |          |
| INTIMIDAÇÃO     | +5 | TREINADO |
| INTUIÇÃO        | +5 | TREINADO |
| INVESTIGAÇÃO    | +5 | TREINADO |
| LUTA            | +5 | TREINADO |
| MEDICINA        | 0  |          |
| OCULTISMO       | +5 | TREINADO |
| PERCEÇÃO        | +5 | TREINADO |
| PILOTAGEM       | 0  |          |
| PONTARIA        | 0  |          |
| PRESTIDIGITAÇÃO | 0  |          |
| PROFISSÃO       | 0  |          |
| REFLEXOS        | +5 | TREINADO |
| RELIGIÃO        | 0  |          |
| TÁTICA          | 0  |          |
| TECNOLOGIA      | +5 | TREINADO |
| VONTADE         | +5 | TREINADO |

### SAÚDE

|                                |    |              |
|--------------------------------|----|--------------|
| <b>PV</b><br>PONTOS DE VIDA    | 12 | DANO SOFRIDO |
| <b>SAN</b><br>SANIDADE         | 20 |              |
| <b>PE</b><br>PONTOS DE ESFORÇO | 9  |              |

### DEFESAS

|                 |    |
|-----------------|----|
| <b>PASSIVA</b>  | 15 |
| <b>BLOQUEIO</b> | 15 |
| <b>ESQUIVA</b>  | 20 |

### RESISTÊNCIAS A DANO

|                          |         |              |
|--------------------------|---------|--------------|
|                          | FÍSICA  | BALÍSTICA    |
|                          | 0       | 0            |
| RESISTÊNCIA À INSANIDADE | 0       | 0            |
|                          | SANGUE  | MORTE        |
|                          | 0       | 0            |
|                          | ENERGIA | CONHECIMENTO |
|                          | 0       | 0            |

### ARMAS

| ARMA               | TIPO            | ATAQUE | ALCANCE   | DANO  | CRÍTICO | RECARGA | ESPECIAL |
|--------------------|-----------------|--------|-----------|-------|---------|---------|----------|
| Adaga Ritualística | Especial / Leve | +5     | Adjacente | 1d8-1 | 20/+1d  |         |          |
|                    |                 |        |           |       |         |         |          |
|                    |                 |        |           |       |         |         |          |
|                    |                 |        |           |       |         |         |          |

## PROFICIÊNCIAS

Armas Simples

## HABILIDADES

**Estudo Rigoroso (Origem).** Uma vez por cena, quando for fazer um teste usando Intelecto, você pode usar 2 PE receber +5 no teste.

**Escolhido pelo Outro Lado (Classe).** Você teve uma experiência estranha e foi escolhido e tocado pelo Outro Lado. Escolha três rituais de 1º círculo. Você aprende e pode lançar esses rituais e eles não contam no máximo de rituais que pode aprender.

Aniela nasceu na Polônia, mas veio para o Brasil com sua mãe quando ainda era adolescente. Ela vem de uma família com uma longa tradição de ocultismo, todos seus familiares se conectavam com o Outro Lado há mais de 10 gerações. Aniela, porém, dificilmente se envolvia com rituais e manifestações agressivas como alguns dos outros Ukryty, preferindo dedicar sua vida à vida acadêmica. Aniela trabalhou inúmeras vezes como consultora para agentes da Ordem, estabelecendo um contato direto constante até se interessar a de fato ingressar como uma agente.

## RITUAIS CONHECIDOS

### Amaldiçoar Arma

**SANGUE**

**Execução:** movimento

**Alcance:** toque

**Alvo:** 1 arma que cause dano físico

**Duração:** cena

Você toca uma arma que cause dano físico para amaldiçoá-la com o elemento do ritual. Até final da cena, ela causa +1d6 de dano do elemento escolhido.

### Fortalecimento Sensorial

**SANGUE**

**Execução:** ação padrão

**Alcance:** pessoal

**Alvo:** você

**Duração:** cena

Você potencializa seus sentidos, recebendo +1d em testes de Investigação, Luta, Percepção e Pontaria.

### Perturbação

**CONHECIMENTO**

**Execução:** ação padrão

**Alcance:** curto

**Alvo:** 1 personagem

**Duração:** 1 rodada

**Resistência:** Vontade (anula)

Você dá uma ordem irresistível, que o alvo deve ser capaz de ouvir (mas não precisa entender). Se falhar na resistência, ele deve obedecer ao comando em seu próprio turno da melhor maneira possível. Escolha um dos efeitos.

**Fuja.** O alvo gasta seu turno se afastando de você (usando todas as suas ações).

**Largue.** O alvo solta quaisquer itens que esteja segurando e não pode pegá-los novamente até o início de seu próximo turno. Como esta é uma ação livre, ele ainda pode executar outras ações (exceto pegar aquilo que largou).

**Pare.** O alvo fica PASMO (não pode fazer ações, exceto reações).

**Senta.** Com uma ação livre, o alvo senta no chão (se estava pendurado ou voando, desce até o chão). Ele pode fazer outras ações, mas não se levantar até o início de seu próximo turno.

**Venha.** O alvo gasta seu turno se aproximando de você (usando todas as suas ações).



## INVENTÁRIO

5 ESPAÇOS (2 LIVRES) / P 1 (2)

| ITEM             | DETALHES                                  | ESPAÇOS | PRESTÍGIO |
|------------------|---|---------|-----------|
| Medalhão de Fé   | Arma Especial Leve                        | 1       | 1         |
| Livro de Rituais | Utensílio Aprimorado de Ocultismo +1d, +5 | 1       | 1         |
| Fonte de Luz     | Utensílio                                 | 1       |           |
|                  |   |         |           |
|                  |   |         |           |