

O ARCANO

Eu combato o fogo com *fogo mágico*.

Partir pra porrada Proteger alguém	<input type="radio"/>	BRAVEZA
Investigar um mistério Perceber uma enrascada	<input type="radio"/>	ESPERTEZA
Usar magia	<input type="radio"/>	ESTRANHEZA
Agir sob pressão Dar uma mão	<input type="radio"/>	FIRMEZA
Manipular alguém	<input type="radio"/>	SUTILEZA

SORTE

Marque uma caixa de Sorte para alterar uma rolagem para 12 ou evitar todo o dano de um ferimento.

Salvo ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Condenado

DANO

Quando você chegar em 4 ou mais, marque 'Instável'.

Ileso ☐ ☐ ☐ | ☐ ☐ ☐ Morrendo

Instável: ☐ (Lesões instáveis pioraram com o tempo)

CRIAÇÃO DO CAÇADOR

Para criar seu caçador Arcano, primeiro escolha e escreva um nome na primeira linha da folha. Então siga as instruções para decidir sua aparência, classificações, magia combativa, movimentos e equipamentos. Finalmente, se apresente e escolha o histórico.

APARÊNCIA, ESCOLHA UMA EM CADA LISTA:

- Homem, mulher, andrógino
- Olhos sombrios, olhos ferozes, olhos cansados, olhos faiscantes.
- Roupas amarrotadas, roupas estilosas, roupas góticas, roupas antiquadas.

CLASSIFICAÇÕES, ESCOLHA UMA LINHA:

- ☐ Braveza ±0, Esperteza +1, Estranheza +2, Firmeza +1, Sutileza -1
- ☐ Braveza +1, Esperteza +1, Estranheza +2, Firmeza -1, Sutileza ±0
- ☐ Braveza -1, Esperteza +2, Estranheza +2, Firmeza ±0, Sutileza -1
- ☐ Braveza -1, Esperteza +1, Estranheza +2, Firmeza ±0, Sutileza +1
- ☐ Braveza ±0, Esperteza +1, Estranheza +2, Firmeza ±0, Sutileza ±0

APRESENTAÇÕES

Quando você chegar aqui, espere que todos também cheguem para que vocês se apresentem juntos. Na sua vez descreva seu caçador e diga ao grupo o que eles sabem sobre você.

HISTÓRICO

Na sua vez escolha um destes para cada um dos caçadores:

- Ele age como sua consciência quando você sente o poder subir à cabeça. Pergunte a ele sobre a última vez que isto aconteceu.
- Parentes de sangue, embora vocês não tenham tido contato por vários anos. Pergunte a ele como vocês se reconectaram.
- Mentor de uma outra vida. Pergunte a ele o que ele te ensinou.
- Quando você o resgatou exibindo sua magia, você o introduziu ao sobrenatural. Diga a ele que criatura estava atrás dele.
- Uma velha rivalidade que se tornou uma forte amizade. Diga a ele o que vocês disputavam.
- Você pensou que ele estava morto, e agora ele está de volta. O que o "matou"?
- Ele é um interesse amoroso que vai e volta. Pergunte a ele o que mantém vocês separados. Diga a ele o que mantém vocês juntos.
- Um companheiro de luta. Vocês enfrentaram as maiores ameaças juntos.

SUBINDO DE NÍVEL

Experiência: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Sempre que sua rolagem for 6 ou menos, ou quando um movimento determinar, marque uma caixa de experiência.

Quando você tiver preenchido todas as cinco caixas de experiência, você sobe de nível. Apague todas as caixas e escolha uma melhoria da seguinte lista:

MELHORIAS

- ☐ Receba +1 em Estranheza (máximo +3).
- ☐ Receba +1 em Firmeza (máximo +2).
- ☐ Receba +1 em Esperteza (máximo +2).
- ☐ Receba +1 em Braveza (máximo +2).
- ☐ Pegue outro movimento de Arcano.
- ☐ Pegue outro movimento de Arcano.
- ☐ Pegue um movimento de outra cartilha.
- ☐ Pegue um movimento de outra cartilha.
- ☐ Pegue outra escolha de Magia Combativa.

Depois de você subir de nível cinco vezes, você já pode ter melhorias avançadas além destas.

MELHORIAS AVANÇADAS

- ☐ Receba +1 em qualquer classificação (máximo +3).
- ☐ Mude este caçador para um novo tipo.
- ☐ Crie um segundo caçador para jogar junto com este.
- ☐ Marque dois dos movimentos básicos como avançados.
- ☐ Marque outros dois dos movimentos básicos como avançados.
- ☐ Aposente este caçador para uma vida segura.
- ☐ Apague uma caixa marcada de Sorte.
- ☐ Pegue outra escolha de Magia Combativa.
- ☐ Você pode eliminar outra opção das suas *Ferramentas e técnicas*.

MAGIA COMBATIVA

Você tem alguns feitiços de ataque que pode usar como armas. Quando você usar estes feitiços para **partir pra porrada**, role +Estranheza em vez de +Braveza. Algumas vezes a situação pode fazer você **agir sob pressão** para que o feitiço seja lançado sem problemas.

Escolha três opções da lista abaixo. Seus feitiços combativos podem combinar qualquer base com qualquer efeito.

Magia combativa (escolha três, tendo pelo menos uma base):

Bases:

- ☐ Explosão [2-dano perto mágica chamativa barulhenta]
- ☐ Bola [1-dano perto área mágica chamativa barulhenta]
- ☐ Míssil [1-dano longe mágica chamativa barulhenta]
- ☐ Muralha [1-dano perto barreira 1-armadura mágica chamativa barulhenta]

Efeitos:

- ☐ Fogo: Adicione +2 de dano e [fogo] para uma base. Com 10+ em uma rolagem de magia combativa, o fogo não via se espalhar.
- ☐ Força ou Vento: Adicione +1 de dano e [empurrão] para uma base; ou +1 de armadura para uma muralha.
- ☐ Raio ou Entropia: Adicione +1 de dano e [brutal] para uma base.
- ☐ Frio ou Gelo: Adicione -1 de dano e +2 de armadura para uma muralha; ou +1 de dano e [restritiva] para outras bases.
- ☐ Terra: Adicione [empurrão restritiva] para uma base.
- ☐ Necromântica: Adicione [drena-vida] para uma base.



MOVIMENTOS

Você recebe todos os movimentos básicos e quatro movimentos de caçador Arcano.

Você recebe este:

■ **Ferramentas e técnicas:** Para poder usar sua magia combativa efetivamente, você depende de uma série de ferramentas e técnicas. Se você não utilizá-las, haverá algumas complicações. Elimine uma destas; você vai necessitar das outras.

- **Consumíveis:** Você precisa ter certos suprimentos — pós, óleos, etc. — a mão para lançar seu feitiço. Eles são consumidos quando você lança o feitiço. Se você não os tiver a mão, seu corpo será o substituto: receba [1-dano ignora-armadura] quando lançar.
- **Focos:** Você precisa de varinhas, cajados e outros implementos chamativos para focar seus esforços de forma mais poderosa. Se você não tiver o que precisa a mão, sua magia combativa causa -1 de dano.
- **Gestos:** Você precisa ser capaz de gesticular com suas mãos de forma chamativa para poder usar sua magia combativa. Se você estiver preso de alguma forma você ainda consegue lançar o feitiço, mas as chances de dar errado são maiores; receba -1 constante em sua magia combativa.
- **Encantamentos:** Você precisa falar em uma linguagem mística para controlar sua magia sem filtrá-la diretamente com sua mente. Se você usar um feitiço de magia combativa, com sucesso ou falha, enquanto não pode ou não quer falar, você deve imediatamente **agir sob pressão** para evitar embaralhar seus pensamentos — produzindo alucinações, perda de sentidos e desorientação em geral.

Depois escolha três destes:

- ☐ **Treinamento mágico avançado:** Se você tiver duas de suas três **Ferramentas e técnicas** à disposição, você pode ignorar a terceira.
- ☐ **Reputação mágica:** Escolha três grandes grupos ou organizações da comunidade sobrenatural, o que pode incluir alguns dos tipos mais sociáveis de monstros. Eles ouviram falar você e respeitam seu poder. Com humanos afetados, receba +1 adiante para **manipular alguém**. Você pode usar **manipular alguém** em monstros afetados como se eles fossem humanos, mas sem bônus.
- ☐ **Vestuário encantado:** Escolha uma peça de vestuário do dia a dia — ela está encantada sem nenhuma alteração na aparência. Receba 1 de dano a menos de qualquer coisa que tentar te acertar através da peça de roupa.

☐ **Poderia ser pior:** Quando você falhar em uma rolagem para **usar magia** você pode usar uma das seguintes opções em vez de perder o controle da magia:

- **Fiasco:** As preparações e materiais para o feitiço foram arruinados. Você terá que começar do zero com o tempo de preparação dobrado.
- **Isso não vai ser bom:** O efeito acontece, mas você aciona todos os defeitos listados menos um. Você escolhe qual defeito vai evitar.

☐ **Adivinhação forense:** Quando você **investigar um mistério** com sucesso, você pode perguntar “Que magia foi feita aqui?” como uma pergunta extra e gratuita.

☐ **Vá com tudo ou vá pra casa:** Quando você precisar **usar magia** como um requisito de **magia grandiosa**, receba +1 constante nestas rolagens de **usar magia**.

☐ **Não é minha culpa:** Receba +1 para **agir sob pressão** quando estiver lidando com as consequências dos seus próprios feitiços.

☐ **Praticante:** Escolha dois efeitos dos disponíveis de **usar magia**. Receba +1 para **usar magia** sempre que escolher um destes efeitos.

☐ **Escudo mágico:** Quando você **proteger alguém**, você recebe [2-armadura] contra qualquer dano que seja transferido para você. Isto não acumula com outras armaduras, se houver.

☐ **Terceiro olho:** Quando você **perceber uma enrascada**, você pode **abrir seu terceiro olho** por um momento para perceber informações extras. Receba +1 de reserva em qualquer resultado 7 ou maior, você também consegue enxergar coisas invisíveis. Com uma falha, você ainda pode reservar 1, mas você está exposto aos perigos sobrenaturais. A totalidade da realidade oculta é dura na mente!

EQUIPAMENTOS

Você não precisa de muito — além de qualquer foco ou consumível para dar poder à sua magia. No entanto, ainda é bom ter uma reserva.

Armas de reserva (escolha uma):

- ☐ Revólver velho [2-dano perto recarga barulhenta]
- ☐ Faca ritualística [1-dano contato]
- ☐ Espada herdada [2-dano contato brutal]