

ACCIONES

- ♦ **CONVENCER** a alguien con encanto, lógica o engaños. Cambiar actitudes o comportamientos manipulando o seduciendo. Disfrazarse.
- ♦ **DESTRUIR** un lugar, objeto u obstáculo con fuerza bruta o con un cuidadoso sabotaje. Distraer y sembrar el caos. Utilizar la fuerza para penetrar las defensas. Utilizar, lanzar o colocar explosivos o sustancias químicas. Manejar armas de asedio.
- ♦ **DISCIPLINAR** a otro soldado. Exigir obediencia utilizando tu fuerte personalidad. Intimidar o amenazar.
- ♦ **DISPARAR** con precisión a un objetivo a distancia. Encontrar una posición elevada con una línea de tiro clara. Disparar tiros difíciles.
- ♦ **INFILTRARSE** en un lugar o situación para reunir información. Moverse u observar sin ser visto. Detectar puntos débiles o vulnerabilidades visibles.
- ♦ **INVESTIGAR** a una persona, un documento o un objeto con detenimiento para reunir información y aplicar conocimientos. Obtener una comprensión más profunda.
- ♦ **LIDERAR** a un pelotón o a un grupo más grande durante el combate. Llamar la atención en medio del caos. Coordinar los disparos para atacar a un mismo objetivo.
- ♦ **LUCHAR** contra un oponente cuerpo a cuerpo. Atacar una posición. Pelear o forcejear. Disparar pistolas a corta distancia.
- ♦ **MANIPULAR** inventos mecánicos. Inutilizar, reparar o crear mecanismos. Desactivar una trampa. Forzar una cerradura. Construir fortificaciones. Reparar armas de asedio.
- ♦ **MOVERSE** a un lugar y atravesar obstáculos. Trepas, nadar, correr, saltar y rodar. Manejar un animal de carga. Montar a caballo.
- ♦ **REFORZAR** es la acción de especialista del tanque. Consulta los detalles en la sección **Acción de especialista**, a continuación.
- ♦ **SOCIALIZAR** con amigos, conocidos o contactos de tu legado y trasfondo para acceder a recursos, información, gente o lugares. Dar una buena impresión.

ACCIÓN DE ESPECIALISTA

Los tanques entrenan y se especializan en la acción **Reforzar**. Ninguna acción de especialista requiere tirada; en su lugar, cada nivel permite usar la acción una vez por misión. Durante la misión, gasta usos de **Reforzar** para luchar como si fueras un grupo pequeño. Así podrás enfrentarte a grupos de no muertos inferiores sin perder efecto.

MEJORAS DE TANQUE

- ♦ Cuando hagas una tirada de acción desesperada, anota 1 px en el atributo de esa acción.

Al final de cada misión, anota 1 px (libreto o atributo)...

- ♦ Si has sobrevivido a la misión.
- ♦ Si has utilizado la fuerza o la resistencia para ayudar a tu pelotón.
- ♦ Si has incluido tu legado o tus traumas (2 px si has incluido ambos).
- ♦ Por nivel de amenaza del oponente con mayor nivel de amenaza de la misión.

BAND OF BLADES

LIBRETO: TANQUE

NOMBRE:

Eres uno de los pocos soldados supervivientes de la Legión, un famoso grupo de mercenarios. Vosotros y vuestra Elegida sois todo lo que se interpone entre los ejércitos de muertos vivientes del Rey Quemado y la destrucción de los reinos orientales. La guerra continúa desde hace tres años y los muertos no se cansan.

Para crear a tu legionario, haz lo siguiente:

- ♦ **ESCOGE UNA HABILIDAD INICIAL.** La que quieras, pero si dudas escoge la primera.
- ♦ **ESCOGE UN LEGADO.** Elige un nombre, dos rasgos y detállalo (ej.: Antigua familia de granjeros).
- ♦ **DISTRIBUYE 4 PUNTOS DE ACCIÓN ADICIONALES.** Descripciones en la última página. Nivel máximo inicial 2.
- ♦ **PRESENTATE PARA EL SERVICIO.**

NOMBRES DE LEGADO

BARTÁN

(CÁLIDO, PÍO, ESTOICO, EDUCADO)

NOMBRES: Arun, Karoj, Kirish, Makit, Rakash; Aswina, Kaviya, Kita, Riya, Shimya, Vani.

APELLIDOS: Arani, Chabarti, Dardhi, Dewa, Kapatia, Khatri, Manabur, Pakshi.

ORITE

(NOBLE, CONTACTOS, VENGATIVO, SEVERO)

TÍTULOS: Cadret, chevalier, equite, graf, landgrave, marquesa, reina, vizconde.

NOMBRES: Albra, Blas, Elrik, Eucho, Hadclio, Syanus, Tyrius; Aurora, Canonía, Favia, Hadriana, Livia, Myrtia, Phaera, Virdria.

PANYAR (ARTESANO, VIAJERO, ASTUTO, MARCADO)

NOMBRE DE COLOR: Azul, Gris, Índigo, Plata, Rojo.

NOMBRE DE MARCA: Cambiante, Danzante, Embestidora, Emergente, Furiosa, Golpeante, Irritante, Resonante.

NOMBRE DE GESTA: Bosque, Hierro, Pira, Vendaval, Viento.

ZEMYATI (RESISTENTE, AUDAZ, LEAL, TERCO)

NOMBRES: Adrimir, Colay, Gabridyor, Liavel, Maleksei, Melislav; Alika, Dania, Freriya, Klarina, Sverena, Valentina, Zaya.

PATRONÍMICOS: -ovich, -evich, -ich.

MATRONÍMICOS: -yevna, -ovna, -ichna.

TANQUE NOMBRE

NOTAS:

ESTRÉS TRAUMA

TRAUMA: FRÍO—ATORMENTADO—OBSESIONADO—PARANOICO—IMPRUDENTE—BLANDO—INESTABLE—CRUEL

CORRUPCIÓN RUINA

ESTADOS: ANATEMA—HUÉSPED—HAMBRE—MIASMA—MUTADO—FURIA—PUTREFACCIÓN—VISIONES

DAÑO

4		MUERTE
3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	NECESITAS AYUDA
2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	-1D
1	<input type="checkbox"/>	MENOS EFECTO

- ARMADURA
- PESADA
- ESCUDO
- ESPECIAL
- USOS DE REFORZAR
-

LEGADO DETALLE: _____

- ### RASGOS BARTANES
- ◆ **CÁLIDO:** +1 **Socializar** (máx. 2).
 - ◆ **PÍO:** Equipa siempre un **relicario**.
 - ◆ **ESTOICO:** +1d para resistir con **Destreza**.
 - ◆ **EDUCADO:** +1 **Investigar** (máx. 2).
- ### RASGOS ORITES
- ◆ **NOBLE:** Mejora 1 **acción de campaña** para ti.
 - ◆ **CONTACTOS:** +1 **Convencer** (máx. 3).
 - ◆ **VENGATIVO:** **Eficacia** al sufrir penalización por **daño**.
 - ◆ **SEVERO:** +1 **Disciplinar** (máx. 2).

- ### RASGOS PANYAR
- ◆ **ARTESANO:** **Manipular** máx. nivel 4.
 - ◆ **VIAJERO:** Rápido/silencioso con carga **normal**.
 - ◆ **ASTUTO:** +1d para resistir con **Perspicacia**.
 - ◆ **MARCADO:** +2d para resistir **corrupción**.
- ### RASGOS ZEMYATI
- ◆ **RESISTENTE:** Ignora penalizaciones de **daño** de nivel 1.
 - ◆ **AUDAZ:** +1d para resistir en acciones **desesperadas**.
 - ◆ **LEAL:** +1d en acciones grupales.
 - ◆ **TERCO:** +1d para resistir con **Determinación**.

HABILIDADES ESPECIALES

- ◆ **BASTIÓN:** Utiliza usos de **Reforzar** como **armadura especial** para evitar consecuencias al pelotón que estás defendiendo.
- ◆ **REFUERZOS:** Resistes con +1d cuando **protejas** a un compañero. Si **asistes** a alguien, esforzarse solo le cuesta 1 **punto de estrés**.
- ◆ **TENAZ:** Las penalizaciones por **daño** se reducen en un nivel (aunque el nivel 4 sigue siendo letal).
- ◆ **MAESTRO DE ARMAS:** Tu reputación de maestro de armas te precede incluso entre personas ajenas a la Legión. Al **esforzarte**, también ganas **eficacia** en combate cuerpo a cuerpo.
- ◆ **MÁQUINA DE GUERRA:** Al **esforzarte**, elige: *llevar a cabo una hazaña de fuerza física que roce lo sobrehumano* o *reducir en uno el nivel de amenaza de todos los enemigos*.
- ◆ **VIGOROSO:** Cuando taches casillas de herida durante la acción de **Descanso y Recuperación**, tacha una casilla adicional. Si recibes **daño**, borra 1 **punto de estrés**.
- ◆ **CONTRA LA OSCURIDAD:** Tú y todos tus compañeros en línea de visión recibís +1d para resistir al miedo y la **corrupción**.
- ◆ **ÉLITE:** Dominas dos acciones (nivel 4 disponible).
- ◆◆ **CURTIDO:** Añade dos casillas de **estrés** adicionales.
- ◆◆ **SUPERVIVIENTE:** Resistes +1 **trauma** antes de morir.
- ◆◆ **VETERANO:** Recibes una **habilidad especial** de otro libretto.

DESTREZA

<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	DESTRUIR
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	DISPARAR
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	LUCHAR
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	MOVERSE

DETERMINACIÓN

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	CONVENCER
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	DISCIPLINAR
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	LIDERAR
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	SOCIALIZAR

PERSPICACIA

<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	REFORZAR
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	INFILTRARSE
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	INVESTIGAR
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	MANIPULAR

ESPECIALISTA

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	AGUANTAR
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	APUNTAR
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	BUSCAR
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	CURAR
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	REDISTRIBUIR
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	TEJER

CARGA ELIGE LIGERA/NORMAL/PESADA Y 2 CARGAS AUXILIARES *Los objetos en negrita son de buena calidad.*

<input type="checkbox"/> LIGERA <i>Más rápida/silenciosa. Incluye los siguientes objetos:</i> <ul style="list-style-type: none"> ■ Pistola de bengalas ○○○○ ■ Armadura de buena calidad ■ Arma de buena calidad 	<input type="checkbox"/> NORMAL <i>Todos los objetos de carga ligera y...</i> <ul style="list-style-type: none"> ■ Armadura de placas a medida <i>Sustituye a cualquier armadura</i> □ Escudo de buena calidad —○— □ Arma a dos manos de buena calidad 	<input type="checkbox"/> PESADA <i>Más lenta. Todos los objetos de carga normal y...</i> <ul style="list-style-type: none"> ■ Utensilios de demolición de buena calidad ■ Escudo de torre de buena calidad <i>Sustituye a cualquier escudo.</i>
--	--	---

- AUXILIAR.** Elige 2 cargas de entre las siguientes:
- | | | | |
|--|---|---|--|
| <input type="checkbox"/> Arma blanca | <input type="checkbox"/> Escudo | <input type="checkbox"/> Suministros ○○○○○○ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Arma a dos manos | <input type="checkbox"/> Ropa de invierno | <input type="checkbox"/> Utensilios de soldado | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input checked="" type="checkbox"/> Disparo negro ○○○○ | <input type="checkbox"/> Aceite ○○○○ | <input type="checkbox"/> Utensilios de demolición | <input checked="" type="checkbox"/> Relicario ○○○○ |

ACCIONES

- ◆ **CONVENCER** a alguien con encanto, lógica o engaños. Cambiar actitudes o comportamientos manipulando o seduciendo. Disfrazarse.
- ◆ **CURAR** es la acción de especialista del médico. Consulta los detalles en la sección **Acción de especialista**, a continuación.
- ◆ **DESTRUIR** un lugar, objeto u obstáculo con fuerza bruta o con un cuidadoso sabotaje. Distraer y sembrar el caos. Utilizar la fuerza para penetrar las defensas. Utilizar, lanzar o colocar explosivos o sustancias alquímicas. Manejar armas de asedio.
- ◆ **DISCIPLINAR** a otro soldado. Exigir obediencia utilizando tu fuerte personalidad. Intimidar o amenazar.
- ◆ **DISPARAR** con precisión a un objetivo a distancia. Encontrar una posición elevada con una línea de tiro clara. Disparar tiros difíciles.
- ◆ **INFILTRARSE** en un lugar o situación para reunir información. Moverse u observar sin ser visto. Detectar puntos débiles o vulnerabilidades visibles.
- ◆ **INVESTIGAR** a una persona, un documento o un objeto con detenimiento para reunir información y aplicar conocimientos. Obtener una comprensión más profunda.
- ◆ **LIDERAR** a un pelotón o a un grupo más grande durante el combate. Llamar la atención en medio del caos. Coordinar los disparos para atacar a un mismo objetivo.
- ◆ **LUCHAR** contra un oponente cuerpo a cuerpo. Atacar una posición. Pelear o forcejear. Disparar pistolas a corta distancia.
- ◆ **MANIPULAR** inventos mecánicos. Inutilizar, reparar o crear mecanismos. Desactivar una trampa. Forzar una cerradura. Construir fortificaciones. Reparar armas de asedio.
- ◆ **MOVERSE** a un lugar y atravesar obstáculos. Trepas, nadar, correr, saltar y rodar. Manejar un animal de carga. Montar a caballo.
- ◆ **SOCIALIZAR** con amigos, conocidos o contactos de tu legado y trasfondo para acceder a recursos, información, gente o lugares. Dar una buena impresión.

ACCIÓN DE ESPECIALISTA

Los médicos se forman y especializan en la acción **Curar**. Ninguna acción de especialista requiere tirada; en su lugar, cada nivel permite usar la acción una vez por misión. Durante la misión, gasta usos de **Curar** para tratar a un compañero legionario y permitirle ignorar todas las penalizaciones de sus heridas durante una escena. El nivel 4 de daño sigue siendo letal.

MEJORAS DE MÉDICO

- ◆ Cuando hagas una tirada de acción desesperada, anota 1 px en el atributo de esa acción.

Al final de cada misión, anota 1 px (libreto o atributo)...

- ◆ Si has sobrevivido a la misión.
- ◆ Si has utilizado tus conocimientos médicos o apoyo emocional para ayudar a tu pelotón.
- ◆ Si has incluido tu legado o tus traumas (2 px si has incluido ambos).
- ◆ Por nivel de amenaza del oponente con mayor nivel de amenaza de la misión.

BAND OF BLADES

LIBRETO: MÉDICO

NOMBRE:

Eres uno de los pocos soldados supervivientes de la Legión, un famoso grupo de mercenarios. Vosotros y vuestra Elegida sois todo lo que se interpone entre los ejércitos de muertos vivientes del Rey Quemado y la destrucción de los reinos orientales. La guerra continúa desde hace tres años y los muertos no se cansan.

Para crear a tu legionario, haz lo siguiente:

- ◆ **ESCOGE UNA HABILIDAD INICIAL.** La que quieras, pero si dudas escoge la primera.
- ◆ **ESCOGE UN LEGADO.** Elige un nombre, dos rasgos y detállalo (ej.: Antigua familia de granjeros).
- ◆ **DISTRIBUYE 4 PUNTOS DE ACCIÓN ADICIONALES.** Descripciones en la última página. Nivel máximo inicial 2.
- ◆ **PRESENTATE PARA EL SERVICIO.**

NOMBRES DE LEGADO

BARTÁN

(CÁLIDO, PÍO, ESTOICO, EDUCADO)

NOMBRES: Arun, Karoj, Kirish, Makit, Rakash; Aswina, Kaviya, Kita, Riya, Shimya, Vani.

APELLIDOS: Arani, Chabarti, Dardhi, Dewa, Kapatia, Khatri, Manabur, Pakshi.

ORITE

(NOBLE, CONTACTOS, VENGATIVO, SEVERO)

TÍTULOS: Cadret, chevalier, equite, graf, landgrave, marquesa, reina, vizconde.

NOMBRES: Albra, Blas, Elrik, Eucho, Hadclio, Syanus, Tyrius; Aurora, Canonía, Favia, Hadriana, Livia, Myrtia, Phaera, Virdria.

PANYAR (ARTESANO, VIAJERO, ASTUTO, MARCADO)

NOMBRE DE COLOR: Azul, Gris, Índigo, Plata, Rojo.

NOMBRE DE MARCA: Cambiante, Danzante, Embestidora, Emergente, Furiosa, Golpeante, Irritante, Resonante.

NOMBRE DE GESTA: Bosque, Hierro, Pira, Vendaval, Viento.

ZEMYATI (RESISTENTE, AUDAZ, LEAL, TERCO)

NOMBRES: Adrimir, Colay, Gabridyor, Liavel, Maleksei, Melislav; Alika, Dania, Freriya, Klarina, Sverena, Valentina, Zaya.

PATRONÍMICOS: -ovich, -evich, -ich.

MATRONÍMICOS: -yevna, -ovna, -ichna.

ACCIONES

- ◆ **CONVENCER** a alguien con encanto, lógica o engaños. Cambiar actitudes o comportamientos manipulando o seduciendo. Disfrazarse.
- ◆ **DESTRUIR** un lugar, objeto u obstáculo con fuerza bruta o con un cuidadoso sabotaje. Distraer y sembrar el caos. Utilizar la fuerza para penetrar las defensas. Utilizar, lanzar o colocar explosivos o sustancias químicas. Manejar armas de asedio.
- ◆ **DISCIPLINAR** a otro soldado. Exigir obediencia utilizando tu fuerte personalidad. Intimidar o amenazar.
- ◆ **DISPARAR** con precisión a un objetivo a distancia. Encontrar una posición elevada con una línea de tiro clara. Disparar tiros difíciles.
- ◆ **INFILTRARSE** en un lugar o situación para reunir información. Moverse u observar sin ser visto. Detectar puntos débiles o vulnerabilidades visibles.
- ◆ **INVESTIGAR** a una persona, un documento o un objeto con detenimiento para reunir información y aplicar conocimientos. Obtener una comprensión más profunda.
- ◆ **LIDERAR** a un pelotón o a un grupo más grande durante el combate. Llamar la atención en medio del caos. Coordinar los disparos para atacar a un mismo objetivo.
- ◆ **LUCHAR** contra un oponente cuerpo a cuerpo. Atacar una posición. Pelear o forcejear. Disparar pistolas a corta distancia.
- ◆ **MANIPULAR** inventos mecánicos. Inutilizar, reparar o crear mecanismos. Desactivar una trampa. Forzar una cerradura. Construir fortificaciones. Reparar armas de asedio.
- ◆ **MOVERSE** a un lugar y atravesar obstáculos. Trepar, nadar, correr, saltar y rodar. Manejar un animal de carga. Montar a caballo.
- ◆ **REDISTRIBUIR** es la acción de especialista del oficial. Consulta los detalles en la sección **Acción de especialista** a continuación.
- ◆ **SOCIALIZAR** con amigos, conocidos o contactos de tu legado y trasfondo para acceder a recursos, información, gente o lugares. Dar una buena impresión.

ACCIÓN DE ESPECIALISTA

Los oficiales se especializan en **Redistribuir**. Ninguna acción de especialista requiere tirada; en su lugar, cada nivel permite usar la acción una vez por misión. Durante la misión, gasta usos de **Redistribuir** para **adquirir un activo** para tu pelotón mediante un **flashback**. Haz una tirada de **Convencer** para determinar la calidad. Puedes gastar usos adicionales para mejorar la calidad siguiendo las reglas de activos. Estos activos son temporales y desaparecen cuando la misión acaba.

MEJORAS DE OFICIAL

- ◆ Cuando hagas una tirada de acción desesperada, anota 1 px en el atributo de esa acción.

Al final de cada misión, anota 1 px (libreto o atributo)...

- ◆ Si has sobrevivido a la misión.
- ◆ Si has utilizado la disciplina o la planificación estratégica para ayudar a tu pelotón.
- ◆ Si has incluido tu legado o tus traumas (2 px si has incluido ambos).
- ◆ Por nivel de amenaza del oponente con mayor nivel de amenaza de la misión.

BAND OF BLADES

LIBRETO: OFICIAL

NOMBRE:

Eres uno de los pocos soldados supervivientes de la Legión, un famoso grupo de mercenarios. Vosotros y vuestra Elegida sois todo lo que se interpone entre los ejércitos de muertos vivientes del Rey Quemado y la destrucción de los reinos orientales. La guerra continúa desde hace tres años y los muertos no se cansan.

Para **crear a tu legionario**, haz lo siguiente:

- ◆ **ESCOGE UNA HABILIDAD INICIAL.** La que quieras, pero si dudas escoge la primera.
- ◆ **ESCOGE UN LEGADO.** Elige un nombre, dos rasgos y detállalo (ej.: Antigua familia de granjeros).
- ◆ **DISTRIBUYE 4 PUNTOS DE ACCIÓN ADICIONALES.** Descripciones en la última página. Nivel máximo inicial 2.
- ◆ **PRESENTATE PARA EL SERVICIO.**

NOMBRES DE LEGADO

BARTÁN

(CÁLIDO, PÍO, ESTOICO, EDUCADO)

NOMBRES: Arun, Karoj, Kirish, Makit, Rakash; Aswina, Kaviya, Kita, Riya, Shimya, Vani.

APELLIDOS: Arani, Chabarti, Dardhi, Dewa, Kapatia, Khatri, Manabur, Pakshi.

ORITE

(NOBLE, CONTACTOS, VENGATIVO, SEVERO)

TÍTULOS: Cadret, chevalier, equite, graf, landgrave, marquesa, reina, vizconde.

NOMBRES: Albra, Blas, Elrik, Eucho, Hadclio, Syanus, Tyrius; Aurora, Canonía, Favia, Hadriana, Livia, Myrtia, Phaera, Virdria.

PANYAR (ARTESANO, VIAJERO, ASTUTO, MARCADO)

NOMBRE DE COLOR: Azul, Gris, Índigo, Plata, Rojo.

NOMBRE DE MARCA: Cambiante, Danzante, Embestidora, Emergente, Furiosa, Golpeante, Irritante, Resonante.

NOMBRE DE GESTA: Bosque, Hierro, Pira, Vendaval, Viento.

ZEMYATI (RESISTENTE, AUDAZ, LEAL, TERCO)

NOMBRES: Adrimir, Colay, Gabridyor, Liavel, Maleksei, Melislav; Alika, Dania, Freriya, Klarina, Sverena, Valentina, Zaya.

PATRONÍMICOS: -ovich, -evich, -ich.

MATRONÍMICOS: -yevna, -ovna, -ichna.

OFICIAL

NOMBRE

NOTAS:

ESTRÉS

TRAUMA

TRAUMA: FRÍO—ATORMENTADO—OBSESIONADO—PARANOICO—IMPRUDENTE—BLANDO—INESTABLE—CRUEL

CORRUPCIÓN

RUINA

ESTADOS: ANATEMA—HUÉSPED—HAMBRE—MIASMA—MUTADO—FURIA—PUTREFACCIÓN—VISIONES

DAÑO

4			MUERTE
3		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	NECESITAS AYUDA
2		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	-1D
1		<input type="checkbox"/>	MENOS EFECTO

ARMADURA

PESADA

ESCUDO

ESPECIAL

USOS DE REDISTRIBUIR

LEGADO

DETALLE: _____

RASGOS BARTANES

- ◆ **CÁLIDO:** +1 **Socializar** (máx. 2).
- ◆ **PÍO:** Equipa siempre un **relicario**.
- ◆ **ESTOICO:** +1d para resistir con **Destreza**.
- ◆ **EDUCADO:** +1 **Investigar** (máx. 2).

RASGOS ORITES

- ◆ **NOBLE:** Mejora 1 **acción de campaña** para ti.
- ◆ **CONTACTOS:** +1 **Convencer** (máx. 3).
- ◆ **VENGATIVO:** Eficacia al sufrir penalización por daño.
- ◆ **SEVERO:** +1 **Disciplinar** (máx. 2).

RASGOS PANYAR

- ◆ **ARTESANO:** **Manipular** máx. nivel 4.
- ◆ **VIAJERO:** Rápido/silencioso con carga **normal**.
- ◆ **ASTUTO:** +1d para resistir con **Perspicacia**.
- ◆ **MARCADO:** +2d para resistir **corrupción**.

RASGOS ZEMYATI

- ◆ **RESISTENTE:** Ignora penalizaciones de daño de nivel 1.
- ◆ **AUDAZ:** +1d para resistir en acciones **desesperadas**.
- ◆ **LEAL:** +1d en acciones grupales.
- ◆ **TERCO:** +1d para resistir con **Determinación**.

HABILIDADES ESPECIALES

- ◆ **TÁCTICO:** Anticipas problemas que la mayoría no es capaz de prever. Cuando lideres una **acción grupal**, sufres como máximo 1 **punto de estrés**.
- ◆ **LIDERAR DESDE EL FRENTE:** Cuando dirijas una **acción grupal**, mejora la **escala** aumentándola o reduciéndola en un nivel. Por ejemplo, un grupo pequeño cuenta como grupo mediano o como individuo. Si lideras una **acción grupal** en combate, puedes contar los 6 de diferentes tiradas como **CRÍTICO**.
- ◆ **APOYO LOGÍSTICO:** Puedes gastar **usos de Redistribuir** para asistir a un compañero. Cuando lo hagas, el compañero recibe +1d adicional. Narra cómo tu preparación o suministros le ayudan contra la amenaza u obstáculo.
- ◆ **LA MISIÓN ES LO PRIMERO:** Añade al desencadenante de experiencia de final de misión lo siguiente: *Si alguien ha muerto bajo tu mando.*
- ◆ **OBEDIENCIA:** Un compañero PNJ se sacrifica por orden tuya. Al morir, absorbe todo el **daño** de un ataque que fuera dirigido a ti o a otro especialista. Recuerda que la Legión sufre -1 de **moral** cada vez que esto ocurre.
- ◆ **ESTRATEGA:** Recibes +1d en una tirada de **Convencer** cuando **adquieras activos** para una misión con usos de **Redistribuir**. Recibes también +1d para la **tirada de implicación** en una misión.
- ◆ **ESCUELA DE OFICIALES:** Has recibido una buena educación y estás versado en conocimientos esotéricos arcanos. Recibes +1d cuando **buscas información Investigando** y cuando **resistes** con **Perspicacia**.
- ◆ **ÉLITE:** **Dominas** dos acciones (nivel 4 disponible).
- ◆ **CURTIDO:** Añade **dos casillas de estrés** adicionales.
- ◆ **SUPERVIVIENTE:** Resistes +1 **trauma** antes de morir.
- ◆ **VETERANO:** Recibes una **habilidad especial** de otro libreto.

DESTREZA

- | | | | | | |
|---|---|---|---|---|----------|
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | DESTRUIR |
| | ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | DISPARAR |
| | ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | LUCHAR |
| | ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | MOVERSE |

DETERMINACIÓN

- | | | | | | |
|---|---|---|---|---|-------------|
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | CONVENCER |
| | ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | DISCIPLINAR |
| | ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | LIDERAR |
| | ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | SOCIALIZAR |

PERSPICACIA

- | | | | | | |
|---|---|---|---|---|--------------|
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | INFILTRARSE |
| | ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | INVESTIGAR |
| | ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | MANIPULAR |
| | ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | REDISTRIBUIR |

ESPECIALISTA

- | | | | | |
|---|---|---|---|----------|
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | AGUANTAR |
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | APUNTAR |
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | BUSCAR |
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | CURAR |
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | REFORZAR |
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | TEJER |

CARGA

ELIGE LIGERA/NORMAL/PESADA Y 2 CARGAS AUXILIARES *Los objetos en negrita son de buena calidad.*

LIGERA

Más rápida/silenciosa. Incluye los siguientes objetos:

- Pistola de bengalas
- Armadura de buena calidad
- Arma de buena calidad
- Capa adornada de buena calidad

NORMAL

Todos los objetos de carga ligera y...

- Objeto de buena calidad
- Escudo de buena calidad —○—
- Pistola de buena calidad
- Munición

PESADA

Más lenta. Todos los objetos de carga normal y...

- Estandarte de batalla
- Armadura pesada de buena calidad

Sustituye a la armadura

AUXILIAR. Elige 2 cargas de entre las siguientes:

- | | | | |
|--|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> Arma blanca | <input type="checkbox"/> Escudo | <input type="checkbox"/> Suministros <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Arma pesada | <input type="checkbox"/> Ropa de invierno | <input type="checkbox"/> Brújula y mapas | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Disparo negro <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Aceite <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Lentes | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Relicario <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |

ACCIONES

- ◆ **BUSCAR** es la acción de especialista del explorador. Consulta los detalles en la sección **Acción de especialista** a continuación.
- ◆ **CONVENCER** a alguien con encanto, lógica o engaños. Cambiar actitudes o comportamientos manipulando o seduciendo. Disfrazarse.
- ◆ **DESTRUIR** un lugar, objeto u obstáculo con fuerza bruta o con un cuidadoso sabotaje. Distraer y sembrar el caos. Utilizar la fuerza para penetrar las defensas. Utilizar, lanzar o colocar explosivos o sustancias alquímicas. Manejar armas de asedio.
- ◆ **DISCIPLINAR** a otro soldado. Exigir obediencia utilizando tu fuerte personalidad. Intimidar o amenazar.
- ◆ **DISPARAR** con precisión a un objetivo a distancia. Encontrar una posición elevada con una línea de tiro clara. Disparar tiros difíciles.
- ◆ **INFILTRARSE** en un lugar o situación para reunir información. Moverse u observar sin ser visto. Detectar puntos débiles o vulnerabilidades visibles.
- ◆ **INVESTIGAR** a una persona, un documento o un objeto con detenimiento para reunir información y aplicar conocimientos. Obtener una comprensión más profunda.
- ◆ **LIDERAR** a un pelotón o a un grupo más grande durante el combate. Llamar la atención en medio del caos. Coordinar los disparos para atacar a un mismo objetivo.
- ◆ **LUCHAR** contra un oponente cuerpo a cuerpo. Atacar una posición. Pelear o forcejear. Disparar pistolas a corta distancia.
- ◆ **MANIPULAR** inventos mecánicos. Inutilizar, reparar o crear mecanismos. Desactivar una trampa. Forzar una cerradura. Construir fortificaciones. Reparar armas de asedio.
- ◆ **MOVERSE** a un lugar y atravesar obstáculos. Trepar, nadar, correr, saltar y rodar. Manejar un animal de carga. Montar a caballo.
- ◆ **SOCIALIZAR** con amigos, conocidos o contactos de tu legado y trasfondo para acceder a recursos, información, gente o lugares. Dar una buena impresión.

ACCIÓN DE ESPECIALISTA

Los exploradores entrenan y se especializan en **Buscar**. Ninguna acción de especialista requiere tirada; en su lugar, cada nivel permite usar la acción una vez por misión. Durante la misión, gasta usos de **Buscar** para encontrar un refugio seguro o una **carga de suministros** para todos los miembros de tu pelotón.

MEJORAS DE EXPLORADOR

- ◆ Cuando hagas una tirada de acción desesperada, anota 1 px en el atributo de esa acción.

Al final de cada misión, anota 1 px (libreto o atributo)...

- ◆ Si has sobrevivido a la misión.
- ◆ Si has utilizado el sigilo o la previsión para ayudar a tu pelotón.
- ◆ Si has incluido tu legado o tus traumas (2 px si has incluido ambos).
- ◆ Por nivel de amenaza del oponente con mayor nivel de amenaza de la misión.

BAND OF BLADES

LIBRETO: EXPLORADOR

NOMBRE:

Eres uno de los pocos soldados supervivientes de la Legión, un famoso grupo de mercenarios. Vosotros y vuestra Elegida sois todo lo que se interpone entre los ejércitos de muertos vivientes del Rey Quemado y la destrucción de los reinos orientales. La guerra continúa desde hace tres años y los muertos no se cansan.

Para **crear a tu legionario**, haz lo siguiente:

- ◆ **ESCOGE UNA HABILIDAD INICIAL.** La que quieras, pero si dudas escoge la primera.
- ◆ **ESCOGE UN LEGADO.** Elige un nombre, dos rasgos y detállalo (ej.: Antigua familia de granjeros).
- ◆ **DISTRIBUYE 4 PUNTOS DE ACCIÓN ADICIONALES.** Descripciones en la última página. Nivel máximo inicial 2.
- ◆ **PRESENTATE PARA EL SERVICIO.**

NOMBRES DE LEGADO

BARTÁN

(CÁLIDO, PÍO, ESTOICO, EDUCADO)

NOMBRES: Arun, Karoj, Kirish, Makit, Rakash; Aswina, Kaviya, Kita, Riya, Shimya, Vani.

APELLIDOS: Arani, Chabarti, Dardhi, Dewa, Kapatia, Khatri, Manabur, Pakshi.

ORITE

(NOBLE, CONTACTOS, VENGGATIVO, SEVERO)

TÍTULOS: Cadret, chevalier, equite, graf, landgrave, marquesa, reina, vizconde.

NOMBRES: Albra, Blas, Elrik, Eucho, Hadclio, Syanus, Tyrius; Aurora, Canonía, Favia, Hadriana, Livia, Myrtia, Phaera, Virdria.

PANYAR (ARTESANO, VIAJERO, ASTUTO, MARCADO)

NOMBRE DE COLOR: Azul, Gris, Índigo, Plata, Rojo.

NOMBRE DE MARCA: Cambiante, Danzante, Embestidora, Emergente, Furiosa, Golpeante, Irritante, Resonante.

NOMBRE DE GESTA: Bosque, Hierro, Pira, Vendaval, Viento.

ZEMYATI (RESISTENTE, AUDAZ, LEAL, TERCO)

NOMBRES: Adrimir, Colay, Gabridyor, Liavel, Maleksei, Melislav; Alika, Dania, Freriya, Klarina, Sverena, Valentina, Zaya.

PATRONÍMICOS: -ovich, -evich, -ich.

MATRONÍMICOS: -yevna, -ovna, -ichna.

EXPLORADOR

NOMBRE

NOTAS:

ESTRÉS

TRAUMA

TRAUMA: FRÍO—ATORMENTADO—OBSESIONADO—PARANOICO—IMPRUDENTE—BLANDO—INESTABLE—CRUEL

CORRUPCIÓN

RUINA

ESTADOS: ANATEMA—HUÉSPED—HAMBRE—MIASMA—MUTADO—FURIA—PUTREFACCIÓN—VISIONES

DAÑO

4		MUERTE
3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	NECESITAS AYUDA
2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	-1D
1	<input type="checkbox"/>	MENOS EFECTO

ARMADURA	<input type="checkbox"/>
PESADA	<input type="checkbox"/>
ESCUDO	<input type="checkbox"/>
ESPECIAL	<input type="checkbox"/>
USOS DE BUSCAR	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

LEGADO

DETALLE: _____

RASGOS BARTANES

- ◆ **CÁLIDO:** +1 Socializar (máx. 2).
- ◆ **PÍO:** Equipa siempre un relicario.
- ◆ **ESTOICO:** +1d para resistir con Destreza.
- ◆ **EDUCADO:** +1 Investigar (máx. 2).

RASGOS ORITES

- ◆ **NOBLE:** Mejora 1 acción de campaña para ti.
- ◆ **CONTACTOS:** +1 Convencer (máx. 3).
- ◆ **VENGATIVO:** Eficacia al sufrir penalización por daño.
- ◆ **SEVERO:** +1 Disciplinar (máx. 2).

RASGOS PANYAR

- ◆ **ARTESANO:** Manipular máx. nivel 4.
- ◆ **VIAJERO:** Rápido/silencioso con carga normal.
- ◆ **ASTUTO:** +1d para resistir con Perspicacia.
- ◆ **MARCADO:** +2d para resistir corrupción.

RASGOS ZEMYATI

- ◆ **RESISTENTE:** Ignora penalizaciones de daño de nivel 1.
- ◆ **AUDAZ:** +1d para resistir en acciones desesperadas.
- ◆ **LEAL:** +1d en acciones grupales.
- ◆ **TERCO:** +1d para resistir con Determinación.

HABILIDADES ESPECIALES

- ◆ **FANTASMA:** Gasta usos de Buscar como armadura especial contra trampas o para evitar ser detectado.
- ◆ **GRACIA FELINA:** Si eres rápido y no llevas armadura, cualquier daño que recibas comienza 1 nivel más bajo.
- ◆ **COMO EL VIENTO:** Cuando surja la pregunta de quién actúa primero la respuesta es sencilla: tú. Recibes también +1d cuando resistas ataques con Destreza.
- ◆ **INFILTRADO:** Cuando observes a escondidas para buscar información o intentes evitar trampas y medidas de seguridad, ganas eficacia.
- ◆ **SEXTO SENTIDO:** Sabes dónde se encuentran los no muertos a tu alrededor. Siempre conoces cuál es el mayor nivel de amenaza de los no muertos en la zona. Puedes buscar información sobre ellos usando Determinación.
- ◆ **PREPARADO PARA TODO:** Si te emboscan, tus flashbacks cuestan 0 puntos de estrés y ganas eficacia para todas tus acciones durante dichos flashbacks. Recibes también 1 nivel menos de daño en misiones secundarias.
- ◆ **TEMERARIO:** Obtienes +1d en tus tiradas desesperadas.
- ◆ **ÉLITE:** Dominas dos acciones (nivel 4 disponible).
- ◆ **CURTIDO:** Añade dos casillas de estrés adicionales.
- ◆ **SUPERVIVIENTE:** Resistes +1 trauma antes de morir.
- ◆ **VETERANO:** Recibes una habilidad especial de otro libreto.



DESTREZA

◆	◆	◆	◆	DESTRUIR
◆	◆	◆	◆	DISPARAR
◆	◆	◆	◆	LUCHAR
◆	◆	◆	◆	MOVERSE

DETERMINACIÓN

◆	◆	◆	◆	CONVENCER
◆	◆	◆	◆	DISCIPLINAR
◆	◆	◆	◆	LIDERAR
◆	◆	◆	◆	SOCIALIZAR

PERSPICACIA

◆	◆	◆	◆	BUSCAR
◆	◆	◆	◆	INFILTRARSE
◆	◆	◆	◆	INVESTIGAR
◆	◆	◆	◆	MANIPULAR

ESPECIALISTA

◆	◆	◆	◆	AGUANTAR
◆	◆	◆	◆	APUNTAR
◆	◆	◆	◆	CURAR
◆	◆	◆	◆	REDISTRIBUIR
◆	◆	◆	◆	REFORZAR
◆	◆	◆	◆	TEJER

CARGA

ELIGE LIGERA/NORMAL/PESADA Y 2 CARGAS AUXILIARES *Los objetos en negrita son de buena calidad.*

□ LIGERA

Más rápida/silenciosa. Incluye los siguientes objetos:

- **Brújula y mapas de buena calidad**
- **Arco y flechas de buena calidad**
- **Flechas negras** ○○○

□ NORMAL

Todos los objetos de carga ligera y...

- **Utensilios de escalada**
- **Lente de buena calidad**
- **Relicario de buena calidad** ○○○

□ PESADA

Más lenta. Todos los objetos de carga normal y...

- **Equipo de camuflaje**
- **Armadura de buena calidad**

AUXILIAR. Elige 2 cargas de entre las siguientes:

- | | | | |
|---------------------|-------------------------|-------------------------|------------------|
| □ Arma blanca | □ Pistola | □ Suministros ○○○○○○ | □□ _____ |
| □ Arma pesada | □ Munición ○○○○○○ | □ Ropa de invierno | □□ _____ |
| □ Disparo negro ○○○ | □ Pistola bengalas ○○○○ | □ Utensilios de soldado | □□ Relicario ○○○ |

ACCIONES

- ◆ **APUNTAR** es la acción de especialista del francotirador. Consulta los detalles en la sección **Acción de especialista** a continuación.
- ◆ **CONVENCER** a alguien con encanto, lógica o engaños. Cambiar actitudes o comportamientos manipulando o seduciendo. Disfrazarse.
- ◆ **DESTRUIR** un lugar, objeto u obstáculo con fuerza bruta o con un cuidadoso sabotaje. Distraer y sembrar el caos. Utilizar la fuerza para penetrar las defensas. Utilizar, lanzar o colocar explosivos o sustancias químicas. Manejar armas de asedio.
- ◆ **DISCIPLINAR** a otro soldado. Exigir obediencia utilizando tu fuerte personalidad. Intimidar o amenazar.
- ◆ **DISPARAR** con precisión a un objetivo a distancia. Encontrar una posición elevada con una línea de tiro clara. Disparar tiros difíciles.
- ◆ **INFILTRARSE** en un lugar o situación para reunir información. Moverse u observar sin ser visto. Detectar puntos débiles o vulnerabilidades visibles.
- ◆ **INVESTIGAR** a una persona, un documento o un objeto con detenimiento para reunir información y aplicar conocimientos. Obtener una comprensión más profunda.
- ◆ **LIDERAR** a un pelotón o a un grupo más grande durante el combate. Llamar la atención en medio del caos. Coordinar los disparos para atacar a un mismo objetivo.
- ◆ **LUCCHAR** contra un oponente cuerpo a cuerpo. Atacar una posición. Pelear o forcejear. Disparar pistolas a corta distancia.
- ◆ **MANIPULAR** inventos mecánicos. Inutilizar, reparar o crear mecanismos. Desactivar una trampa. Forzar una cerradura. Construir fortificaciones. Reparar armas de asedio.
- ◆ **MOVERSE** a un lugar y atravesar obstáculos. Trepar, nadar, correr, saltar y rodar. Manejar un animal de carga. Montar a caballo.
- ◆ **SOCIALIZAR** con amigos, conocidos o contactos de tu legado y trasfondo para acceder a recursos, información, gente o lugares. Dar una buena impresión.

ACCIÓN DE ESPECIALISTA

Los francotiradores se entrenan y especializan en **Apuntar**. Ninguna acción de especialista requiere tirada; en su lugar, cada nivel permite usar la acción una vez por misión. Durante la misión, gasta usos de **Apuntar** para aumentar el grado de **efecto** de un disparo. Esto a veces te permitirá eliminar de un solo disparo a enemigos peligrosos o de gran tamaño.

MEJORAS DE FRANCOTIRADOR

- ◆ Cuando hagas una tirada de acción desesperada, anota 1 px en el atributo de esa acción.

Al final de cada misión, anota 1 px (libreto o atributo)...

- ◆ Si has sobrevivido a la misión.
- ◆ Si has utilizado tu agudo sentido de la observación o disparos clave para ayudar a tu pelotón.
- ◆ Si has incluido tu legado o tus traumas (2 px si has incluido ambos).
- ◆ Por nivel de amenaza del oponente con mayor nivel de amenaza de la misión.

BAND OF BLADES

LIBRETO: FRANCOTIRADOR

NOMBRE:

Eres uno de los pocos soldados supervivientes de la Legión, un famoso grupo de mercenarios. Vosotros y vuestra Elegida sois todo lo que se interpone entre los ejércitos de muertos vivientes del Rey Quemado y la destrucción de los reinos orientales. La guerra continúa desde hace tres años y los muertos no se cansan.

Para **crear a tu legionario**, haz lo siguiente:

- ◆ **ESCOGE UNA HABILIDAD INICIAL.** La que quieras, pero si dudas escoge la primera.
- ◆ **ESCOGE UN LEGADO.** Elige un nombre, dos rasgos y detállalo (ej.: Antigua familia de granjeros).
- ◆ **DISTRIBUYE 4 PUNTOS DE ACCIÓN ADICIONALES.** Descripciones en la última página. Nivel máximo inicial 2.
- ◆ **PRESENTATE PARA EL SERVICIO.**

NOMBRES DE LEGADO

BARTÁN

(CÁLIDO, PÍO, ESTOICO, EDUCADO)

NOMBRES: Arun, Karoj, Kirish, Makit, Rakash; Aswina, Kaviya, Kita, Riya, Shimya, Vani.

APELLIDOS: Arani, Chabarti, Dardhi, Dewa, Kapatia, Khatri, Manabur, Pakshi.

ORITE

(NOBLE, CONTACTOS, VENGATIVO, SEVERO)

TÍTULOS: Cadret, chevalier, equite, graf, landgrave, marquesa, reina, vizconde.

NOMBRES: Albra, Blas, Elrik, Eucho, Hadclio, Syanus, Tyrius; Aurora, Canonía, Favia, Hadriana, Livia, Myrtia, Phaera, Virdria.

PANYAR (ARTESANO, VIAJERO, ASTUTO, MARCADO)

NOMBRE DE COLOR: Azul, Gris, Índigo, Plata, Rojo.

NOMBRE DE MARCA: Cambiante, Danzante, Embestidora, Emergente, Furiosa, Golpeante, Irritante, Resonante.

NOMBRE DE GESTA: Bosque, Hierro, Pira, Vendaval, Viento.

ZEMYATI (RESISTENTE, AUDAZ, LEAL, TERCO)

NOMBRES: Adrimir, Colay, Gabridyor, Liavel, Maleksei, Melislav; Alika, Dania, Freriya, Klarina, Sverena, Valentina, Zaya.

PATRONÍMICOS: -ovich, -evich, -ich.

MATRONÍMICOS: -yevna, -ovna, -ichna.

FRANCOTIRADOR

NOMBRE

NOTAS:

ESTRÉS

TRAUMA

TRAUMA: FRÍO—ATORMENTADO—OBSESIONADO—PARANOICO—IMPRUDENTE—BLANDO—INESTABLE—CRUEL

CORRUPCIÓN

RUINA

ESTADOS: ANATEMA—HUÉSPED—HAMBRE—MIASMA—MUTADO—FURIA—PUTREFACCIÓN—VISIONES

DAÑO

4		MUERTE
3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	NECESITAS AYUDA
2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	-1D
1	<input type="checkbox"/>	MENOS EFECTO

ARMADURA

PESADA

ESCUDO

ESPECIAL

USOS DE APUNTAR

LEGADO

DETALLE: _____

RASGOS BARTANES

- ◆ **CÁLIDO:** +1 Socializar (máx. 2).
- ◆ **PÍO:** Equipa siempre un relicario.
- ◆ **ESTOICO:** +1d para resistir con Destreza.
- ◆ **EDUCADO:** +1 Investigar (máx. 2).

RASGOS ORITES

- ◆ **NOBLE:** Mejora 1 acción de campaña para ti.
- ◆ **CONTACTOS:** +1 Convencer (máx. 3).
- ◆ **VENGATIVO:** Eficacia al sufrir penalización por daño.
- ◆ **SEVERO:** +1 Disciplinar (máx. 2).

RASGOS PANYAR

- ◆ **ARTESANO:** Manipular máx. nivel 4.
- ◆ **VIAJERO:** Rápido/silencioso con carga normal.
- ◆ **ASTUTO:** +1d para resistir con Perspicacia.
- ◆ **MARCADO:** +2d para resistir corrupción.

RASGOS ZEMYATI

- ◆ **RESISTENTE:** Ignora penalizaciones de daño de nivel 1.
- ◆ **AUDAZ:** +1d para resistir en acciones desesperadas.
- ◆ **LEAL:** +1d en acciones grupales.
- ◆ **TERCO:** +1d para resistir con Determinación.

HABILIDADES ESPECIALES

- ◆ **UN OJO:** Has reemplazado uno de tus ojos por una creación alquímica. Ahora puedes ver objetivos invisibles e identificar fuerzas sobrenaturales.
- ◆ **EMBOSCADA:** Recibes +1d cuando ataques por sorpresa o hagas caer a alguien en una trampa.
- ◆ **AMBIDIESTRO:** Ganas **eficacia** cuando luches con dos pistolas a corta distancia.
- ◆ **MUESCAS:** Si asestas el golpe mortal a un oponente de amenaza 2 o superior, anota 1 px en cualquier categoría.
- ◆ **DISPARO PRECISO:** *Esfuézate* para elegir entre una de las siguientes opciones: *efectuar un ataque a una distancia extrema que supere el alcance normal del arma o disparar una ráfaga rápida contra el enemigo para evitar que se mueva.*
- ◆ **FUEGO DE COBERTURA:** Cuando hagas una tirada de preparativos con **Disparar** o uses fuego de cobertura, el jugador objetivo será **eficaz** durante su próxima acción.
- ◆ **DISPARO CARMESÍ:** Has recibido autorización para llevar contigo un proyectil de Buscador Carmesí a las misiones. Dispararlo se considera un ataque de **nivel 4 de amenaza**. Cuando lo uses, anota un **trauma**.
- ◆ **ÉLITE:** Dominas dos acciones (nivel 4 disponible).
- ◆ **CURTIDO:** Añade **dos casillas de estrés** adicionales.
- ◆ **SUPERVIVIENTE:** Resistes +1 trauma antes de morir.
- ◆ **VETERANO:** Recibes una **habilidad especial** de otro libretto.



DESTREZA

+1 RESIST	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	DESTRUIR
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	DISPARAR
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	LUCHAR
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	MOVERSE

DETERMINACIÓN

+1 RESIST	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	CONVENCER
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	DISCIPLINAR
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	LIDERAR
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	SOCIALIZAR

PERSPICACIA

+1 RESIST	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	APUNTAR
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	INFILTRARSE
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	INVESTIGAR
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	MANIPULAR

ESPECIALISTA

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	AGUANTAR
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	BUSCAR
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	CURAR
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	REDISTRIBUIR
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	REFORZAR
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	TEJER

CARGA

ELIGE LIGERA/NORMAL/PESADA Y 2 CARGAS AUXILIARES

Los objetos en **negrita** son de buena calidad.

LIGERA

Más rápida/silenciosa. Incluye los siguientes objetos:

- Disparo negro
- Munición
- 2 pistolas de buena calidad
- Fusil largo de buena calidad

NORMAL

Todos los objetos de carga ligera y...

- Utensilios para armas de fuego
- Armadura de buena calidad

PESADA

Más lenta. Todos los objetos de carga normal y...

- 2 pistolas de buena calidad
- Fusil largo de buena calidad
- Lo que no eligieras en la carga ligera.*

AUXILIAR. Elige 2 cargas de entre las siguientes:

- ◆ Buscador Carmesí Pistola
- Arma blanca Munición
- Disparo negro Aceite
- Suministros
- Ropa de invierno
- Utensilios de soldado Relicario

ACCIONES

- ◆ **CONVENCER** a alguien con encanto, lógica o engaños. Cambiar actitudes o comportamientos manipulando o seduciendo. Disfrazarse.
- ◆ **DESTRUIR** un lugar, objeto u obstáculo con fuerza bruta o con un cuidadoso sabotaje. Distraer y sembrar el caos. Utilizar la fuerza para penetrar las defensas. Utilizar, lanzar o colocar explosivos o sustancias alquímicas. Manejar armas de asedio.
- ◆ **DISCIPLINAR** a otro soldado. Exigir obediencia utilizando tu fuerte personalidad. Intimidar o amenazar.
- ◆ **DISPARAR** con precisión a un objetivo a distancia. Encontrar una posición elevada con una línea de tiro clara. Disparar tiros difíciles.
- ◆ **ESPECIALISTA:** Los novatos no tienen acción de especialista, pero reciben una cuando ascienden.
- ◆ **INFILTRARSE** en un lugar o situación para reunir información. Moverse u observar sin ser visto. Detectar puntos débiles o vulnerabilidades visibles.
- ◆ **INVESTIGAR** a una persona, un documento o un objeto con detenimiento para reunir información y aplicar conocimientos. Obtener una comprensión más profunda.
- ◆ **LIDERAR** a un pelotón o a un grupo más grande durante el combate. Llamar la atención en medio del caos. Coordinar los disparos para atacar a un mismo objetivo.
- ◆ **LUCCHAR** contra un oponente cuerpo a cuerpo. Atacar una posición. Pelear o forcejear. Disparar pistolas a corta distancia.
- ◆ **MANIPULAR:** inventos mecánicos. Inutilizar, reparar o crear mecanismos. Desactivar una trampa. Forzar una cerradura. Construir fortificaciones. Reparar armas de asedio.
- ◆ **MOVERSE** a un lugar y atravesar obstáculos. Trepar, nadar, correr, saltar y rodar. Manejar un animal de carga. Montar a caballo.
- ◆ **SOCIALIZAR** con amigos, conocidos o contactos de tu legado y trasfondo para acceder a recursos, información, gente o lugares. Dar una buena impresión.

ACCIÓN DE ESPECIALISTA

Los novatos no tienen su propia acción de especialista. Recibirás una (**Aguantar**) cuando asciendas a soldado. Para hacerlo, adquiere la habilidad *Ya no soy un novato* como primera mejora de tu libreto.

MEJORAS DE NOVATO

- ◆ Cuando hagas una tirada de acción desesperada, anota 1 px en el atributo de esa acción.

Al final de cada misión, anota 1 px (libreto o atributo)...

- ◆ Si has sobrevivido a la misión.
- ◆ Si no has obstaculizado a tu pelotón y has sobrevivido pese a todo.
- ◆ Si has incluido tu legado o tus traumas (2 px si has incluido ambos).
- ◆ Por nivel de amenaza del oponente con mayor nivel de amenaza de la misión.

BAND OF BLADES

LIBRETO: NOVATO

NOMBRE:

Eres uno de los pocos soldados supervivientes de la Legión, un famoso grupo de mercenarios. Vosotros y vuestra Elegida sois todo lo que se interpone entre los ejércitos de muertos vivientes del Rey Quemado y la destrucción de los reinos orientales. La guerra continúa desde hace tres años y los muertos no se cansan.

Para crear a tu legionario, haz lo siguiente:

- ◆ **ESCOGE UNA HABILIDAD INICIAL.** La que quieras, pero si dudas escoge la primera.
- ◆ **ESCOGE UN LEGADO.** Elige un nombre, dos rasgos y detállalo (ej.: Antigua familia de granjeros).
- ◆ **DISTRIBUYE 4 PUNTOS DE ACCIÓN ADICIONALES.** Descripciones en la última página. Nivel máximo inicial 2.
- ◆ **PRESENTATE PARA EL SERVICIO.**

NOMBRES DE LEGADO

BARTÁN

(CÁLIDO, PÍO, ESTOICO, EDUCADO)

NOMBRES: Arun, Karoj, Kirish, Makit, Rakash; Aswina, Kaviya, Kita, Riya, Shimya, Vani.

APELLIDOS: Arani, Chabarti, Dardhi, Dewa, Kapatia, Khatri, Manabur, Pakshi.

ORITE

(NOBLE, CONTACTOS, VENGATIVO, SEVERO)

TÍTULOS: Cadret, chevalier, equite, graf, landgrave, marquesa, reina, vizconde.

NOMBRES: Albra, Blas, Elrik, Eucho, Hadclio, Syanus, Tyrius; Aurora, Canonía, Favia, Hadriana, Livia, Myrtia, Phaera, Virdria.

PANYAR (ARTESANO, VIAJERO, ASTUTO, MARCADO)

NOMBRE DE COLOR: Azul, Gris, Índigo, Plata, Rojo.

NOMBRE DE MARCA: Cambiante, Danzante, Embestidora, Emergente, Furiosa, Golpeante, Irritante, Resonante.

NOMBRE DE GESTA: Bosque, Hierro, Pira, Vendaval, Viento.

ZEMYATI (RESISTENTE, AUDAZ, LEAL, TERCO)

NOMBRES: Adrimir, Colay, Gabridyor, Liavel, Maleksei, Melislav; Alike, Dania, Freriya, Klarina, Sverena, Valentina, Zaya.

PATRONÍMICOS: -ovich, -evich, -ich.

MATRONÍMICOS: -yevna, -ovna, -ichna.

NOVATO

NOMBRE

NOTAS:

ESTRÉS

TRAUMA

TRAUMA: FRÍO—ATORMENTADO—OBSESIONADO—PARANOICO—IMPRUDENTE—BLANDO—INESTABLE—CRUEL

CORRUPCIÓN

RUINA

ESTADOS: ANATEMA—HUÉSPED—HAMBRE—MIASMA—MUTADO—FURIA—PUTREFACCIÓN—VISIONES

DAÑO

4			MUERTE
3		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	NECESITAS AYUDA
2		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	-1D
1		<input type="checkbox"/>	MENOS EFECTO

ARMADURA	<input type="checkbox"/>
PESADA	<input type="checkbox"/>
ESCUDO	<input type="checkbox"/>
ESPECIAL	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

LEGADO

DETALLE: _____

RASGOS BARTANES

- ◆ **CÁLIDO:** +1 **Socializar** (máx. 2).
- ◆ **PÍO:** Equipa siempre un **relicario**.
- ◆ **ESTOICO:** +1d para resistir con **Destreza**.
- ◆ **EDUCADO:** +1 **Investigar** (máx. 2).

RASGOS ORITES

- ◆ **NOBLE:** Mejora 1 **acción de campaña** para ti.
- ◆ **CONTACTOS:** +1 **Convencer** (máx. 3).
- ◆ **VENGATIVO:** Eficacia al sufrir penalización por daño.
- ◆ **SEVERO:** +1 **Disciplinar** (máx. 2).

RASGOS PANYAR

- ◆ **ARTESANO:** **Manipular** máx. nivel 4.
- ◆ **VIAJERO:** Rápido/silencioso con carga **normal**.
- ◆ **ASTUTO:** +1d para resistir con **Perspicacia**.
- ◆ **MARCADO:** +2d para resistir **corrupción**.

RASGOS ZEMYATI

- ◆ **RESISTENTE:** Ignora penalizaciones de daño de nivel 1.
- ◆ **AUDAZ:** +1d para resistir en acciones **desesperadas**.
- ◆ **LEAL:** +1d en acciones grupales.
- ◆ **TERCO:** +1d para resistir con **Determinación**.

HABILIDADES ESPECIALES

- ◆ **LA SUERTE DEL PRINCIPIANTE:** Recibes +1d en todas tus tiradas de **resistencia**. No puedes elegir esta habilidad como mejora de veterano.
- ◆ **DE LOS PIES A LA CABEZA:** Comienzas con todos los rasgos de tu legado. Si escoges esta habilidad como mejora de veterano, debe ser la primera habilidad que selecciones durante la creación del personaje.
- ◆ **APRENDER DE LOS ERRORES:** Anota 2 px en cualquier categoría al final de cada misión en la que hayas recibido **daño de nivel 2 o superior**. No puedes elegir esta habilidad como mejora de veterano.
- ◆ **SOLO UN CHAVAL:** Si alguien recibe **daño** por **protegerte**, esa persona anota px. Cuando asciendas, elige una segunda habilidad especial de tu nuevo libretto para sustituir a esta. No puedes elegir esta habilidad como mejora de veterano.
- ◆ **TENGO QUE SOBREVIVIR:** Tienes la capacidad de recibir 1 **trauma** adicional antes de morir. Cuando **asciendas**, sustituye esta habilidad por un nivel de **Superviviente**. No puedes elegir esta habilidad como mejora de veterano.
- ◆ **COMIDA CASERA:** Si una misión dura varios días, usa tus víveres y cuenta a los demás lo que vas a cocinar. Todos los miembros del pelotón que compartan la comida eliminan 1 **punto de estrés**. No puedes elegir esta habilidad como mejora de veterano.
- ◆ **COMODÍN:** Aumenta dos habilidades de nivel 0 a nivel 1. No puedes elegir esta habilidad como mejora de veterano.
- ◆ **YA NO SOY UN NOVATO:** ¡Has recibido un **ascenso**! Te conviertes en **soldado**. Obtienes 1 habilidad especial y 1 nivel de **Aguantar**. Esta debe ser la **primera mejora en tu libretto**. No puedes elegir esta habilidad como mejora de veterano o habilidad inicial.



DESTREZA

◆	◆	◆	◆	DESTRUIR
◆	◆	◆	◆	DISPARAR
◆	◆	◆	◆	LUCHAR
◆	◆	◆	◆	MOVERSE

DETERMINACIÓN

◆	◆	◆	◆	CONVENCER
◆	◆	◆	◆	DISCIPLINAR
◆	◆	◆	◆	LIDERAR
◆	◆	◆	◆	SOCIALIZAR

PERSPICACIA

◆	◆	◆	◆	—
◆	◆	◆	◆	INFILTRARSE
◆	◆	◆	◆	INVESTIGAR
◆	◆	◆	◆	MANIPULAR

ESPECIALISTA

◆	◆	◆	◆	AGUANTAR
◆	◆	◆	◆	APUNTAR
◆	◆	◆	◆	BUSCAR
◆	◆	◆	◆	CURAR
◆	◆	◆	◆	REDISTRIBUIR
◆	◆	◆	◆	REFORZAR
◆	◆	◆	◆	TEJER

CARGA

ELIGE LIGERA/NORMAL/PESADA Y 2 CARGAS AUXILIARES *Los objetos en negrita son de buena calidad.*

LIGERA

Más rápida/silenciosa. Incluye los siguientes objetos:

- Ingenua esperanza
- Recuerdo del hogar
- Utensilios de soldado
- Mosquete
- Munición ○○○○○

NORMAL

Todos los objetos de carga ligera y...

- Arma familiar
- Tiendas y equipo de acampada —○—
- Utensilios de cocina
- Viveres

PESADA

Más lenta. Todos los objetos de carga normal y...

- Armadura
- Escudo

AUXILIAR. Elige 2 cargas de entre las siguientes:

- | | | | |
|---|---|---|---|
| <input type="checkbox"/> Armadura | <input type="checkbox"/> Escudo | <input type="checkbox"/> Suministros ○○○○○○ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Arma blanca | <input type="checkbox"/> Ropa de invierno | <input type="checkbox"/> Ut. médicos ○○○○ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Disparo negro ○○○○ | <input type="checkbox"/> Aceite ○○○○ | <input type="checkbox"/> Utensilios de escalada | <input type="checkbox"/> Relicario ○○○○ |

ACCIONES

- ◆ **AGUANTAR** es la acción de especialista del soldado. Consulta los detalles en la sección **Acción de especialista** a continuación.
- ◆ **CONVENCER** a alguien con encanto, lógica o engaños. Cambiar actitudes o comportamientos manipulando o seduciendo. Disfrazarse.
- ◆ **DESTRUIR** un lugar, objeto u obstáculo con fuerza bruta o con un cuidadoso sabotaje. Distraer y sembrar el caos. Utilizar la fuerza para penetrar las defensas. Utilizar, lanzar o colocar explosivos o sustancias químicas. Manejar armas de asedio.
- ◆ **DISCIPLINAR** a otro soldado. Exigir obediencia utilizando tu fuerte personalidad. Intimidar o amenazar.
- ◆ **DISPARAR** con precisión a un objetivo a distancia. Encontrar una posición elevada con una línea de tiro clara. Disparar tiros difíciles.
- ◆ **INFILTRARSE** en un lugar o situación para reunir información. Moverse u observar sin ser visto. Detectar puntos débiles o vulnerabilidades visibles.
- ◆ **INVESTIGAR** a una persona, un documento o un objeto con detenimiento para reunir información y aplicar conocimientos. Obtener una comprensión más profunda.
- ◆ **LIDERAR** a un pelotón o a un grupo más grande durante el combate. Llamar la atención en medio del caos. Coordinar los disparos para atacar a un mismo objetivo.
- ◆ **LUCHAR** contra un oponente cuerpo a cuerpo. Atacar una posición. Pelear o forcejear. Disparar pistolas a corta distancia.
- ◆ **MANIPULAR** inventos mecánicos. Inutilizar, reparar o crear mecanismos. Desactivar una trampa. Forzar una cerradura. Construir fortificaciones. Reparar armas de asedio.
- ◆ **MOVERSE** a un lugar y atravesar obstáculos. Trepas, nadar, correr, saltar y rodar. Manejar un animal de carga. Montar a caballo.
- ◆ **SOCIALIZAR** con amigos, conocidos o contactos de tu legado y trasfondo para acceder a recursos, información, gente o lugares. Dar una buena impresión.

ACCIÓN DE ESPECIALISTA

Los soldados se entrenan y especializan en **Aguantar**. Ninguna acción de especialista requiere tirada; en su lugar, cada nivel permite usar la acción una vez por misión. Gasta usos de **Aguantar** para añadir **2d** a una tirada de **resistencia**. Solo puedes gastar **un uso de Aguantar** por tirada.

MEJORAS DE SOLDADO

- ◆ Cuando hagas una tirada de acción desesperada, anota **1 px** en el atributo de esa acción.

Al final de cada misión, anota **1 px** (libreto o atributo)...

- ◆ Si has sobrevivido a la misión.
- ◆ Si has ayudado a tu pelotón con tu valentía o tu determinación.
- ◆ Si has incluido tu legado o tus traumas (**2 px** si has incluido ambos).
- ◆ Por **nivel de amenaza** del oponente con mayor nivel de amenaza de la misión.

BAND OF BLADES

LIBRETO: SOLDADO

NOMBRE:

Eres uno de los pocos soldados supervivientes de la Legión, un famoso grupo de mercenarios. Vosotros y vuestra Elegida sois todo lo que se interpone entre los ejércitos de muertos vivientes del Rey Quemado y la destrucción de los reinos orientales. La guerra continúa desde hace tres años y los muertos no se cansan.

Para **crear a tu legionario**, haz lo siguiente:

- ◆ **ESCOGE UNA HABILIDAD INICIAL.** La que quieras, pero si dudas escoge la primera.
- ◆ **ESCOGE UN LEGADO.** Elige un nombre, dos rasgos y detállalo (ej.: Antigua familia de granjeros).
- ◆ **DISTRIBUYE 4 PUNTOS DE ACCIÓN ADICIONALES.** Descripciones en la última página. Nivel máximo inicial 2.
- ◆ **PRESENTATE PARA EL SERVICIO.**

NOMBRES DE LEGADO

BARTÁN

(CÁLIDO, PÍO, ESTOICO, EDUCADO)

NOMBRES: Arun, Karoj, Kirish, Makit, Rakash; Aswina, Kaviya, Kita, Riya, Shimya, Vani.

APELLIDOS: Arani, Chabarti, Dardhi, Dewa, Kapatia, Khatri, Manabur, Pakshi.

ORITE

(NOBLE, CONTACTOS, VENGATIVO, SEVERO)

TÍTULOS: Cadret, chevalier, equite, graf, landgrave, marquesa, reina, vizconde.

NOMBRES: Albra, Blas, Elrik, Eucho, Hadclio, Syanus, Tyrius; Aurora, Canonía, Favia, Hadriana, Livia, Myrtia, Phaera, Virdria.

PANYAR (ARTESANO, VIAJERO, ASTUTO, MARCADO)

NOMBRE DE COLOR: Azul, Gris, Índigo, Plata, Rojo.

NOMBRE DE MARCA: Cambiante, Danzante, Embestidora, Emergente, Furiosa, Golpeante, Irritante, Resonante.

NOMBRE DE GESTA: Bosque, Hierro, Pira, Vendaval, Viento.

ZEMYATI (RESISTENTE, AUDAZ, LEAL, TERCO)

NOMBRES: Adrimir, Colay, Gabridyor, Liavel, Maleksei, Melislav; Alika, Dania, Freriya, Klarina, Sverena, Valentina, Zaya.

PATRONÍMICOS: -ovich, -evich, -ich.

MATRONÍMICOS: -yevna, -ovna, -ichna.

TIRADA DE ACCIÓN

• 1d por cada nivel de ACCIÓN

+ Obtienes +1d si te ESFUERZAS (recibes 2 puntos de estrés)
— o —
+1d si aceptas un PACTO CON EL DIABLO

Nota: no puedes elegir ambas para recibir +1 dado de cada una.

Las acciones arriesgadas son la situación más habitual en Band of Blades. Si no se declara una situación, asume que la tirada es arriesgada.

Cada vez que hagas una tirada de acción desesperada, apunta un px en ese atributo.

CONTROLADA

Eres dueño de la situación. Tienes una gran ventaja.

CRÍTICO: Lo logras con efecto aumentado.

6: Lo logras.

4/5: Vacilas. Puedes retirarte e intentarlo con un enfoque diferente o lograrlo con una consecuencia menor: ocurre una **complicación** menor, sufres un **efecto reducido**, un **daño menor**, te encuentras en una situación **arriesgada**.

1-3: Te bloqueas o flaqueas. Insiste con una oportunidad **arriesgada** o retírate e inténtalo de otra forma.

ARRIESGADA

La cosa está igualada. Actúas bajo presión. Te la juegas.

CRÍTICO: Lo logras con efecto aumentado.

6: Lo logras.

4/5: Lo logras, pero sufres una consecuencia: recibes **daño**, ocurre una **complicación**, sufres un **efecto reducido**, te encuentras en una situación **desesperada**.

1-3: Las cosas salen mal. Sufres **daño**, ocurre una **complicación**, te encuentras en una situación **desesperada**, pierdes la oportunidad.

DESESPERADA

Actúas más allá de tus posibilidades. Estás en grave peligro.

CRÍTICO: Lo logras con efecto aumentado.

6: Lo logras.

4/5: Lo logras, pero sufres una consecuencia: recibes **daño grave**, ocurre una **complicación grave**.

1-3: El peor resultado posible. Sufres **daño grave**, ocurre una **complicación grave**, pierdes la oportunidad.

BAND OF BLADES

TIRADAS DE RESISTENCIA

El director de juego establece consecuencias (una, varias o todas las de la lista) para las **tiradas de acción** según el contexto y la situación del personaje. Puedes intentar **evitar o reducir cada consecuencia de forma individual con una tirada de resistencia**.

Cuando obtengas un **crítico** en una tirada de resistencia, **elimina 1 punto de estrés**.

TIRADA DE RESISTENCIA

• 1d por ATRIBUTO

Reduces o evitas los efectos de la consecuencia y sufres 6 puntos de estrés menos el resultado más alto de la tirada.

ARMADURA Y ARMADURA ESPECIAL

Tacha **armadura** para reducir una **consecuencia**. En combate, la armadura y el escudo proporcionan **1 punto de armadura** cada uno. La armadura pesada proporciona **2 puntos de armadura**. La **armadura especial** reduce consecuencias en situaciones y contextos específicos (consulta las acciones de especialista y las habilidades especiales).

TRABAJO EN EQUIPO

ASISTIR

Recibe **1 punto de estrés** para ofrecer +1d a otro jugador. Es posible que tú también sufras las consecuencias de la tirada. Solo una persona puede asistir una tirada.

DIRIGIR UNA ACCIÓN GRUPAL

Cada personaje que participe en la **acción grupal** hace una tirada de acción. Tened en cuenta solo el mejor resultado, que se aplica a todos los personajes que hayan participado. El líder recibe **1 punto de estrés** por cada resultado 1-3.

PROTEGER

Enfréntate al **peligro** por otro compañero legionario y sufre una **consecuencia** en su lugar. Puedes usar armadura o hacer una tirada de **resistencia** como de costumbre.

PREPARATIVOS

Prepara a un personaje realizando tu propia acción con sus consecuencias. Al hacerlo, los miembros del equipo que continúen lo que has empezado reciben **+1 grado de efecto o una situación mejorada**.

MUERTE

Si recibes **daño de nivel 4** o superior o si anotas tu último **trauma**, tu legionario muere. Escoge un PNJ legionario disponible con el que jugar. Rellena los detalles del libreto apropiado.

EQUIPO ESTÁNDAR

ACEITE: Tiene una gran variedad de usos, desde silenciar bisagras a rellenar faroles. Fácilmente inflamable. **Usos:** 3.

ARMA A DOS MANOS: Alabarda u otra arma de asta, hacha de gran tamaño, maza. **Buena calidad:** *Claymore*, martillo de guerra, mangual. Aunque es demasiado pesada para la mayoría, estás acostumbrado a ella y le das buen uso.

ARMA BLANCA: Espada, lanza o hacha. Un arma a una mano de uso militar. No un cuchillo. Puedes llevar dos si no utilizas escudo. **Buena calidad:** Espada de duelista, espada bastarda, sable, lanza de duramen o arma a una mano similar. De calidad excepcional y con nombre propio.

ARMADURA: Cuero en su mayoría, a veces malla. Protege contra cuchillos y mordiscos de no muertos, pero no sirve de mucho contra enemigos de gran tamaño. Proporciona **1 punto de armadura** frente a ataques físicos. **Buena calidad:** Adornada o teñida. Personalizada para ti.

ARMADURA PESADA: Placas de metal y cuero. Varias capas de protección. Muchas tienen diseños repujados, sellos y blasones pintados. No es ni sutil ni silenciosa. Permite ignorar casi por completo las hojas de pequeño tamaño y los puñetazos. Proporciona **2 puntos de armadura** contra ataques físicos.

DISPARO NEGRO: Estas balas fabricadas por alquimistas tienen gran valor. Se transportan en estuches de madera o de cuero, sellados y rellenos de serrín. Con solo un roce, consiguen matar a los no muertos menos poderosos. Proporcionan mayor **eficacia** contra los no muertos. No agitar. Utilizar con moderación. **Usos:** 3.

ESCUDO: De madera con refuerzos metálicos. Proporciona **1 punto de armadura** contra ataques físicos. **Buena calidad:** Escudo de metal repujado con el símbolo que más te guste.

LIBROS Y PERGAMINOS: Llevas contigo un tratado académico útil o algún pasaje de los Anales. Utilízalos para obtener **1d** o **1 grado de efecto** en tiradas de **Investigar**. **Usos:** 2.

MOSQUETE: Fusil de retrocarga con proyectiles esféricos. El arma estándar de la Legión. Es precisa hasta un máximo de 50 metros de distancia. A los novatos que no lleven uno les caerá una buena bronca.

MUNICIÓN: Pólvora, tacos o cartuchos de papel para cargar armas de pólvora y pistolas. Utilízala para recargar armas de fuego. **Usos:** 5.

PISTOLA: Disparo único. Retrocarga. **Buena calidad:** Revólver orite de exquisita manufactura con elegantes grabados y equilibrado para una carga rápida. Cinco disparos.

RELICARIO: Huesos de un antiguo Elegido en viales de santo óleo. Virutas de reliquias. Utilízalo para reducir en **1 la corrupción** recibida y obtener **+1d** para **resistirla**. **Buena calidad:** Reduce la corrupción en **2**. **Usos:** 3.

ROPA DE INVIERNO: No te mueras de frío. Pero, si lo haces, no te vuelvas a levantar.

SUMINISTROS: Comida seca empaquetada para el viaje. No muy apetitosa a menos que se haya cocinado previamente. Puede alimentar a un legionario durante un día. Reza por que algún novato haya traído utensilios de cocina. **Usos:** 5.

UTENSILIOS

UTENSILIOS DE COCINA: Cazuelas, sartenes, parrillas, especias y carbón. Si un novato no los lleva, le mirarán mal.

UTENSILIOS DE DEMOLICIÓN: Mazo, cincel, palanca, hachas, taladros. Viales de ácido y pequeñas cargas alquímicas.

UTENSILIOS DE ESCALADA: Ganchos, clavijas, cuerda. Esencial para montañas y útil en bosques.

UTENSILIOS DE REPARACIÓN: Martillos, limas, clavos, pernos, tablas, poleas, cuerdas, sierras. Utilízalos para bloquear trampas, reparar puertas o armas de asedio, etcétera. **Usos:** 3.

UTENSILIOS DE SOLDADO: Saco de dormir, yesca y pedernal, cuchillo, farol, espejo pequeño, jabón, neceser de afeitado, pala, piedra de afilar, raciones para un día, etcétera. Todos los paquetes de utensilios de soldado incluyen los mismos objetos, pero los soldados trocan algunos y los personalizan con elementos adicionales.

UTENSILIOS MÉDICOS: Antiséptico, cabestrillos, hilo de sutura, cataplasmas, gasas. Utilízalos como **armadura especial** contra enfermedades y complicaciones de heridas. **Buena calidad:** También incluyen vendas, bebedizos, compresas estériles y medicinas.

UTENSILIOS PARA ARMAS DE FUEGO: Sirven para desensacquillar armas y modificar una pistola en cualquier parte. Ningún francotirador debería prescindir de ellos.

EQUIPO COMPARTIDO

BRÚJULA Y MAPAS: Brújula bartana de buena calidad, difícil de reemplazar. Mapas de la zona con anotaciones propias.

LENTE: Lente telescópica bartana para observar a distancia. Cara. No la pierdas.

PISTOLA DE BENGALAS: Pistola de cañón basculante con cargas de humo de color y bengalas para señalización nocturna. Incluye cuatro proyectiles.

RECUERDO DEL HOGAR: Una joya, flores prensadas, una daga de buena calidad con un blasón familiar, un pequeño retrato, una carta o un libro.

EQUIPO DE NOVATO

ARMA FAMILIAR: No muy distinguida, pero tiene su historia. ¿Cómo la conseguiste?

INGENUA ESPERANZA: Puede ser una ventaja o un lastre. De todas formas, no te durará mucho.

TIENDAS Y EQUIPO DE ACAMPADA: Cobertizos y quizás la tienda del cabo. Protegen de la lluvia. Todo el mundo espera que tú los lleves y nadie te dará las gracias por ello.

VÍVERES: Los suficientes para una buena comida o un apetitoso guiso. Una de las pocas cosas que harán que los especialistas te respeten. ¿Cuál es el ingrediente secreto que añades a tu receta? **Usos:** 1.

EQUIPO DE SOLDADO

Consulta el equipo estándar, los utensilios, el equipo compartido y el de novato.

EQUIPO DE OFICIAL

CAPA ORNAMENTADA DE BUENA CALIDAD: Un atuendo propio de un oficial. Incluye un broche con blasón. Simboliza tu posición entre las tropas.

ESTANDARTE DE BATALLA: Un estandarte para coordinar a las tropas y subirles la moral (salvo que caiga). Entrégaselo a alguien para que lo lleve.

OBJETO ACCESORIO DE BUENA CALIDAD: Una botella de un buen brandy, un bonito juego de mesa, un instrumento musical. Son los privilegios del cargo.

EQUIPO DE TANQUE

ARMADURA DE PLACAS A MEDIDA: Sustituye a la armadura. Es tu armadura distintiva y personalizada. Equivale a una armadura de **buena calidad**. Proporciona **2 puntos de armadura**.

ESCUDO DE TORRE DE BUENA CALIDAD: Sustituye al escudo. Escudo enorme que puede detener proyectiles a cualquier distancia y proteger a los demás. Proporciona **1 punto de armadura**.

EQUIPO DE MÉDICO

BÁLSAMOS: Pociones y bebedizos para eliminar el dolor, curar dolencias comunes, ayudar a dormir u ofrecer una muerte misericordiosa a quien está más allá de toda salvación. Material para cirugías. **Usos:** 1.

MARCA DE LA DIOSA DE LA CURACIÓN: Los médicos que prestan el juramento de curación y misericordia en un templo de Asrika (no busques el mal a persona alguna, no rechaces a ningún paciente, ofrece misericordia a aquellos a los que ya no se pueda salvar) reciben la marca con el símbolo de las alas plegadas. Este símbolo es universalmente conocido como la marca de un médico. Cualquier extraño se mostrará cortés y dejará pasar a alguien marcado cuando, de lo contrario, no lo habría hecho.

SÍMBOLO SAGRADO DE LA MISERICORDIA: Un símbolo físico de la diosa de la misericordia que suele llevarse en forma de broche, collar o envolviendo la mano.

EQUIPO DE EXPLORADOR

ARCO Y FLECHAS DE BUENA CALIDAD: Arco recurvo de duramen panyar. Silencioso como un susurro.

EQUIPO DE CAMUFLAJE: Redes, ropa, sacos de dormir y tiendas de campaña, todo ello diseñado para mimetizarse con el terreno. Puedes ocultar un campamento entero con este equipo.

FLECHAS NEGRAS: Flechas embadurnadas en disparo negro. **Eficaces** contra no muertos.

EQUIPO DE FRANCOOTIRADOR

FUSIL LARGO DE BUENA CALIDAD: Un portento de mecánica orite con mirilla. Preciso a 220 metros, pero ruidoso. Utiliza balas encamisadas.

PRESIÓN

Mide cómo de rodeados estáis por los no muertos

PRESIÓN: Cuando **avancéis**, haz una tirada de **presión** menos los usos de caballos gastados y suma el resultado indicado al **tiempo** (1-3: Uno. 4/5: Dos. 6: Tres. **CRÍTICO:** Cinco). A continuación, reduce la presión a 0. Añade presión cuando **transcurre el tiempo** (después de las **acciones de campaña**) o cuando recibáis una penalización de presión por fallar una misión.

TIEMPO

Cuánto os queda para poder llegar hasta Puñal Celeste y cuánto aumenta la fuerza de los no muertos

TIEMPO: Rellena 1 sector cuando **transcurre el tiempo**, cuando **avancéis** y hagáis la tirada de **presión** y cuando sufráis una penalización de **tiempo** por fallar una misión. Reduce el reloj cuando obtengáis una recompensa de **tiempo** por completar una misión. Si no conseguís completar las misiones de Puñal Celeste antes de que se complete el último reloj, perderéis la partida.



EL VERANO ACABA

Cae el sur.



EL OTOÑO AVANZA

Panya arde.



INFORMACIÓN

Mide cuánto sabéis sobre la guerra y los movimientos de los no muertos

INFORMACIÓN: Gasta 1 de **información** para añadir 1d a cualquier tirada de **implicación** o acceder a una **misión especial** en la localización. Recibes **información** como recompensa de las misiones de reconocimiento. Antes de elegir la misión principal y secundaria, haz preguntas según la cantidad de **información** que tengas.

SI TIENES 0 O MÁS INFORMACIÓN, haz una de las siguientes preguntas:

- ◆ ¿Cuál es el mayor nivel de amenaza que nos espera en estas misiones?
- ◆ ¿Cuánto tendremos que viajar en estas misiones?
- ◆ ¿Qué objeto nos sería útil en esta misión?
- ◆ ¿Qué dos estrategias podríamos usar en esta misión?
- ◆ ¿Qué pelotones desconfían o no respetan la cadena de mando?
- ◆ ¿Qué opina nuestra Elegida sobre estas misiones?

SI TIENES 1 O MÁS INFORMACIÓN, añade una de las siguientes preguntas:

- ◆ ¿Qué podría ser útil llevar a esta misión?
- ◆ ¿Quién está comprometido con esta misión?
- ◆ ¿Qué desafío nos podríamos encontrar en esta misión?
- ◆ ¿Qué Quebrado ha enviado sus tropas a estas misiones?
- ◆ ¿Qué recursos o ventajas podríamos encontrarnos en un lugar concreto posterior?
- ◆ ¿Cuál es el punto débil de un elite que nos hayamos encontrado?
- ◆ ¿Cuál es el ansia o el instinto de un elite que nos hayamos encontrado?

SI TIENES 2 O MÁS INFORMACIÓN, añade una de las siguientes preguntas:

- ◆ ¿Qué infame o lugarteniente podríamos encontrarnos en esta misión?
- ◆ ¿Cuál es el punto débil más importante de la posición de los no muertos en esta misión?
- ◆ ¿Está esto relacionado con alguna misión anterior? ¿Cómo?
- ◆ ¿Hacia dónde se mueven los Quebrados?
- ◆ ¿Qué desafíos o problemas plantea un lugar concreto posterior?
- ◆ ¿Qué punto débil tiene un infame con el que nos hayamos encontrado previamente?

SI TIENES 3 O MÁS INFORMACIÓN, añade una de las siguientes preguntas:

- ◆ ¿Cuál es el punto débil de un lugarteniente con el que nos hayamos encontrado previamente?
- ◆ ¿Cuál es el ansia o el instinto de un lugarteniente con el que nos hayamos encontrado previamente?
- ◆ ¿Qué está investigando este Quebrado en concreto?
- ◆ ¿De qué misiones especiales hemos oído hablar en un lugar concreto posterior?
- ◆ ¿Hay alguna noticia del Rey Quemado?

BAND OF BLADES

ROL: COMANDANTE

ROL OBLIGATORIO PARA LA CAMPAÑA.

Como comandante, personificas el propósito y la dirección de la Legión. Elige la ruta de la Legión. Decide en qué tipo de misión os vais a centrar. La Legión no puede permitirse enviar a muchos legionarios, así que prioriza las misiones que necesites y acepta las penalizaciones cuando no puedas llevarlas a cabo.

ANTES DE JUGAR. Para preparar a la Legión para la campaña, haz lo siguiente:

- ◆ **DESCRIBE AL COMANDANTE.** Elige rasgos de la lista a continuación.
- ◆ **PRESIÓN Y TIEMPO INICIALES.** Pregunta al director de juego cómo ha afectado la primera misión a la **presión** de los no muertos sobre la Legión y al tiempo que os queda para llegar a Puñal Celeste.
- ◆ **INFORMACIÓN INICIAL.** Pregunta al director de juego qué información habéis obtenido de la primera misión (en caso de que haya).
- ◆ **AVANCE.** Después de las acciones del intendente, la Legión debe **avanzar** hasta el Frente Oeste.

RASGOS DEL COMANDANTE. Antes de empezar la partida, elige entre los siguientes rasgos:

Legado (1):	◆ Bartán	◆ Orite	◆ Zemyati	◆ Panyar	◆ Otro
Reputación (1):	◆ Fiero	◆ Taimado	◆ Imparable	◆ Orgullosa	◆ Inspirador
Personalidad (1-2):	◆ Audaz	◆ Frío	◆ Calculador	◆ Estoico	◆ Soberbio
Apariencia (1-3):	◆ Flexible	◆ Demacrado	◆ Aseado	◆ Cicatrices	◆ Atlético

TUS FUNCIONES. Durante la partida, debes:

- ◆ **LLEVAR EL CONTROL DEL TIEMPO Y LA PRESIÓN.** Estos factores aumentan a medida que **pasa el tiempo** o en base a ciertas penalizaciones de misión. La **presión** disminuye gracias a algunas misiones y se reinicia en cada avance. El **tiempo** puede disminuir de forma excepcional según las misiones seleccionadas.
- ◆ **LLEVAR EL CONTROL DE LAS LOCALIZACIONES Y EL MOVIMIENTO.** Tú decides cuándo **avanza** la Legión. Nunca podréis volver sobre vuestros pasos. Marca la localización y la ruta de la Legión en el mapa. Al **avanzar**, haz una tirada de **presión** menos los usos de caballos gastados y añade **tiempo** según la tirada (1-3: Uno. 4/5: Dos. 6: Tres. **CRÍTICO:** Cinco).
- ◆ **CONTROLAR Y GASTAR LA INFORMACIÓN.** Gasta **información** para añadir 1d a las **tiradas de implicación** de una misión o acceder a una misión especial en vuestra localización. Antes de cada misión, haz **preguntas de información**. Las recompensas de misión a veces incluyen **información**.
- ◆ **ELEGIR MISIONES.** Decide en qué tipo de misión os vais a centrar (ataque, reconocimiento, religiosa o de reabastecimiento) y comunícaselo al director de juego para que te diga qué misiones hay disponibles. Elige dos; una de ellas será la principal y se jugará en mesa, la otra será la secundaria y se resolverá con una **tirada de implicación**. Si hubiese una tercera misión, la falláis automáticamente.
- ◆ **COLABORAR CON LOS DEMÁS ROLES.** Consulta con el resto de jugadores para tomar las mejores decisiones posibles, pero recuerda que tienes la última palabra en lo que respecta a tus funciones. El destino de la Legión está en tus manos. Buena suerte.

MISIONES

Elige centrarte en un tipo de misión cada vez. En negrita lo más probable.

ATAQUE

IncurSIONes, emboscadas, asaltos.

RECOMPENSAS:

- ◆ Moral
- ◆ Suministros
- ◆ Tiempo

PENALIZACIONES:

- ◆ Presión
- ◆ Suministros
- ◆ Tiempo

RECONOCIMIENTO

Infiltración, patrullas, exploración.

RECOMPENSAS:

- ◆ Información
- ◆ Activo
- ◆ Tropas

PENALIZACIONES:

- ◆ Presión
- ◆ Bajas
- ◆ Tiempo

RELIGIOSA

Peregrinajes, Rituales.

RECOMPENSAS:

- ◆ Activos buena calidad
- ◆ Tiempo
- ◆ Especialista

PENALIZACIONES:

- ◆ Presión
- ◆ Bajas
- ◆ Moral

REABASTECIMIENTO

Búsqueda de recursos, trabajo mercenario.

RECOMPENSAS:

- ◆ Suministros
- ◆ Activos

PENALIZACIONES:

- ◆ Moral
- ◆ Suministros

LOCALIZACIONES

Nombre de cada localización, notas y disponibilidad de misiones

FRENTE OESTE	Pequeño campamento. Soldados del Quebrado. Muchos no muertos.	✕ 🛡️
PROSPERIDAD	Una ciudad en la llanura antaño próspera, protegida por una antigua muralla.	✕ 🛡️ 🔦 🏰
CAMINO LARGO	Protecciones antiguas. Expuesto. Demasiado largo. Pocos suministros.	✕ 🛡️
MINAS BARRAK	Minas con abundancia de disparo negro.	✕ 🛡️ 🏰
LA HORCA	Estrecha ruta de peregrinaje en la montaña.	✕ 🛡️ 🔦
CABALGASOL	Campamento en la llanura muy transitado. Refugiados.	✕ 🛡️
BOSQUE DURESH	Bestias. Cazadores. Orientación difícil.	✕ 🛡️ 🔦
BOSQUE TALGON	Centro del bosque sagrado para el dios Astado.	🛡️ 🔦
OESTEDELAGO	Ciudad amurallada. Recelosa. Corrupta y arrogante. Intrigas políticas.	✕ 🛡️ 🔦 🏰
ESTEDELAGO	Ciudad rica. Muy orgullosa y religiosa.	✕ 🛡️ 🔦 🏰
FUERTE CALISCO	Puesto militar asediado al pie de las montañas.	✕ 🛡️ 🔦 🏰
CAMINO ALTO	Antigua ruta de peregrinaje. Facilita las emboscadas.	✕ 🛡️
LAS FAUCES	Antiguo e inquietante pasadizo subterráneo.	✕ 🔦
PUÑAL CELESTE	Controla el paso. Vuestra misión es defenderla hasta que la nieve impida el avance de los no muertos.	✕ 🛡️



IMPLICACIÓN

El Mariscal reúne los dados para las tiradas de implicación.

Las **tiradas de implicación** determinan la disposición de la unidad al comienzo de la **misión principal** y el resultado de la **misión secundaria**. El mariscal es quien envía a las tropas a la batalla, así que una de sus funciones es reunir los dados y hacer las tiradas de implicación.

ANTES DE CADA MISIÓN. Reúne los dados de **implicación** haciendo las siguientes preguntas:

- ◆ **LEALTAD DE LA LEGIÓN:** ¿Todos los miembros de la misión han jurado lealtad a la Legión? Recibes +1d.
- ◆ **INFORMACIÓN:** ¿El comandante ha gastado 1 de información para daros información sobre el avance? Recibes +1d.
- ◆ **VETERANOS:** ¿Todos los miembros del pelotón son especialistas o soldados? Recibes +1d.
- ◆ **LIDERAZGO:** ¿Alguno de los legionarios desconfía o no respeta a sus superiores hasta el punto de no aceptar órdenes en el campo de batalla? Recibes -1d.
- ◆ **PARÁMETROS:** ¿Falta algún especialista o equipo necesario para la misión? Recibes -1d.

MISIÓN DE ATAQUE. En cada **misión de ataque**, añade las siguientes preguntas:

- ◆ **ARMAS:** ¿El intendente ha equipado a los legionarios con disparo negro? Recibes +1d.
- ◆ **HERIDAS:** ¿Alguno de los legionarios empieza la misión herido? Recibes -1d.

MISIÓN DE RECONOCIMIENTO. En cada **misión de reconocimiento**, añade las siguientes preguntas:

- ◆ **VELOCIDAD:** ¿El intendente ha utilizado caballos para equipar a los miembros de la misión? Recibes +1d.
- ◆ **SIGILO:** ¿Alguno de los legionarios empieza la misión con **carga** pesada? Recibes -1d.

MISIÓN RELIGIOSA. En cada **misión religiosa**, añade las siguientes preguntas:

- ◆ **FUERZAS ARCANAS:** ¿El intendente ha gastado un uso de suministros religiosos para proteger al pelotón? Recibes +1d.
- ◆ **CORRUPCIÓN:** ¿Algún legionario comienza la misión con **ruina**? Recibes -1d.

MISIÓN DE REABASTECIMIENTO. En cada **misión de reabastecimiento**, añade las siguientes preguntas:

- ◆ **SUMINISTROS:** ¿El intendente ha utilizado comida para equipar la misión? Recibes +1d.
- ◆ **ENEMIGOS:** ¿La **presión** actual es mayor que 2? Recibes -1d.

RESULTADOS DE LA TIRADA DE IMPLICACIÓN

- ◆ **CRÍTICO.** **Misión principal:** Habéis superado el primer obstáculo y os encontráis en una situación **controlada** para el próximo. **Misión secundaria:** La misión ha sido un éxito. **Asciende** a un miembro del pelotón (para ver más detalles consulta las habilidades especiales del novato/soldado).
- ◆ **6.** **Misión principal:** Cuando empieza la acción os encontráis en una situación **controlada**. **Misión secundaria:** La misión ha sido un éxito. Todos los especialistas reciben **daño de nivel 1**. Podéis perder a dos miembros del pelotón para ascender a un novato a soldado.
- ◆ **4/5.** **Misión principal:** Cuando empieza la acción os encontráis en una situación **arriesgada**. **Misión secundaria:** Elige entre fallar la misión o superarla con dos bajas y **daño de nivel 2** para todos los especialistas.
- ◆ **1-3.** **Misión principal:** Cuando empieza la acción os encontráis en una situación **desesperada**. **Misión secundaria:** La misión ha fallado. Perdéis a tres miembros del pelotón y todos los especialistas reciben **daño de nivel 3**.

BAND OF BLADES

ROL: MARISCAL

ROL OBLIGATORIO PARA LA CAMPAÑA.

Como mariscal, envías a los soldados al combate. Asignas a pelotones y especialistas a las misiones que elige el comandante. Eres responsable de asegurarte de que tengan grandes probabilidades de volver al campamento. Controlas la moral, la experiencia de las tropas y la salud. Tú decides quién está al mando de las misiones.

ANTES DE JUGAR. Para **preparar a la Legión** para la campaña, haz lo siguiente:

- ◆ **DESCRIBE AL MARISCAL.** Elige rasgos de la lista a continuación.
- ◆ **MORAL INICIAL.** Pregunta al director de juego cómo afecta la primera misión a la moral de la Legión.
- ◆ **CREA ESPECIALISTAS ADICIONALES.** La Legión comienza con cinco especialistas. Tendrás que describir a todos aquellos que los jugadores no hayan creado para la primera misión. Describe dónde estaban durante la misión inicial.
- ◆ **DESCRIBE EL PELOTÓN INICIAL.** La Legión comienza con seis pelotones llenos de novatos y tú eres el responsable de describirlos cuando sea necesario. Por ahora, detalla solo al que envíes a la misión inicial. Selecciona los legados y nombres de los miembros del pelotón que todavía no tengan nombre.

RASGOS DEL MARISCAL. Antes de empezar la partida, elige entre los siguientes rasgos:

Legado (1):	◆ Bartán	◆ Orite	◆ Zemyati	◆ Panyar	◆ Otro
Reputación (1):	◆ Insensible	◆ Intrépido	◆ Honorable	◆ Orgullosa	◆ Protector
Personalidad (1-2):	◆ Audaz	◆ Frío	◆ Cauteloso	◆ Fiero	◆ Vengativo
Apariencia (1-3):	◆ Canoso	◆ Elegante	◆ Tuerto	◆ Cicatrices	◆ Arreglado

TUS FUNCIONES. Durante la partida, debes:

- ◆ **LLEVAR EL CONTROL DE LA MORAL.** La moral aumenta con la acción de campaña **Libertad** y las recompensas de misión. Por el contrario, disminuye con las penalizaciones de misión, las bajas (-1 por legionario) y cuando haya que perder **suministros** (-1) o comida (-2) que no tengáis.
- ◆ **DECIDIR QUIÉN VA A QUÉ MISIÓN Y QUIÉN ESTÁ AL MANDO.** Decide a quién envías a las misiones. Cuando envíes a un oficial, estará al mando de la misión, pero de lo contrario tú eliges quién da las órdenes.
- ◆ **LLEVAR EL CONTROL DE LOS PELOTONES Y LOS ESPECIALISTAS.** Entre misiones, eres tú quien guarda los libretos. Anota las bajas, las heridas, las mejoras y los ascensos. Pon nombre a los miembros del pelotón según haga falta. Describe a cualquier especialista que se una a la Legión.
- ◆ **HACER LAS TIRADAS DE IMPLICACIÓN.** Consulta el reverso de la hoja. Hacer la tirada es una de tus funciones.
- ◆ **ASEGURARTE DE QUE LOS LEGIONARIOS PROGRESAN.** Cerciórate de que los miembros del grupo anotan la experiencia después de cada misión. Las misiones secundarias dan 2 px a los especialistas independientemente del resultado.
- ◆ **COLABORAR CON LOS DEMÁS ROLES.** Consulta con el resto de jugadores para tomar las mejores decisiones posibles, pero recuerda que tienes la última palabra en lo que respecta a tus funciones.



LOBOS DE CENIZA

SOLDADO	NOMBRE	HERIDAS	ESTRÉS
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	



LEONES HERIDOS

SOLDADO	NOMBRE	HERIDAS	ESTRÉS
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	



CUERVOS SONRIENTES

SOLDADO	NOMBRE	HERIDAS	ESTRÉS
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	



LECHUZAS FANTASMA

SOLDADO	NOMBRE	HERIDAS	ESTRÉS
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	



VÍBORAS ESTRELLA

SOLDADO	NOMBRE	HERIDAS	ESTRÉS
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	



CIERVOS PLATEADOS

SOLDADO	NOMBRE	HERIDAS	ESTRÉS
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

MORAL

ACCIONES DE CAMPAÑA: En cada fase de campaña obtienes acciones según vuestra moral. Menos de 3: Ninguna. 4-7: Una. 8-10: Dos.

Obtenéis **moral** por:

- ◆ **MISIONES.** Recompensas por tener éxito.
- ◆ **LIBERTAD.** Cuando el intendente elige la acción de campaña **Libertad**.

Perdéis **moral** por:

- ◆ **MISIONES.** Penalizaciones por fallar.
- ◆ **EQUIPAMIENTO.** No poder gastar **suministros** (-1) o comida (-2).
- ◆ **MUERTE.** Cada vez que muere un legionario (-1).

DESERCIÓN: Si perdéis moral y no os queda ninguna, los legionarios desertan (uno por cada punto de moral que no podáis perder). Primero se pierden los novatos y después los soldados. Si quedan menos de 3 pelotones, perdéis la partida. La Legión deja de existir.

ESPECIALISTAS

TANQUE — MISIONES DE ATAQUE Y REABASTECIMIENTO

NOMBRE	ESTRÉS	HERIDAS	HABILIDADES	ACCIONES
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		

MÉDICO — MISIONES DE ATAQUE Y RELIGIOSAS

NOMBRE	ESTRÉS	HERIDAS	HABILIDADES	ACCIONES
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		

OFICIAL — MISIONES RELIGIOSAS Y DE REABASTECIMIENTO

NOMBRE	ESTRÉS	HERIDAS	HABILIDADES	ACCIONES
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		

EXPLORADOR — MISIONES DE RECONOCIMIENTO Y REABASTECIMIENTO

NOMBRE	ESTRÉS	HERIDAS	HABILIDADES	ACCIONES
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		

FRANCOTIRADOR — MISIONES DE ATAQUE Y DE RECONOCIMIENTO

NOMBRE	ESTRÉS	HERIDAS	HABILIDADES	ACCIONES
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		

OTROS

NOMBRE / TIPO	ESTRÉS	HERIDAS	HABILIDADES	ACCIONES
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		

ACCIONES DE CAMPAÑA

Después de las misiones, realiza **acciones de campaña** según la **moral** (pregunta al mariscal). Puedes recibir acciones de campaña adicionales gastando **suministros** a razón de una por cada uno. Como coste adicional, puedes gastar un **suministro** para mejorar una acción. Cada acción solo se puede usar una vez por fase de campaña a excepción de **adquirir activos** y **proyecto a largo plazo**.

ADQUIRIR ACTIVOS

Suplica, pide prestado o roba un **activo** que necesites. Haz una tirada con el **nivel de activos** de la localización. El resultado indica la calidad del activo (1-3: Mediocre. 4/5: Estándar. 6: Bueno. **CRÍTICO**: Excepcional). Los trabajadores, armas de asedio y pociones alquímicas son de buena calidad. Los alquimistas y las misericordias son de calidad excepcional.

MEJORADA: Mejora el resultado en un nivel. Puedes gastar varios **suministros**.

LIBERTAD

Los legionarios reciben un permiso especial durante varios días, se les proporciona comida y bebida y se les permite hacer una fiesta en torno a la hoguera. Durante estos días pueden festejar, confraternizar o relajarse. Cada personaje elimina hasta **3 puntos de estrés** y la **moral** de la Legión aumenta en 2.

MEJORADA: Los legionarios eliminan todo el **estrés**. La **moral** de la Legión aumenta 2 puntos más (4 en total).

PROYECTO A LARGO PLAZO

Puedes trabajar en un proyecto a largo plazo si dispones de medios suficientes. Elige a un especialista para que lidere el proyecto. Este hace una tirada con la acción apropiada y rellena sectores del **reloj del proyecto** según el resultado (1-3: Uno. 4/5: Dos. 6: Tres. **CRÍTICO**: Cinco). Puedes repetir esta **acción de campaña** varias veces si cada vez trabajas en un proyecto diferente.

MEJORADA: Mejora el resultado en un nivel. Puedes gastar varios **suministros**.

RECLUTAMIENTO

La guerra ha dejado soldados arrastrándose hacia sus casas y mercenarios defendiendo pueblos y caminos... o saqueándolos. Tu trabajo es reclutar a estos individuos solitarios, marginados y guerreros retirados para que sirvan en las filas de la Legión. Recibes hasta cinco novatos, que enviarás al mariscal para que supla las bajas de los pelotones.

MEJORADA: En lugar de recibir cinco novatos, recibes tres novatos y dos soldados.

DESCANSO Y RECUPERACIÓN

La Legión se toma un tiempo para descansar y reponerse de sus heridas. Cada legionario tacha una casilla en cualquier fila de daño. Una vez que tache todas las casillas de una fila, borra todas las marcas y las heridas de dicha fila. Si hieres a una misericordia, un especialista puede tachar una casilla de curación adicional. Por último, cura a todas las misericordias que estuvieran heridas antes de comenzar la acción.

MEJORADA: Cada legionario tacha una segunda casilla de curación.

BAND OF BLADES

ROL: INTENDENTE

ROL OBLIGATORIO PARA LA CAMPAÑA.

Como intendente, estás al mando del personal civil y controlas todos los suministros y armas de la Legión. Decide con qué equipar a los pelotones para prepararlos para las misiones por venir. Declara acciones de campaña entre misiones para reabastecer a las tropas, anticiparte a cualquier problema y adquirir los tan necesarios suministros para vuestro viaje.

ANTES DE JUGAR. Para **preparar a la Legión** para la campaña, haz lo siguiente:

- ◆ **DESCRIBE AL INTENDENTE.** Selecciona rasgos de la lista a continuación.
- ◆ **SUMINISTROS INICIALES.** Pregunta al director de juego cómo ha afectado la primera misión a los suministros de la Legión.
- ◆ **PERSONAL CIVIL INICIAL.** Elige a una misericordia o un alquimista. Ponle nombre.
- ◆ **COMIDA INICIAL** Marca una casilla de comida. Esto es lo que os queda en las reservas.
- ◆ **EQUIPAMIENTO INICIAL.** Elige 5 casillas adicionales de equipamiento. El disparo negro, comida, caballos y suministros religiosos sirven para conseguir dados adicionales en las tiradas de implicación. Los trabajadores, armas de asedio y carros de suministros modifican cómo enfoca la Legión las misiones.
- ◆ **MODIFICA EL EQUIPAMIENTO.** Pregunta al director de juego cómo ha afectado la primera misión a vuestras reservas de equipamiento.

RASGOS DEL MARISCAL. Antes de empezar la partida, elige entre los siguientes rasgos:

Legado (1):	◆ Bartán	◆ Orite	◆ Zemyati	◆ Panyar	◆ Otro
Reputación (1):	◆ Preciso	◆ Astuto	◆ Preparado	◆ Frugal	◆ Cauteloso
Personalidad (1-2):	◆ Inteligente	◆ Amable	◆ Ingenioso	◆ Frugal	◆ Arrogante
Apariencia (1-3):	◆ Elegante	◆ Opulento	◆ Extravagante	◆ Cansado	◆ Canoso

TUS FUNCIONES. Durante la partida, debes:

- ◆ **LLEVAR EL CONTROL Y EL GASTO DE LOS SUMINISTROS.** Tu principal fuente de **suministros** son las recompensas de las misiones de reabastecimiento. Gástalos en **acciones de campaña** básicas o **mejoradas**. Cuando el comandante decida avanzar, perderás los **suministros** que no podáis llevar con vosotros (máximo **3 unidades de suministros** + 1 por carro de suministros).
- ◆ **REALIZAR ACCIONES DE CAMPAÑA.** Entre fases de misión, puedes realizar ciertas **acciones de campaña** según la **moral** de las tropas. Pregúntale al mariscal cuánta tenéis.
- ◆ **GESTIONAR Y UTILIZAR EQUIPAMIENTO Y PERSONAL CIVIL.** Puedes gastar equipamiento para aumentar el éxito de las misiones. Lleva el control del estado de las misericordias y los alquimistas (heridas, corrupción, etcétera). Trabaja en proyectos para cambiar la situación de la Legión.
- ◆ **COLABORAR CON LOS DEMÁS ROLES.** Consulta con el resto de jugadores para tomar las mejores decisiones posibles, pero recuerda que tienes la última palabra en lo que respecta a tus funciones. El destino de la Legión está en tus manos. Buena suerte.

DETALLES DEL EQUIPAMIENTO

◆ **ARMAS DE ASEDIO:** Balista, catapulta, trabuquete o cañón. Se utilizan para atacar posiciones fortificadas o no muertos poderosos.

Mecánicas: Requeridas para algunas misiones especiales. Desplegarlas puede reducir la **amenaza** o la **escala** del enemigo. Aumentan la puntuación final.

◆ **CABALLOS:** Para equipar a exploradores, traer suministros, etc. Fundamental para la logística.

Mecánicas: Gasta 1 uso de caballos para añadir **1d** a la **tirada de implicación** de una misión de reconocimiento o reducir la **presión** en 1 cuando **avancéis**. Puedes gastar varios usos al avanzar.

◆ **CARROS DE SUMINISTROS:** Los carros permiten a la Legión transportar más suministros y reservas de comida sin bajar el ritmo.

Mecánicas: Aumenta el máximo de **suministros** en 1 y las reservas de comida en 1 por carro (máx. 6).

◆ **DISPARO NEGRO:** Metal transmutado para convertirse en la némesis de los no muertos.

Mecánicas: Gasta un uso de disparo negro (círculo) para añadir **1d** a la **tirada de implicación** de una misión de ataque. Cuando lo hagas, todos los especialistas de la misión equiparán disparo negro gratis.

◆ **RESERVAS DE COMIDA:** Un ejército se mueve con su estómago. Grano, carne curada, etc.

Mecánicas: La Legión consume 1 uso de comida cada vez que **transcurre el tiempo**. Si no es posible, pierde **2 puntos de moral**. Gasta 1 uso de comida para añadir **1d** a la **tirada de implicación** de una misión de reabastecimiento. Cuando lo hagas, todos los especialistas de la misión equipan suministros gratis.

◆ **SUMINISTROS RELIGIOSOS:** Huesos de santos, páginas de libros sagrados y otros suministros místicos para combatir a los no muertos.

Mecánicas: Gasta 1 uso de suministros religiosos para añadir **1d** a una **tirada de implicación** de una misión religiosa. Cuando lo hagas, todos los especialistas de la misión equiparán un relicario gratis.

DETALLES DEL PERSONAL CIVIL

◆ **ALQUIMISTAS:** Seguidores del Creador o el Constructor. Científicos capaces de transmutar materiales. Desde que uno de sus dioses fue Quebrado, la alquimia corrompe.

Mecánicas: Saben curar enfermedades arcanas y fabricar compuestos alquímicos. El DJ decide si lo hacen mediante **adquirir activos** o con un **proyecto a largo plazo** (además de otras acciones). Lanza tantos dados como alquimistas emplees para determinar el efecto. Después, lanza los mismos dados para saber la corrupción (1-3: 3. 4/5: 2. 6: 1. **CRÍTICO:** 0). Distribuye la corrupción entre los relojes de tus alquimistas. Cuando uno se complete, destruye al alquimista arruinado. Los proyectos peligrosos pueden añadir 1 o 2d de corrupción por tirada.

◆ **MISERICORDIAS:** Estos perturbadores mendicantes son seguidores de la diosa Asrika y pueden recibir las heridas de los demás como propias.

Mecánicas: Durante la acción de campaña **Descanso y Recuperación** puedes herir a una misericordia ilesa para que 1 especialista tache 1 casilla de curación adicional.

◆ **TRABAJADORES:** Esta categoría abarca herreros, ingenieros y carpinteros que viajan junto a la Legión y trabajan para ella.

Mecánicas: Cada unidad de **trabajadores** añade 1 sector a cualquier **proyecto a largo plazo** apropiado durante tus **acciones de campaña**. Aumentan la puntuación final.

SUMINISTROS

Miden el equipo sobrante, el dinero y los bienes comerciales de la Legión.



SUMINISTROS: Se obtienen como recompensas de misión y se pierden con las penalizaciones de misión. Cuando no quede ninguno, se pierde en su lugar **1 punto de moral**. Puedes gastar **suministros** para **mejorar** las acciones de campaña y llevar a cabo **acciones de campaña** adicionales. Al avanzar puedes guardar un máximo de 3 **suministros** +1 por carro de suministros (consulta Equipamiento).

PERSONAL CIVIL

<input type="checkbox"/>	MISERICORDIA	HERIDA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ALQUIMISTA	CORRUPCIÓN	
<input type="checkbox"/>	MISERICORDIA	HERIDA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ALQUIMISTA	CORRUPCIÓN	
<input type="checkbox"/>	MISERICORDIA	HERIDA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ALQUIMISTA	CORRUPCIÓN	

EQUIPAMIENTO

Cada casilla de recursos tiene 3 usos (círculos) por defecto.

<input type="checkbox"/>	RESERVAS DE COMIDA	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	<input type="checkbox"/>	ALQUIMISTA	CORRUPCIÓN	
<input type="checkbox"/>	RESERVAS DE COMIDA	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	<input type="checkbox"/>	ALQUIMISTA	CORRUPCIÓN	
<input type="checkbox"/>	RESERVAS DE COMIDA	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	<input type="checkbox"/>	CARROS DE SUMIN.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	CABALLOS	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	<input type="checkbox"/>	DISPARO NEGRO	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
<input type="checkbox"/>	CABALLOS	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	<input type="checkbox"/>	DISPARO NEGRO	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
<input type="checkbox"/>	CABALLOS	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	<input type="checkbox"/>	DISPARO NEGRO	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
<input type="checkbox"/>	SUMINISTROS RELIGIOSOS	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	<input type="checkbox"/>	SUMINISTROS RELIGIOSOS	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
<input type="checkbox"/>	TRABAJADORES	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ARMAS DE ASEDIO	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	<input type="checkbox"/>		○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
<input type="checkbox"/>		○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	<input type="checkbox"/>		○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
<input type="checkbox"/>		○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	<input type="checkbox"/>		○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	

Cada vez que Transcurre el Tiempo debes gastar 1 uso de reservas de comida o perder 2 puntos de moral. Podéis llevar hasta 6 unidades de comida por cada reserva de comida con los carros de suministros.

ANALES DE LA LEGIÓN

Quando un legionario muera, anota su nombre en los Anales. Una vez que hayas escrito cuatro nombres, la próxima vez que **Transcurra el Tiempo** (antes de las **acciones de campaña**) cuenta una historia y elige el efecto que tiene sobre la Legión.

○ CUENTA UNA HISTORIA SOBRE LA FUNDACIÓN DE LA LEGIÓN

Dejadme que os cuente una historia sobre la fundación de la Legión por el séptimo emperador, tal y como quedó registrado hace 427 años, en los primeros Anales...

- ◆ ¿Quién fue el primer comandante/legionario/cronista?
- ◆ ¿Cómo o por qué se le recuerda?
- ◆ ¿Cuál fue el terrible peligro que motivó la creación de la Legión?

ELIGE UN EFECTO PARA LA LEGIÓN:

- ◆ **Los legionarios aprenden una lección.** Todos los especialistas colocan **1 px** en cualquier categoría.
- ◆ **La Legión busca la gloria del pasado.** Vuestras próximas misiones incluirán **1 misión especial**.
- ◆ **La historia aumenta la moral.** La Legión **gana 2 puntos de moral**.

○ CUENTA UNA HISTORIA SOBRE LA INDEPENDENCIA DE LA LEGIÓN

Después de que el Antiguo Imperio cayera, la Legión se convirtió en un grupo mercenario que se ofrecía a las causas en las que creía. Esta es la historia de...

- ◆ ¿Dónde están guardados los estatutos originales de la Legión?
- ◆ ¿Qué restricciones inusuales se aplican a los legionarios?
- ◆ ¿A qué causa se ha dedicado la Legión previamente?

ELIGE UN EFECTO PARA LA LEGIÓN:

- ◆ **Los legionarios ignoran sus heridas.** Todos los especialistas tachan **1** casilla de curación.
- ◆ **La Legión purifica los corazones y las mentes.** Todos los legionarios reducen en **2** su **corrupción**.
- ◆ **Los soldados trabajan más turnos.** Completa **3** sectores de un **proyecto a largo plazo**.

○ CUENTA UNA HISTORIA SOBRE EL TEMPLE EN COMBATE

Los no muertos no son la mayor amenaza a la que se ha enfrentado la Legión. Dejadme que os cuente una historia en la que la Legión se enfrentó a lo imposible...

- ◆ ¿Cuál era el abyecto poder de esta amenaza?
- ◆ ¿Cómo encontró la Legión su punto débil?
- ◆ ¿Qué precio pagó la Legión por vencer a este enemigo?

ELIGE UN EFECTO PARA LA LEGIÓN:

- ◆ **La Legión se afianza.** Elimina **1 punto de presión**, pero el comandante no podrá avanzar en la próxima fase de misión.
- ◆ **Los legionarios se preparan para un combate rápido.** En vuestra próxima misión todos los especialistas reciben **1d** en sus tiradas de **Moverse**.
- ◆ **Los legionarios preparan sus armas más eficaces.** En vuestra próxima misión todos los especialistas reciben **1d** en sus tiradas de **Destruir**.

○ CUENTA UNA HISTORIA SOBRE LA VOLUNTAD INDOMABLE DE LA LEGIÓN

Desde nuestro origen hemos luchado contra lo sagrado y lo impío. Incluso en la Guerra de los Dioses, cuando los Elegidos se enzarzaron en un combate fratricida...

- ◆ ¿Qué Elegido luchó con la Legión en el pasado?
- ◆ ¿Qué amenaza sobrenatural combatieron?
- ◆ ¿Cuántos sobrevivieron y cómo reconstruyeron la Legión?

ELIGE UN EFECTO PARA LA LEGIÓN:

- ◆ **Vuestra Elegida se emociona.** Vuestra Elegida gana **1 favor** (como si hubiese completado una misión con favor).
- ◆ **Nunca os rendiréis.** En vuestra próxima misión todos los legionarios reciben **1d** a sus tiradas de **resistencia**.
- ◆ **Los soldados se preparan para enfrentarse a una fuerza impía.** En vuestra próxima misión todos los legionarios reciben **2d** cuando resistan con **Determinación**.

○ CUENTA UNA HISTORIA SOBRE EL SIGNIFICADO DE LA LEGIÓN

La Legión ha dejado de ser una mera organización militar para convertirse en una familia fraguada en sangre desde hace más de un siglo. Esta es una historia...

- ◆ ¿Qué diferencia el trato que dan los civiles a la Legión del que dan a otras unidades?
- ◆ ¿Cómo se inicia a los nuevos reclutas en la Legión?
- ◆ ¿Cuál es el juramento que prestan los legionarios?

ELIGE UN EFECTO PARA LA LEGIÓN:

- ◆ **La Legión asciende a un legionario modélico.** Asciende a un novato a soldado.
- ◆ **Los legionarios recuerdan la razón de su lucha.** Durante la próxima sesión añadid **2d** a la **tirada de implicación** de una misión.
- ◆ **Los soldados se protegen entre ellos.** En vuestra próxima misión principal, cada especialista recibe **1 punto de armadura especial: cualquiera**.

OPERACIONES LARGAS

Durante las **acciones de campaña**, puedes enviar a tus espías a **operaciones largas** (solo un espía por operación). Lanza **1d** si tu espía está entrenado o **2d** si es un maestro. Avanza según el resultado. **1-3**: 1 sector y el espía resulta herido. **4/5**: 2 sectores. **6**: 3 sectores. **CRÍTICO**: 5 sectores. Un espía herido que reciba otra herida muere.

AMPLIFICAR MISIÓN

Usa contactos para mejorar la selección de misiones del comandante.

COMPLETA: Cuando el DJ genere las próximas misiones, dile que añada +1 a las tiradas de **recompensas** y **penalizaciones** de una de las **misiones** del tipo en el que se ha centrado el comandante. Ese tipo de misión *debe* aparecer una vez.



AMPLIAR LA RED

Invierte tiempo en conseguir contactos, informantes y recursos en la zona. Aumenta y perfecciona la eficacia de tus espías.

COMPLETA: Elige una mejora de la red de espías conectada a cualquier parte de la red que ya tengas.



TENDER TRAMPA

Provoca a un no muerto con una debilidad o ambición conocida para que se exponga a un ataque.

COMPLETA: La próxima lista de misiones incluirá una **misión de ataque** contra un lugarteniente o infame específico.



RECLUTAMIENTO

Los espías llevan vidas peligrosas. A veces tienes que reclutar más.

COMPLETA: Si has perdido a un espía, añade uno nuevo al equipo. Solo está permitido tener 2 espías al mismo tiempo o 3 si tienes Adquisición en tu **red de espías**.



INVESTIGACIÓN

Tus espías infiltrados investigan una zona para encontrar las mejores misiones.

COMPLETA: Descubres todas las misiones especiales de una localización. Si el comandante gasta **información** para adquirir una de ellas, puedes elegir cuál. Cuando dejéis atrás esa localización, reinicia este reloj.



BAND OF BLADES

ROL: JEFE DE ESPÍAS

ROL OPCIONAL PARA LA CAMPAÑA.

El título oficial del jefe de espías es «Maestro de Susurros». Tu trabajo es encontrar y entrenar a las personas adecuadas para resolver los problemas que cien hombres no están preparados para resolver. Existen docenas de historias y relatos sobre cada uno de los individuos extravagantes con los que te relacionas.

ANTES DE JUGAR. Para **preparar a la Legión** para la campaña, haz lo siguiente:

- ◆ **DESCRIBE AL JEFE DE ESPÍAS.** Selecciona rasgos de la lista a continuación.
- ◆ **ESPÍAS INICIALES.** Elige 2 espías iniciales. Marca uno de ellos como *entrenado* y otro como *maestro*. A medida que discorra la partida podrás obtener uno más, hasta un total de tres.

RASGOS DEL JEFE DE ESPÍAS. Antes de empezar la partida, elige entre los siguientes rasgos:

Legado (1):	◆ Bartán	◆ Orite	◆ Zemyati	◆ Panyar	◆ Otro
Reputación (1):	◆ Distante	◆ Letal	◆ Peligroso	◆ Frío	◆ Astuto
Personalidad (1-2):	◆ Frío	◆ Callado	◆ Calculador	◆ Engreído	◆ Atento
Apariencia (1-3):	◆ Atractivo	◆ Extravagante	◆ Anodino	◆ Enjuto	◆ Tatuado

TUS FUNCIONES. Durante la partida, debes:

- ◆ **ENVIAR ESPÍAS.** Envía espías a operaciones durante las **acciones de campaña**. Usa **operaciones cortas** para obtener bonificaciones a corto plazo y **operaciones largas** para poner en marcha tu plan maestro.
- ◆ **AMPLIAR TU RED DE ESPÍAS.** Tus verdaderos enemigos son los Quebrados. Prepárate contra ellos. Maximiza tu eficacia.
- ◆ **COLABORAR CON LOS DEMÁS ROLES.** Consulta con el resto de jugadores para tomar las mejores decisiones posibles, pero recuerda que tienes la última palabra en lo que respecta a tus funciones. El destino de la Legión está en tus manos. Buena suerte.

OPERACIONES CORTAS

Durante las **acciones de campaña**, puedes enviar a tus espías a **operaciones cortas**. Un espía en una operación corta no puede participar en una **operación larga** (reverso). Ninguna de las operaciones cortas requiere tirada ni expone al espía a ningún peligro.

- ◆ **RECUPERACIÓN:** El espía cura sus heridas y se recupera. Elimina su condición de **herido**.
- ◆ **INTERROGATORIO:** Echa un vistazo a la lista de **preguntas de información** del comandante. Tu espía puede responder a una pregunta de cualquier lista (independientemente de la **información** que tenga el comandante) cuando el director de juego presente las misiones.
- ◆ **CHANTAJE:** Tu espía soborna o amenaza, según lo que sea necesario. Añade **1d** a una tirada de **adquirir activos**.
- ◆ **AYUDA:** Tu espía se dedica a facilitar tu actividad o a hacer contactos. Añade **1d** a una tirada de un **proyecto a largo plazo** del intendente.

RED DE ESPÍAS

◆ ◆ ENTRENAMIENTO

Uno de tus espías **entrenados** se convierte en **maestro**. Se puede adquirir dos veces.

◆ INVERSIÓN

Los espías reciben **+1d** en operaciones para **AMPLIAR LA RED**.

◆ ADQUISICIÓN

Recibe otro espía. Marca su casilla **Entrenado**.

◆ ANALISTAS

Los espías reciben **+1d** en sus operaciones de **INVESTIGACIÓN**.

◆ RED DE ESPÍAS

Eres capaz de entrenar, mantener y utilizar espías. Comienzas con 2 espías: uno **entrenado** y un **maestro**.

◆ EVALUACIÓN DE CAMPO

Puedes hacer 1 pregunta adicional al **INTERROGAR**.

◆ TRAMPAS

Los espías reciben **+1d** en operaciones para **TENDER UNA TRAMPA**.

◆ EXPLORADORES

Las misiones de reconocimiento **AMPLIFICADAS** ofrecen **+1 información** además del resto de recompensas.

◆ FUENTES

Tienes contactos e informantes locales por todas partes. Los espías reciben **+1d** en operaciones para **AMPLIFICAR MISIONES**.

◆ MERCENARIOS

Las misiones de ataque **AMPLIFICADAS** ofrecen **+1 de moral** además del resto de recompensas.

◆ MERCADERES

Las misiones de reabastecimiento **AMPLIFICADAS** ofrecen **+1 unidad de suministros** además del resto de recompensas.

◆ ÓRDENES SAGRADAS

Las misiones religiosas **AMPLIFICADAS** ofrecen **+1 recurso** además del resto de recompensas.

ESPÍAS



ANTOINETTE: Esta costurera orite a la que se negó la nobleza por nacimiento ha encontrado una vocación más acorde a sus talentos. A lo largo de su vida ha roto incontables corazones, envenenado tanto a nobles como a guerreros y nunca ha fallado una misión.

ESPECIALIDAD: Antoinette mejora automáticamente a **maestra** cuando la seleccionas.

ENTRENADA MAESTRA HERIDA



BORTIS: Este canoso zemyati es un valioso agente tanto dentro como fuera del campo. Según los rumores, si vive para contarlo será el próximo jefe de espías. Como entrenador se le considera duro pero justo.

ESPECIALIDAD: En operaciones de **AMPLIAR LA RED**, Bortis genera **+1 sector** con sus tiradas.

ENTRENADO MAESTRO HERIDO



VENDAVAL CARMESÍ IRRITANTE: Le sabe poco sobre este misterioso personaje, salvo que sus ojos brillan con reflejos plateados. Vendaval va y viene como le place. Existen muchos rumores sobre su pasado, pero nadie duda de su lealtad.

ESPECIALIDAD: No recibe **heridas** en ninguna operación.

ENTRENADO MAESTRO



IGRID: Una aldermaní de la zona, que se integra con facilidad en cualquier población cercana y viaja por la región libremente, tomando nota de todas las noticias y rumores. También es una experta montañera a la que el terreno escarpado no le supone ningún obstáculo.

ESPECIALIDAD: Cuando Igrid **INTERROGUE**, haz una pregunta de información adicional.

ENTRENADA MAESTRA HERIDA



LIYA: Esta bartana no luce la tradicional joyería de su pueblo que simboliza la amistad y muestra preferencia por la infiltración y las misiones largas. Además, es una experta duelista y una reputada maestra de armas.

ESPECIALIDAD: Liya recibe **+1d** en operaciones de **INVESTIGACIÓN**.

ENTRENADA MAESTRA HERIDA



ONYETIN: Este hombre amigable con apariencia de oso es uno de los asesinos más letales de los reinos orientales. Onyetin sabe perfectamente cómo detectar depósitos de suministros y descubrir objetivos ocultos.

ESPECIALIDAD: Onyetin recibe **+1d** en operaciones de **AMPLIFICACIÓN DE MISIONES**.

ENTRENADO MAESTRO HERIDO

LA ESTRUCTURA DEL JUEGO

El juego alterna entre dos fases principales. Intenta empezar la sesión con la **fase de misión**, en la que os metéis de lleno en la acción y jugáis la misión principal (elegida por el comandante), resolvéis la misión secundaria con una **tirada de implicación** y recibís recompensas y penalizaciones de misión. Interpretad también escenas de Regreso al Campamento y consumid los recursos necesarios. Después, pasad a la **fase de campaña**. En esta fase los jugadores desempeñan sus roles de la Legión. Llevad a cabo acciones de campaña, elegid el tipo de misión en la que centraros y generadlas. La partida continúa con una nueva fase de misión.

MISIONES

PRIORIDAD. El comandante elige una misión principal y una secundaria.

MISIÓN PRINCIPAL. Rolead los detalles. Los legionarios ganan px.

MISIÓN SECUNDARIA. El mariscal determina el resultado con una tirada de implicación.

MANTENIMIENTO. Recibís penalizaciones y recompensas de misión; perdéis moral por las bajas.

REGRESO AL CAMPAMENTO. Interpretad lo que ocurre en el campamento entre misiones.

PASAD A LA FASE DE CAMPAÑA.

CAMPAÑA

TRANSCURRE EL TIEMPO. La presión y el tiempo aumentan. La comida se consume. El cronista cuenta historias si está presente.

ACCIONES DE CAMPAÑA. Elegid y completad acciones de campaña (ver intendente/mariscal). Si tenéis un jefe de espías, despliega los espías.

AVANCE. El comandante decide si la Legión avanza.

GENERACIÓN DE NUEVAS MISIONES. El comandante elige centrarse en un tipo de misión. El DJ genera misiones.

PASAD A LA FASE DE MISIÓN.



AMENAZA Y DAÑO

Las tropas de la Legión tienen **nivel de amenaza 1** (con equipo de buena calidad se convierten en nivel 2). **Esforzarse** para mejorar el **efecto** y llevar a cabo acciones de **preparativos** mitigan la diferencia de efecto. La **amenaza** de los no muertos se basa en su tipo (desde el nivel 1 de los esbirros al nivel 5 de un Quebrado). El **daño** de un no muerto con mayor nivel de amenaza es más letal. Determina el nivel de daño según la situación (**controlada:** 1, **arriesgada:** 2, **desesperada:** 3) y aumentalo en 1 por cada nivel de amenaza de diferencia. Un legionario en situación desesperada que reciba daño de un no muerto de nivel 3 recibe daño de nivel 5. Aunque es posible sobrevivir gracias a la resistencia y la armadura, no es nada fácil.

CORRUPCIÓN

Lo que anima a los no muertos ejerce una influencia corruptora sobre los vivos. Después de un ataque corruptor de un no muerto (uno que transmita la esencia impura de la no muerte, como el mordisco de un putrefacto o el poder de la maldición de una bruja sombría), la víctima recibe puntos de corrupción equivalentes a la amenaza del enemigo. La corrupción se **resiste** con **determinación** y por lo general solo se reduce, no se anula.

BAND OF BLADES

ROL: DIRECTOR DE JUEGO

ROL OBLIGATORIO PARA LA CAMPAÑA.

Eres el director de juego de esta partida de Band of Blades. Gestiona e interpreta a los diversos PNJ, arbitra el juego y haz que el tono, la historia y los sucesos de la partida sean coherentes con el mundo.

ANTES DE JUGAR. Para **preparar a la Legión** para la campaña, haz lo siguiente:

- ◆ **REÚNE A LAS TROPAS.** Junta a tres o cuatro amigos para la partida. Cuéntales la premisa y lo que tienen que saber sobre el juego. Asegúrate de que todos están de acuerdo con el tono, el terror y la letalidad de la ambientación.
- ◆ **SELECCIONA A LA ELEGIDA.** Háblalo con tus jugadores y selecciona a la Elegida que acompaña a la Legión. Sigue las instrucciones para prepararla y lee la misión inicial.
- ◆ **SELECCIONA A LOS QUEBRADOS.** Selecciona a dos Quebrados (estandarte negro) para convertirlos en los antagonistas de tu campaña. Sigue las instrucciones para prepararlos.
- ◆ **FACILITA LA PREPARACIÓN.** Imprime lo necesario y algunas hojas de novatos de más. Ayuda a los demás a crear los especialistas. Recuerda que los jugadores de la Legión eligen los roles después de la primera misión. Responde a preguntas sobre la ambientación y las reglas.
- ◆ **REÚNE TODO EL MATERIAL DEL DJ.** Asegúrate de tener esta hoja, el libro (o PDF), las hojas de Quebrados y la hoja de la Elegida de tu campaña.

TUS FUNCIONES. Durante la partida debes:

- ◆ **MANTENER LAS REGLAS.** Lleva el control de la fase de juego en la que estáis. Responde a preguntas sobre las reglas. Pide tiradas cuando los personajes hagan acciones difíciles o peligrosas. Haz tiradas de fortuna cuando la respuesta sea incierta.
- ◆ **DESCRIBIR EL MUNDO TAL COMO ES.** Mantén la ficción y el tono consistentes. Caracteriza a los no muertos para que den asco y miedo. Rodea a los dioses de un aura de misterio. Presenta a gente que parezca real. Muestra las terribles consecuencias de la guerra. Evidencia que no existen soluciones milagro a los problemas de la Legión.
- ◆ **HACER QUE LAS DECISIONES IMPORTEN.** Si los jugadores no curan una peste, la enfermedad se extiende. Si negocian un tratado, refléjalo en los recursos de la Legión. Considera siempre lo que el enemigo está haciendo en respuesta a las acciones de la Legión.
- ◆ **GENERAR MISIONES.** Cuando sea necesario, genera la siguiente tanda de misiones. Consulta las tablas de generación de misiones para inspirarte, pero insúflales vida propia. Haz que la ficción de las misiones entronque con la historia del viaje y las acciones previas. Consigue que los objetivos sean interesantes y que las consecuencias de ignorar misiones resulten relevantes.

GENERACIÓN DE MISIONES

En primer lugar, pregunta al comandante en qué tipo de misión quiere centrarse. Haz tiradas con las tablas de la derecha para saber cuántas misiones generas y de qué tipo. Después, usa las tablas que aparecen a continuación para generar los detalles de las misiones y añade los tuyos propios según la narrativa y las acciones previas. Si en la tirada para elegir el tipo de misión obtienes una que no está disponible en la localización actual, utiliza el siguiente número más alto que sea válido.

	TIPO	RECOMPENSA	PENALIZACIÓN
ATAQUE	1 Gente	1 +2 moral	1 +1 presión, +1 tiempo
	2 Naturaleza	2 +3 moral	2 +1 tiempo
	3 No muertos	3 +4 moral	3 -1 suministros
	4 No muertos	4 +2 moral, +1 suministros	4 +1 presión
	5 No muerto poderoso	5 +2 moral, +1 información	5 +1 presión
	6 No muerto poderoso	6 +2 moral, -1 tiempo	6 +1 presión
RECONOCIMIENTO	1 Reconocimiento de la zona	1 +2 información	1 +1 tiempo
	2 Reconocimiento del camino	2 +2 información	2 2 muertes
	3 Reconocimiento de las tropas	3 Recurso, +1 información	3 1 muerte
	4 Infiltración	4 Recurso o tropas +1 información	4 +1 presión
	5 Exfiltración	5 +1 información, -1 tiempo	5 +1 presión
	6 Una de las anteriores + peligro	6 +3 información	6 Ninguna
RELIGIOSA	1 Escolta	1 -1 tiempo, +2 px.	1 -1 moral, +1 presión
	2 Purificación	2 +2 moral, +10 puntos	2 +1 presión
	3 Defensa	3 +1 información, +2 moral	3 +1 presión
	4 Exhumación	4 Recurso de buena calidad	4 -1 moral
	5 Una de las anteriores + favor	5 Recurso excepcional	5 -1 moral
	6 Una de las anteriores + favor	6 Especialista	6 Ninguna
REABASTECIMIENTO	1 Buscar o intercambiar	1 Recurso, +1 suministros	1 -1 moral, -1 suministros
	2 Buscar o intercambiar	2 Recurso, +1 suministros	2 -1 suministros
	3 Recuperar suministros	3 +2 suministros	3 -1 moral
	4 Recuperar suministros	4 Recurso, +2 suministros	4 -1 moral
	5 Trabajo mercenario	5 +3 suministros	5 Ninguna
	6 Trabajo mercenario	6 +3 suministros	6 Ninguna

NÚMERO DE MISIONES

- 3 misiones
- 3 misiones
- 3 misiones (una +1 especialista)
- 2 misiones
- 3 misiones (1 con favor)
- 3 misiones (1 especial)

TIPO DE MISIÓN

- Ataque
- Reconocimiento
- Religiosa
- Reabastecimiento
- El comandante elige
- El DJ elige

FAVORES

- Sagrado
- Místico
- Gloria
- Conocimiento
- Misericordia
- Naturaleza

CORRELACIÓN DE ESPECIALISTAS. Las misiones suelen requerir 2 especialistas y 1 pelotón. Cada una necesita lo siguiente. **Ataque:** tanque, médico o francotirador. **Reconocimiento:** explorador o francotirador. **Religiosa:** médico u oficial. **Reabastecimiento:** tanque, oficial o explorador.

PACTOS CON EL DIABLO

- ◆ **DAÑO COLATERAL. DAÑO INVOLUNTARIO.**
- ◆ **SACRIFICAR O DESTRUIR UN OBJETO.**
- ◆ **TRAICIONAR A UN AMIGO O SER QUERIDO.**
- ◆ **OFENDER O ENFADAR A VUESTRA ELEGIDA.**
- ◆ **COMENZAR O AVANZAR UN RELOJ PROBLEMÁTICO.**
- ◆ **SUFRIR DAÑO O CORRUPCIÓN.**

ESPECIALISTAS

- Tanque
- Médico
- Explorador
- Francotirador
- Oficial
- Alquimista/Misericordia

OBJETIVOS DEL DJ

- ◆ Juega para descubrir lo que ocurre.
- ◆ Transmite el mundo ficticio de forma honesta.
- ◆ Da vida a Aldermark.

ACCIONES DEL DJ

- ◆ Hacer preguntas.
- ◆ Seguir la ficción.
- ◆ Pasar a la acción.
- ◆ Explicar las consecuencias y preguntar.
- ◆ Anunciar los problemas antes de que ocurran.
- ◆ Seguir el desarrollo de los acontecimientos.
- ◆ Iniciar una acción con un PNJ.
- ◆ Avanzar un reloj.
- ◆ Ofrecer un pacto con el diablo.
- ◆ Pensar en lo que ocurre fuera de escena.

PRINCIPIOS DEL DJ

- ◆ Sé fan de los PJ.
- ◆ Sigue la ficción.
- ◆ Caracteriza a los no muertos para que den asco y miedo.
- ◆ Rodea a los dioses de un aura de misterio.
- ◆ Presenta gente que parezca real.
- ◆ Muestra las terribles consecuencias de la guerra.
- ◆ Dirígete a los personajes.
- ◆ Dirígete a los jugadores.
- ◆ Sopesa el riesgo.
- ◆ Tómatelo con tranquilidad.
- ◆ Mantente pendiente de los jugadores.

MEJORAS DE ELEGIDA

Vuestra Elegida adquiere una habilidad cuando...

- ◆ La seleccionas.
- ◆ Completáis una campaña.
- ◆ Completáis cuatro misiones que ofrecen el tipo de favor de la Elegida.

FAVOR
DE MISIÓN



ELEGIDA DE ASRIKA

FAVOR: SAGRADO/MÍSTICO/MISERICORDIA

RASGOS: ATRACTIVA/FEROZ/ATERRADORA/
MONSTRUOSA/RADIANTE/SERENA/SINIESTRA/
TRASCENDENTE

HABILIDADES DE LA ELEGIDA

- ◆ **LIBRO DE HORAS:** Todos los especialistas comienzan la partida con dos niveles adicionales de acciones.
- ◆ **MISERICORDIA DE ASRIKA:** Cuando la Legión descansa y se recupera, todos los legionarios tachan una casilla de curación adicional.
- ◆ **BENDICIÓN DE ASRIKA:** Los legionarios siempre reciben 1 punto menos de **corrupción**.
- ◆ **LÁGRIMAS DE ASRIKA:** Cuando estáis de luto sentís una profunda sensación de paz. La acción de campaña Libertad ofrece 1 punto de moral y elimina 1 punto de estrés adicional.
- ◆ **UNGIDA:** Las misiones sagradas, místicas y de misericordia dan **favor de misión**. Comienza con 1 favor de misión ya marcado.
- ◆ **SANTA DE BATALLA:** Shreya se convierte en una **amenaza de nivel 5** y es **eficaz** contra todos sus enemigos.
- ◆ **SANGRE DE LA ELEGIDA:** Al gastar un suministro religioso en una misión, recibís también un arma bendita. El arma es **eficaz** contra no muertos. Comenzáis con 1 unidad de suministros religiosos gratis.
- ◆ **SANTA DE GUERRA:** El intendente puede realizar la acción de campaña Entrenamiento. Cada especialista anota 3 px en **Determinación**.



BAND OF BLADES

ELEGIDA: SHREYA

HOJA PARA EL DIRECTOR DE JUEGO.

Los Elegidos son humanos imbuidos de poderes divinos que han aceptado el rito de la Elección, por el que entregan sus cuerpos al servicio de la deidad. El ritual que une la gracia divina a la carne suele consumir todo rastro de la persona original. La antigua general bartana Shreya es ahora la Elegida de Asrika, diosa bartana de la curación y la misericordia.

La mente táctica de Shreya y su conocimiento estratégico casi sobrenatural son las razones por las que los reinos orientales decidieron avanzar en la última ofensiva. Sin embargo, la batalla fue una gran derrota para la humanidad y nadie sabe si Shreya se ha dado cuenta del precio que han pagado. Su actitud puede ser inescrutable e intimidante. Se dice que hace guardia a altas horas de la noche mientras mantiene la mirada fija en la oscuridad para detectar señales de peligro, una práctica tan reconfortante como perturbadora.

ANTES DE JUGAR. Para preparar a la Elegida para la campaña, haz lo siguiente:

- ◆ **FAVOR DE ASRIKA.** Asrika otorga a Shreya un favor. Completar misiones con el favor adecuado sirve para que la Elegida adquiera nuevas habilidades (una cada cuatro misiones). Preguntar a los jugadores qué favor prefieren.
- ◆ **RASGOS DIVINOS.** Elige dos rasgos que la gracia de Asrika manifiesta en Shreya.
- ◆ **HABILIDAD DE LA ELEGIDA.** La presencia de Shreya ofrece un beneficio tangible a la Legión. Las habilidades de la Elegida se adquieren lentamente, así que escógelas con cuidado.

MOTIVACIÓN, OBJETIVOS Y PLANES

Movida por la furia de Asrika, Shreya persigue agresivamente la destrucción de los no muertos por despreciar la misericordia de la muerte. La Elegida está dispuesta a hacer grandes sacrificios, incluida la propia Legión, si la recompensa merece la pena. Su prioridad absoluta es derrotar a los Quebrados en la guerra mientras organiza una retirada táctica.

La Elegida que se convertiría en Laca fue su amante y parece despertar un odio particular, aunque como nunca habla del tema no está claro que emoción siente hacia ella, si es que siente alguna. En cualquier caso, Shreya no dudará en unirse a una misión en la que Laca vaya a estar presente.

Shreya es muy sensible a la corrupción y no tolera que los afectados por ella vivan a su alrededor. Aunque se muestra misericorde en sus ejecuciones, no se la puede convencer para que se detenga. Un legionario corrupto tendrá que esconder su condición o será ejecutado.

MISIÓN INICIAL

Con la fabricación del disparo negro se detuvo el avance de los ejércitos de no muertos en los reinos del oeste. No solo se habían atrincherado hasta el punto de no poder atacar directamente, sino que unas tropas menos numerosas pero mejor equipadas conseguían mantenerlos a raya. Pero todo cambió en la batalla de los campos de Ettenmark.

Hoy en día la Legión está devastada. Las tropas del Rey Quemado marchan en dirección este para luchar contra la humanidad acompañadas de horrores nunca antes vistos. Tú y tu pelotón debéis asegurar la retirada a vuestros camaradas y, por si la situación no era lo suficientemente desesperada, Shreya se ha marchado a una de sus misiones y no podéis contar con ella.

La Legión ha cruzado el puente Hozelbrucke, el único paso del río Tigeria en muchos kilómetros, pero los no muertos no cesan de avanzar. Vuestra misión es hacer saltar el puente por los aires con cargas alquímicas. Debéis retrasar al enemigo para que la Legión tenga tiempo de avanzar y establecerse en una posición defensiva más cerca de las montañas.

¿Podréis sobrevivir lo suficiente como para hacer explotar el puente? ¿Regresará alguno de vosotros al campamento? ¿Cómo lidiaréis con el destacamento que los Quebrados han enviado para deteneros? Jugad para descubrirlo.

LA PRIMERA ESCENA

Una vez que los jugadores hayan creado personajes y escogido uno con el que jugar durante esta **misión de ataque**, ya sea novato, soldado o especialista, léeles lo siguiente:

El comandante ha dado las órdenes, el mariscal os ha elegido personalmente, el intendente os ha entregado sus últimas cargas alquímicas y la Legión prosigue su marcha. En el horizonte, el polvo del ejército de no muertos comienza a levantarse. Debéis hacer estallar el puente para detener su avance. No dejéis que nada se interponga entre vosotros y vuestro objetivo.

Crea un reloj de diez sectores denominado «Demolición del puente». Las cargas deben colocarse en varios lugares estratégicos y de difícil acceso del puente. El puente es largo y está lleno de fortificaciones improvisadas (cajas que los fugitivos han dejado atrás y carros volcados que actúan como barricadas temporales). Varios pilares centrales descienden hasta perderse mucho más abajo, entre las aguas embravecidas.

La misión comienza en situación **arriesgada**.

OBSTÁCULOS

PELIGROS AMBIENTALES: Es de noche, la visibilidad es baja y la lluvia reciente ha alimentado el río y mojado las piedras del puente. Colocar las cargas es una tarea peligrosa que requerirá trepar (**Moverse**) y tener conocimiento sobre demoliciones (**Destruir** o **Manipular**).

NO MUERTOS: Los no muertos saben que su presa está cerca y han enviado avanzadillas con algunas de sus nuevas monstruosidades para asegurarse de que la Legión no les haya dejado ninguna sorpresa. Tendréis compañía en el peor momento.

DESPUÉS DE LA MISIÓN

Una vez completada la misión inicial, los jugadores de la Legión seleccionan los roles que quieren interpretar durante la fase de campaña. Como parte de la creación de dichos roles, te harán preguntas. Responde con la información siguiente:

COMANDANTE

Presión inicial: En caso de haber superado la misión con éxito, los no muertos tardarán un tiempo antes de poder lanzar una ofensiva sólida contra vuestras tropas y vuestro campamento. La presión comienza en 0. De lo contrario, la totalidad de las tropas enemigas ha cruzado el Tigeria. Vuestros enemigos son muchos y muy agresivos. La presión comienza en 2.

Tiempo inicial: En caso de haber superado la misión con éxito, el enemigo queda incomunicado. Habéis conseguido ganar más tiempo para alcanzar la fortaleza del Puñal Celeste. El comandante rellena dos sectores del reloj «Tiempo». De lo contrario, los no muertos encuentran la ruta perfecta para atacar a la Legión. El comandante rellena cuatro sectores del reloj «Tiempo».

Información inicial: La Legión no ha tenido oportunidad de efectuar un reconocimiento. Comenzáis con 0 información.

MARISCAL

Moral inicial: Si la misión ha tenido éxito, las tropas sienten que tienen el tiempo suficiente para instalar un campamento fortificado al otro lado del río. La moral inicial es 8 menos 1 por cada muerte ocurrida durante la misión. Si la misión ha fracasado, la moral inicial es 7 menos 1 por muerte y comienzan a escucharse rumores de disconformidad en el campamento.

INTENDENTE

Suministros iniciales: La mayoría de los suministros de la Legión han quedado atrás. Empezáis con 2 unidades de suministros.

Equipamiento: Con las prisas por alcanzar el Frente Oeste no habéis sido capaces de conseguir recursos adicionales.

El **CRONISTA** y el **JEFE DE ESPÍAS** no necesitan que el director de juego responda a ninguna pregunta durante sus preparaciones iniciales.

Después de seleccionar roles y responder a las preguntas iniciales, pasad a la etapa de **mantenimiento** de la **fase de misión**.

La primera escena de **Regreso al Campamento** (ya la introduzca el director de juego o el cronista) se resuelve de forma diferente: Shreya vuelve de su misión personal con la cabeza de un infame. Elimina al infame que quieras del libreto de un Quebrado. Ya no os molestará más.

Avanzar es obligatorio. La Legión llega al **Frente Oeste**.

Lo que acabas de leer representa el ciclo básico del juego. A estas alturas cada uno de los generales debería saber cómo funciona su rol (comandante, intendente y mariscal).

Jugad para descubrir si la Legión consigue llegar a la fortaleza de Puñal Celeste y a qué precio. Buena suerte.

MEJORAS DE ELEGIDA

Vuestra Elegida adquiere una habilidad cuando...

- ◆ La seleccionas.
- ◆ Completáis una campaña.
- ◆ Completáis cuatro misiones que ofrecen el tipo de favor de la Elegida.

FAVOR
DE MISIÓN



ELEGIDA DEL ASTADO

FAVOR: SAGRADO/MÍSTICO/NATURALEZA

RASGOS: ATRACTIVA/BESTIAL/
ATERRADORA/MONSTRUOSA/RADIANTE/
SALVAJE/SINIESTRA/TRASCENDENTE

HABILIDADES DE LA ELEGIDA

- ◆ **DÁDIVA DE LA ASTADA:** Si la Legión avanza después de que **Transcurre el Tiempo**, no gasta reservas de comida.
- ◆ **OJOS DE LA ASTADA:** Si enviáis a un especialista panyar a una misión de reconocimiento, añadid 1d a la tirada de implicación.
- ◆ **MÚSCULOS DE LA ASTADA:** Los legionarios pueden gastar **armadura especial** para resistir consecuencias físicas o **esforzarse** en cualquier acción de **Destreza**.
- ◆ **CAMBIAFORMAS:** Recibís 1 de información después de completar 2 misiones principales.
- ◆ **UNGIDA:** Las misiones sagradas, místicas y de naturaleza otorgan **favor de misión**. Comienza con 1 favor de misión ya marcado.
- ◆ **GRAN CAZADORA:** El intendente puede realizar la acción de campaña **Entrenamiento**. Cada especialista anota 3 puntos de experiencia en **Perspicacia**.
- ◆ **ALAS DEL BOSQUE:** Al gastar suministros religiosos en una misión, los pelotones pueden llevar hasta tres animales capaces de susurrar mensajes al campamento y entre ellos.
- ◆ **PIEL DE LA CIERVA BLANCA:** Todos los especialistas pueden hablar con animales salvajes y entenderlos.



BAND OF BLADES

ELEGIDA: LA ASTADA

HOJA PARA EL DIRECTOR DE JUEGO.

Los Elegidos son humanos imbuidos de poderes divinos que han aceptado el rito de la Elección, por el que entregan sus cuerpos al servicio de la deidad. El ritual que une la gracia divina a la carne suele consumir todo rastro de la persona original. Luz Plateada Danzante es ahora la Elegida del Astado, dios panyar del bosque y las bestias.

Cuando Nyx, la diosa panyar de la luna, fue Quebrada, la luna se rompió en el cielo. Mientras otros sentían un gran temor, la joven conocida como Luz Plateada Danzante solo sentía rabia ante la pérdida de su diosa. Luz encontró un antiguo templo y el Astado le ofreció la Elección. Desde entonces su rabia alimenta la del Astado y juntos buscan venganza por la pérdida que sufrieron. Las habilidades de cambiaformas le sirven para espiar las tácticas del enemigo antes de atacar y guía empleando astucia antes que fuerza.

ANTES DE JUGAR. Para preparar a la Elegida para la campaña, haz lo siguiente:

- ◆ **FAVOR DEL ASTADO.** El Astado otorga a su Elegida un favor. Completar misiones con el favor adecuado sirve para que la Elegida adquiera nuevas habilidades (una cada cuatro misiones). Pregunta a los jugadores qué favor prefieren.
- ◆ **RASGOS DIVINOS.** Elige dos rasgos que manifiesta la Elegida del Astado.
- ◆ **HABILIDAD DE LA ELEGIDA.** La presencia de la Astada ofrece un beneficio tangible a la Legión. Las habilidades de la Elegida se adquieren lentamente, así que escógelas con cuidado.

MOTIVACIÓN, OBJETIVOS Y PLANES

A diferencia de otras Elegidas centradas en tácticas militares, la Astada actúa por instinto. No es una guerrera que cargue contra sus oponentes, sino una cazadora que tantea el terreno y se informa sobre cómo matar a su presa de la forma más eficaz.

La Astada pasa mucho tiempo en forma animal vigilando, observando y aprendiendo. Sus formas conocidas incluyen el cuervo, el oso y la serpiente gigante, cada una de ellas con un par de astas, la marca panyar de Luz Plateada Danzante. La Elegida va y viene sin pronunciar palabra. Aunque este comportamiento pueda resultar inquietante, muchos soldados cuentan historias sobre un pájaro que guio hasta el camino a un pelotón perdido en la montaña o peces enormes que aparecieron misteriosamente en medio del campamento como regalo para las tropas famélicas.

La Astada se sumará a misiones que le den la oportunidad de observar y tantear a un poderoso no muerto. Aunque su pequeña figura oculta por una capa pueda parecer fuera de lugar entre la multitud de soldados, a muchos legionarios les tranquiliza ver su extraña presencia animalística.

MISIÓN INICIAL

Con la fabricación del disparo negro se detuvo el avance de los ejércitos de no muertos en los reinos del oeste. No solo se habían atrincherado hasta el punto de no poder atacar directamente, sino que unas tropas menos numerosas pero mejor equipadas conseguían mantenerlos a raya. Pero todo cambió en la batalla de los campos de Ettenmark.

Hoy en día la Legión está devastada. Las tropas del Rey Quemado marchan en dirección este para luchar contra la humanidad acompañadas de horrores nunca antes vistos. La Legión ha dejado atrás un cargamento vital de disparo negro mientras organizaba la retirada y ahora los no muertos han rodeado esas caravanas. Si queréis tener alguna posibilidad de luchar, necesitáis ese cargamento.

La Legión ha cruzado el puente Hozelbrucke, varios kilómetros al sur. Vuestra misión es atacar y recuperar varios carros de disparo negro. Sin estos suministros, no seréis capaces de reabasteceros ni resistir el empuje de los no muertos por mucho tiempo.

¿Conseguiréis recuperar el disparo negro? ¿Cómo cruzaréis el río con las cajas? ¿Cómo lidiaréis con el campamento de no muertos y los horrores que se esconden en su interior? Jugad para descubrirlo.

LA PRIMERA ESCENA

Una vez que los jugadores hayan creado personajes y escogido uno con el que jugar durante esta **misión de ataque**, ya sea novato, soldado o especialista, léeles lo siguiente:

Los aullidos de los no muertos que merodean interrumpen el sonido de la lluvia y los truenos. Cerca de vosotros el cargamento aguarda. Vuestra misión es crucial; la Legión necesita esos suministros para tener alguna posibilidad de vencer la guerra. No podéis fallar.

El cargamento está protegido por un élite, un infame y al menos dos pelotones enteros de no muertos. El disparo negro está guardado en varios carros de la caravana. Si los jugadores se acercan sigilosamente, dibuja un reloj de ocho sectores y rellena un sector por cada carro que vacíen. De lo contrario, dibuja un reloj de ocho sectores para el élite, uno de diez sectores para la lucha entre la Astada y el infame, y resuelve el resto de la escena con un combate. La Astada se enfrentará al infame para proteger a la Legión, pero se retirará cuando su reloj esté completo. Recuerda a tus jugadores que la misión es recuperar el disparo negro, no matarlos a todos.

La misión comienza en situación **arriesgada**.

OBSTÁCULOS

NO MUERTOS: Los no muertos están atrincherados y el élite que los dirige les ha ordenado patrullar la zona. Matar al élite convertirá a los no muertos en una horda salvaje y poco coordinada, lo que no mejorará mucho la situación. Puedes introducir más grupos de no muertos como consecuencia de tiradas fallidas.

PELIGROS AMBIENTALES: Incluso si los jugadores vencen a los no muertos y recuperan las cajas, todavía tienen que cruzar el Tigeria embravecido por la lluvia. Lo más probable es que sean necesarias tiradas de **Moverse** o **Manipular** para mantener a flote el disparo negro y el resto del equipo al cruzar el río y volver con él al campamento.

DESPUÉS DE LA MISIÓN

Una vez completada la misión inicial, los jugadores de la Legión seleccionan los roles que quieren interpretar durante la fase de campaña. Como parte de la creación de dichos roles, te harán preguntas. Responde con la información siguiente:

COMANDANTE:

Presión inicial: En caso de haber superado la misión con éxito, los suministros adicionales de disparo negro permiten a la Legión defender más fácilmente el campamento base. La presión comienza en 0. De lo contrario, la presión comienza en 1 y tendrán que arreglárselas con los pocos suministros que les quedan.

Tiempo inicial: La Legión ha conseguido escapar al ejército de no muertos, pero el enemigo nunca descansa y continúa marchando incluso cuando la Legión duerme. El comandante rellena tres sectores del reloj «**Tiempo**».

Información inicial: La Astada ha estado explorado y entrega a la Legión la posición de las tropas del enemigo e información sobre el terreno. Comenzáis con 1 de información.

MARISCAL:

Moral inicial: Si la misión ha tenido éxito, las tropas sienten que tienen las armas que necesitan para batirse en retirada. La moral inicial es 9 menos 1 por cada muerte ocurrida durante la misión. Si la misión ha fracasado, la moral inicial es 7 menos 1 por muerte y la desesperación se refleja en sus rostros.

INTENDENTE:

Suministros iniciales: La mayoría de los suministros de la Legión han quedado atrás. Empezáis con 2 unidades de suministros.

Equipamiento: Si la misión ha tenido éxito, habréis conseguido varias cajas de disparo negro y el intendente puede marcar una casilla adicional. De lo contrario, no podréis adquirir más disparo negro hasta que encontréis algún lugar que os provea de él. Crea un proyecto a largo plazo con un reloj de cuatro sectores que representa la escasez.

El **CRONISTA** y el **JEFE DE ESPÍAS** no necesitan que el director de juego responda a ninguna pregunta durante sus preparaciones iniciales. Dale al cronista la lista de escenas de **Regreso al Campamento** para que elimine algunas y prepare la próxima escena.

Después de seleccionar roles y responder a las preguntas iniciales, pasad a la **etapa de mantenimiento de la fase de misión**.

Avanzar es obligatorio. La Legión llega al Frente Oeste.

Lo que acabas de leer representa el ciclo básico del juego. A estas alturas cada uno de los generales debería saber cómo funciona su rol (comandante, intendente y mariscal).

Jugad para descubrir si la Legión consigue llegar a la fortaleza de Puñal Celeste y a qué precio. Buena suerte.

MEJORAS DE ELEGIDA

Vuestra Elegida adquiere una habilidad cuando...

- ◆ La seleccionas.
- ◆ Completáis una campaña.
- ◆ Completáis cuatro misiones que ofrecen el tipo de favor de la Elegida.

FAVOR
DE MISIÓN



ELEGIDA DEL DIOS VIVIENTE

FAVOR: SAGRADO/MÍSTICO/GLORIA

RASGOS: ATRACTIVA/LLAMEANTE/
ATERRADORA/MONSTRUOSA/RADIANTE/
LUMINOSA/SINIESTRA/TRASCENDENTE

HABILIDADES DE LA ELEGIDA

- ◆ **LUCERO DEL ALBA:** Al avanzar, haced la tirada de presión como si tuvieseis 1 punto menos de presión.
- ◆ **SELLOS SAGRADOS:** Todos los legionarios obtienen armadura especial contra efectos mágicos.
- ◆ **FURIA DEL DIOS VIVIENTE:** El intendente puede gastar un suministro religioso antes de una misión de ataque para añadir 1d a la tirada de implicación. En esta misión, los legionarios equipan relicarios y disparo negro.
- ◆ **BESO DEL DIOS VIVIENTE:** Durante la acción Descanso y Recuperación, cada legionario elimina 2 puntos de corrupción además de curarse.
- ◆ **VIGOR DEL DIOS VIVIENTE:** Los especialistas pueden recibir un daño de nivel 2 adicional.
- ◆ **CORAZÓN HEROICO:** Todos los legionarios añaden el siguiente desencadenante de experiencia: «si te enfrentaste por tu cuenta a un oponente con un mayor nivel de amenaza».
- ◆ **UNGIDA:** Las misiones sagradas, místicas y de gloria otorgan favor de misión. Comienza con 1 favor de misión ya marcado.
- ◆ **SANGRE ÍGNEA:** Cuando gastéis suministros religiosos en una misión, todos los legionarios podrán equipar aceite ígneo (1 carga).



BAND OF BLADES

ELEGIDA: ZORA

HOJA PARA EL DIRECTOR DE JUEGO.

Los Elegidos son humanos imbuidos de poderes divinos que han aceptado el rito de la Elección, por el que entregan sus cuerpos al servicio de la deidad. El ritual que une la gracia divina a la carne suele consumir todo rastro de la persona original. A Zora se la suele llamar la Antigua y lleva siendo la Elegida del dios viviente desde hace siglos.

Antaño, el dios viviente de los zemyati creó a nueve Elegidos que, a diferencia de los Elegidos de otros dioses, nunca se han agotado ni han languidecido. Estos individuos persisten hasta completar su cometido, aunque se les puede asesinar. De entre ellos, Zora ha superado todas las expectativas. Fue ella quien liberó Dar y quien puso fin a la Guerra de los Dioses usando un terrorífico hechizo para atacar al dios presente en el interior de un Elegido antes de marcharse del campo de batalla e internarse en el campo de los rumores y las leyendas. Y en el momento en que la Legión estaba a punto de ser aplastada en la última ofensiva, Zora volvió para salvarlos.

ANTES DE JUGAR. Para preparar a la Elegida para la campaña, haz lo siguiente:

- ◆ **FAVOR DEL DIOS VIVIENTE.** El dios viviente imbuye a Zora con un favor. Completar misiones con el favor adecuado sirve para que la Elegida adquiera nuevas habilidades (una cada cuatro misiones). Pregunta a los jugadores qué favor prefieren.
- ◆ **RASGOS DIVINOS.** Elige dos rasgos que manifiesta la Elegida del dios viviente.
- ◆ **HABILIDAD DE LA ELEGIDA.** La presencia de Zora ofrece un beneficio tangible a la Legión. Las habilidades de la Elegida se adquieren lentamente, así que escógelas con cuidado.

MOTIVACIÓN, OBJETIVOS Y PLANES

Zora supone un desafío para las tropas. Por una parte, es la Elegida más simpática y parece que disfruta genuinamente relacionándose con los demás. Por otra, sin embargo, pone constantemente a prueba a quienes la rodean con pequeños detalles destinados a convertirlos en el arma perfecta. Se cuentan historias de legionarios que se despertaron en lo alto de un árbol en el bosque con un cuchillo atado a su pecho y a unos cuantos kilómetros del campamento, o guerreros que se levantaron con el sonido de un grito de batalla y un golpe para comenzar el entrenamiento matutino. Zora bebe con los vencedores y se muestra decepcionada con quienes retroceden en combate.

Según ella, su cometido es matar al Rey Quemado, algo sorprendente teniendo en cuenta que ya se ha atribuido otros cometidos en el pasado. Vlaisim, ahora conocido como Descoyuntador, también emprendió este cometido antes de ser Quebrado. En combate, Zora ostenta una aureola de fuego sobre su cabeza y blande una empuñadura de la que surge una hoja de llamas sólidas. Las tropas la llaman Fuego, aunque nadie se atrevería a tratarla de una forma tan coloquial directamente.

MISIÓN INICIAL

Con la fabricación del disparo negro se detuvo el avance de los ejércitos de no muertos en los reinos del oeste. No solo se habían atrincherado hasta el punto de no poder atacar directamente, sino que unas tropas menos numerosas pero mejor equipadas conseguían mantenerlos a raya. Pero todo cambió en la batalla de los campos de Ettenmark.

Hoy en día la Legión está devastada. Las tropas del Rey Quemado marchan en dirección este para luchar contra la humanidad acompañadas de horrores nunca antes vistos. El comandante de la Legión fue capturado mientras resistía durante la retirada y el enemigo lo ha transportado a un castillo situado en una montaña aldermaní en la frontera con Dar.

Los estandartes rojos del Rey Quemado se avistaron entrando en el castillo. Zora afirma que han enviado a un interrogador especial para conseguir que el comandante cambie de bando con la mente intacta. Los líderes de la Legión han decidido intentar un último rescate desesperado. Aunque el propósito de un castillo es mantener a los enemigos fuera, existe una tubería de desagüe bajo la montaña que podría servir como acceso.

¿Conseguiréis rescatar al comandante antes de que lo conviertan y le extraigan todo lo que sabe sobre la Legión? ¿Seréis capaces de matarlo antes de que sea demasiado tarde? ¿Lograréis escapar con vida? Jugad para descubrirlo.

LA PRIMERA ESCENA

Una vez que los jugadores hayan creado personajes y escogido uno con el que jugar durante esta **misión de ataque**, ya sea novato, soldado o especialista, léeles lo siguiente:

Los aullidos de los no muertos en lo alto del castillo interrumpen el sonido de la lluvia y los truenos. Por el desagüe surge el agua a borbotones. Zora, vuestra Elegida, se apresta a dirigir un ataque contra la entrada principal para distraer a vuestros enemigos. Esta es una misión de sigilo y velocidad. Entrad, liberad al comandante y salid. Ante todo, debéis impedir que los no muertos descubran los secretos de la Legión. No falléis.

Dibuja un reloj de ocho sectores para la alerta del castillo y un reloj de diez sectores que representa el tiempo que tienen los jugadores antes de que la fuerza de voluntad del comandante flaquee (es muy fuerte). Dibuja también un reloj de diez sectores para el combate de Zora contra el ejército a las puertas, liderado por un infame (y utiliza cuatro dados para este reloj). Haz una tirada cada vez que te parezca que ha transcurrido cierto tiempo. La Legión y la Elegida se batirán en retirada cuando el reloj de Zora esté completo, momento en el que los no muertos podrán centrarse en registrar el castillo. El objetivo es liberar al comandante, no matarlos a todos.

La misión comienza en situación **arriesgada**.

OBSTÁCULOS

Entre los jugadores y su objetivo se alzan tres pisos de obstáculos llenos de no muertos (la cloaca, los terrenos del castillo y el torreón). En caso de que quieran trepar u ocultarse, recuérdales que la noche es muy oscura y que están en medio de una tormenta.

NO MUERTOS: En las cloacas no solo se van a encontrar con no muertos salvajes que van arrastrándose, sino también con rejillas y otros obstáculos. En los terrenos del castillo y el torreón hay patrullas de no muertos bajo las órdenes de unos pocos élites que los supervisan. Cualquier actividad sospechosa o ruido fuerte aumentará el reloj «Alerta», aunque los enemigos registrarán primero el lugar donde han escuchado el ruido. El comandante está encerrado en la prisión del torreón, en una sala con un pálido inquisidor vestido de rojo (**amenaza 2, pálido, encapuchado, inquietante**)—y dos guardias quemados con llamas negras en su interior (**amenaza 3, acorazados, brutales, eficaces**).

DESPUÉS DE LA MISIÓN

Una vez completada la misión inicial, los jugadores de la Legión seleccionan los roles que quieren interpretar durante la fase de campaña. Como parte de la creación de dichos roles, te harán preguntas. Responde con la información siguiente:

COMANDANTE:

Presión inicial: En caso de haber superado la misión con éxito, los no muertos tardarán un tiempo en recuperarse y volver a encontrar a la Legión. La presión comienza en 0. De lo contrario, la presión comienza en 1 y la Legión debe elegir a un nuevo comandante por el camino.

Tiempo inicial: La Legión ha conseguido escapar al ejército de no muertos, pero el enemigo nunca descansa y continúa marchando incluso cuando la Legión duerme. El comandante rellena tres sectores del reloj «Tiempo».

Información inicial: La Legión no ha tenido oportunidad de efectuar un reconocimiento. Comenzáis con 0 información.

MARISCAL:

Moral inicial: Si la misión ha tenido éxito, las tropas descansan más tranquilas sabiendo que los no muertos no han conseguido ninguna información sobre los puntos débiles o planes de la Legión. La moral inicial es 9. Si la misión ha fracasado, la moral inicial es 7. Recuerda sustraer 1 punto por muerte, incluida la del comandante.

INTENDENTE:

Suministros iniciales: La mayoría de los suministros de la Legión han quedado atrás. Empezáis con 2 unidades de suministros.

Equipamiento: Con las prisas por alcanzar el Frente Oeste no habéis sido capaces de conseguir recursos adicionales.

El **CRONISTA** y el **JEFE DE ESPÍAS** no necesitan que el director de juego responda a ninguna pregunta durante sus preparaciones iniciales. Dale al cronista la lista de escenas de **Regreso al Campamento** para que elimine algunas y prepare la próxima escena.

DIRECTOR DE JUEGO: Esta misión es particularmente gloriosa, así que Zora recibe un **favor** de misión.

Después de seleccionar roles y responder a las preguntas iniciales, pasad a la **etapa de mantenimiento de la fase de misión**.

Avanzar es obligatorio. La Legión llega al Frente Oeste.

Lo que acabas de leer representa el ciclo básico del juego. A estas alturas cada uno de los generales debería saber cómo funciona su rol (comandante, intendente y mariscal).

Jugad para descubrir si la Legión consigue llegar a la fortaleza de Puñal Celeste y a qué precio. Buena suerte.

MEJORAS DE LA QUEBRADA

Lacra comienza la partida con la habilidad **Ciencia Abominable**.

Lacra adquiere una **habilidad adicional** cuando...

- ◆ *La seleccionas.*
- ◆ *Se completa un reloj «Tiempo» (consulta la hoja del comandante).*

LACRA

También conocida como la Fétida y Corruptora de Carne.

HABILIDADES DE LA QUEBRADA

- ◆ **CIENCIA ABOMINABLE:** Los cirujanos de Lacra han aprendido a unir a varios no muertos cosiéndolos. Pueden aparecer horrores en cualquier misión.
- ◆ **ESTRATEGIA DE DESGASTE:** Lacra ataca y envenena las rutas de reabastecimiento. Recibís **-1d** para las **tiradas de implicación** de las misiones de reabastecimiento.
- ◆ **GULA CRUEL:** Lacra fabrica fluidos capaces de formar ácido dentro de los no muertos. Pueden aparecer sacos de tripas en cualquier misión.
- ◆ **BILIS TÓXICA:** Los sacos de tripas y los escupidores infligen heridas corruptoras. Al final de una misión, las heridas corrompidas sin tratar causan **+1 punto de corrupción** cada una.
- ◆ **GUERRA MODERNA:** Las tropas de Lacra están equipadas con armas y armaduras de buena calidad.
- ◆ **CICATRICES DE GUERRA:** Las tropas de Lacra corrompen la tierra, creando una niebla venenosa que contamina el campo. Esta niebla no siempre está presente, pero puede surgir de forma repentina como consecuencia de una tirada.
- ◆ **MUTÁGENO TÓXICO:** Las tropas de Lacra embadurnan sus armas en un aceite alquímico e infligen **+1 punto de corrupción** cuando hieren a alguien.
- ◆ **EMULSIÓN VIOLENTA:** Lacra crea no muertos para aumentar la producción de bilis. Pueden aparecer escupidores en cualquier misión.



BAND OF BLADES

QUEBRADA: LACRA

HOJA PARA EL DIRECTOR DE JUEGO.

Estos antiguos Elegidos se enfrentaron al Rey Quemado hace tres años y acabaron Quebrados y convertidos en generales no muertos que ahora siguen sus órdenes. Cuando la humanidad movilizó nuevos ejércitos y cruzó el Muro del Este equipada con disparo negro para volver a luchar, no se esperaban los nuevos horrores que los Quebrados habían creado. Hoy, los Quebrados avanzan hacia los reinos del este y luchan en varios frentes para alcanzar el último gran bastión de la humanidad en el continente.

En el pasado, Lacra se llamaba Elenessa y era una ingeniera sacerdotisa de la tríada de dioses artesanos orites compuesta por el Constructor, el Creador y el Artesano. Cuando la famosa guerrera bartana Shreya ganó su favor durante un torneo de caballeros, el romance entre ambas se convirtió en el tema principal de poemas y canciones. Pero el Rey Quemado se alzó en el oeste, comenzó su larga marcha y Elenessa fue Elegida por el Artesano, cuyos seguidores practican el arte de la alquimia. Una vez Quebrada, el arte en sí mismo quedó mancillado. Actualmente sus practicantes se corrompen con el tiempo y se convierten en monstruos.

Lacra tiene un sentido del humor macabro. Por ejemplo, le gusta enviar felicitaciones a la Legión después de las misiones usando legionarios no muertos como mensajeros. Lo que le falta de poder lo compensa con un intelecto letal, un conocimiento divino del arte de la alquimia y una astucia brutal. Su título completo es Lacra de Carne, también apodada la Fétida, Corruptora de Carne y Portadora de Plagas. Las tropas suelen llamarla sencillamente Lacra.

ANTES DE JUGAR. Para preparar a la Quebrada para la campaña, haz lo siguiente:

- ◆ **HABILIDADES DE LA QUEBRADA.** Comprueba la sección Mejoras de la Quebrada. Cada Quebrado comienza la campaña con una habilidad predeterminada y otra a elegir.

TUS FUNCIONES. Durante la partida, debes:

- ◆ **HACER QUE TUS QUEBRADOS SEAN ATERRADORES.** Consigue que los no muertos sean dignos adversarios, capaces de amenazar la propia existencia de la humanidad. Resalta el tipo de terror concreto que encarnan las tropas de esta Quebrada.
- ◆ **HACER QUE SEAN MISTERIOSOS.** Aunque la humanidad se enfrente a los no muertos con frecuencia, se sabe relativamente poco sobre los Quebrados. Deja que tus jugadores los descubran durante la partida y sorpréndelos introduciendo tácticas y horrores nuevos a medida que los no muertos avanzan.
- ◆ **HACER QUE SEAN MEZQUINOS.** Es raro que un individuo llame la atención de un Quebrado, pero los generales no muertos se dan cuenta de cuando están desairados. Haz que tiendan trampas y que tomen represalias por las victorias. Espera pacientemente una oportunidad de devolver el favor. Aunque los Quebrados sirven al Rey Quemado, suelen luchar entre ellos y sus riñas y mezquinas rivalidades podrían arrebatarles la victoria aunque pareciese segura.

EJÉRCITO DE NO MUERTOS

ESBIRROS

AMENAZA 1 - *Un legionario bien equipado puede luchar contra varios.*



PUTREFACTOS: Estos no muertos sienten un ardiente odio por los vivos. Sus cuerpos continúan pudriéndose mientras la magia negra los empuja hacia la batalla. Para crear putrefactos es necesario introducir un líquido alquímico en las venas de los cadáveres. Los carros cargados con los contenedores de este líquido podrían ser objetivos de misión a tener en cuenta. Lacre está constantemente experimentando con enfermedades y toxinas que, al inyectarse en una persona antes de que muera, la conviertan en un putrefacto.



CUERVOS: Silenciosos no muertos con máscaras de doctor de la peste negra y capas que destacan en el campo de batalla por su apariencia. Las tropas les dieron el sobrenombre de cuervos después de verlos andar entre los cadáveres, marcándolos para llevarlos a reanimación. Su mera presencia permite a los no muertos centrarse y organizarse. Su proceso de creación no está claro, pero sus movimientos son increíblemente fluidos y sus cuerpos se pudren con rapidez una vez que se les mata.

ÉLITES

AMENAZA 2 - *Un enemigo peligroso. Venid acompañados*



HORRORES: Amalgamas de pesadilla fabricadas con partes de diferentes cuerpos que se cosen para formar moles llenas de furia. Estos gigantes de entre dos metros y medio y cuatro metros de altura solo son vulnerables a ataques coordinados y armas pesadas. Ni siquiera el disparo negro los mata instantáneamente. Muchos horrores están mejorados con partes de metal o piezas de armadura directamente atornilladas a su carne. Algunos llevan varios cuerpos cosidos y cuando luchan se debe considerar su **escala**.



SACOS DE TRIPAS: Los sacos de tripas son intentos fallidos de crear escupidores y aparecen con más frecuencia que otros élitos. Su físico oscilante y corpulento podría resultar cómico de no ser por su terrorífico efecto. Al acabar con ellos, sus cuerpos explotan y rocían todo a su alrededor con veneno y ácido corrosivo. Los sacos de tripas suelen movilizarse en grupos de tres acompañados de un cuervo u, ocasionalmente, otros élitos.



ESCUPIDORES: Lacre captura y transporta jaulas llenas de personas para convertirlas en escupidores. A los prisioneros se les inyecta una solución y se les cose la boca mientras sus entrañas se transforman. Si la fórmula no es correcta o si mueren antes de transformarse, se convierten en sacos de tripas. Los escupidores babean constantemente ácido corrosivo y pueden vomitarlo a una distancia sorprendente. Se los utiliza para controlar un área y en combates a media distancia.

INFAMES AMENAZA 3 - *Necesitaréis un plan, compañeros y un buen equipo.*

GANCHO ROJO (HORROR INFAME): Tras un desagradable enfrentamiento contra tropas en una posición fortificada, este horror perdió una «mano», que reemplazó por un gancho unido a una cadena. Desde entonces, utiliza el gancho para escalar murallas y arrastrar a soldados para que griten y actúen como señuelo.

EL DOCTOR (CUERVO INFAME): De vez en cuando, los cuervos recuperan su antiguo intelecto. El Doctor lleva una máscara de color blanco hueso con una huella sangrienta y se le puede encontrar improvisando modificaciones corporales en putrefactos y horrores, muchas veces con partes arrancadas de legionarios aún moribundos.

LA PLAÑIDERA (HORROR INFAME): Aunque la mayoría de horrores tienen una cabeza, la Plañidera tiene nueve en diversas partes de su cuerpo y todas lloran y gritan creando una cacofonía espeluznante. Esta criatura también lleva incrustados media docena de pinchos que utiliza para llevarse cuerpos con los que hacer «arreglos».

LUGARTENIENTES AMENAZA 4 - *Algunos de vosotros moriréis. Buena suerte.*

VIKTORIA KARHOWL, LA CIENTÍFICA MACABRA: Una ingeniera corrupta que, pese a no estar muerta, hace mucho que abandonó su humanidad a cambio de conseguir el favor del Rey Quemado. Lacre usa sus ingeniosos diseños para fabricar armas de asedio y avanzados mecanismos para su ejército.

VENDAVAL NEGRO PUTREFACTO, LA ABOMINACIÓN (HORROR LUGARTENIENTE): A la hora de crear este horror, Viktoria y Lacre decidieron sacrificar parte de su tamaño para colocarle tubos y tanques llenos de sustancias alquímicas. Cuando anda, la abominación descarga una nube que resulta tóxica para todo tipo de materia orgánica. Su mayor anhelo es eliminar toda la vida natural.

LUGOS, EL ASESINO MECÁNICO (CUERVO LUGARTENIENTE): Este cuervo ha reemplazado gran parte de su cuerpo por avanzados mecanismos que mejoran su fuerza y su visión. La armadura que lleva lo hace inmune al disparo negro y a la mayoría de armas de filo. Lugos suele darse cuerda a sí mismo y solo siente algo cuando está rodeado de terror.

APARIENCIA, TEMAS Y TÁCTICAS

El grueso de las tropas de Lacre está formado por putrefactos (6-12) controlados por un cuervo o un élitto. Sin supervisión, los putrefactos permanecen dispersos y en un estado salvaje, mostrando un deseo bestial por devorar a sus enemigos sin táctica ni disciplina alguna. Para complementar a estas tropas, Lacre ha diseñado armas que dispersan ácido, niebla tóxica y veneno.

LACRA: Lacre es una figura pálida, encapuchada y vestida de cuero, con el cabello oscuro y los ojos verdes. Lleva sellos alquímicos en los guantes y varias bandoleras de sustancias químicas en diversas partes del cuerpo. Es una **amenaza de nivel 5**.

TÁCTICAS: Lacre maneja una poderosa versión del Arte (alquimia). No es físicamente poderosa, pero mezcla el ingenio humano con la alquimia para crear armas de asedio y equipar a sus tropas con armas y armaduras especiales. Siempre que sea posible, prefiere recurrir a estrategias antes que enfrentarse en combate directo. Lacre tolera la presencia de vivos en sus filas y los trata mejor que los demás Quebrados.

TEMAS: Horror corporal. Cirugía y ciencia que salen mal. Gases tóxicos y el horror de la guerra de trincheras. Tropas que supuran pus y enfermedades. Cuerpos aglutinados de maneras perturbadoras. Miembros y órganos que no deberían existir. Úlceras abiertas. Piezas atornilladas.

MEJORAS DE LA QUEBRADA

Destructora comienza la partida con la habilidad **Aquelarre**.

Destructora adquiere una **habilidad adicional** cuando...

- ◆ *La seleccionas.*
- ◆ *Se completa un reloj «Tiempo» (consulta la hoja del comandante).*

DESTRUCTORA

También conocida como Destructora de Tormentas y Portadora del Trueno.

HABILIDADES DE LA QUEBRADA

- ◆ **AQUELARRE:** Destructora imbuje cuerpos aún vivos con partes de sí misma para fabricar acólitos. Pueden aparecer brujas sombrías en cualquier misión.
- ◆ **MALDICIÓN CAMBIANTE:** Las brujas sombrías deforman a los vivos. Pueden aparecer transformados en cualquier misión.
- ◆ **PILAR DE CALAVERAS:** Destructora crea un pilar de cuerpos gimientes para invocar y corromper a bestias sagradas. Pueden aparecer devoradores en cualquier misión.
- ◆ **FURIA DE LA NATURALEZA:** Tanto Destructora como las brujas sombrías tienen el poder de maldecir la naturaleza, cubriendo a las tropas con niebla y tormentas y animando árboles en combate.
- ◆ **CABALGAR LA TORMENTA:** Las brujas sombrías aprenden a utilizar la energía de los rayos que hay en el interior de los quemados para saltar de un cuerpo a otro y evitar la muerte.
- ◆ **DESPERTAR SALVAJE:** Destructora y las brujas sombrías maldecen animales para convertirlos en espías y manadas enteras para que corran con los transformados.
- ◆ **VISIONES OSCURAS:** Destructora maldecir a la Legión con pesadillas aullantes. La Libertad restaura 1 punto menos de **estrés**.
- ◆ **PROFANACIÓN:** La profanación de lugares religiosos reduce la influencia sagrada en la región. Recibís **-1d** en las tiradas de implicación de misiones religiosas.



BAND OF BLADES

QUEBRADA: DESTRUCTORA

HOJA PARA EL DIRECTOR DE JUEGO.

Estos antiguos Elegidos se enfrentaron al Rey Quemado hace tres años y acabaron Quebrados y convertidos en generales no muertos que ahora siguen sus órdenes. Cuando la humanidad movilizó nuevos ejércitos y cruzó el Muro del Este equipada con disparo negro para volver a luchar, no se esperaban los nuevos horrores que los Quebrados habían creado. Hoy, los Quebrados avanzan hacia los reinos del este y luchan en varios frentes para alcanzar el último gran bastión de la humanidad en el continente.

En el pasado, Destructora se llamaba Minika Arya y era una sacerdotisa de la diosa bartana Vazara. A diferencia de muchos de sus compañeros Elegidos, Minika Arya no era famosa ni de alta alcurnia. Como huérfana adoptada por una sacerdotisa, dedicó su vida a viajar por la costa bartana tal y como predicaba su orden. Su cometido era orar para suavizar las peores tormentas, proteger los barcos y vivir una vida tranquila de meditación en las islas costeras. Minika Arya destacó como una mística extremadamente poderosa entre los Elegidos y cabalgó en primera línea durante el ataque al Rey Quemado. El lugar de su Quiebra permanece aún hoy abrasado por los rayos que siguieron golpeando el mismo lugar durante una semana.

Su título completo es Destructora de Tormentas, también llamada Portadora del Trueno o Bruja del Clima. Su habilidad para tejer maldiciones y magia negra ha impresionado incluso al Rey Quemado. Con Destructora en el campo de batalla, no se puede confiar en el orden natural de las cosas.

ANTES DE JUGAR. Para preparar a la Quebrada para la campaña, haz lo siguiente:

- ◆ **HABILIDADES DE LA QUEBRADA.** Comprueba la sección Mejoras de la Quebrada. Cada Quebrado comienza la campaña con una habilidad predeterminada y otra a elegir.

TUS FUNCIONES. Durante la partida, debes:

- ◆ **HACER QUE TUS QUEBRADOS SEAN ATERRADORES.** Consigue que los no muertos sean dignos adversarios, capaces de amenazar la propia existencia de la humanidad. Resalta el tipo de terror concreto que encarnan las tropas de esta Quebrada.
- ◆ **HACER QUE SEAN MISTERIOSOS.** Aunque la humanidad se enfrente a los no muertos con frecuencia, se sabe relativamente poco sobre los Quebrados. Deja que tus jugadores los descubran durante la partida y sorpréndelos introduciendo tácticas y horrores nuevos a medida que los no muertos avanzan.
- ◆ **HACER QUE SEAN MEZQUINOS.** Es raro que un individuo llame la atención de un Quebrado, pero los generales no muertos se dan cuenta de cuando están desairados. Haz que tiendan trampas y que tomen represalias por las victorias. Espera pacientemente una oportunidad de devolver el favor. Aunque los Quebrados sirven al Rey Quemado, suelen luchar entre ellos, y sus riñas y mezquinas rivalidades podrían arrebatarles la victoria aunque pareciese segura.

EJÉRCITO DE NO MUERTOS

ESBIRROS

AMENAZA 1 - *Un legionario bien equipado puede luchar contra varios.*



QUEMADOS: Se crean empalando los cuerpos de personas vivas o recién asesinadas en árboles especialmente preparados provistos de ramas afiladas. La invocación casi constante de tormentas provoca que los rayos los golpeen y los reanimen. Los quemados pueden desprender chispas y emitir pequeñas descargas al recibir un golpe. Además, a diferencia de otros no muertos, sus entrañas todavía están calientes. Destruir estos árboles debería ser una de las prioridades de la Legión.



MALDITOS: Destruictora y sus acólitas, las brujas sombrías, graban sellos en la carne para controlar la mente de las víctimas y quebrar su alma directamente sin matar sus cuerpos primero. Un maldito bajo la supervisión de una bruja sombría puede hacerse pasar por una persona normal si solo se le inspecciona de pasada. Con estas maldiciones en su arsenal, incluso el pueblo más dócil se puede convertir en una amenaza.

ÉLITES

AMENAZA 2 - *Un enemigo peligroso. Venid acompañados.*



BRUJAS SOMBRÍAS: Las brujas llevan una parte de Destruictora cosida al cuerpo y suplican perdón en combate, pero están controladas desde su interior y han dejado de ser humanas. Usan maldiciones para retorcer el mundo que las rodea a voluntad, unir miembros, corromper animales, contaminar suministros y debilitar a las tropas antes de lanzar a los no muertos sobre ellas.



DEVORADORES: Destruictora invoca y corrompe a estas enormes criaturas parecidas a murciélagos para transformarlas en devoradores. Las que antaño fueran las bestias sagradas de plumas arcoíris de Vazara ahora están cubiertas de un plumaje negro y un pelaje lleno de sarna. Atacan desde el cielo con dientes afilados como cuchillas y pueden agarrar a soldados armados hasta los dientes. Sus chillidos inspiran miedo en el corazón de cualquier legionario.



TRANSFORMADOS: Los mismos sellos que se graban en los malditos también pueden deformar cuerpos y cambiar partes humanas en partes de animales. Estas transformaciones no son completas; algunos miembros nunca se transforman del todo y otros se retuercen o agrandan. Los transformados son tropas de choque que permanecen para siempre consumidas por el dolor de su transformación y son aterradoramente efectivas.

INFAMES AMENAZA 3 - *Necesitaréis un plan, compañeros y un buen equipo.*

QUIMERA (TRANSFORMADO INFAME): Quimera fue uno de los primeros experimentos de la Maldición Cambiante y, por algún motivo, logró sobrevivir. A diferencia de la mayoría de transformados, Quimera es una mezcla de varios animales y las cabezas de algunos de ellos intentan constantemente morder y destrozar su cuerpo.

ELIA, LA MALDICIÓN ERRANTE (MALDITA INFAME): Elia graba sus sellos sobre otras personas y ha aprendido a transferir su esencia. Esta maldita trabaja sola y muchos pelotones de legionarios se han dado cuenta demasiado tarde de que uno de sus miembros en realidad no era quien ellos creían.

PLATA (DEVORADOR INFAME): La montura de Destruictora recibe este nombre por su color. Con una envergadura de cuatro metros y una fuerza **eficaz**, siembra el terror en el campo de batalla. Es famoso por cabalgar las tormentas y dejar caer a soldados sobre sus compañeros desde una gran altura.

LUGARTENIENTES AMENAZA 4 - *Algunos de vosotros moriréis. Buena suerte.*

BHED, EL LOBO: Este transformado bestial de casi tres metros de alto con cabeza de lobo ignora la mayoría de las heridas. Casi siempre le rodea un círculo de cinco brujas sombrías que se aseguran de que nunca se libere de sus ataduras mentales para evitar que su furia se vuelva contra Destruictora.

LA ARPÍA: Después de matar y devorar a su aquelarre, la Arpía se ha adornado con sus calaveras. Esta bruja sombría se ha transformado en una fuerza mucho más poderosa, capaz de mantener varias maldiciones a la vez y siempre está buscando oportunidades para devorar más cantidad de la esencia de Destruictora.

OGIYER, EL GUARDIA QUEMADO: Ogiyer es un cadáver descompuesto cuyo interior hueco está recorrido por llamas negras, ataviado con una armadura roja. Para vigilar de cerca a Destruictora, el Rey Quemado ha decidido que esta potente monstruosidad blindada no se separe de ella.

APARIENCIA, TEMAS Y TÁCTICAS

Las tropas de Destruictora están compuestas por una mezcla de quemados y malditos (12-18) que escoltan y apoyan a una bruja sombría. Sin supervisión, los quemados actúan de forma salvaje y los malditos son torpes y desorganizados a menos que se los provoque. A menudo, las tropas organizan emboscadas utilizando magia y maldiciones para debilitar a sus enemigos antes de atacar, aunque no temen los enfrentamientos directos si es necesario.

DESTRUCTORA: Destruictora es un personaje pálido y demacrado que utiliza ilusiones para ocultar las señales de la muerte. Para burlarse de la tradición bartana, ha sustituido la joyería tradicional por los huesos de los amigos y familiares que ha asesinado. El repiqueteo de este atuendo la precede y provoca terror entre los legionarios. Es una **amenaza de nivel 5**.

TÁCTICAS: A Destruictora le gusta inspirar miedo en sus enemigos y jugar con los demás mientras confunde sus sentidos, instiga la duda y anula su capacidad de decisión. Cuando llega el momento de movilizar a las tropas y lanzarse al campo de batalla, Destruictora confía en su inherente control sobre los rayos y las criaturas monstruosas vinculadas a ella.

TEMAS: Largos rituales de sangre. Tensión, incertidumbre y terror psicológico. Perversión del orden natural. Viento, truenos, rayos y quejidos. Transformaciones monstruosas de cosas bellas. Maldiciones que fusionan los huesos y confunden los sentidos.

MEJORAS DEL QUEBRADO

Descoyuntador comienza la partida con la habilidad **Juramentados**.

Descoyuntador gana una **habilidad adicional** cuando...

- ◆ *Lo seleccionas.*
- ◆ *Se completa un reloj «Tiempo» (consulta la hoja del comandante).*

DESCOYUNTADOR

También conocido como Descoyuntador de Huesos y el Caballero Hueco.

HABILIDADES DEL QUEBRADO

- ◆ **JURAMENTADOS:** Algunos juramentos trascienden la muerte. Pueden aparecer caballeros del Roble Negro en cualquier misión.
- ◆ **LA FORJA:** Descoyuntador utiliza espadas de caídos y sangre quemada para convertir personas en élites. Pueden aparecer espinas en cualquier misión.
- ◆ **SIN CORAZÓN:** Descoyuntador otorga fuerza a quienes se arrancan sus propios corazones. Pueden aparecer descorazonados en cualquier misión.
- ◆ **FORJA DE LANZAS:** Descoyuntador forja enormes lanzas corruptoras de hierro negro para los descorazonados y las balistas de los caballeros.
- ◆ **FURIA:** Descoyuntador descubre cómo propagar su odio entre sus soldados rasos. Ahora los macilentos se mueven con rapidez y mantienen su astucia aunque el élite muera.
- ◆ **TRITURADORAS:** Estas bolas de cuchillas y sangre de Descoyuntador son restos de espinas que explotan cerca de las tropas. Se las suele enterrar o lanzar hacia los pelotones.
- ◆ **MARCHAS FORZADAS:** Las tropas de Descoyuntador, impulsadas por la furia, avanzan con gran rapidez. El comandante debe rellenar tres sectores del reloj «Tiempo».
- ◆ **MASACRE:** Las salvajes tácticas y el uso profano de los muertos infunden miedo en los soldados. Recibid **-1d** en las **tiradas de implicación** de misiones de ataque.



BAND OF BLADES

QUEBRADO: DESCOYUNTADOR

HOJA PARA EL DIRECTOR DE JUEGO.

Estos antiguos Elegidos se enfrentaron al Rey Quemado hace tres años y acabaron Quebrados y convertidos en generales no muertos que ahora siguen sus órdenes. Cuando la humanidad movilizó nuevos ejércitos y cruzó el Muro del Este equipada con disparo negro para volver a luchar, no se esperaban los nuevos horrores que los Quebrados habían creado. Hoy, los Quebrados avanzan hacia los reinos del este y luchan en varios frentes para alcanzar el último gran bastión de la humanidad en el continente.

Antiguamente, el dios viviente de los zemyati creó a nueve Elegidos que no se consumirían hasta acabar su tarea. Las leyendas sobre figuras que obran milagros o salvan a quienes se pierden en bosques y montañas son muy populares en Zemya. Vlaisim el Radiante surgió de las montañas hace tres años afirmando que su misión era poner fin a la guerra. Cuando el Rey Quemado lo Quebró, quemó su rostro y le ordenó no ocultarlo jamás. Hoy, Descoyuntador se protege con una armadura negra y está lleno de un odio que contagia a sus tropas.

Su título completo es Descoyuntador de Huesos y también se le llama el Caballero Hueco o el Calcinado, aunque nunca en su presencia. Su potencia física no tiene igual entre los Quebrados y el Rey Quemado le ha confiado el secreto de la sangre quemada para deformar aún más a su ejército. Esta sangre es un preciado recurso cuyos poderes van más allá incluso que los de la alquimia.

ANTES DE JUGAR. Para **preparar al Quebrado** para la campaña, haz lo siguiente

- ◆ **HABILIDADES DEL QUEBRADO.** Comprueba la sección Mejoras del Quebrado. Cada Quebrado comienza la campaña con una habilidad predeterminada y otra a elegir.

TUS FUNCIONES. Durante la partida, debes:

- ◆ **HACER QUE TUS QUEBRADOS SEAN ATERRADORES.** Consigue que los no muertos sean dignos adversarios, capaces de amenazar la propia existencia de la humanidad. Resalta el tipo de terror concreto que encarnan las tropas de este Quebrado.
- ◆ **HACER QUE SEAN MISTERIOSOS.** Aunque la humanidad se enfrente a los no muertos con frecuencia, se sabe relativamente poco sobre los Quebrados. Deja que tus jugadores los descubran durante la partida y sorpréndelos introduciendo tácticas y horrores nuevos a medida que los no muertos avanzan.
- ◆ **HACER QUE SEAN MEZQUINOS.** Es raro que un individuo llame la atención de un Quebrado, pero los generales no muertos se dan cuenta de cuando están desairados. Haz que tiendan trampas y que tomen represalias por las victorias. Espera pacientemente una oportunidad de devolver el favor. Aunque los Quebrados sirven al Rey Quemado, suelen luchar entre ellos, y sus riñas y mezquinas rivalidades podrían arrebatarles la victoria aunque pareciese segura.

EJÉRCITO DE NO MUERTOS

ESBIRROS

AMENAZA 1 - *Un legionario bien equipado puede luchar contra varios.*



MACILENTOS: Cuando todavía eran humanos, se les drenó durante meses la sangre, que se mezclaba con sangre quemada y volvía a inyectárseles. Estos monstruos tienen placas de armadura clavadas y fusionadas directamente sobre la piel. Ninguno sobrevive al proceso, así que después de equiparlos es necesario reanimarlos. Los macilentos se mueven más lentamente que la mayoría de no muertos, pero su armadura hace que sea difícil acertar los disparos a cualquier distancia.



SABUESOS: Los sabuesos son personas a las que se les han cosido los ojos, arrancado los labios, afilado los dientes y enganchado cadenas a las costillas, espinas dorsales o clavículas. Son capaces de oler la respiración de los vivos, así que contenerla ayuda a esconderse de ellos. La mayoría de élites del ejército de Descoyuntador tienen a varios atados con correas para encontrar a enemigos que se hayan escapado y les recompensan permitiéndoles devorar alguna de sus extremidades.

ÉLITES

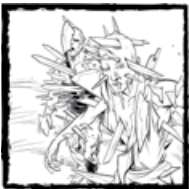
AMENAZA 2 - *Un enemigo peligroso. Venid acompañados*



CABALLEROS DEL ROBLE NEGRO: Esta orden sagrada juró lealtad a Vlaisim y decidió seguir siéndole leal después de su Quiebra. Los caballeros están formados por una mezcla de lanceros y caballería pesada, pero el tiempo que han pasado junto a Descoyuntador los ha transformado. Muchos exhiben macabros trofeos y se escarifican para demostrar su lealtad. Otros usan ganchos con cadenas para arrastrar a los vivos que pretenden transformar. Como siguen vivos, el disparo negro tiene un efecto reducido contra ellos.



DESCORAZONADOS: Se suelen escoger de entre las filas de caballeros y se les inyecta sangre quemada para aumentar su fuerza y tamaño. Estos gigantes llevan ornamentadas armaduras de metal que solo dejan al descubierto sus torsos, donde exhiben con orgullo el agujero en el lugar donde se arrancaron el corazón por si Descoyuntador quiere inspeccionarlo. Los descorazonados blanden descomunales armas de metal que utilizan para seccionar miembros y desgarrar armaduras.



ESPINAS: Se crean atravesando los cadáveres asesinados por las tropas de Descoyuntador con espadas tratadas con sangre quemada. El proceso daña el cuerpo, que necesita la mezcla de sangre humana y quemada para permanecer activo. Durante el combate suelen presionar a sus víctimas contra ellas para empalarlas y absorber la sangre que necesitan. Si se las deja solas, lo más probable es que capturen a personas y vayan amputándoles los miembros poco a poco durante días para alimentarse.

INFAMES AMENAZA 3 - *Necesitaréis un plan, compañeros y un buen equipo.*

DOLOR (DESCORAZONADO INFAME): Dolor, que nació con el corazón situado en el lado derecho, ahora exhibe dos agujeros en el torso. El de su corazón permanece vacío, pero en el otro le gusta introducir la cabeza de su última conquista, que, disecada, le cuenta secretos que solo conocen los muertos.

DEVASTADOR (ESPIÑA INFAME): Una espina forjada con las espadas de dos Elegidos muertos. Sus movimientos son precisos y los sonidos metálicos de cada uno de ellos rezuman malicia. Se dice que la sangre de los Elegidos se ha mezclado en su interior y parece que busca cualquier excusa para encontrar más.

FAGOS (SABUESO INFAME): Este sabueso de piel pálida se deleita en el último aliento de los moribundos y les roba una parte de su esencia. Las voces de los muertos resuenan en sus aullidos provocando dolor físico o alucinaciones en la mente de sus presas.

LUGARTENIENTES AMENAZA 4 - *Algunos de vosotros moriréis. Buena suerte.*

IRAG, EL DESOLLADO: Un famoso maestro de armas que se ha arrancado la piel como forma de demostrar su lealtad a Descoyuntador. Su cuerpo está atravesado por flechas y balas, pero no siente ningún dolor. Descoyuntador lo alimenta con sangre quemada pura, lo que le confiere una fuerza enorme.

MIHKIN, EL GENERAL OSCURO: Mihkin cabalga sobre un caballo acorazado y blande una lanza sagrada que cortó de su árbol familiar, ahora ennegrecida y retorcida. Sobre sus hombros descansan las calaveras de quienes no estuvieron de acuerdo con su decisión de que los caballeros se mantuvieran fieles a Descoyuntador.

ZENYA, LA FLECHA AZABACHE: Zenya, una arquera de cabello negro como el ala de un cuervo, es la principal exploradora de la orden del Roble Negro. Su carcaj contiene las flechas que Descoyuntador le ha regalado, proyectiles que infligen corrupción y enfermedad y son capaces de quemar a un legionario desde dentro.

APARIENCIA, TEMAS Y TÁCTICAS

Las tropas de Descoyuntador están compuestas por grupos de macilentos (6-12) que apoyan a un descorazonado, o unidades de caballeros del Roble Negro (6-8) a pie o a caballo. Por lo general, ambos cuentan con varios sabuesos encadenados para rastrear o una única espina como tropa de choque. Sin supervisión, los macilentos se vuelven destructivos y los sabuesos, crueles. En cambio, los caballeros son soldados inteligentes y entrenados.

DESCOYUNTADOR: Descoyuntador mide algo más de dos metros, viste una armadura negra y blande una enorme espada de metal. Su voz resuena como el hierro triturado. Los pocos que lo han visto describen un rostro pálido con la huella de una mano quemada todavía humeante. Descoyuntador es una amenaza de nivel 5 y resulta eficaz en combates cuerpo a cuerpo.

TÁCTICAS: Descoyuntador brama sus edictos con rotundidad y no tolera ni la indecisión ni las concesiones. Es un experto en estrategia militar y sabe cómo delegar en sus caballeros, pero a menudo prefiere métodos más directos que aprovechen la fuerza brutal y la resistencia de sus tropas.

TEMAS: Simplicidad brutal. Fuerza aplastante. Ansia de sangre. Oleadas imparables de no muertos. Metal, humo, fuego y hollín. La despersonalización que provoca la guerra. Totalitarismo y rigidez. Montones de cadáveres apilados. Ríos teñidos de sangre. El infierno de la guerra.

FORTALEZA DEL PUÑAL CELESTE

La fortaleza debe su nombre a la esbelta torre que se eleva hacia el cielo. Sus muros protegen el único paso que atraviesa la cadena montañosa conocida como el Muro del Este. Puñal Celeste es lo único que se interpone entre las hordas de los Quebrados que asolan Aldermark y el acceso a Barta y a los reinos orientales. A la Legión le quedan unas pocas horas antes de que el grueso de los no muertos haga uso de su superioridad numérica. En este tiempo, lo primordial es preparar la antigua fortaleza abandonada para albergar una considerable fuerza militar en medio del frío glacial.

Jugad la preparación y defensa de la fortaleza contra la horda inminente como una serie de relatos cortos o misiones. Cada una ocurre más o menos al mismo tiempo que las demás, así que el pelotón o los especialistas que enviéis a una de ellas no podrán reutilizarse en otra. El comandante decide el orden en que se juegan estas misiones; el mariscal, quién envía a cada una; y el intendente, qué recursos asigna a cada tarea.

MISIONES DE PUÑAL CELESTE

Debéis completar cinco objetivos antes de que la última oleada de no muertos ataque la fortaleza. Si ignoráis o falláis alguno de ellos, correréis un gran riesgo y os resultará casi imposible evitar la invasión de los reinos orientales.

- ◆ **REFORZAR LAS MURALLAS Y LAS PUERTAS.** Puñal Celeste lleva décadas abandonado y nunca ha resistido un asedio. Comenzad un **proyecto a largo plazo** con un reloj de 10 sectores y asignadle un pelotón y un especialista. Haced una tirada antes de cada una de las siguientes misiones y añadid **1d** a cada una por grupo de trabajadores que haya en la Legión.
- ◆ **DEFENDER EL PASO INFERIOR.** Un pelotón y hasta tres especialistas deben defender el paso. Para completar con éxito esta misión de ataque tendrán que resistir a tres unidades enemigas y un infame. Si durante la campaña habéis vencido a algún Quebrado, podéis ignorar la misión.
- ◆ **DETENER EL GRUESO DE LAS TROPAS ENEMIGAS.** Asignad un pelotón y dos especialistas a una peligrosa misión de reconocimiento que consiste en escalar los pasos de montaña esquivando las patrullas de no muertos para provocar una avalancha que retrase al grueso de las tropas enemigas.
- ◆ **PREPARAR LAS ARMAS DE ASEDIOS.** Existen varias rutas subterráneas que conducen a las posiciones estratégicas para armas de asedio situadas en lo alto de los acantilados. Nadie sabe si los no muertos han enviado a sus unidades más ágiles a estas posiciones. Tampoco sabéis lo que podría ocultarse en los túneles. Asignad un pelotón y dos especialistas a esta misión de reabastecimiento. Añadid **1d** a la tirada de implicación si la Legión tiene armas de asedio. De lo contrario, os veréis obligados a reparar las antiguas armas de asedio que se encuentran *in situ*.
- ◆ **RESISTIR LA SEGUNDA OLEADA.** Repeled el ataque contra las murallas del lugarteniente y sus esbirros. Vuestra Elegida saldrá a luchar (dibuja un reloj de 10 sectores para la lucha entre la Elegida y el lugarteniente). Los no muertos van a intentar escalar los muros y penetrar en la fortaleza. Si habéis completado la misión de reforzar las murallas y las puertas, añadid **1d** a la **tirada de implicación**. Asignad una unidad y hasta tres especialistas a esta misión.

LA ÚLTIMA OLEADA

Llegó la hora de la verdad. Un Quebrado asalta la muralla y la fortaleza debe aguantar. Esta es la última oleada de la campaña y se resuelve con una tirada de fortuna para saber qué tal resiste la Legión. Reúne los dados según los siguientes factores:

- ◆ **LOS SUPERVIVIENTES:** comenzáis siempre con **1d** por sobrevivir hasta la última oleada.
- ◆ **LA ELEGIDA:** **+1d** si la Elegida sigue viva y con la Legión.
- ◆ **LOS PREPARATIVOS:** **+1d** por cada arma de asedio que tenga el intendente.
- ◆ **LOS RECURSOS:** **+1d** si la Legión tiene una misericordia y un alquimista.
- ◆ **LOS VALIENTES:** **+1d** si prendisteis los fuegos de Kevala.
- ◆ **LOS BENDITOS:** **+1d** si algún legionario sabe **Tejer** luz de luna.
- ◆ **LOS FURIOSOS:** **+1d** si la Legión dispone de aceite ígneo.
- ◆ **LOS ASESINOS DE DIOS:** **+1d** si podéis tañer una campana para acabar con los poderes del Quebrado.
- ◆ **LOS LADRONES DE TUMBAS:** **+1d** si tenéis en vuestra posesión la cabeza o la cadena de un antiguo Elegido
- ◆ **LOS PROTEGIDOS:** **+1d** si la Legión lleva consigo una piedra protectora del Antiguo Imperio.
- ◆ **LOS DESMORALIZADOS:** **-1d** si la moral de la Legión es inferior a 4.
- ◆ **ENEMIGO A LAS PUERTAS:** **-1d** si os quedan menos de 4 sectores de tiempo.
- ◆ **ENEMIGOS SIN FIN:** **-1d** por cada infame que siga vivo (toma como referencia las listas de infames de cada Quebrado que haya en vuestra partida).
- ◆ **UNA MALA DEFENSA:** **-1d** por cada misión incompleta o fallida en Puñal Celeste (consulta la página anterior).

La puntuación final se ve afectada como sigue. **Deficiente (1-3, -30 puntos a la puntuación final):** La Legión ya tiene bastantes problemas para sobrevivir al invierno como para conseguir hacer frente a los no muertos. **Amarga (4/5, -10 puntos a la puntuación final):** puede que la Legión aguante, pero es posible que sea su última batalla. **Victoriosa (6, no apliques modificadores a la puntuación final):** La Legión está bien preparada para defender la fortaleza y se encontrará en una buena posición cuando le toque hacerlo. **Legendaria (CRÍTICO, +10 puntos a la puntuación final):** La Legión obtiene una aplastante victoria y los no muertos se muestran reticentes a volver a desafiarla.

REGRESO AL CAMPAMENTO

Después las misiones (y antes de las acciones de campaña) interpretad una pequeña escena sobre lo que ha ocurrido en el campamento durante la misión o poco después. Recordad avanzar la historia; por ejemplo, las desertiones y las muertes siguen provocando pérdida de moral. Explorad las dificultades de la vida durante el viaje junto a legionarios de diversas culturas.

El DJ debe seleccionar un acontecimiento de la tabla según la moral de la Legión (1-3: baja, 4-7: media y **más de 8**: alta). Táchalo y prepara la escena. Si no quedan acontecimientos sin tachar, utiliza la sección inferior a la que corresponda. Al fin y al cabo, una vida caracterizada por la batalla y la huida desgasta a cualquiera. Pide al mariscal que te indique el legionario adecuado si no se te ocurre quién podría estar presente.

Las frases de la tabla sirven de inspiración. Los experimentos con un no muerto podrían ser cosa de un soldado que intenta curar a un compañero corrupto y lo tiene encadenado en su tienda. Quizás los refugiados busquen protección, donaciones o reservas de comida, o sean emisarios de un asentamiento cercano.

	TIPO
MORAL ALTA	<input type="radio"/> Los soldados conmemoran a los caídos.
	<input type="radio"/> Un joven soldado detona munición alentado por otros.
	<input type="radio"/> Una tormenta oscurece el cielo. Corren rumores y especulaciones.
	<input type="radio"/> Desaparecen algunas cajas de suministros, pero nadie admite saber nada.
	<input type="radio"/> Un pelotón habla sobre su hogar y le pregunta a su capitán por el suyo.
	<input type="radio"/> Vuestra Elegida ha enmudecido y se niega a hablar con nadie.
MORAL MEDIA	<input type="radio"/> Un legionario roba a otro y provoca una pelea.
	<input type="radio"/> Después de un ataque de los no muertos la Legión se ve obligada a reubicar el campamento.
	<input type="radio"/> Pilláis a un soldado vendiendo suministros a gente de la zona a cambio de obsequios y favores especiales.
	<input type="radio"/> Os llegan noticias devastadoras de otro frente.
	<input type="radio"/> Un pelotón se niega a ser desplegado hasta que reemplacen a su capitán.
	<input type="radio"/> Un grupo de refugiados se encuentra con vuestro campamento y os suplica que los ayudéis.
MORAL BAJA	<input type="radio"/> Sale a la luz la herida de corrupción que ocultaba un soldado.
	<input type="radio"/> Faltan ciertos suministros médicos, para desesperación de los heridos.
	<input type="radio"/> Se revelan los experimentos ocultos con un no muerto que se estaban realizando en el campamento.
	<input type="radio"/> Se escuchan gritos constantes en la lejanía que no permiten descansar a los legionarios.
	<input type="radio"/> Un pelotón hambriento que se ha visto obligado a buscar alimentos cae gravemente enfermo.
<input type="radio"/> Se descubren los planes de un desertor antes de que consiga marcharse. Esto requiere una sentencia.	

PUNTUACIÓN FINAL

Esta sección explica cómo calcular la puntuación final de vuestra campaña. No solo es una herramienta divertida para saber cómo de bien (o mal) os ha ido, sino que sirve sobre todo si queréis continuar vuestra partida. La puntuación final de cada campaña se utiliza para preparar el siguiente capítulo de la historia de la Legión (como la defensa de Puñal Celeste).

Una puntuación baja significa que empezáis la siguiente campaña debilitados y quizás os cueste mantener el ritmo de la historia. La puntuación es una medida que permite saber las posibilidades de que vuestra Legión consiga sobrevivir a la campaña final o, si queréis pasar a un nuevo capítulo, os ayudará a decidir cómo jugar.

DESPUÉS DE LA ÚLTIMA MISIÓN DE PUÑAL CELESTE.

◆ **SUPERVIVIENTES.** ¡Habéis logrado sobrevivir hasta el comienzo del invierno! **Ganáis 20 puntos.**

SOLDADOS Y TROPAS. El mariscal organiza las tropas en pelotones completos y calcula lo siguiente:

◆ **HOMENAJE A LOS CAÍDOS.** Por cada escuadrón aniquilado (ningún superviviente) **perdéis 10 puntos.**

◆ **FORMACIÓN.** Por cada pelotón herido (menos de cinco supervivientes) **perdéis 5 puntos.**

◆ **ESPECIALISTAS.** Por cada especialista que haya sobrevivido **ganáis 5 puntos.**

◆ **ELEGIDA.** Por cada mejora de vuestra Elegida **ganáis 10 puntos.**

◆ **MORAL.** Si vuestra moral es 4-7, **ganáis 5 puntos.** Si es superior a 7, **ganáis 10 puntos.**

SUMINISTROS RESTANTES. El intendente lleva a cabo el inventario de los recursos que os quedan y calcula lo siguiente:

◆ **SUMINISTROS.** Por cada suministro restante **ganáis 5 puntos.**

◆ **ARMAS DE ASEDIO.** Las vais a necesitar para defender la fortaleza. **Ganáis 5 puntos** por cada una.

◆ **TRABAJADORES.** Necesarios para fortificar el lugar. **Ganáis 5 puntos** por cada uno.

RUTA DE LA LEGIÓN. El comandante revisa las misiones completadas y calcula lo siguiente:

◆ **MISIONES ESPECIALES.** Por cada misión especial que hayáis completado **ganáis 5 puntos.**

◆ **RELIQUIAS.** ¿Lleváis alguna reliquia que hayáis encontrado en una misión especial? **Ganáis 10 puntos por cada una.**

◆ **LUGARTENIENTES.** Por cada lugarteniente enemigo que hayáis derrotado, **ganáis 10 puntos.**

◆ **QUEBRADOS.** Si habéis derrotado a un Quebrado, **ganáis 30 puntos.**

VALORES. Si tenéis un cronista en vuestra partida, añadid lo siguiente:

◆ **ANALES.** Si habéis conservado los Anales hasta el final de la campaña y han llegado hasta Puñal Celeste sanos y salvos, **ganáis 10 puntos.** Como creadores del juego, nos encantaría leerlos.

VUESTRA PUNTUACIÓN FINAL:

A la hora de empezar una nueva campaña, elige una puntuación o establece la dificultad con tu grupo. Si usáis la puntuación obtenida, tened en cuenta que una puntuación baja implica un comienzo más débil de la siguiente campaña y quizás incluso más problemas más adelante.

CULTURAS OCCIDENTALES

ALDERMARK

Aldermark se alegró de haberse librado del yugo del Antiguo Imperio y menosprecia a quienes veneran sus vestigios. Los habitantes de Aldermark son algo xenófobos y consideran que su cultura y sus dioses gemelos son superiores a los demás. Este pueblo de piel aceitunada y cabello castaño o negro se mantiene orgulloso pese a haber sufrido la devastación causada por los no muertos. Siempre que pueden hablan su propio idioma y se enorgullecen de su supervivencia. Aldermark es famoso por la potencia de su caballería de las llanuras del sur y sus experimentados cazadores de los bosques del norte. El dinero que ganan gracias al comercio lo han invertido en invenciones orites, lo que les permite disfrutar de buenas carreteras, pólvora y motores de vapor primitivos que alimentan con sus numerosos bosques.

NOMBRES: Anjika, Ennika, Erela, Grisynn, Idlin, Joha, Karona, Katriza, Kola, Lenia, Sarina; Aldke, Buren, Deikart, Fulon, Haghulm, Hanar, Janton, Zigfren.

APELLIDOS: Beher, Jeiker, Pober, Scharel, Schmeker, Skeider, Weidt, Weyer.

DAR

Desde que un antiguo cataclismo fracturó Dar, unas sombras letales vagan por este erial de cenizas, atrapadas en sus confines. En Dar solo existen unas pocas ciudades con terrenos cultivables y caminos protegidos por antiguas piedras. Al norte se encuentra el Hueco, un pozo tan profundo que, aunque el océano lo inunda cuando haya marea alta, aún no ha sido capaz de llenarlo. En el centro de Dar se alza un trono de basalto sobre el que antes levitaba una corona de nueve puntas de Fuego Verdadero.

Pero ¿por qué viviría alguien en esta tierra de pesadilla? Los pálidos habitantes de Dar no pueden abandonarla. Si lo hacen, en pocos años sus cuerpos comienzan a sangrar hasta que mueren o vuelven a su tierra maldita. Muchos se niegan a aceptar las monedas negras de los dar por superstición y temen que la maldición de esta gente de piel y cabello pálido sea contagiosa. Puede que los dar estén malditos, pero tienen una voluntad de hierro y un gran sentido del deber.

NOMBRES: Basar, Birosh, Garanj, Hirem, Kibak, Mekan, Okosh, Pogan, Sarkar; Akara, Orosha, Gada, Beila, Hikata, Mekuna, Okona, Paya, Sakara, Zagona.

APELLIDOS: Bekatief, Lahazar, Mehalsun, Omonar, Royota, Siharun, Zohitar.

OTROS LUGARES

Al oeste de Aldermark se extienden algunas regiones notables mencionadas en los Anales.

La confederación de Royin. Una teocracia que venera a un dios único. Los Elegidos del dios suelen tener descendencia con poderes que pueden transmitir a su linaje. Existen numerosas leyendas sobre estos héroes de sangre, pero la mayoría de ellos murieron cuando el Rey Quemado asoló el país hace casi una década.

Las Grandes Ciudades del desierto. El desierto de Huesos es una tierra inhóspita a excepción de las Grandes Ciudades. Cada una de ellas presume de una cultura única y un poderoso soberano con título propio. Estas ciudades sirven de parada para las rutas comerciales que atraviesan el desierto y han dado pie a multitud de cuentos sobre reyes y reinas hechiceros con bestias del desierto encadenadas. Pero lo más probable es que sean solo eso, cuentos.

Los principados de Andrastus. Nadie está seguro de cuántas diminutas ciudades estado forman parte de Andrastus. Las familias andrasti más poderosas guerrear constantemente entre sí y se anexionan las ciudades vecinas con regularidad. Lo único que se sabe a ciencia cierta sobre este territorio en guerra permanente es que las ciudades se unirán si algún forastero intenta adueñarse de ellas. El Rey Quemado ha enviado a uno de sus Quebrados a conquistarlas (no es ninguno de los Quebrados que aparece en la campaña).

BAND OF BLADES

EJE CRONOLÓGICO

0 FUNDACIÓN DEL ANTIGUO IMPERIO ▲

Pese a la multitud de culturas que existían previamente, solo se conocen las que fueron creadas después de que el primer emperador sistematizara la escritura. Los textos históricos utilizan la datación FAI, que utiliza como año 0 la fundación del Antiguo Imperio.

566 DERROTA DEL IMPERIO ▲

El último emperador muere asesinado a manos de varios Elegidos. La Legión se convierte en una banda mercenaria que presta sus servicios a las naciones o individuos que puedan permitírselo.

838 APARICIÓN DEL REY QUEMADO ▶

El Rey Quemado surge en el oeste y recibe la corona de nueve puntas de Fuego Verdadero. Utiliza una magia poderosa para destruir una ciudad y crear su primer ejército.

841-842 CONQUISTA DE ROYIN ▶

El Rey Quemado conquista la confederación de Royin. Su Elegido no aparece. Aldermark moviliza su ejército y los dioses gemelos Eligen.

841-844 CONQUISTA DE ALDERMARK ▶

El Rey Quemado presiona hacia el este. Los aldermaníes se baten en retirada para ganar tiempo. Los no muertos cruzan el Tigeria.

845-847 NUEVA MOVILIZACIÓN ▶

Shreya regresa a los reinos orientales, propone un nuevo plan y se le concede un ejército. Un general bartán alista a la Legión gracias al contrato que tiene en las islas. La Legión marcha con los reinos orientales.

▲ 408 ASCENSIÓN DE TANTARUS

El séptimo emperador ocupa el trono del Antiguo Imperio.

▲ 422 FUNDACIÓN DE LA LEGIÓN

El emperador Tantarús funda la Legión, una unidad de élite personal entrenada para combatir problemas sobrenaturales o amenazas a su existencia.

▲ 658 LA GUERRA DE LOS DIOS

Los Elegidos luchan entre sí. La Legión queda reducida a un puñado de miembros antes de recuperarse.

◀ 840 LA PRIMERA QUIEBRA

Un Elegido aparece en el oeste para enfrentarse al Rey Quemado. Ocurre la primera Quiebra.

◀ 843 BATALLA DE ALDERMARK

El Rey Quemado se enfrenta a los ejércitos aldermaníes. Después de que uno de los gemelos se Quiebre, aparecen nueve Elegidos en los reinos orientales. Los reinos orientales movilizan su ejército.

◀ 845 LA GRAN QUIEBRA

La producción en masa de disparo negro permite a los ejércitos orientales hacer retroceder al Rey Quemado. Cinco Elegidos acaban Quebrados en una batalla decisiva, pero el frente aguanta. Cuando se Quiebra también la Elegida de Nyx, la luna se hace pedazos.

◀ 848 FAI LOS CAMPOS DE ETENMARK

Los ejércitos humanos son derrotados. Los supervivientes se retiran hacia el este, esperando poder defender los reinos orientales en una última batalla.

CULTURAS ORIENTALES

BARTA

Barta es el más grande de los reinos orientales. Hace mucho tiempo, este pueblo invasor huyó de un desastre ocurrido en costas lejanas y desembarcó en los reinos orientales. Los bartanes han formado parte de la región desde antes de que se fundara el Antiguo Imperio y en la actualidad su fértil territorio produce comida para la mayoría de los reinos orientales. Barta es una república en la que cada región elige a un líder religioso y civil que forma parte de un gobierno llamado el Círculo. En Barta se valora la edad y la sabiduría.

Los bartanes son individuos altos, de pelo negro, piel morena en diversas tonalidades y ojos rojos o negros. Los lazos familiares y de amistad que los unen son muy estrechos. Su forma de vestir favorece los chales y las telas sueltas, teñidas de colores vivos. Muchos bartanes decoran su piel con intrincados tatuajes y diseños pintados con gran detalle. Tanto los hombres como las mujeres llevan joyas con recuerdos que reciben de su familia y de personas con las que comparten una profunda confianza. Los contratos y las alianzas se sellan con este tipo de abalorios. Muchos cuentos bartanes comienzan utilizando uno de estos símbolos de antiguas alianzas para recibir hospitalidad o pedir algún favor.

En Barta existen siete deidades principales, incluyendo el templo de la diosa de piel azul, donde las sacerdotisas intentan diariamente invocar a una Elegida. Esta Elección suele ser la primera advertencia de peligro en el este.

Los nombres bartanes utilizan la estructura heredada del Antiguo Imperio: nombre seguido de apellido. Los apellidos se heredan por vía materna.

NOMBRES: Adikar, Arun, Karoj, Kirish, Makit, Nadit, Parkresh, Raghav, Rakash; Adisha, Aswina, Rahika, Kalyika, Mitali, Rashi, Kaviya, Riya, Seneha, Shimya, Vani.

APELLIDOS: Arani, Chabarti, Dardhi, Dewa, Kapatia, Khatri, Pakshi, Manabur.

OR

Antaño Or era un grupo de diversas ciudades estado minúsculas que acabaron unificadas bajo la orden religiosa de los tres dioses de la civilización: el Creador, el Artesano y el Constructor. La orden creó una nación basada en un acuerdo sin precedentes: en lugar de fundar una monarquía y estructura noble unificadas, Or reconocería a todas a la vez. A cambio, les daría los mismos beneficios. De ahí que la mayoría de los orites posean algún título nobiliario y no sea raro ver a príncipes de un territorio del tamaño de un pueblo. Las familias mercantiles y terratenientes más poderosas son muy conocidas. La primera vez que se encuentran, los orites suelen hacerse preguntas para determinar el linaje y el título de sus interlocutores.

Las religiones orites estudian la alquimia y otras ciencias, y han creado muchas de las maravillas que pueblan el mundo hoy en día, desde invenciones de relojería hasta motores de vapor, lentes rectificadas de precisión y pistolas meticulosamente manufacturadas. Los logros orites en metalurgia, matemáticas y ciencia son muy famosos fuera de sus fronteras. Su capital portuaria acoge barcos de diversas naciones que buscan estos prodigios tecnológicos.

Las ciudades orites son cosmopolitas y su gente presenta diferentes colores de piel, cabello y ojos.

A los orites les gusta incluir complejas incrustaciones en sus objetos de metal y armaduras. En cuanto a moda se refiere, suelen vestir prendas de lino o terciopelo y prefieren las máscaras a los sombreros. Los fabricantes de máscaras suelen ser personajes muy distinguidos cuyos clientes son capaces de hacer cualquier cosa con tal de retener sus servicios.

TÍTULOS NOBILIARIOS: Baronet, contessa, dama, galante, graf, landgrave, marqués, princeps, reina, vizconde.

NOMBRES: Alben, Anton, Blas, Cyprian, Eirik, Farian, Leon, Marilo, Rubin, Silvin; Aurora, Chiara, Emetta, Hadriana, Katovica, Livia, Millia, Severina, Tiana, Valeria.

APELLIDOS: Albrekt, Garossi, Rodano, Loprio, Martiko, Sanicci, Zardani.

PANYA

Panya es una tierra bendita para los panyar y maldita para todos los demás, cubierta de un espeso bosque salpicado de ruinas antiguas. En su interior merodean bestias peligrosas y aparecen caminos que cambian con los ciclos de la luna. Su naturaleza inhóspita es la razón por la que Or y Aldermark no se han invadido mutuamente desde la caída del Antiguo Imperio.

Los caminos no cambian mucho en torno a las ruinas, circunstancia que los panyar aprovechan constuyendo sus ciudades alrededor. También reutilizan las piedras de las ruinas en sus construcciones, extendiendo así su efecto estabilizador sobre el bosque. Los panyar decoran sus casas con hermosas e intrincadas tallas.

Ser panyar no es cuestión de etnia, sino de vivencias. Cualquiera que viva en el bosque durante una docena de años recibe la marca de un animal (ojos felinos, pelaje rayado o con manchas, colmillos) y, una vez que la tiene, las bestias más peligrosas del bosque suelen dejar de atacarle.

Los panyar reconocen dos seres divinos: el Astado, dios del bosque, y Nyx, diosa de la luna. Estas divinidades son más tangibles y se encarnan en el mundo físico.

Para los nombres, los panyar usan una estructura en tres partes. La madre da el nombre de nacimiento, que es un color, aunque algunos tienen un significado especial. Por ejemplo, la plata es el color de Nyx y significa que el niño es huérfano. El negro es el color de los exiliados y de quienes rompen los tratados.

Cuando la marca del niño aparece, recibe su segundo nombre si consigue que tres adultos se pongan de acuerdo en lo que debería ser.

Por último, el folclore incluye gestas que los panyar deben replicar para ganarse su tercer nombre, antepuesto a los demás. Este es un nombre fluido, que puede cambiar si realizan otra gesta. Los nombres de los panyar están inspirados en la naturaleza, pero nunca usan nombres de animales por considerar que pertenecen al Astado.

NOMBRES DE GESTA: Llamarada, Ascua, Riada, Claro, Arboleda, Arrecife, Tormenta, Tempestad, Marea, Bosque, Viento.

NOMBRES DE COLOR: Ámbar, Azur, Ocre, Zafiro, Escarlata, Plata, Bermellón, Violeta.

NOMBRES DE MARCA: Embestidor, Danzante, Fluida, Creciente, Furiosa, Erguido, Emergente.

ZEMYA

Los zemyati son individuos de piel pálida que habitan la región montañosa de Zemya, al norte. Este pueblo se divide en clanes y suele organizar incursiones para conseguir más comida, suministros y riqueza. Los zemyati prefieren una vestimenta de telas pesadas con cuellos altos y bordados con hilos de oro y plata. Tanto hombres como mujeres lucen joyas metálicas trenzadas y decoran sus prendas con partes forjadas parecidas a armadura.

Todos los zemyati llevan consigo una pequeña daga que sirve para sellar contratos y juramentos de sangre. La daga se utiliza en muchos de sus rituales, incluido el de luto. Cada clan planta un árbol, que riega con la sangre de sus nuevos miembros. Cada familia del clan, a su vez, coge un brote de ese árbol y lo planta cerca o incluso en el interior de sus casas. Los zemyati creen que en cada árbol reside su dios viviente, una divinidad que no responde a sus plegarias pero según ellos maldice a quienes transgreden las leyes de hospitalidad o rompen los juramentos realizados ante uno de estos árboles. Los árboles que crecen en el interior de casas y cuevas señalan lugares sagrados para esta cultura.

Los apellidos zemyati están vinculados al clan del individuo. Todos los miembros del clan comparten el mismo apellido, por lo que se identifican entre sí gracias a patronímicos, matronímicos o apodos. Un patronímico o matronímico se forma con el nombre del padre o la madre y una terminación. Por ejemplo, Vikei, hijo de Boryev, podría ser Vikei Boryevich y Kariya, hija de Eleya, sería Kariya Eleyovna. Los apodos también son frecuentes (Vikei «Un Ojo», Boryev «Hacha Presta», Eleya «Melena de Fuego»).

NOMBRES: Adrimir, Colay, Gabridyor, Liavel, Maleksei, Melislav, Theonin, Viltory; Alik, Dania, Emilinya, Freriya, Isalana, Klarina, Sverena, Tatinika, Valentina, Zaya.

PATRONÍMICOS/MATRONÍMICOS: -ovich, -evich, -ich; -yevna, -ovna, -ichna.