

BLADES IN THE DARK

RESUMEN DE REGLAS

TIRADAS DE ACCIÓN

Cada vez que tu personaje se disponga a hacer algo que represente un desafío, realiza una tirada de acción para ver si lo consigue. Una acción es un desafío si hay un obstáculo peligroso que impida que el PJ consiga su objetivo o si hay algún problema de otro tipo.

El jugador tira un número de dados de seis caras igual al valor de la acción, que dependerá de lo que el personaje esté haciendo. Si está peleando, usará Pelear; si está usando magia, usará Armonizar, y así. Mira la lista de acciones de la derecha.

Cada tirada tiene una **situación** y un **grado de efecto**. La situación dice cómo de peligrosa es la acción para el PJ. Una situación **controlada** no es muy peligrosa. Una situación **arriesgada** es algo peligrosa; una situación **desesperada** es muy peligrosa. El grado de efecto nos dice el impacto que la tirada tendrá en la escena. Un efecto **excelente** supone un gran impacto, suficiente para superar un gran obstáculo. Un efecto **estándar** implica un impacto importante, suficiente para superar un obstáculo medio. Un efecto **limitado** significa que hay poco impacto y que tal vez sea necesario hacer más tiradas para superar el obstáculo.

El resultado de la tirada lo determina **el resultado más alto de los dados**. Si el resultado más alto es un 6, es un **éxito total**: la acción funciona y no hay complicaciones. Si el resultado más alto es un 4 o 5, es un **éxito parcial**: la acción funciona, pero hay alguna complicación. Si el resultado más alto es un 1-3, es un **mal resultado**: la acción no funciona y habrá complicaciones.

En resumen, cuando alguien hace una acción, buscamos ese 6. Si no sale, habrá algún tipo de consecuencia o complicación. Si se consiguen más de un 6, es un **éxito crítico**, se consigue un beneficio extra de algún tipo.

TIRADAS DE FORTUNA

Una tirada de fortuna nos dice «cuánto» ocurre de algo. No se establece situación ni grado de efecto, solo unos dados de d6 representando un rasgo. Por ejemplo, el DJ podría hacer una tirada de fortuna por la moral de los tipos malos para ver si se quedan a pelear. Si son valientes, el DJ podría tirar 3d6 para ver cómo de bien les va. Con un 6, está claro que se quedan y pelean. Con un 4/5, algunos de ellos salen corriendo. Con un 1-3, todos salen huyendo.

TIRADAS DE RESISTENCIA

Un PJ puede hacer una tirada de resistencia para evitar una consecuencia negativa que el DJ le ha impuesto. Por ejemplo, si el DJ dice «Lo consigues, pero Neela te dispara mientras saltas. Sufres daño de nivel 2», el jugador puede decir «¡No! Quiero resistirlo». Cuando un PJ resiste una consecuencia, siempre lo consigue; puede que la consecuencia se reduzca o que se evite por completo.

La tirada de resistencia nos dice **cuánto estrés** recibe el PJ (6 menos el resultado más alto de la tirada).

ACECHAR
AFINAR
ANALIZAR
ARMONIZAR
CAZAR
DESTROZAR
ESTUDIAR
INFLUIR
MANDAR
PELEAR
SOCIALIZAR
TRASTEAR

PROCEDIMIENTOS

TIRADA DE ACCIÓN

1. El jugador establece su **objetivo**.
2. El jugador elige una **acción** que coincida con lo que el personaje está haciendo en la ficción.
3. El DJ establece la **situación** para la tirada.
4. El DJ establece el **grado de efecto** para la acción.
5. Añade el **dado de bonificación**.
6. El jugador tira los dados y determinamos el resultado.

DADO DE BONIFICACIÓN

- ♦ +1d por compañero (sufre 1 de estrés).
- ♦ +1d por esforzarte o aceptar un Pacto con el Diablo.

TIRADA DE FORTUNA

1. El DJ determina la cantidad de dados (normalmente, de 1 a 4) según el rasgo que se aplique (la moral, la resistencia, la calidad, etcétera).
2. Tira los dados y fíjate en el valor más alto para determinar cómo de bien se ha manifestado el rasgo.

TIRADA DE RESISTENCIA

1. El jugador elige resistir una consecuencia.
2. Según el contexto, el DJ determina si, al hacer la tirada de resistencia, la consecuencia se reducirá o se negará.
3. El DJ determina qué atributo se aplica a la consecuencia en cuestión (Destreza, Perspicacia o Voluntad).
4. El jugador tira los dados de ese atributo.
5. El PJ recibe tanto estrés como 6 menos el resultado más alto de la tirada, y la consecuencia se reduce o se anula.

ESCENAS RETROSPECTIVAS

1. El jugador dice que le gustaría hacer una escena retrospectiva para una acción que hizo en el pasado y que tendría importancia en el momento actual.
2. El DJ describe brevemente la escena para la escena retrospectiva. El jugador describe lo que hace su personaje.
3. El DJ establece un **coste de estrés** para la acción de la escena retrospectiva:
 - ♦ **0 DE ESTRÉS**: Una acción corriente para la que tenías una oportunidad fácil.
 - ♦ **1 DE ESTRÉS**: Una acción compleja o una oportunidad poco probable.
 - ♦ **2 DE ESTRÉS (O MÁS)**: Una acción elaborada que implicó oportunidades especiales o imprevistos.
4. El PJ sufre el estrés e intenta realizar la acción.

CREACIÓN DE PERSONAJES

1 Elige un libreto. Tu libreto representa la reputación que tiene tu personaje en los bajos fondos, sus capacidades especiales y su forma de mejorar.

2 Elige un legado. Detalla tu elección con una nota acerca de tu vida familiar. Por ejemplo, *Skovlan: Mineros, ahora refugiados de guerra en Duskwall*.

3 Elige un antecedente. Detalla tu elección con tu propia historia. Por ejemplo, *Obrero: Leviatanero, amotinado*.

4 Asigna cuatro puntos de acción. Ningún valor de acción puede tener más de 2 puntos al inicio del juego. *(Después de la creación de personajes, las acciones pueden mejorar hasta los 3 puntos. Los personajes pueden mejorar sus acciones hasta 4 cuando se adquiera la mejora de Maestría para la banda).*

5 Elige una capacidad especial. Las capacidades especiales se encuentran en la columna gris, en medio de la hoja de personaje. Si no puedes decantarte por ninguna, elige la primera habilidad de la lista, que es una buena opción para empezar.

6 Elige un amigo íntimo y un rival. Escoge la persona que será un buen amigo, un aliado de mucho tiempo, un familiar o amante (el triángulo que apunta hacia arriba). Escoge otra persona para que sea tu rival, enemigo, amante despedido o compañero traicionado (el triángulo que apunta hacia abajo).

7 Elige tu vicio. Elige tu tipo de vicio preferido y detállalo con una breve descripción, indicando el nombre y ubicación de tu proveedor.

8 Escribe tu nombre, alias y apariencia. Elige un nombre, un alias (si usas alguno) y describe en pocas palabras tu apariencia. Puedes encontrar algunos ejemplos en la página anterior.

EQUIPO

Puedes usar todos los objetos que aparecen en tu hoja de personaje, pero tienes que decidir la carga que llevarás en cada operación marcando la casilla correspondiente. Puedes llevar tantos objetos como la cantidad de carga elegida. Tu carga determina la velocidad a la que te desplazas y lo discreto que resultas:

- ♦ **CARGA 1-3: LIGERA.** Eres más rápido y discreto; te mezclas con la multitud.
- ♦ **CARGA 4/5: NORMAL.** Pareces un criminal, listo para buscar problemas.
- ♦ **CARGA 6: PESADA.** Te mueves más lento. Pareces un operativo en plena misión.
- ♦ **CARGA 7-9: SOBRECARGADO.** Llevas demasiado peso y no puedes hacer nada aparte de moverte muy lentamente.

Algunas habilidades especiales (como la habilidad de **MULA** del Sajador o la increíble fuerza de un demonio) aumentan los límites de carga.

Algunos objetos cuentan como dos a efectos de carga (tienen dos casillas conectadas). Los objetos en cursiva no se contabilizan como carga.

No necesitas elegir objetos por ahora. Revisa tus objetos personales y las descripciones de objetos normales en la página 88.

VICIOS

- ♦ **FE:** Estás entregado a un poder invisible, un dios olvidado, un ancestro, etcétera.
- ♦ **JUEGO:** Te pierden los juegos de azar, las apuestas en eventos deportivos, etcétera.
- ♦ **LUJO:** Las exhibiciones costosas u ostentosas de opulencia.
- ♦ **OBLIGACIÓN:** Estás dedicado a una familia, una causa, una organización, la beneficencia, etcétera.

NOMBRES

Adric, Aldo, Amosen, Andrel, Arden, Arlyn, Arquio, Arvus, Ashlyn, Branon, Brace, Brance, Brena, Ladrillos, Candra, Carissa, Carro, Casslyn, Cavelle, Clave, Corille, Cross, Crawl, Cyrene, Daphnia, Drav, Edlun, Emeline, Grine, Helles, Hix, Holtz, Kamelin, Kelyr, Kobb, Kristov, Laudius, Lauria, Lenia, Lizete, Lorette, Lucella, Lynthia, Mara, Milos, Morlan, Myre, Narcus, Naria, Noggs, Odrienne, Orlan, Phin, Polonia, Quess, Remira, Ring, Roethe, Seseareth, Sethla, Skannon, Stavrul, Stev, Syra, Talitha, Tesslyn, Thena, Timothy, Tocker, Unha, Vaurin, Veleris, Veretta, Vestine, Vey, Volette, Vond, Weaver, Wester, Zamira.

APARIENCIA

Hombre, Mujer, Ambiguo, Oculto.

Abierto, Afable, Ajado, Áspero, Atlético, Atractivo, Deslumbrante, Calmado, Cincelado, Crispado, Curtido, Delgado, Delicado, Encantador, Encorvado, Enorme, Esquelético, Feroz, Frío, Guapo, Justo, Lánguido, Marcado, Melancólico, Nervudo, Oscuro, Rechoncho, Robusto, Severo, Suave, Sucio, Triste.

Abrigo con capucha	Bufanda larga	Chaqueta ligera	Máscara y túnica	Pantalones	Trajos en jirones
Abrigo grueso	Camisa de cuello	Chaqueta pesada	Media capa	planchados	Trenca
Abrigo largo	Capa con capucha	Cinturón ancho	Mono de piel de anguila	Seda suelta	impermeable
Botas altas	Capa pesada	Cuero	Pantalones ajustados	Sombrero de tres picos	Túnica sencilla
Botas de terciopelo	Capucha y pieles	Esclavina	Pantalones de trabajo	Suéter de punto	Uniforme
Botas de trabajo	Chaleco	Falda y blusa		Tirantes	reutilizado
		Gorro de lana		Traje y corbata	Vestido ajustado

- ♦ **PLACER:** Disfrutas de amantes, comida, bebida, drogas, arte, teatro, etcétera.
- ♦ **SOBRENATURAL:** Experimentas con extrañas esencias, te comunicas con malvados espíritus, sigues rituales o tabúes extraños, etcétera.
- ♦ **SOPOR:** Buscas el olvido en el abuso de drogas, bebes en exceso, te peleas en los reñideros hasta quedar destrozado, etcétera.

APELLIDOS

Ankhat, Arran, Athanoch, Basran, Boden, Booker, Bowman, Breakiron, Brogan, Clelland, Clermont, Coleburn, Comber, Daava, Dalmore, Danfield, Dunvil, Farros, Grine, Haig, Helker, Helles, Hellyers, Jayan, Jeduin, Kardera, Karstas, Keel, Kessarín, Kinclaith, Lomond, Maroden, Michter, Morriston, Penderyn, Prichard, Rowan, Sevoy, Skelkallan, Skora, Slane, Strangford, Strathmill, Templeton, Tyrconnell, Vale, Walund, Welker.

ALIAS

Abedul, Adicto, Aguja, Anillo, Aparejo, Artillero, Asa, Bicho, Bobina, Bollo, Campana, Canción, Cardo, Carillón, Cruz, Cuervo, Desollador, Eco, Escarcha, Espina, Espuela, Gancho, Grillo, Ladrillos, Látigo, Luna, Martillo, Mimbre, Niebla, Ogro, Pedernal, Plata, Rana, Reserva, Rubí, Tic-tac, Uña, Doces.

BLADES IN THE DARK

BANDA

NOMBRE

ALIAS

APARIENCIA

LEGADO: AKOROS—IRUVIA—LAS ISLAS DAGA—SEVEROS—SKOVLAN—TYCHEROS

ANTECEDENTES: ACADÉMICO—BAJOS FONDOS—COMERCIAL—DERECHO—MILITAR—NOBLEZA—OBRERO

VICIO / PROVEEDOR: FE—JUEGO—LUJO—OBLIGACIÓN—PLACER—SOBRENATURAL—SOPOR

ESTRÉS

TRAUMA

ATORMENTADO—BLANDO—FEROZ—FRÍO—IMPRUDENTE—INESTABLE—OBSESIONADO—PARANOIDE

DAÑO

3

2

1

NECESITAS AYUDA

-1D

EFFECTO REDUCIDO

CURACIÓN

PROTECCIÓN

ESTÁNDAR

PESADA

ESPECIAL

NOTAS

SAJADOR

UN GUERRERO PELIGROSO E INTIMIDANTE

CAPACIDADES ESPECIALES

GUERRERO NATO: Puedes gastar tu protección especial para reducir el daño de un ataque en combate o para esforzarte durante una pelea.

BRUTAL: Tu violencia física desatada es una visión aterradora. Mandar a un objetivo asustado te otorga +1d.

GUERRERO FANTASMAL: Puedes imbuir de energía espiritual tus manos, armas cuerpo a cuerpo o herramientas, lo cual te otorga eficacia cuando combatas a lo sobrenatural. Puedes forcejear con espíritus para inmovilizarlos y capturarlos.

GUARDAESPALDAS: Añade +1d a tu tirada de resistencia cuando protejas a un compañero de la banda. Además, tendrás efecto +1 cuando busques información para anticipar posibles amenazas del momento presente.

LÍDER: Cuando quieras Mandar a una cohorte en una situación de combate, esta continuará luchando cuando haya sido devastada (no se retirará por sufrir daño de nivel 3) y además obtendrá efecto +1 y protección 1.

MULA: Tu límite de carga es más alto. Ligero: 5. Normal: 7. Pesado: 8.

NO JUEGUES CONMIGO: Puedes esforzarte para hacer una de las siguientes cosas: realizar una hazaña de fuerza física casi sobrehumana o enfrentarte cuerpo a cuerpo contra una pequeña pandilla en igualdad de condiciones.

VIGOROSO: Te recuperas más rápido del daño. Rellena un sector de tu reloj de curación, que pasará siempre a estar así. Recibe también +1d en las tiradas de tratamientos curativos.

VETERANO: Elige una capacidad especial de otro libreto.

AMIGOS Y RIVALES PELIGROSOS

OBJETOS

CARGA

Marlane, pugilista

Chael, matón feroz

Mercy, asesina sin escrúpulos

Grace, extorsionista

Sawtooth, médico

Arma de cuerpo a cuerpo de calidad

Arma pesada de calidad

Arma o herramienta disuasoria

Esposas con cadena

Frasco de esencia de furia

Amuleto espantaespíritus

3 ligera

5 normal

6 pesada

PX

Cada vez que hagas una tirada de acción desesperada, anota 1 PX en el atributo de esa acción. Al final de la sesión, marca 1 PX (de tu libreto o de atributo) por cada punto siguiente, si lo has cumplido, o 2 PX si lo has hecho varias veces.

Respondiste a un desafío con violencia o coacción.

Expresaste tus creencias, impulsos, legado o antecedentes.

Luchaste contra tus problemas con el vicio o contra tus traumas.

TRABAJO EN EQUIPO

PLANIFICACIÓN Y CARGA

BUSCAR INFORMACIÓN

Ayudar a otro PJ

Liderar una acción en grupo

Proteger a un compañero

Preparación para otro jugador

Asalto: Punto de ataque

Engaño: Método

Ocultista: Método arcano

Sigilo: Punto de entrada

Social: Conexión

Transporte: Ruta

¿Cómo puedo hacerle(s) daño?

¿Quién me teme más?

¿Quién es el más peligroso?

¿Qué intenta(n) hacer?

¿Cómo puedo conseguir que haga(n) [X]?

¿Está(n) diciendo la verdad?

¿Qué está pasando aquí en realidad?

BLADES IN THE DARK

BANDA

NOMBRE

ALIAS

APARIENCIA

LEGADO: AKOROS—IRUVIA—LAS ISLAS DAGA—SEVEROS—SKOVLAN—TYCHEROS

ANTECEDENTES: ACADÉMICO—BAJOS FONDOS—COMERCIAL—DERECHO—MILITAR—NOBLEZA—OBRERO

VICIO / PROVEEDOR: FE—JUEGO—LUJO—OBLIGACIÓN—PLACER—SOBRENATURAL—SOPOR

ESTRÉS

TRAUMA

ATORMENTADO—BLANDO—FEROZ—FRÍO—IMPRUDENTE—INESTABLE—OBSESIONADO—PARANOIDE

DAÑO	NECESITAS AYUDA	CURACIÓN
3		Reloj de curación
2	-1D	PROTECCIÓN
1	EFFECTO REDUCIDO	ESTÁNDAR PESADA ESPECIAL

NOTAS

ALQUÍMICOS

Bandolera

Bandolera

Quando uses un espacio de bandolera, elige un alquímico:

Aceite de flotar

Aceite de atadura

Aceite ígneo

Alkahest

Azogue

Bomba de humo

Chispa (droga)

Granada

Polvos asfixiantes

Polvos de trance

Veneno de ceguera

Veneno Fuego de Calavera

Veneno paralizante

SANGUIJUELA

UN SABOTEADOR Y UNA MENTE ANALÍTICA

CAPACIDADES ESPECIALES

- ALQUIMISTA: Cuando **inventes** o **fabriques** una creación de características *alquímicas*, obtienes un **+1 al nivel de resultado** en la tirada. Comienzas conociendo una fórmula especial.
- ANALISTA: Si tienes en marcha proyectos a largo plazo que tengan que ver con investigar, aprender fórmulas nuevas o diseñar un plan, puedes **rellenar dos sectores** de un reloj de uno de esos proyectos, o un sector de dos relojes, durante la **fase de descanso**.
- ARTIFICIERO: Cuando **inventes** o **fabriques** una creación con características de *tecnología de chispa*, obtienes un **+1 al nivel de resultado** en la tirada. Comienzas conociendo un diseño especial.
- FORTALEZA: Puedes gastar tu **protección especial** para resistir una consecuencia de fatiga, debilidad o efectos alquímicos, o para **esforzarte** cuando trabajes utilizando habilidades técnicas o manipulando sustancias alquímicas.
- MÉDICO: Puedes **Trastear** huesos, sangre y humores corporales para tratar heridas o estabilizar a los moribundos. Puedes **Estudiar** una enfermedad o un cadáver. Todos los de tu banda (incluido tú) añaden **+1d** a sus tiradas de tratamientos curativos.
- PROTECCIÓN FANTASMAL: Sabes cómo **Destroz**ar un área con sustancias arcanas y dejarla yerma para cualquier otro uso, convirtiendo el lugar en un anatema o algo tentador para los espíritus (a tu elección).
- SABOTEADOR: Puedes **Destroz**ar de forma mucho más sigilosa de lo habitual y el daño no será fácilmente visible en una inspección fortuita.
- VENENOSO: Te has vuelto inmune a una droga o un veneno (elige uno que lleves en la bandolera). Puedes **esforzarte** para secretarlo a través de tu piel o saliva o exhalarlo en forma de vapor.
- VETERANO: Elige una capacidad especial de otro libreto.

AMIGOS Y RIVALES INTELIGENTES

- Stazia, boticaria
- Veldren, psiconauta
- Eckerd, ladrón de cadáveres
- Jul, proveedor de sangre
- Malista, sacerdotisa

OBJETOS

- Herramientas de calidad
- Herramientas de destrucción de calidad
- Cerbatana y dardos, jeringas
- Bandolera (3 usos)
- Bandolera (3 usos)
- Artilugios

CARGA 3 ligera 5 normal 6 pesada

PX

- Cada vez que hagas una tirada de acción desesperada, anota 1 PX en el atributo de esa acción. Al final de la sesión, marca 1 PX (de tu libreto o de atributo) por cada punto siguiente, si lo has cumplido, o 2 PX si lo has hecho varias veces.
- Respondiste a un desafío con tu habilidad técnica o sembrando el caos.
- Expresaste tus creencias, impulsos, legado o antecedentes.
- Luchaste contra tus problemas con el vicio o contra tus traumas.

TRABAJO EN EQUIPO

Ayudar a otro PJ

Liderar una acción en grupo

Proteger a un compañero

Preparación para otro jugador

PLANIFICACIÓN Y CARGA

Elegid un plan y proporcionad el *detalle*. Elige tu límite de *carga* para la operación.

Asalto: Punto de ataque

Engaño: Método

Ocultista: Método arcano

Sigilo: Punto de entrada

Social: Conexión

Transporte: Ruta

DEPÓSITO

MONEDAS

LIBRETO

DESTREZA

- ACECHAR
- AFINAR
- DESTROZAR
- PELEAR

PERSPICACIA

- ANALIZAR
- CAZAR
- ESTUDIAR
- TRASTEAR

VOLUNTAD

- ARMONIZAR
- INFLUIR
- MANDAR
- SOCIALIZAR

DADOS DE BONIFICACIÓN

ESFORZARTE (2 de estrés) o aceptar un PACTO CON EL DIABLO.

- Una o dos armas blancas
- Cuchillos arrojadizos
- Una pistola
- Una 2ª pistola
- Un arma grande
- Un arma inusual
- Protección +Pesada
- Equipo de robo
- Equipo de escalada
- Utensilios arcanos
- Documentos
- Suministros de subterfugio
- Herramientas de demolición
- Herramientas de ajuste
- Linterna

BUSCAR INFORMACIÓN

- ¿Qué intenta(n) hacer?
- ¿Cómo puedo conseguir que haga(n) [X]?
- ¿Está diciendo la verdad?
- ¿Qué puedo trastear por aquí?
- ¿Qué pasaría si yo [X]?
- ¿Cómo puedo encontrar [X]?
- ¿Qué está pasando aquí en realidad?

BLADES IN THE DARK

BANDA

NOMBRE

ALIAS

APARIENCIA

LEGADO: AKOROS—IRUVIA—LAS ISLAS DAGA—SEVEROS—SKOVLAN—TYCHEROS

ANTECEDENTES: ACADÉMICO—BAJOS FONDOS—COMERCIAL—DERECHO—MILITAR—NOBLEZA—OBRERO

VICIO / PROVEEDOR: FE—JUEGO—LUJO—OBLIGACIÓN—PLACER—SOBRENATURAL—SOPOR

ESTRÉS

TRAUMA

ATORMENTADO—BLANDO—FEROZ—FRÍO—IMPRUDENTE—INESTABLE—OBSESIONADO—PARANOIDE

DAÑO

3

2

1

NECESITAS AYUDA

-1D

EFFECTO REDUCIDO

CURACIÓN

PROTECCIÓN

ESTÁNDAR

PESADA

ESPECIAL

Reloj de curación

NOTAS

ACECHADOR

UN RATERO Y ESPÍA SIGILOSO

DEPÓSITO

MONEDAS

CAPACIDADES ESPECIALES

○

INFILTRADO:

La **calidad** y el **nivel** no te afectan cuando estés tratando de eludir medidas de seguridad.

○

EMBOSCADA:

Cuando ataques desde las sombras o prepares una trampa, añade **+1d** a la tirada.

○

PERICIA:

Elige una de tus acciones. Cuando dirijas una **acción en grupo** con dicha acción, solo podrás sufrir un máximo de 1 punto de estrés, no importa la cantidad de tiradas fallidas.

○

PIES DIABÓLICOS:

Elige una de las siguientes cosas adicionales cuando te **esfuerces**: *realizar una hazaña atlética que raye en lo sobrehumano o maniobrar para confundir a tus enemigos y que se ataquen unos a otros por error.*

○

REFLEJOS:

Si existe alguna duda sobre quién actúa primero, lo harás tú (si dos personajes tienen Reflejos, actúan a la vez).

○

SOMBRA:

Puedes gastar tu **protección especial** para resistir una consecuencia producida por medidas de seguridad o por haber sido detectado, o para **esforzarte** realizando una proeza atlética o de sigilo.

○

TEMERARIO:

Cada vez que tires una acción desesperada, añade **+1d** a la tirada si también aceptas otro **-1d** a cualquier tirada de resistencia contra las consecuencias de tu acción.

○

VELO FANTASMAL:

Puedes acceder parcialmente al campo fantasmal volviéndote una sombra insustancial durante unos instantes. La transformación te inflige 2 puntos de estrés, más 1 punto de estrés por cada una de las siguientes opciones: *la transformación dura minutos en lugar de instantes; eres invisible en lugar de una sombra; flotas en el aire como un fantasma.*

○

VETERANO:

Elige una capacidad especial de otro libreto.

AMIGOS Y RIVALES SOSPECHOSOS

OBJETOS

CARGA

△▽

Telda, mendiga

Ganzúas de calidad

Capa de sombras de calidad

Equipo de escalada ligero

Frasco de poción del silencio

Gafas de visión nocturna

Amuleto espantaespíritus

△▽

Darmot, casaca azul.

△▽

Frake, cerrajero

△▽

Roslyn Kellis, noble

△▽

Petra, funcionaria

PX

◆

Cada vez que hagas una tirada de acción desesperada, anota 1 PX en el atributo de esa acción.

Al final de la sesión, marca 1 PX (de tu libreto o de atributo) por cada punto siguiente, si lo has cumplido, o 2 PX si lo has hecho varias veces.

◆

Respondiste a un desafío con sigilo o evasión.

◆

Expresaste tus creencias, impulsos, legado o antecedentes.

◆

Luchaste contra tus problemas con el vicio o contra tus traumas.

TRABAJO EN EQUIPO

PLANIFICACIÓN Y CARGA

Ayudar a otro PJ

Elegid un plan y proporcionad el **detalle**. Elige tu límite de **carga** para la operación.

Asalto: Punto de ataque

Sigilo: Punto de entrada

Engaño: Método

Social: Conexión

Ocultista: Método arcano

Transporte: Ruta

LIBRETO

DESTREZA

PERSPICACIA

VOLUNTAD

DADOS DE BONIFICACIÓN

●

ACECHAR

●

AFINAR

●

DESTROZAR

●

PELEAR

●

ANALIZAR

●

CAZAR

●

ESTUDIAR

●

TRASTEAR

●

ARMONIZAR

●

INFLUIR

●

MANDAR

●

SOCIALIZAR

+

ESFORZARTE (2 de estrés) o aceptar un PACTO CON EL DIABLO.

Una o dos armas blancas

Cuchillos arrojadizos

Una pistola

Una 2ª pistola

Un arma grande

Un arma inusual

Protección

+Pesada

Equipo de robo

Equipo de escalada

Utensilios arcanos

Documentos

Suministros de subterfugio

Herramientas de demolición

Herramientas de ajuste

Linterna

BUSCAR INFORMACIÓN

◆

¿Qué intenta(n) hacer?

◆

¿Cómo puedo conseguir que haga(n) [X]?

◆

¿De qué debería estar pendiente?

◆

¿Cuál es la mejor manera de entrar?

◆

¿Cómo puedo esconderme aquí?

◆

¿Cómo puedo encontrar [X]?

◆

¿Qué está pasando aquí en realidad?

BLADES

INTHE

DARK

BANDA

NOMBRE

ALIAS

APARIENCIA

LEGADO: AKOROS—IRUVIA—LAS ISLAS DAGA—SEVEROS—SKOVLAN—TYCHEROS

ANTECEDENTES: ACADÉMICO—BAJOS FONDOS—COMERCIAL—DERECHO—MILITAR—NOBLEZA—OBRERO

VICIO / PROVEEDOR: FE—JUEGO—LUJO—OBLIGACIÓN—PLACER—SOBRENATURAL—SOPOR

ESTRÉS

TRAUMA

ATORMENTADO—BLANDO—FEROZ—FRÍO—IMPRUDENTE—INESTABLE—OBSESIONADO—PARANOIDE

DAÑO		NECESITAS AYUDA	CURACIÓN
3			Reloj de curación
2		-1D	PROTECCIÓN
1		EFFECTO REDUCIDO	ESTÁNDAR PESADA ESPECIAL

NOTAS

MÁSCARA

UN ESPÍA Y SUTIL MANIPULADOR

CAPACIDADES ESPECIALES

- **EL GAMBITO DE LA TORRE:** Sufres 2 puntos de estrés para tirar con tu mejor acción al realizar una acción diferente. Explica cómo te adaptas para este uso.
- **BENEFICIO ADICIONAL:** Al final de cada fase de descanso ganas depósito +2.
- **COMO MIRAR EN UN ESPEJO:** Siempre sabes si alguien te está mintiendo.
- **CONFÍA EN MÍ:** Obtienes +1d contra un objetivo con el que tengas una relación íntima.
- **MESMERISMO:** Después de **Influir** en alguien puedes hacer que olvide lo que ha sucedido, pero volverá a recordarlo todo cuando vuelva a interactuar contigo.
- **SUBTERFUGIO:** Puedes gastar tu **protección especial** para resistir una consecuencia provocada por sospechas o persuasión, o para **esforzarte** para hacer algún subterfugio.
- **TAPADERA:** Añade +1d a las tiradas para despistar o no levantar sospechas cuando te disfraces o uses otro tipo de tapadera. Cuando te despojes de tu disfraz, la sorpresa resultante te garantizará la iniciativa.
- **VOZ FANTASMAL:** Conoces el método secreto para interactuar con fantasmas o demonios y puedes tratar con ellos como si fueran personas humanas, no importa lo salvajes que puedan parecer. Tienes **eficacia** a la hora de comunicarte con lo sobrenatural.
- ○ ○ **VETERANO:** Elige una capacidad especial de otro libreto.

COMPañEROS Y RIVALES TAIMADOS

OBJETOS

CARGA

- △▽ Bryl, traficante de drogas
- △▽ Bazso Baz, líder de una pandilla
- △▽ Klyra, dueña de una taberna
- △▽ Nyryx, prostituta
- △▽ Harker, presidiario
- *Ropa y joyas de calidad*
- *Vestuario de calidad*
- *Dados y cartas trucadas de calidad*
- *Polvos de trance*
- *Bastón espada*
- *Amuleto espantaesíritus*

PX

- ◆ *Cada vez que hagas una tirada de acción desesperada, anota 1 PX en el atributo de esa acción. Al final de la sesión, marca 1 PX (de tu libreto o de atributo) por cada punto siguiente, si lo has cumplido, o 2 PX si lo has hecho varias veces.*
- ◆ *Respondiste a un desafío con artimañas o usando tus influencias.*
- ◆ *Expresaste tus creencias, impulsos, legado o antecedentes.*
- ◆ *Luchaste contra tus problemas con el vicio o contra tus traumas.*

TRABAJO EN EQUIPO

PLANIFICACIÓN Y CARGA

Ayudar a otro PJ	Elegid un plan y proporcionad el <i>detalle</i> . Elige tu límite de <i>carga</i> para la operación.	
Liderar una acción en grupo	Asalto: Punto de ataque	Sigilo: Punto de entrada
Proteger a un compañero	Engaño: Método	Social: Conexión
Preparación para otro jugador	Ocultista: Método arcano	Transporte: Ruta

DEPÓSITO

MONEDAS

LIBRETO

DESTREZA

- ● ● ● ACECHAR
- ● ● ● AFINAR
- ● ● ● DESTROZAR
- ● ● ● PELEAR

PERSPICACIA

- ● ● ● ANALIZAR
- ● ● ● CAZAR
- ● ● ● ESTUDIAR
- ● ● ● TRASTEAR

VOLUNTAD

- ● ● ● ARMONIZAR
- ● ● ● INFLUIR
- ● ● ● MANDAR
- ● ● ● SOCIALIZAR

DADOS DE BONIFICACIÓN

ESFORZARTE (2 de estrés) o aceptar un PACTO CON EL DIABLO.

3 ligera 5 normal 6 pesada

- Una o dos armas blancas
- Cuchillos arrojadizos
- Una pistola □ Una 2ª pistola
- □ Un arma grande
- Un arma inusual
- □ Protección □ □ □ +Pesada
- Equipo de robo
- □ Equipo de escalada
- Utensilios arcanos
- Documentos
- Suministros de subterfugio
- □ Herramientas de demolición
- Herramientas de ajuste
- Linterna

BUSCAR INFORMACIÓN

- ◆ ¿Qué intenta(n) hacer?
- ◆ ¿Cómo puedo conseguir que haga(n) [X]?
- ◆ ¿Está diciendo la verdad?
- ◆ ¿Qué está(n) sintiendo en realidad?
- ◆ ¿Qué es lo que más le(s) importa?
- ◆ ¿Cómo puedo camuflarme por aquí?
- ◆ ¿Qué está pasando aquí en realidad?

BANDA

NOMBRE

ALIAS

APARIENCIA

LEGADO: AKOROS—IRUVIA—LAS ISLAS DAGA—SEVEROS—SKOVLAN—TYCHEROS

ANTECEDENTES: ACADÉMICO—BAJOS FONDOS—COMERCIAL—DERECHO—MILITAR—NOBLEZA—OBRERO

VICIO / PROVEEDOR: FE—JUEGO—LUJO—OBLIGACIÓN—PLACER—SOBRENATURAL—SOPOR

ESTRÉS

TRAUMA

ATORMENTADO—BLANDO—FEROZ—FRÍO—IMPRUDENTE—INESTABLE—OBSESIONADO—PARANOIDE

DAÑO			CURACIÓN
3		NECESITAS AYUDA	Reloj de curación
2		-1D	PROTECCIÓN ESTÁNDAR
1		EFFECTO REDUCIDO	PESADA ESPECIAL

NOTAS

CAPACIDADES ESPECIALES			LIBRETO	
○ PREVISIÓN: Puedes ayudar a un compañero de equipo sin sufrir estrés hasta un máximo de dos veces por golpe. Describe cómo te has preparado de antemano. ○ CALCULADOR: Gracias a una planificación cuidadosa durante la fase de descanso, consigues 1 tarea adicional en la fase de descanso, para ti o para otro miembro de la banda. ○ CONEXIONES: Consigues un +1 al nivel de resultado cuando adquieras un activo o reduzcas riesgo en la fase de descanso. ○ CONTRATO FANTASMAL: Cuando llegues a un acuerdo verbal o lo pongas por escrito, ambas partes (humanas o no) portarán una marca del juramento. Si cualquiera de ellas rompe el contrato, sufrirá el daño de nivel 3 «Maldito». ○ MENTE MAESTRA: Puedes gastar tu protección especial para proteger a un compañero de equipo o para esforzarte cuando estés buscando información o trabajando en un proyecto a largo plazo. ○ PRESIDIARIO: Mientras estés encarcelado, vuestro nivel de búsqueda cuenta como 1 menos, vuestro Nivel como 1 más, y ganáis +1 de estatus con una facción a la que ayudéis mientras estés a la sombra (además de lo que lleguéis a obtener en la tirada de encarcelamiento). ○ TEJIENDO LA TELARAÑA: Añade +1d a Socializar cuando busques información sobre un objetivo para preparar un golpe. Añades +1d a la tirada de implicación de esa operación. ○ VICIO FUNCIONAL: Puedes ajustar el resultado de los dados en 1 o 2 (hacia arriba o hacia abajo) cuando satisfagas tu vicio. Si un aliado se une a ti, puede hacer lo mismo. ○○○ VETERANO: Elige una capacidad especial de otro libreto.			DESTREZA ● ● ● ACECHAR ● ● ● AFINAR ● ● ● DESTROZAR ● ● ● PELEAR	
			PERSPICACIA ● ● ● ANALIZAR ● ● ● CAZAR ● ● ● ESTUDIAR ● ● ● TRASTEAR	
			VOLUNTAD ● ● ● ARMONIZAR ● ● ● INFLUIR ● ● ● MANDAR ● ● ● SOCIALIZAR	
			DADOS DE BONIFICACIÓN ESFORZARTE (2 de estrés) + o aceptar un PACTO CON EL DIABLO.	
AMIGOS Y RIVALES ASTUTOS		OBJETOS	CARGA	
△▽ Salia, proveedora de información		□ <i>Identidad falsa de calidad</i>	◇3 ligera ◇5 normal ◇6 pesada	
△▽ Augus, maestro arquitecto		□ Botella de whisky de calidad		
△▽ Jennah, sirvienta		□ Planos		
△▽ Riven, químico		□ Frasco de esencia de sueño		
△▽ Jeren, archivero de los casacas azules		□ Pistola oculta en la palma		
		□ Amuleto espantaespíritus		
PX				
◆ Cada vez que hagas una tirada de acción desesperada, anota 1 PX en el atributo de esa acción.				
Al final de la sesión, marca 1 PX (de tu libreto o de atributo) por cada punto siguiente, si lo has cumplido, o 2 PX si lo has hecho varias veces.				
◆ Respondiste a un desafío con maquinaciones o conspirando.				
◆ Expresaste tus creencias, impulsos, legado o antecedentes.				
◆ Luchaste contra tus problemas con el vicio o contra tus traumas.				
TRABAJO EN EQUIPO		PLANIFICACIÓN Y CARGA		BUSCAR INFORMACIÓN
Ayudar a otro PJ		Elegid un plan y proporcionad el <i>detalle</i> . Elige tu límite de <i>carga</i> para la operación.		◆ ¿Qué es lo que más quiere(n)?
Liderar una acción en grupo		Asalto: Punto de ataque	Sigilo: Punto de entrada	◆ ¿De qué debería estar pendiente?
Proteger a un compañero		Engaño: Método	Social: Conexión	◆ ¿Qué hay aquí que sea ventajoso?
Preparación para otro jugador		Ocultista: Método arcano	Transporte: Ruta	◆ ¿Cómo puedo descubrir [X]?
				◆ ¿Qué intenta(n) hacer?
				◆ ¿Cómo puedo conseguir que haga(n) [X]?
				◆ ¿Qué hay pasando aquí en realidad?

BLADES IN THE DARK

BANDA

NOMBRE

APARIENCIA

LEGADO: AKOROS—IRUVIA—LAS ISLAS DAGA—SEVEROS—SKOVLAN—TYCHEROS

ANTECEDENTES: ACADÉMICO—BAJOS FONDOS—COMERCIAL—DERECHO—MILITAR—NOBLEZA—OBRERO

VICIO / PROVEEDOR: FE—JUEGO—LUJO—OBLIGACIÓN—PLACER—SOBRENATURAL—SOPOR

ESTRÉS

TRAUMA

ATORMENTADO—BLANDO—FEROZ—FRÍO—IMPRUDENTE—INESTABLE—OBSESIONADO—PARANOIDE

DAÑO

3

2

1

NOTAS

NECESITAS AYUDA

-1D

EFFECTO REDUCIDO

CURACIÓN

Reloj de curación

PROTECCIÓN

ESTÁNDAR

PESADA

ESPECIAL

SUSURRO

UN ADEPTO DE LO ARCANO Y MÉDIUM

CAPACIDADES ESPECIALES

○

IMPOSICIÓN:

Puedes **Armonizar** con el campo fantasmal para obligar a un fantasma cercano a aparecerse y obedecer una orden. No puedes sentir terror sobrenatural por un fantasma que hayas convocado o al que intentes imponerte, aunque tus aliados son otro cantar.

○

MENTE FANTASMAL:

Eres consciente en todo momento de la presencia de entidades sobrenaturales. Añade +1d siempre que estés **buscando información** sobre lo sobrenatural.

○

MÉTODOS EXTRAÑOS:

Cuando inventes o fabriques una creación de características *arcanas*, obtienes un +1 al nivel de resultado. Comienzas conociendo un diseño arcano.

○

OCULTISTA:

Conoces los métodos secretos de **Socializar** con poderes antiguos, dioses olvidados o demonios. Cuando hayas contactado con una entidad, añade +1d para **Mandar** a sus adoradores.

○

PROTEGIDO:

Puedes gastar tu **protección especial** para resistir una consecuencia sobrenatural o para **esforzarte** cuando te enfrentes a fuerzas arcanas o las emplees.

○

RITUAL:

Conoces los métodos arcanos necesarios para realizar un ritual de hechicería. Puedes **ESTUDIAR** un ritual ocultista (o crear uno nuevo) para convocar un efecto o un ser sobrenatural. Comienzas sabiendo un ritual.

○

TEMPESTAD:

Puedes **esforzarte** para hacer una de las siguientes cosas: *descargar un rayo y usarlo como arma en un ataque; convocar una tormenta en las cercanías (lluvia torrencial, vientos huracanados, niebla espesa, heladas y nieve, etcétera).*

○

VOLUNTAD DE HIERRO:

Eres inmune al terror que produce la visión de algunas entidades sobrenaturales. Añade +1d cuando hagas una **tirada de resistencia** con **Voluntad**.

○

VETERANO:

Elige una capacidad especial de otro libretto.

DEPÓSITO

MONEDAS

LIBRETO

DESTREZA

PERSPICACIA

VOLUNTAD

DADOS DE BONIFICACIÓN

+

ESFORZARTE (2 de estrés) o aceptar un PACTO CON EL DIABLO.

AMIGOS Y RIVALES EXTRAÑOS

OBJETOS

CARGA

◇3 ligera

◇5 normal

◇6 pesada

△▽

Nyryx, fantasma poseedor

△▽

Scurlock, vampiro

△▽

Setarra, una demonio

△▽

Quellyn, bruja

△▽

Flint, traficante de espíritus

□

□

Lazo relámpago de calidad

□

Máscara espiritual de calidad

□

Frascos de electroplasma

□

Botellas espirituales (2)

□

Llave fantasmal

□

Amuleto espantaespíritus

PX

◆

Cada vez que hagas una tirada de acción desesperada, anota 1 PX en el atributo de esa acción. Al final de la sesión, marca 1 PX (de tu libretto o de atributo) por cada punto siguiente, si lo has cumplido, o 2 PX si lo has hecho varias veces.

◆

Respondiste a un desafío con tus conocimientos o poderes arcanos.

◆

Expresaste tus creencias, impulsos, legado o antecedentes.

◆

Luchaste contra tus problemas con el vicio o contra tus traumas.

TRABAJO EN EQUIPO

PLANIFICACIÓN Y CARGA

BUSCAR INFORMACIÓN

Ayudar a otro PJ

Liderar una acción en grupo

Proteger a un compañero

Preparación para otro jugador

Asalto: Punto de ataque

Engaño: Método

Ocultista: Método arcano

Sigilo: Punto de entrada

Social: Conexión

Transporte: Ruta

¿Qué hay arcano o extraño aquí?

¿Qué resuena en el campo fantasmal?

¿Qué está escondido o perdido aquí?

¿Qué intenta(n) hacer?

¿Qué le(s) empuja a hacer esto?

¿Cómo puedo desvelar [X]?

¿Qué está pasando aquí en realidad?

OBJETOS NORMALES

Una o dos armas blancas: Puedes llevar un sencillo cuchillo de combate. O dos espadas curvas. O un estoque y un estilete. O un gran cuchillo de carnicero. [CARGA 1]

El arma que elijas puede reflejar tu legado:

En el norte (Akoros y Skovlan), las armas blancas suelen ser grandes, pesadas y de un solo filo.

Los señores de los caballos de Severos prefieren las lanzas en las batallas, pero para el combate personal llevan unas dagas de doble filo muy peculiares, de hojas muy anchas y a menudo talladas de formas muy intrincadas con historias familiares.

Los corsarios de las Islas Daga llevan a menudo hojas estrechas y ligeras, adecuadas para dar rápidas estocadas, como el estoque y el estilete.

En Iruvia son comunes las hojas curvas, afiladas en el borde exterior (como un sable) o en el borde interior (como una hoz).

Cuchillos arrojadizos: Seis cuchillos pequeños y ligeros. [CARGA 1]

Una pistola: Un arma de fuego de retrocarga y un solo disparo. Devastadora a 15 m, pero lenta en recargar. [CARGA 1]

Un arma grande: Un arma diseñada para utilizarse a dos manos. Un hacha de guerra, un espadón, un martillo de guerra o un arma de asta. Un fusil de caza. Un trabuco. Un arco o ballesta. [CARGA 2]

Un arma inusual: Una curiosidad o una herramienta convertida en un arma. Un látigo, un mayal, un hacha, una pala, un trozo de cadena, un abanico de bordes afilados, botas con punta de acero. [CARGA 1]

Protección: Una túnica gruesa de cuero, guantes y botas reforzados. [CARGA 2]

+Pesada: Añadir una cota de malla, placas de metal y un casco. [CARGA 3]
La carga se suma a la protección normal y supone un total de carga 5.

Equipo de robo: Un conjunto de ganzúas. Una pequeña palanca. Frascos de aceite

para silenciar las bisagras chirriantes. Una bobina de alambre y anzuelos de pesca. Una pequeña bolsa de arena fina. [CARGA 1]

Equipo de escalada: Una bobina grande de cuerda. Una bobina pequeña de cuerda. Ganchos de agarre. Una bolsa pequeña de polvo de tiza. Un arnés de escalada con nudos y anillas de metal. Un conjunto de pitones de hierro y un mazo pequeño. [CARGA 2]

Documentos: Una colección de finos volúmenes sobre gran variedad de temas, incluido un registro de la nobleza, los comandantes de la Guardia Urbana y otros ciudadanos notables. Papeles en blanco, un frasco de tinta, una pluma. Varios mapas interesantes. [CARGA 1]

Utensilios arcanos: Un frasco de mercurio. Una bolsa de sal negra. Un ancla espiritual en forma de pequeña piedra. Una botella espiritual. Un frasco de electroplasma diseñado para romperse y rociarlo todo en el impacto. [CARGA 1]

Suministros de subterfugio: Kit de maquillaje teatral. Una selección de documentos en blanco listos para ser usados por un falsificador. Bisuterías. Una capa reversible y un sombrero distintivo. Una insignia municipal falsificada. [CARGA 1]

Herramientas de demolición: Una almadena y picos de hierro. Taladro pesado. Palanca. [CARGA 2]

Herramientas de ajuste: Un surtido de herramientas para el trabajo mecánico delicado: lupa de joyero, pinzas, un pequeño martillo, alicates, destornillador, etcétera. [CARGA 1]

Linterna: Una sencilla linterna de aceite, una fantástica lámpara electropasmática u otra fuente de luz. [CARGA 1]

Amuleto espantaespíritus: Una pequeña baratija arcana que los fantasmas prefieren evitar. [CARGA 0]

PROVEEDORES DE VICIO

FE

- ◆ **Madre Narya**, Casa de la Lagrimosa, Seis Torres.
- ◆ **Ilacille**, las ruinas del Templo a los dioses olvidados, Coalridge.
- ◆ **Nelisanne**, la Iglesia del Éxtasis de la Carne, Brightstone.
- ◆ **Lord Penderyn**, el Archivo de los Ecos, Charterhall.

JUEGO

- ◆ **Spogg**, un garito donde jugar a los dados, Pata de Cuervo.
- ◆ **Grist**, boxeo, los Muelles.
- ◆ **Helene**, casino Ciervo de Plata, Silkshore.
- ◆ **Maestro Vreen**, carreras de perros, Nightmarket.
- ◆ **Lady Dusk**, el club Dusk Manor, Whitecrown.
- ◆ **Sargento Velk**, los reñideros, Dunsloough.

LUJO, PLACER

- ◆ **Singer**, casa de baños, Pata de Cuervo.
- ◆ **Harvale Brogan**, el Club Centuria, Brightstone.
- ◆ **Traven** y su tienda de tabaco, Coalridge.
- ◆ **Dunridge e Hijos**, finas telas y sastrería, Nightmarket.
- ◆ **Chef Roselle**, restaurante el Ciruelo Dorado, Seis Torres.
- ◆ **Maestro Helleren**, teatro Spiregarden, Whitecrown.

OBLIGACIÓN

- ◆ **Familiares** (legado) o **antiguos compañeros de trabajo** (antecedentes).
- ◆ **Hutton**, refugiados skovlandeses/revolucionarios, Charhollow.
- ◆ **El Círculo de la Llama**, una sociedad secreta.

PLACER, SOPOR

- ◆ **Mardin Gull**, taberna del Cubo Agujereado, Pata de Cuervo.
- ◆ **Pux Bolin**, taberna del Mono Arpista, Nightmarket.
- ◆ **Helene**, casino Ciervo de Plata, Silkshore.
- ◆ **Lady Freyla**, el Barril del Emperador, Whitecrown.
- ◆ **Avrick**, proveedor de polvo, Barrowcleft.
- ◆ **Rolan Volaris**, club social el Velo, Nightmarket.
- ◆ **Madame Tesslyn**, burdel el Farol Rojo, Silkshore.
- ◆ **Traven** y su tienda de tabaco, Coalridge.
- ◆ **Eldrin Prichard**, barcaza de placer *El Cisne de Plata*, canales de Brightstone.
- ◆ **Jewel, Bird**, y **Shine**, Catcrawl Alley, los Muelles.

SOBRENATURAL

- ◆ **El propietario encapuchado** de una gruta medio anegada convertida en taberna cerca de los muelles. Extraños pasajes conducen a extrañas cámaras.
- ◆ **Padre Yoren**, Casa de la Lagrimosa, Seis Torres.
- ◆ **«Salía»**, un espíritu de los Reconciliados que pasa de un cuerpo a otro a placer.
- ◆ **Hermana Thorn**, carroñera de las Tierras de la Muerte, estación de Gaddoc.
- ◆ **Ojak**, vendedor tycherosi de un mercado de azotea, Silkshore.
- ◆ **Aranna el Bendito**, sectario de un dios olvidado, barcaza amarrada en Nightmarket.

CREACIÓN DE LA BANDA

1 Elegir el tipo de banda. El tipo de banda determina el propósito del grupo, sus capacidades especiales y cómo mejora.

Se comienza a **Nivel 0**, con un **apoyo fuerte** y 0 **REP**. También se comienza con 2 **MONEDAS**.

2 Elegir la reputación inicial y una guarida. Esta es la visión que otras facciones de los bajos fondos tienen de la banda: *Ambiciosa, Brutal, Extraña, Honorable, Perspicaz, Profesional, Sutil o Temeraria*. Consultad el mapa y elegid el distrito en el que se ubica la guarida. Describidla.

3 Establecer el territorio de caza. Consultad el mapa y elegid un distrito para situar el territorio de caza. Decidid cómo lidiar con la facción que reclama esa área.

- ♦ Pagarles 1 **MONEDA**.
- ♦ Pagarles 2 **MONEDAS**. Obtenéis +1 de **estatus**.
- ♦ No pagar nada. Obtenéis -1 de **estatus**.

4 Elegir una capacidad especial. Las capacidades especiales se encuentran en la columna gris, en el centro de la hoja de banda. Si no sabéis cuál elegir, tomad la primera de la lista, que es una buena opción para empezar.

5 Asignar mejoras a la banda. La banda tiene preseleccionadas dos mejoras; elegid otras dos. Si la banda tiene una cohorte, seguid el procedimiento para crearla. Anotad los cambios de estatus con otras facciones producidos por las mejoras:

- ♦ Una facción os ayuda a obtener la mejora. Obtenéis +1 de **estatus** con esa facción; podéis gastar 1 **MONEDA** para obtener +1 de **estatus** adicional.
- ♦ Una facción fue perjudicada por culpa de vuestra mejora. Obtenéis -2 de **estatus** con esa facción; podéis gastar 1 **MONEDA** para obtener -1 de **estatus**.

6 Elegir un contacto preferido. Escoged un contacto que será un amigo íntimo, un viejo aliado o un socio de vuestras actividades criminales. Anotad los cambios de estatus con las facciones relacionadas con el contacto:

- ♦ Una facción tiene buena relación con el contacto y obtenéis +1 de **estatus** con ella.
- ♦ Una facción tiene mala relación con el contacto y obtenéis -1 de **estatus** con ella.

Podéis determinar que estas facciones estén especialmente interesadas en el contacto y que la variación de **estatus** sea de +2 y -2, respectivamente.

MEJORAS PARA LAS BANDAS

♦ **APOSENTO:** La guarida incluye aposentos para la banda. Si no se elige esta mejora, cada PJ tendrá que dormir en otro lugar, donde será más vulnerable.

♦ **CALIDAD:** Cada mejora aumenta el **nivel de calidad** de todos los objetos de los PJ de ese tipo, aumentando la establecida por el Nivel de la banda y los objetos de calidad. Es posible mejorar la calidad de **documentos, equipo** (de robo y escalada), **utensilios** arcanos, **suministros** de subterfugio, **herramientas** (de demolición y trabajo) y **armas**.

Por ejemplo, si sois de Nivel 0 y tienes unas ganzúas de calidad (+1) y la mejora de Calidad para el equipo (+1), podrías enfrentarte a una cerradura de Nivel II de calidad en igualdad de condiciones.

♦ **CÁMARA ACORAZADA:** La guarida cuenta con una cámara acorazada que incrementa la capacidad de almacenamiento hasta 8 **MONEDAS**. Una segunda mejora aumenta la capacidad hasta 16 **MONEDAS**. Se puede usar una sección separada de la cámara como celda para prisioneros.

♦ **COCHERA:** La banda posee un carruaje, dos cabras para tirar de él y un establo. Una segunda mejora añade protección al carruaje y cambia las cabras por ejemplares mayores y más rápidos. *Los caballos son muy raros en Doskvol y la mayoría de los carruajes de la ciudad usan las grandes cabras akororianas como animal de tiro.*

♦ **COHORTE:** Una cohorte es una pandilla o un PNJ experto que trabaja para la banda. Consulta la página 96 para saber más sobre las cohortes.

♦ **EMBARCADERO:** La banda posee un bote, un muelle de atraque en un canal y un pequeño cobertizo para almacenar suministros de navegación. Una segunda mejora añade protección al bote y aumenta la capacidad de carga.

♦ **ENTRENAMIENTO:** Si la banda tiene una mejora de Entrenamiento, los miembros que entrenen un contador de PX concreto (**DESTREZA, PERSPICACIA, VOLUNTAD** o los PX del libreto) ganarán 2 PX en lugar de 1. Esta mejora te ayuda a mejorar rápidamente. Consulta «Mejoras» en la página 48.

*Si tenéis **Entrenamiento en Destreza**, obtendrás 2 PX en el contador **DESTREZA** cuando lo entrenes durante el período de descanso. Si tenéis **Entrenamiento en el libreto**, anota 2 PX en el contador del libreto cuando entrenes.*

♦ **GUARIDA OCULTA:** La guarida se halla en un lugar secreto y está oculta. Si alguna vez es descubierta, tendréis que usar dos tareas del período de descanso y un número de **MONEDAS** igual a vuestro Nivel para reubicarla en otro lugar secreto.

♦ **GUARIDA SEGURA:** La guarida tiene cerraduras, alarmas y trampas para detener a cualquier intruso. Una segunda mejora aumenta las defensas, incluyendo medidas arcanas que funcionan contra los espíritus. *Si alguna vez se ponen a prueba estas medidas, se puede tirar por el Nivel de la banda para ver cómo de bien detienen a un intruso.*

♦ **MAESTRÍA:** La banda tiene acceso a entrenamiento de nivel maestro. Ahora las acciones de los PJ pueden mejorar hasta nivel 4 (antes de adquirir esta mejora, el nivel máximo de una acción es 3). Esta mejora cuesta cuatro casillas.

♦ **TALLER:** La guarida tiene un taller con herramientas preparado para modificar artilugios y practicar alquimia, así como una pequeña biblioteca, documentos y mapas. Se pueden completar proyectos a largo plazo con estos activos sin salir de la guarida.

BLADES IN THE DARK HOJA DE BANDA

NOMBRE REPUTACIÓN

GUARIDA

REP TERRITORIO APOYO DÉBIL FUERTE NIVEL

Salas de Entrenamiento, Antro de Vicio, Proveedor, Informantes, Criadero de Peces Bruja, Trofeos de Víctimas, Territorio, Guarida, Operación Secreta, Red de Extorsión, Enfermería, Emisario, Identidades Falsas, Registros Municipales

RIESGO NIVEL DE BÚSQUEDA MONEDAS CÁMARAS ACORAZADAS

Si la banda mejora, cada PJ aumenta su depósito = Nivel+2.

Empty lines for notes or additional information.

ASESINOS

ASESINOS DE ALQUILER

CAPACIDADES ESPECIALES

- LETALES: Cada PJ puede añadir +1 al valor de Acechar, Cazar o Pelear (máximo 3).
- BRASAS MORTALES: La dura experiencia o un ritual ocultista os permite conocer el método arcano para destruir el espíritu de una víctima en el momento que muere.
- CUERVOS VELADOS: La dura experiencia o un ritual ocultista os permite ocultar vuestras actividades de la vista de los cuervos rastreadores de muerte.
- DEPREDAADORES: Cuando uséis un plan basado en el sigilo o el engaño para cometer un asesinato, añadís +1d a la tirada de implicación.
- PATRÓN: Subir de Nivel os cuesta la mitad de monedas de lo que os costaría normalmente.
- SIN RASTRO: Si mantenéis la operación en secreto o hacéis que parezca un accidente, obtenéis la mitad del valor de REP del objetivo (redondeando hacia arriba) en lugar de 0.
- VÍBORAS: Tenéis un +1 al nivel de resultado cuando adquiráis o fabriquéis venenos.
- VETERANOS: Elegid una capacidad especial de otra banda.

EXPERIENCIA DE LA BANDA

Al final de la sesión, marcad 1 PX por cada punto siguiente, si se ha cumplido, o 2 PX si se ha cumplido varias veces.

- Ejecutasteis con éxito un accidente, desaparición, asesinato o secuestro.
- Abordasteis desafíos que superaron vuestras capacidades.
- Reforzasteis la reputación de la banda o adquiristeis una nueva.
- Expresasteis los objetivos, motivaciones, conflictos internos o la naturaleza de la banda.

CONTACTOS

- Trev, jefe de una pandilla
- Lydra, corredora de ofertas
- Irimina, noble despiadada
- Karlos, cazarrecompensas
- Exeter, un guardián espiritual
- Sevoy, mercader de renombre

MEJORAS PARA LA BANDA

- Pertrechos para Asesinos (2 de carga para armas o equipo)
- Contactos en Ironhook (Nivel +1 en prisión)
- Furtivos de élite
- Matones de élite
- Templados (+1 casilla de trauma)

TERRITORIO DE CAZA: ACCIDENTE—ASESINATO—DESAPARICIÓN—SECUESTRO

Empty lines for notes or additional information.

COHORTE PANDILLA EXPERTO

COHORTE PANDILLA EXPERTO

COHORTE PANDILLA EXPERTO

COHORTE PANDILLA EXPERTO

GUARIDA CALIDAD ENTRENAMIENTO COHORTES

BLADES IN THE DARK HOJA DE BANDA

NOMBRE REPUTACIÓN

GUARIDA

REP TERRITORIO APOYO DÉBIL FUERTE NIVEL

BARRACONES +1 escala para cohortes de matones
TERRITORIO
CIUDADANOS ATERRORIZADOS +2 monedas de combate o extorsión
INFORMANTES +1d al buscar información para dar un golpe
RED DE EXTORSIÓN (Tirada de Nivel) - Riesgo = monedas en el descanso
TERRITORIO
TERRITORIO
GUARIDA
TERRITORIO
TERRITORIO
ENFERMERÍA +1d para tratamientos curativos
INTIMIDACIÓN A LOS CASACAS AZULES Riesgo -2 por golpe
ESTRAPERLO CALLEJERO +2 monedas en golpes a objetivos de clase baja
ALMACENES +1d al adquirir activos
CASACAS AZULES CÓMPlices +1d a la implicación en planes de asalto

RIESGO NIVEL DE BÚSQUEDA MONEDAS CÁMARAS ACORAZADAS

Si la banda mejora, cada PJ aumenta su depósito = Nivel+2.

BRAVOS

MERCENARIOS Y MATONES

CAPACIDADES ESPECIALES

- PELIGROSOS: Cada PJ puede añadir +1 al valor de Cazar, Destrozar o Pelear (máximo 3).
- ENEMIGOS PÚBLICOS: El miedo es tan bueno como el respeto. Podéis contar cada nivel de búsqueda como si fuera territorio.
- FORJADOS EN LA BATALLA: Cada PJ se ha endurecido por una experiencia cruel. Todos añadís +1d a las tiradas de resistencia.
- HERMANOS DE SANGRE: Cuando luchéis junto a vuestras cohortes en un combate, estas añaden +1d a las tiradas de trabajo en equipo (preparación y acciones en grupo). Todas vuestras cohortes son de tipo Matones sin coste alguno (si ya son, se añade otro tipo).
- PATRÓN: Subir de Nivel os cuesta la mitad de monedas de lo que os costaría normalmente. ¿Quién es vuestro patrón? ¿Por qué os ayuda?
- PERROS DE GUERRA: Cuando estéis en guerra (estatus de facción -3), la banda no sufre el -1 de apoyo y los PJ siguen teniendo dos tareas por fase de descanso, no solo una.
- REVIENTAPUERTAS: Añadís +1d a la tirada de implicación cuando ejecutéis un plan de asalto.
- VETERANOS: Elegid una capacidad especial de otra banda.

EXPERIENCIA DE LA BANDA

Al final de la sesión, marcad 1 PX por cada punto siguiente, si se ha cumplido, o 2 PX si se ha cumplido varias veces.

- Ejecutasteis con éxito un atraco, combate, extorsión o sabotaje.
- Abordasteis desafíos que superaron vuestras capacidades.
- Reforzasteis la reputación de la banda o adquiristeis una nueva.
- Expresasteis los objetivos, motivaciones, conflictos internos o la naturaleza de la banda.

CONTACTOS

- Meg, luchadora de los reñideros
- Conway, casaca azul
- Keller, herrero
- Tomas, médico
- Walker, caudillo
- Lutes, dueña de una taberna

MEJORAS PARA LA BANDA

- Pertrechos para Bravos (2 de carga para armas o protección)
- Contactos en Ironhook (Nivel +1 en prisión)
- Ambulantes de élite
- Matones de élite
- Templados (+1 casilla de trauma)

TERRITORIO DE CAZA: ATRACO—COMBATE—EXTORSIÓN—SABOTAJE

COHORTE PANDILLA EXPERTO

Matones

COHORTE PANDILLA EXPERTO

COHORTE PANDILLA EXPERTO

COHORTE PANDILLA EXPERTO

GUARIDA CALIDAD
Aposentos Armas
Cámara Documentos acorazada
Cochera Equipo
Embarcadero Herramientas
Oculta Suministros
Segura Utensilios
Taller

ENTRENAMIENTO COHORTES
Destreza COSTES DE MEJORAS
Perspicacia Nueva cohorte: 2
Voluntad Añadir tipo: 2
Libreto
Maestría

BLADES IN THE DARK HOJA DE BANDA

NOMBRE REPUTACIÓN

GUARIDA

DEIDAD

ELEGID DOS CARACTERÍSTICAS
CRUEL—FEROZ—MONSTRUOSA—RADIANTE—
SEDUCTORA—SINIESTRA—SERENA—TRASCENDENTE

REP TERRITORIO APOYO DÉBIL FUERTE NIVEL

CLAUSTRO, ANTRO DE VICIO, OFERTORIO, OBELISCO ANTIGUO, TORRE ANTIGUA, TERRITORIO, GUARIDA, POZO ESPIRITUAL, PORTAL ANTIGUO, SANTUARIO, NEXO SAGRADO, ALTAR ANTIGUO

RIESGO NIVEL DE BÚSQUEDA MONEDAS CÁMARAS ACORAZADAS

Si la banda mejora, cada PJ aumenta su depósito = Nivel+2.

Empty lines for additional notes or details.

SECTA

ACÓLITOS DE UNA DEIDAD

CAPACIDADES ESPECIALES

- ELEGIDOS: Cada PJ puede añadir +1 al valor de Armonizar, Estudiar o Influir (máximo 3).
- CONVICCIÓN: Cada PJ adquiere un vicio adicional: Devoción. Este vicio no os hará perder el control al eliminar estrés de más cuando lo satisfagáis y proporcionéis un sacrificio apropiado.
- FANATISMO: Vuestras cohortes han perdido la cordura y se dedican en cuerpo y alma a la secta.
- GLORIA ENCARNADA: Vuestra deidad se manifiesta en ocasiones en el mundo físico.
- SELLADO CON SANGRE: Cada sacrificio humano reduce el coste de cualquier ritual que realicéis en -3 puntos de estrés.
- UNGIDOS: Añadís +1d a las tiradas de resistencia contra amenazas sobrenaturales.
- UNIDOS EN LA OSCURIDAD: Podéis hacer trabajo en equipo con cualquier otro miembro de la secta.
- VETERANOS: Elegid una capacidad especial de otra banda.

EXPERIENCIA DE LA BANDA

- Al final de la sesión, marcad 1 PX por cada punto siguiente, si se ha cumplido, o 2 PX si se ha cumplido varias veces.
- Hicisteis avanzar los planes de vuestra deidad o encarnasteis sus preceptos.
- Abordasteis desafíos que superaron vuestras capacidades.
- Reforzasteis la reputación de la banda o adquiristeis una nueva.
- Expresasteis los objetivos, motivaciones, conflictos internos o la naturaleza de la banda.

CONTACTOS

- Gagan, académico
- Adikin, ocultista
- Hutchins, anticuario
- Moriya, traficante de espíritus
- Mateas Kline, noble
- Bennett, astrónomo

MEJORAS PARA LA BANDA

- Pertrechos para sectarios
- Sanctasanctórum en la guarida
- Especialistas de élite
- Matones de élite
- Ordenados

LUGARES SAGRADOS: ADQUISICIÓN—AUGURIO—CONSAGRACIÓN—SACRIFICIO

Empty lines for additional notes or details.

COHORTE PANDILLA EXPERTO

Adeptos

COHORTE PANDILLA EXPERTO

COHORTE PANDILLA EXPERTO

COHORTE PANDILLA EXPERTO

GUARIDA CALIDAD ENTRENAMIENTO COHORTES

BLADES IN THE DARK HOJA DE BANDA

NOMBRE REPUTACIÓN

GUARIDA

REP TERRITORIO APOYO DÉBIL FUERTE NIVEL

TERRITORIO SASTRE PERSONAL SOBORNO LOCAL ESPÍAS INFORMANTES
TERRITORIO TERRITORIO GUARIDA TERRITORIO LOCAL DISTINGUIDO
MERCADO EXTRANJERO ANTRO DE VICIO DEPÓSITO OCULTO OPERACIÓN SECRETA IDENTIDADES FALSAS

RIESGO NIVEL DE BÚSQUEDA MONEDAS CÁMARAS ACORAZADAS

Si la banda mejora, cada PJ aumenta su depósito = Nivel+2.

Empty lines for notes or additional information.

BUHONEROS

PROVEEDORES DE VICIOS

CAPACIDADES ESPECIALES

- PICOS DE ORO: Cada PJ puede añadir +1 al valor de Influir, Socializar o Mandar (máximo 3).
- ACUERDO: A veces los amigos son tan valiosos como el territorio. Podéis considerar territorio hasta un máximo de tres facciones con estatus +3.
- ALTA SOCIEDAD: Lo que realmente importa es a quién conoces. -1 de riesgo durante la fase de descanso y +1d al buscar información sobre la élite de la ciudad.
- ENGANCHADOS: Los miembros de vuestras pandillas consumen vuestro producto. Añadid a vuestras pandillas los defectos desenfundada, salvajes o volátil y calidad +1 (máximo 4).
- MERCADO FANTASMA: Gracias a un ritual arcano o una dura experiencia, habéis descubierto cómo modificar vuestro producto para venderlo a fantasmas y/o demonios. No pagan con dinero. ¿Con qué pagan?
- BUENA MERCANCÍA: Vuestra mercancía es exquisita. La calidad del producto es igual a vuestro Nivel +2. Cuando tratéis con una banda o facción, el DJ os informará de quiénes están enganchados al producto (uno, algunos, muchos o todos).
- PATRÓN: Subir de Nivel os cuesta la mitad de monedas de lo que os costaría normalmente. ¿Quién es vuestro patrón? ¿Por qué os ayuda?
- VETERANOS: Elegid una capacidad especial de otra banda.

EXPERIENCIA DE LA BANDA

Al final de la sesión, marcad 1 PX por cada punto siguiente, si se ha cumplido, o 2 PX si se ha cumplido varias veces.
Adquiristeis un nuevo suministro de productos, ejecutasteis ventas clandestinas/secretas o asegurasteis un nuevo territorio.
Abordasteis desafíos que superaron vuestras capacidades.
Reforzasteis la reputación de la banda o adquiristeis una nueva.
Expresasteis los objetivos, motivaciones, conflictos internos o la naturaleza de la banda.

CONTACTOS

- Rolan Wott, magistrado
- Laroze, casaca azul
- Lydra, corredora de ofertas
- Hoxley, contrabandista
- Anyá, diletante
- Marlo, jefe de una pandilla

MEJORAS PARA LA BANDA

- Pertrechos para buhoneros (un objeto oculto que no ocupa carga)
- Contactos en Ironhook (Nivel +1 en prisión)
- Truhanes de élite
- Matones de élite
- Flemáticos (+1 casilla de estrés)

TERRITORIO DE VENTA: DEMOSTRACIÓN DE FUERZA—SOCIALIZAR—SUMINISTRO—VENTA

Empty lines for notes or additional information.

COHORTE PANDILLA EXPERTO
DEBILITADA AFECTADA DEVASTADA PROTECCION

COHORTE PANDILLA EXPERTO
DEBILITADA AFECTADA DEVASTADA PROTECCION

COHORTE PANDILLA EXPERTO
DEBILITADA AFECTADA DEVASTADA PROTECCION

COHORTE PANDILLA EXPERTO
DEBILITADA AFECTADA DEVASTADA PROTECCION

GUARIDA CALIDAD
Aposentos Armas
Cámara acorazada Documentos
Cochera Equipo
Embarcadero Herramientas
Oculta Suministros
Segura Utensilios
Taller

ENTRENAMIENTO COHORTES
Destreza COSTES DE MEJORAS
Perspicacia Nueva cohorte: 2
Voluntad Añadir tipo: 2
Libreto
Maestría

BLADES IN THE DARK HOJA DE BANDA

NOMBRE REPUTACIÓN

GUARIDA

REP TERRITORIO APOYO DÉBIL FUERTE NIVEL

Grid of abilities: CÁMARA DE INTERROGATORIOS, TERRITORIO, ESTRAPERLISTA LEAL, SALÓN DE JUEGOS, TABERNA, ANTROS DE DROGAS, INFORMANTES, GUARIDA, TERRITORIO, ESPÍAS, CRIADERO DE PECES BRUJA, ENFERMERÍA, INTERCAMBIO SECRETO, TERRITORIO, SENDAS SECRETAS

RIESGO NIVEL DE BÚSQUEDA MONEDAS CÁMARAS ACORAZADAS

Si la banda mejora, cada PJ aumenta su depósito = Nivel+2.

SOMBRAS

LADRONES Y ESPÍAS

CAPACIDADES ESPECIALES

- TODOS ROBAN: Cada PJ puede añadir +1 al valor de Acechar, Afinar o Trastear (máximo 3).
- ALLANAMIENTO DE MORADA: Añadid +1d a las tiradas de implicación cuando hagáis un allanamiento.
- ECOS FANTASMALES: Debido a una experiencia extraña o un ritual ocultista, todos los miembros de la banda adquieren la capacidad de ver e interactuar con las estructuras, calles y objetos fantasmales que hay en el eco de Doskvol que existe en el campo fantasmal.
- ESCURRIDIZOS: Cuando hagáis tiradas de aprietos, haced dos tiradas y elegid cualquiera de los dos resultados. Añadid +1d cuando reduzcáis el riesgo de la banda.
- PATRÓN: Subir de Nivel os cuesta la mitad de monedas de lo que os costaría normalmente. ¿Quién es vuestro patrón? ¿Por qué os ayuda?
- SINCRONIZADOS: Cuando realicéis una acción en grupo, podéis contar varios 6 de diferentes tiradas como un éxito crítico.
- URRACAS: Vuestra guarida es un batiburrillo de objetos robados. +1d a las tiradas de adquirir activos.
- VETERANOS: Elegid una capacidad especial de otra banda.

EXPERIENCIA DE LA BANDA

Al final de la sesión, marcad 1 PX por cada punto siguiente, si se ha cumplido, o 2 PX si se ha cumplido varias veces.

- Ejecutasteis con éxito un allanamiento, espionaje, robo o sabotaje.
- Abordasteis desafíos que superaron vuestras capacidades.
- Reforzasteis la reputación de la banda o adquiristeis una nueva.
- Expresasteis los objetivos, motivaciones, conflictos internos o la naturaleza de la banda.

CONTACTOS

- Dowler, explorador
- Laroze, casaca azul
- Amancio, corredor de negocios
- Fitz, coleccionista
- Adelaide Phroaig, noble
- Rigney, tabernero

MEJORAS PARA LA BANDA

- Pertrechos para sombras (2 de carga para equipo o herramientas)
- Mapas subterráneos y llaves maestras
- Truhanes de élite
- Furtivos de élite
- Imperturbables (+1 casilla de estrés)

TERRITORIOS DE CAZA: ALLANAMIENTO—ESPIONAJE—ROBO—SABOTAJE

COHORTE PANDILLA EXPERTO

COHORTE PANDILLA EXPERTO

COHORTE PANDILLA EXPERTO

COHORTE PANDILLA EXPERTO

GUARIDA CALIDAD ENTRENAMIENTO COHORTES

BLADES IN THE DARK HOJA DE BANDA

NOMBRE REPUTACIÓN

GUARIDA

REP TERRITORIO APOYO DÉBIL FUERTE NIVEL

TERRITORIO NEGOCIO SECUNDARIO ESTRAPERLO DE LUJO ANTRO DE VICIO TABERNA PORTAL ANTIGUO TERRITORIO GUARIDA TERRITORIO TERRITORIO TERRITORIO RUTAS SECRETAS INFORMANTES FLOTA OPERACIÓN SECRETA ALMACENES

RIESGO NIVEL DE BÚSQUEDA MONEDAS CÁMARAS ACORAZADAS

Si la banda mejora, cada PJ aumenta su depósito = Nivel+2. VENTAJAS DE VEHÍCULOS Ligero: El vehículo se maneja con facilidad. Sencillo: El vehículo es fácil de reparar. Sólido: El vehículo sigue funcionando incluso cuando quede devastado. DEFECTOS DE VEHÍCULOS Costoso: El mantenimiento del vehículo cuesta 1 moneda por fase de descanso. Distintivo: El vehículo tiene características únicas. Quisquilloso: El vehículo tiene peculiaridades que entiende una sola persona.

CONTRABANDISTAS

TRANSPORTISTAS DE CONTRABANDO

CAPACIDADES ESPECIALES

- UNO MÁS DE LA FAMILIA: Cread uno de vuestros vehículos como una cohorte (usad las ventajas y desventajas). Su calidad es igual a vuestro Nivel +1.
- FILIBUSTEROS: Si entráis en un conflicto a bordo de un vehículo, obtenéis efecto +1 para el daño y la velocidad del vehículo. El vehículo también adquiere protección.
- INFLUENCIA: La banda suministra objetos ilegales a otras facciones. Vuestro éxito es bueno para ellas. Cada vez que ganéis REP, obtenéis +1 REP.
- PASABA POR AQUÍ: -1 riesgo en la fase de descanso. Si tenéis riesgo 4 o menos, añadid +1d al engañar a cualquier persona al haceros pasar por ciudadanos comunes.
- RENEGADOS: Cada PJ puede añadir +1 al valor de Acechar, Afinar o Pelear (máximo 3).
- TRANSPORTE DE FANTASMAS: Todos los miembros de la banda son inmunes a la posesión de espíritus gracias a una experiencia extraña o un ritual ocultista, pero pueden «llevar» a un fantasma como pasajero dentro de su cuerpo.
- UNIÓN DE FUERZAS: Durante la fase de descanso, una de vuestras cohortes puede usar una tarea en adquirir un activo, reducir riesgo o trabajar en un proyecto a largo plazo.
- VETERANOS: Elegid una capacidad especial de otra banda.

EXPERIENCIA DE LA BANDA

- Al final de la sesión, marcad 1 PX por cada punto siguiente, si se ha cumplido, o 2 PX si se ha cumplido varias veces.
- Ejecutasteis con éxito operaciones de contrabando o adquiristeis nuevos clientes o fuentes de contrabando.
 - Abordasteis desafíos que superaron vuestras capacidades.
 - Reforzasteis la reputación de la banda o adquiristeis una nueva.
 - Expresasteis los objetivos, motivaciones, conflictos internos o la naturaleza de la banda.

CONTACTOS

- Elynn, trabajador portuario
- Rolan, traficante de drogas
- Sera, traficante de armas.
- Nyelle, traficante de espíritus
- Decker, anarquista
- Esme, dueña de una taberna

MEJORAS PARA LA BANDA

- Pertrechos para contrabandistas (2 objetos perfectamente escondidos)
- Camuflaje (vehículos perfectamente escondidos cuando no se usan)
- Ambulantes de élite
- Barcaza (+movilidad a la guarida)
- Imperturbables (+1 casilla de estrés)

TIPOS DE CARGAMENTO: ARCANO—ARMAS—CONTRABANDO—PASAJEROS

COHORTE PANDILLA EXPERTO

DEBILITADA AFECTADA DEVASTADA PROTECCION

COHORTE PANDILLA EXPERTO

DEBILITADA AFECTADA DEVASTADA PROTECCION

COHORTE PANDILLA EXPERTO

DEBILITADA AFECTADA DEVASTADA PROTECCION

COHORTE PANDILLA EXPERTO

DEBILITADA AFECTADA DEVASTADA PROTECCION

GUARIDA CALIDAD Aposentos Armas Cámara acorazada Documentos Cochera Equipo Embarcadero Herramientas Oculta Suministros Segura Utensilios Taller Vehículo Vehículo ENTRENAMIENTO COHORTES Destreza COSTES DE MEJORAS Perspicacia Nueva cohorte: 2 Voluntad Añadir tipo: 2 Libreto Maestría

BLADES IN THE DARK HOJA DE BANDA

NOMBRE REPUTACIÓN

GUARIDA

REP TERRITORIO APOYO DÉBIL FUERTE NIVEL

Grid of 15 squares for map or notes. One square in the middle row, third column contains the text 'GUARIDA'.

RIESGO NIVEL DE BÚSQUEDA MONEDAS CÁMARAS ACORAZADAS

Si la banda mejora, cada PJ aumenta su depósito = Nivel+2.

Large empty area for notes or additional information.

CAPACIDADES ESPECIALES

Large empty area for special abilities or powers.

EXPERIENCIA DE LA BANDA

- Al final de la sesión, marcad 1 PX por cada punto siguiente, si se ha cumplido, o 2 PX si se ha cumplido varias veces.
- Ejecutasteis con éxito operaciones de
- Abordasteis desafíos que superaron vuestras capacidades.
- Reforzasteis la reputación de la banda o adquiristeis una nueva.
- Expresasteis los objetivos, motivaciones, conflictos internos o la naturaleza de la banda.

CONTACTOS

Form for recording contacts, with a list of six empty lines.

MEJORAS PARA LA BANDA

Form for recording improvements for the band, with a list of six empty lines.

TERRITORIOS DE CAZA:

Large empty area for hunting territories or other notes.

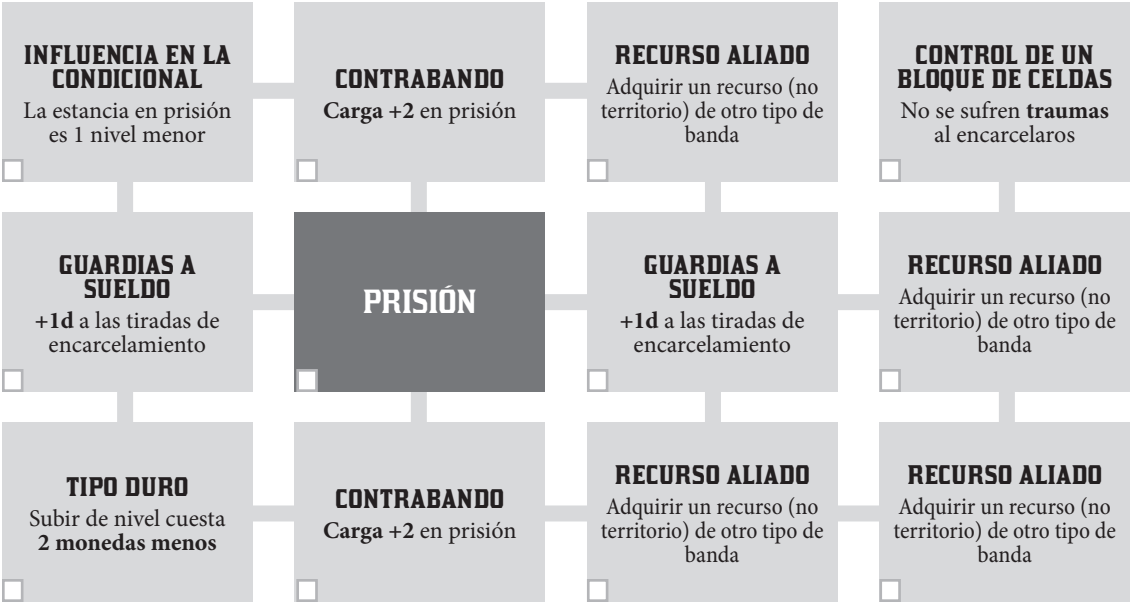
Right sidebar containing multiple 'COHORTE' and 'PANDILLA' sections with various checkboxes and labels like 'DEBILITADA', 'AFECTADA', 'DEVASTADA', 'PROTECCION', 'GUARIDA', 'CALIDAD', 'ENTRENAMIENTO', 'COHORTES', 'COSTES DE MEJORAS', 'Nueva cohorte: 2', 'Añadir tipo: 2', 'Libreto', 'Maestría'.

BLADES IN THE DARK

BANDA:

☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	GUARIDA	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐

RECURSOS: PRISIÓN



Cada vez que un miembro de la banda vaya a prisión tenéis la oportunidad de conseguir un recurso de prisión. Ver «Encarcelamiento», página 148.

CONTRABANDO
Organizas redes de contrabando en el trullo. Tienes **carga +2** mientras estés encerrado (comenzando con 0, como prisionero). Si adquieres este recurso dos veces, tendrás carga 4 mientras estés encarcelado en Ironhook. Además, mientras estés en prisión puedes llevar monedas, en lugar de carga, para realizar sobornos o adquirir activos. Puedes eliminar los objetos en tu equipo de prisión cada vez que la banda se encuentre en un período de descanso.

CONTROL DE UN BLOQUE DE CELDAS
Tu banda controla un bloque de celdas, incluidos los guardias. Nunca sufrirás **traumas** al encarcelaros.

GUARDIAS A SUELDO
Tenéis a varios guardias en nómina en la cárcel de Ironhook. Añadid +1d a las tiradas de Nivel cuando se encarcele a un miembro de la banda.

INFLUENCIA EN LA CONDICIONAL
Se pueden aplicar presiones políticas de varios tipos a los magistrados y al alcaide que revisan las condenas. Con este recurso siempre puedes arreglar una reducción de la estancia en prisión, exactamente como si el nivel de búsqueda fuera 1 nivel menos. Es decir, si cuando entraste vuestro nivel de búsqueda era 3, solo pasarás varios meses entre rejas (el equivalente a un nivel 2), en lugar de un año entero.

RECURSO ALIADO
Uno de tus aliados en el interior consigue que su facción te entregue algo. Adquieres un recurso para tu banda que es propio de otro tipo de banda diferente. No puedes coger un territorio al usar este recurso.

TIPO DURO
Tu reputación como recluso refuerza la imagen de tu banda en Duskwall. A la banda le cuesta 2 monedas menos subir de Nivel.

FACCIONES DE DOSKVOL

BAJOS FONDOS	NIVEL	APOYO	ESTATUS
La Colmena	IV	F	
Los Invisibles	IV	F	
Los Clavos Plateados	III	F	
El Círculo de la Llama	III	F	
Lord Scurlock	III	F	
Los Capas Grises	II	F	
Los Cuervos	II	D	
Los Espectros	II	D	
Los Fajines Rojos	II	D	
Las Hoces	II	D	
Las Hermanas Tenués	II	F	
Los Renegridos	II	D	
Los Trituradores	II	D	
Los Perdidos	I	D	
Los Sabuesos de la Niebla	I	D	
Ulf Ironborn	I	F	

INSTITUCIONES	NIVEL	APOYO	ESTATUS
Ejército imperial	VI	F	
Cazadores de leviatanés	V	F	
Consejo Municipal	V	F	
Ministerio de Preservación	V	F	
Chispas	IV	F	
Guardianes Espirituales	IV	F	
Prisión de Ironhook	IV	F	
Casacas azules	III	F	
Consulado iruviano	III	F	
Consulado skovlandés	III	D	
Inspectores	III	F	
La Brigada	II	F	
Consulado de las Islas Daga	I	F	
Consulado severosi	I	F	

OBREROS Y COMERCIANTES	NIVEL	APOYO	ESTATUS
La Fundación	IV	F	
Estibadores	III	F	
Gondoleros	III	F	
Marineros	III	D	
Obreros	III	D	
Cifrados	II	F	
Cocheros	II	D	
Juntarraíles	II	D	
Rascatintas	II	D	
Sirvientes	II	D	

LA PERIFERIA	NIVEL	APOYO	ESTATUS
La Iglesia del Éxtasis	IV	F	
El Camino de los Ecos	III	F	
Los Dioses Olvidados	III	D	
La Horda	III	F	
Los Reconciliados	III	F	
Refugiados skovlandeses	III	D	
Carroñeros de las Tierras de la Muerte	II	D	
La Lagrimosa	II	F	

CIUDADANÍA	NIVEL	APOYO	ESTATUS
Whitecrown	V	F	
Brightstone	IV	F	
Charterhall	IV	F	
Seis Torres	III	D	
Barrowcleft	II	F	
Coalridge	II	D	
Los Muelles	II	F	
Nightmarket	II	F	
Pata de Cuervo	II	F	
Silkshore	II	F	
Charhollow	I	F	
Dunslough	I	D	

GUERRA

Cuando estéis en guerra con alguna facción (estatus -3), aplicad las siguientes penalizaciones:

- ◆ Perdéis 1 de apoyo temporalmente (solo mientras dure la guerra). Esto puede haceros bajar de Nivel.
- ◆ Los PJ solo pueden hacer una tarea en la fase de descanso.
- ◆ Cada golpe genera +1 de riesgo.
- ◆ Los recursos que generen monedas (antros de vicio, refñideros, etcétera) solo producen la mitad de ingresos (redondeando hacia abajo).

DOSKVOL



LUGARES DE INTERÉS

1 EL MAR DEL VACÍO. Los océanos se convirtieron en tinta negra durante el cataclismo. Muy por debajo de la superficie se pueden ver pequeños puntos de luz, dispuestos como constelaciones de estrellas. Solo los capitanes más valientes o desesperados se atreven a navegar más allá de la vista de la tierra, adentrándose en un mar tan negro y oscuro como el cielo que tienen encima. Los fantasmas vengativos que plagan la tierra tienden a evitar el océano abierto, pero hay cosas más terribles merodeando en las profundidades.

2 EL DISTRITO PERDIDO. Esta zona, antes un área rica, quedó devastada por la peste y luego abandonada a las Tierras de la Muerte cuando se construyó la segunda barrera de rayos. Contiene muchos tesoros perdidos para los temerarios que los busquen.

3 PRISIÓN DE IRONHOOK. Una imponente fortaleza de metal donde son encarcelados los peores (o más desafortunados) criminales. Muchos son forzados a trabajar en los campos del sur y en las minas de Dunsloough. Los condenados son enviados a rapiñar en las Tierras de la Muerte.

4 ESTACIÓN DE TREN DE GADDOC. A esta estación llegan diariamente trenes eléctricos con productos y pasajeros de todo el Imperio.

5 ANGUILAS Y GRANJAS. Las importaciones cubren alrededor de la mitad de las necesidades alimentarias de Doskvol; la otra mitad se recolecta localmente en granjas de anguilas, cavernas de hongos y cultivos nutridos por las maravillosas lámparas de energía radiante.

6 PUERTO ANTIGUO DEL NORTE. Antes del diluvio del siglo II, el delta del río Dusk solo era un pantano poco profundo que rodeaba un asentamiento de extracción de carbón. Los barcos llegaban aquí para atracar y reabastecerse antes de cruzar el mar abierto hacia Skovlan. El puerto quedó obsoleto con la construcción de la segunda barrera de rayos y fue abandonado a las Tierras de la Muerte.

7 LAS TIERRAS DE LA MUERTE. Más allá de las barreras de rayos, el mundo es un páramo de árboles petrificados, cenizas y nubes de miasma asfixiante. Aquí, los fantasmas buscan incesantemente la más mínima chispa de esencia vital para alimentarse.

RIQUEZA Alta Media Baja

DISTRITOS

BARROWCLEFT. Residencias y mercados para los agricultores que trabajan en los campos y las anguilas.

BRIGHTSTONE. Las grandes mansiones y tiendas de lujo de la élite adinerada.

CHARHOLLOW. Un distrito lleno de viviendas y casas adosadas.

CHARTERHALL. Las oficinas municipales y el centro de tiendas, artesanos y comercio.

COALRIDGE. Los restos del asentamiento minero original de la colina de Doskvol que actualmente son el hogar de obreros y fábricas industriales.

DUNSLOUGH. Un campo de trabajo para convictos y un gueto de pobres indigentes.

LOS MUELLES. Rudas tabernas, salones de tatuajes, reñideros y almacenes.

NIGHTMARKET. El centro de intercambio de bienes exóticos importados por ferrocarril. Muchos vendedores comercian con productos ilícitos.

PATA DE CUERVO. Un vecindario de calles estrechas y de varios niveles, gobernado por pandillas.

SEIS TORRES. Un distrito que fue rico en su día, pero que ahora se encuentra agotado y deteriorado.

SILKSHORE. El «distrito del farol rojo» y la comunidad de artistas.

WHITECROWN. Las extensas propiedades del Lord Gobernador, el Comandante de Cazadores, el Maestre Guardián y la Academia de Doskvol.



DOSKVOL

TAMBIÉN LLAMADA DUSKWALL O NORTH HOOK

Provincia imperial de Akoros
Circa 847 EI





LAS ISLAS QUEBRADAS

AKOROS

Una tierra de oscuros bosques petrificados y colinas rocosas. Las ciudades costeras obtienen su riqueza de la caza de Leviatanes y de las colonias mineras del interior. Los akorosianos son llamados a veces «imperiales» porque el Imperio comenzó allí. En general son de piel clara y cabello oscuro.

SEVEROS

Una tierra de llanuras barridas por el viento y cubiertas de matorrales oscuros y vegetación espinosa. Algunos nativos severosi aún viven en tribus libres, lejos de las ciudades imperiales de la costa y dedicados a hurgar en las Tierras de la Muerte a lomos de sus caballos cazadores de fantasmas. En general son de piel morena y cabello oscuro.

IRUVIA

Una tierra de desiertos negros, montañas de obsidiana y volcanes furiosos. Hay quien dice que en Iruvia los puestos de poder están ocupados públicamente por demonios. La gente es, en general, de piel amarillada y cabello oscuro.

LAS ISLAS DAGA

Un archipiélago tropical cubierto de una densa selva que se ha vuelto oscura y retorcida por la extraña magia del cataclismo. Se dice que allí la gente vive sin barreras de rayos. ¿Cómo se las arreglan? Los isleños nativos son generalmente de piel cobriza y cabello oscuro.

SKOVLAN

Una tierra irregular de montañas frías y ásperas tundras. Skovlan fue el último lugar en resistirse al control imperial. Sus nativos son generalmente de piel clara y cabello rubio o pelirrojo.

TYCHEROS

Una tierra lejana y desconectada del Imperio. La gente dice que los tycherosi (groseramente llamados «extraños») tienen sangre de demonio en su linaje.

UNA NOTA SOBRE EL MUNDO

Las Islas Quebradas tienen climas muy diferentes debido a las fuerzas mágicas resultantes del cataclismo. El «agua» del Mar del Vacío parece estar compuesta de tinta negra opaca, pero es posible ver constelaciones de estrellas brillantes por debajo de la superficie. El sol es una brasa tenue que proporciona una mísera luz crepuscular al amanecer y al atardecer, dejando al mundo sumido en la oscuridad el resto del tiempo.

Este fue una vez un mundo de fantasía como el de los cuentos, lleno de magia y maravillas, pero fue destruido y se construyó una civilización industrial sobre las ruinas.

No esperes realismo científico.



RESUMEN DE REGLAS – 1

TIRADA DE ACCIÓN

● **1d** por cada punto de valor en la **ACCIÓN**.

● **+1d** si alguien te **AYUDA**.

● **+1d** si te **ESFUERZAS** o si aceptas un **PACTO CON EL DIABLO**.

CONTROLADA

Tienes una oportunidad de oro. Aprovechas una ventaja.

CRÍTICO: Lo logras con un **efecto aumentado**.

6: Lo logras sin más.

4/5: Dudas. Abandona e inténtalo de nuevo con otro enfoque, o bien lo logras con una consecuencia menor: se produce una **complicación** menor, sufres un **efecto reducido**, sufres un **daño menor**, terminas en una situación **arriesgada**.

1-3: Vacilas. Sigue intentándolo aprovechando una oportunidad **arriesgada** o abandona para intentarlo con otro enfoque.

ARRIESGADA

Te enfrentas a alguien. Actúas bajo presión.

CRÍTICO: Lo logras con un **efecto aumentado**.

6: Lo logras sin más.

4/5: Lo logras, pero con una consecuencia: sufres **daño**, se produce una **complicación**, sufres un **efecto reducido**, terminas en una situación **desesperada**.

1-3: Todo va mal. Sufres **daño**, se produce una **complicación**, terminas en una situación **desesperada**, pierdes esta **oportunidad**.

DESESPERADA

Actúas más allá de tus posibilidades. Tienes problemas serios.

CRÍTICO: Lo logras con un **efecto aumentado**.

6: Lo logras sin más.

4/5: Lo logras, pero con una consecuencia: sufres un **daño grave**, se produce una **complicación seria**, sufres un **efecto reducido**.

1-3: Nada puede ir peor. Sufres un **daño grave**, se produce una **complicación seria**, pierdes la **oportunidad** de realizar esta acción.

Cada vez que hagas una tirada de acción desesperada, apunta 1 **px** para ese atributo.

El DJ establece las **consecuencias** según el contexto. Puedes sufrir una, algunas o todas las consecuencias. Puedes intentar una tirada de resistencia para **reducir o evitar una consecuencia**.

TIRADA DE RESISTENCIA

● **1d** por cada punto de **ATRIBUTO**.

Reduce o evita la consecuencia y sufre **6 puntos de ESTRÉS** menos el valor más alto de la tirada. Si sacas un **crítico**, elimina 1 de estrés.

TRABAJO EN EQUIPO

AYUDAR

Recibe 1 de estrés para darle **+1d** a otro jugador. También puedes recibir las consecuencias de la tirada. Solo una persona puede ayudar.

LIDERAR A UN GRUPO

Liderar una **acción en grupo**. Cada personaje involucrado hace su tirada. Solo se tiene en cuenta el mejor resultado de todos, que se aplica a todos los personajes del grupo.

PROTEGER

Enfrentarte al peligro por un compañero. Sufre la consecuencia en su lugar; puedes intentar resistirla.

PREPARACIÓN

Le facilitas a otro personaje con tu acción. Si lo consigues, cualquier miembro del equipo que actúe a continuación obtiene un **+1 al grado de efecto** o una **mejora de la situación**.

ACCIONES

- ◆ **ACECHAR:** Desplazarse sin ser visto y cruzar obstáculos; trepar, saltar, nadar, correr y rodar. Emboscar con la violencia justa: una puñalada en la espalda, sajar una garganta, noquear con un garrote...
- ◆ **AFINAR:** Robar un objeto del bolsillo de alguien; manipular a alguien con sutileza o destreza; dirigir un vehículo o a una montura.
- ◆ **ANALIZAR:** Vigilar un lugar u observar algo; entender qué está pasando; presentir las cosas antes de que ocurran; buscar información para aprovechar oportunidades.
- ◆ **ARMONIZAR:** Conectar con espíritus y el campo fantasmal; canalizar energía electroplasmática; percibir y comunicarse con fantasmas; entender la espectrología.
- ◆ **CAZAR:** Ir tras un objetivo; conseguir información sobre su paradero y sus movimientos; disparar con precisión desde la distancia.
- ◆ **DESTROZAR:** Usar la fuerza bruta para hacer añicos un lugar, objeto u obstáculo, o bien preparar un sabotaje con precisión; romper defensas; crear distracción y caos.
- ◆ **ESTUDIAR:** A una persona, documento u objeto con minuciosidad para buscar información y usar ese conocimiento; obtener una comprensión más profunda; investigar.
- ◆ **INFLUIR:** Manipular a alguien con encanto, lógica, engaño o sutileza; cambiar actitudes o comportamientos.
- ◆ **MANDAR:** Ordenar usando la personalidad; intimidar o amenazar; liderar un acción de una pandilla de la banda.
- ◆ **PELEAR:** Luchar con alguien en combate cuerpo a cuerpo; asaltar una posición o rechazar un ataque; meterse en una trifulca.
- ◆ **SOCIALIZAR:** Usar los contactos de tu familia o de tus antecedentes, a amigos o rivales, para conseguir acceso a recursos, información o lugares.
- ◆ **TRASTEAR:** Toquetear mecanismos para crear algo, modificar, desmontar o reparar; desactivar una trampa, abrir una cerradura o reventar una caja fuerte; usar los cacharros y artilugios electroplasmáticos que hay por toda la ciudad en beneficio propio.

RESUMEN DE REGLAS – 2

Después de cada golpe se resuelven los beneficios, el riesgo, los aprietos y la fase de descanso (en ese orden)

1. BENEFICIOS

Por defecto, la banda gana 2 de **REP** en cada golpe. Si el objetivo del golpe era de un Nivel superior, **+1 REP por cada Nivel de más**. Si era de un Nivel inferior, **-1 REP por cada nivel de menos** (mínimo 0). *Si la operación se mantiene en secreto, se obtiene 0 REP.*

También se ganan **MONEDAS** según la naturaleza de la operación (ver a la derecha).

3. APRIETOS

Después de los beneficios, tirad tantos dados como vuestro **NIVEL DE BÚSQUEDA** y aplicad el resultado según vuestro **RIESGO**.

RIESGO 0-3		RIESGO 4/5		RIESGO 6+	
1-3	Problemas de pandillas o Sospechosos habituales	1-3	Problemas de pandillas o Pesquisas	1-3	Cambio de lealtad o Interrogatorio
4/5	Rivales o Muertos sin descanso	4/5	Represalias o Muertos sin descanso	4/5	Proposición demoníaca o Demostración de fuerza
6	Cooperación	6	Demostración de fuerza	6	Arresto

ARRESTO: Un inspector presenta a un magistrado las pruebas para comenzar vuestro enjuiciamiento. Los casacas azules envían un destacamento para arrestaros. Pagadles con **MONEDAS** (nivel de búsqueda +3), entregadles a alguien para que sea arrestado (elimina todo el riesgo) o tratad de evadir la captura.

CAMBIO DE LEALTAD: Uno de vuestros contactos, patrones o clientes cambia su lealtad. Ahora es leal a otra facción.

COOPERACIÓN: Una facción con estatus +3 os pide un favor. Si no accedéis, perderéis **1 REP** por Nivel de la facción aliada o -1 estatus. Si no tenéis estatus +3 con ninguna, eludís el aprieto.

DEMOSTRACIÓN DE FUERZA: Una facción con la que tenéis un estatus negativo intenta apropiarse de alguna posesión vuestra. Entregadles **1 RECURSO** o declaradle la guerra (el estatus baja a -3). Si no os quedan recursos, **perdéis 1 de apoyo**.

INTERROGATORIO: Los casacas azules atrapan a un PJ para interrogarlo. *¿Cómo consiguen capturaros?* Si no les pagas **3 MONEDAS**, te dan una paliza (**daño de nivel 2**) y acabarán diciéndoles lo que quieren saber (**RIESGO +3**). Puedes **resistir** cada una de las consecuencias por separado.

MUERTOS SIN DESCANSO: Un espíritu errante se siente atraído hacia vosotros (¿una víctima del pasado?). Necesitaréis los servicios de un Susurro o un juntarrailes para intentar destruirlo o desterrarlo, o tendréis que lidiar con él.

PESQUISAS: Los casacas azules atrapan a un PNJ de vuestra banda, o a un contacto, para realizar pesquisas sobre vuestros crímenes. *¿Quién es más vulnerable, para*

♦ **2 MONEDAS:** Un trabajo menor; varias bolsas llenas.

♦ **4 MONEDAS:** Un trabajo pequeño; una caja fuerte.

♦ **6 MONEDAS:** Un golpe estándar; un botín decente.

♦ **8 MONEDAS:** Un gran golpe; un botín importante.

♦ **10+ MONEDAS:** Un golpe importante; un botín impresionante.

Se resta una cantidad igual a Nivel+1 si se paga tributo a una organización más grande.

los casacas azules? Haz una **tirada de fortuna** para ver cuánto se va de la lengua (**1-3: RIESGO +2; 4/5: RIESGO +1**) o pagad **2 MONEDAS** a los casacas azules.

PROBLEMAS DE PANDILLAS: Una de vuestras pandillas (u otra cohorte) causa problemas debido a su desventaja. Podéis perder **REP** (tanta como Nivel+1), darle una lección a uno de ellos o enfrentaros a las represalias de la parte perjudicada. Si no tenéis pandilla o cohorte, no hay aprieto.

PROPOSICIÓN DEMONÍACA: Un demonio se presenta ante la banda con una siniestra oferta. Podéis aceptar, esconderos hasta que pierda el interés (perdiendo **3 REP**) o solucionarlo de otra manera.

REPRESALIAS: Una facción enemiga ejecuta una acción en contra vuestra (o de un amigo, contacto o proveedor de vicio). Pagadles (**1 REP** y **1 MONEDA** por cada punto de Nivel del enemigo), permitidles que se metan con vosotros o los vuestros, o luchad y demostradles quién es el jefe.

RIVALES: Una facción neutral tantea el terreno. Os amenazan o amenazan a un amigo, contacto o proveedor de vicio. Perdéis **1 REP** o **1 MONEDA** por cada punto de Nivel del rival a menos que les plantéis cara y perdáis **1 de estatus** con ellos.

SOSPECHOSOS HABITUALES: Los casacas azules capturan a alguien cercano a la banda. Cualquier jugador puede elegir, entre sus amigos o proveedores, a la persona más propensa a ser capturada. Haz una **tirada de fortuna** para descubrir si resiste los interrogatorios (**1-3: RIESGO +2; 4/5: daño de nivel 2**) o pagad **1 MONEDA** a los casacas azules.

2. RIESGOS

La banda sufre **RIESGO** después de un golpe o de un conflicto con un oponente. Añade **RIESGO +1** para un objetivo importante o con contactos. Añade **RIESGO +1** si la operación tuvo lugar en territorio hostil. Añade **RIESGO +1** si se está en guerra. Añade **RIESGO +2** si hubo muertes.

4. FASE DE DESCANSO

Tras un golpe, si encuentras un momento de respiro y no te han encarcelado, **podrás llevar a cabo dos tareas en la fase de descanso** de la lista de abajo. También recuperas todos los usos de la **protección**. Puedes hacer más tareas si gastas **1 MONEDA** o **1 REP** por cada una.

Añade **+1d** a cada tirada de la fase de descanso si consigues que un **amigo** o **contacto** te ayude. Después de tirar, puedes incrementar el nivel de resultado gastando **MONEDAS** por cada nivel que quieras aumentar, para lo cual sobornas a alguien, contratas ayuda o algo así (un 1-3 se convierte en 4/5, un 4/5 se convierte en un 6 y un 6 se convierte en **CRÍTICO**).

ADQUIRIR UN ACTIVO

Consigues un uso temporal de un **activo**. Tira el **Nivel** de la banda. El resultado indica la **calidad** del activo (**CRÍTICO:** Nivel +2; **6:** Nivel +1; **4/5:** Nivel; **1-3:** Nivel -1). *Puedes gastar 2 MONEDAS por Nivel para aumentar el resultado más de Nivel +2.*

PROYECTO A LARGO PLAZO

Trabaja en un proyecto a largo plazo si dispones de los medios. Marca un número de sectores en el reloj de acuerdo con el resultado (**CRÍTICO:** cinco; **6:** tres; **4/5:** dos; **1-3:** uno).

CURACIÓN

Busca un **tratamiento** para marcar el **reloj de curación** (como en un proyecto a largo plazo). *Reduce en 1 nivel cada daño cuando el reloj se complete.*

REDUCIR RIESGO

Explica cómo reduces el **RIESGO** de la banda y tira la **ACCIÓN**. Reduce el riesgo de acuerdo al nivel del resultado (**CRÍTICO:** cinco; **6:** tres; **4/5:** dos; **1-3:** uno).

ENTRENAR

Marca **1 PX** en un atributo o en el libreto. Añade +1 PX si tienes la mejora de banda adecuada. *Solo puedes entrenar cada contador de PX una vez por fase de descanso.*

SATISFACER TU VICIO

Visita a tu proveedor de vicio para aliviar el estrés. Tira un número de dados igual al valor de tu **atributo más bajo** y elimina una cantidad de estrés igual al dado más alto. Si eliminas más niveles de estrés de los que hay marcados, **caes en el abuso** (ver más abajo). *Si no puedes o no quieres satisfacer tu vicio durante una fase de descanso, sufres una cantidad de estrés igual a tu TRAUMA.*

ABUSO.

Abusas de un vicio y te metes en un problema a la hora de adquirirlo o mientras estás bajo su influencia. ¿Qué has hecho?

♦ **ALARDEAS DE TUS HAZAÑAS:** Tu banda gana **RIESGO +2**.

♦ **ATRAES PROBLEMAS:** Elige o tira un aprieto adicional.

♦ **PERDIDO:** Juega con un personaje diferente hasta que el tuyo vuelva de la juega.

♦ **REPUDIADO:** Tu proveedor habitual deja de servirte el vicio. Tienes que encontrar una nueva fuente.

REGLAS PARA EL DJ

OBJETIVOS DEL DJ

Juega para averiguar lo que sucede. Sé honesto cuando hables del mundo ficticio. Insufla vida a Doskvol.

PRINCIPIOS DEL DJ

Sé un fan de los PJ. Deja que todo fluya a partir de la ficción. Pinta el mundo con un pincel fantasmagórico. Rodéalos de grandes extensiones industriales. Dirígete a los personajes. Dirígete a los jugadores. Sopesa el riesgo. Tómatelo con tranquilidad.

ACCIONES DEL DJ

- Cuando las cosas estén empezando:
- ♦ **¿Cuál es tu objetivo?**
 - ♦ **¿Qué plan vais a hacer?** (¿y cuál es el detalle?)
- Y cuando las cosas ya hayan empezado:
- ♦ **¿Cómo vas a hacer eso?** (¿Qué acción estás usando?)
 - ♦ **¿Cuál es tu objetivo?** (¿Qué efecto tendrá eso?)

Pasar a la acción
Telegrafiar el peligro antes de que golpee
Explicar las consecuencias y preguntar
Ofrecer un Pacto con el Diablo
Tachar el sector de un reloj o crear uno.
Hacer preguntas
Pensar fuera de cámara
Proporcionar oportunidades y seguir su rumbo
Iniciar una acción con un PNJ

NOMBRES: Adric, Aldo, Amosen, Andrel, Arden, Arlyn, Arquó, Arvus, Ashlyn, Branon, Brace, Brance, Brena, Ladrillos, Candra, Carissa, Carro, Casslyn, Cavelle, Clave, Corille, Cross, Crowl, Cyrene, Daphnia, Drav, Edlun, Emeline, Grine, Helles, Hix, Holtz, Kamelin, Kelyr, Kobb, Kristov, Laudius, Lauria, Lenia, Lizete, Lorette, Lucella, Lynthia, Mara, Milos, Morlan, Myre, Narcus, Naria, Noggs, Odrienne, Orlan, Phin, Polonia, Quess, Remira, Ring, Roethe, Seseereth, Sethla, Skannon, Stavrul, Stev, Syra, Talitha, Tesslyn, Thena, Timoth, Tocker, Unha, Vaurin, Veleris, Veretta, Vestine, Vey, Vulette, Vond, Weaver, Wester, Zamira.

APELLIDOS: Ankhayat, Arran, Athanoch, Basran, Boden, Booker, Bowman, Breakiron, Brogan, Clelland, Clermont, Coleburn, Comber, Daava, Dalmore, Danfield, Dunvil, Farros, Grine, Haig, Helker, Helles, Hellyers, Jayan, Jeduin, Kardera, Karstas, Keel, Kessarín, Kinclaith, Lomond, Maroden, Michter, Morriston, Penderyn, Prichard, Rowan, Sevoy, Skelkallan, Skora, Slane, Strangford, Strathmill, Templeton, Tyrconnell, Vale, Walund, Welker.

ALIAS: Abedul, Adicto, Aguja, Anillo, Aparejo, Artillero, Asa, Bicho, Bobina, Bollo, Campana, Canción, Cardo, Carillón, Cruz, Cuervo, Desollador, Eco, Escarcha, Espina, Espuela, Gancho, Grillo, Ladrillos, Látigo, Luna, Martillo, Mimbres, Niebla, Ogro, Pedernal, Plata, Rana, Reserva, Rubí, Tic-tac, Uña, Doces.

APARIENCIA

Hombre, Mujer, Ambiguo, Oculto.		
Abierto,	Curtido,	Marcado,
Afable,	Delgado,	Melancólico,
Ajado,	Delicado,	Nervudo,
Áspero,	Encantador,	Oscuro,
Atlético,	Encorvado,	Rechoncho,
Atractivo,	Enorme,	Robusto,
Deslumbrante,	Esquelético,	Severo,
Calmado,	Feroz, Frío,	Suave, Sucio,
Cincelado,	Guapo, Justo,	Triste.
Crispado,	Lánguido,	
Abriego con capucha	Chaleco	Pantalones planchados
Abriego grueso	Chaqueta ligera	Seda suelta
Botas altas	Chaqueta pesada	Sombrero de tres picos
Botas de terciopelo	Cinturón ancho	Suéter de punto
Botas de trabajo	Cuero	Tirantes
Bufanda larga	Esclavina	Traje y corbata
Camisa de cuello	Falda y blusa	Trapos en jirones
Capa con capucha	Gorro de lana	Trenca impermeable
Capa pesada	Máscara y túnica	Túnica sencilla
Capucha y pieles	Medio cap	Uniforme reutilizado
Capucha y velo	Mono de piel de anguila	Vestido ajustado
	Pantalones ajustados	
	Pantalones de trabajo	

DESCRIPTORES DE LA CIUDAD
Lleno de hollín, adoquines, sombrío, negro como la tinta, olores de cocina, charcos aceitosos, luz plateada de la luna, envuelto en niebla, húmedo, frío, barrido por el viento, oscuro, paredes de ladrillo, ecos, chimeneas, luces de gas, luces eléctricas, carruajes, torres de reloj, linternas, humo de pipa, canales, góndolas, resbaladizo por la lluvia, gárgolas, ruinas, campanarios, puentes, pasarelas, andamios, callejones, cisternas, alcantarillas, máquinas chirriantes, herrería.

NOTABLES DE DOSKVOL

Lyssa, una jefa del crimen. Fría y calculadora. Mató a su antiguo jefe, **Roric**.

Las Hermanas Tenues. La gente dice que son brujas que se bañan en sangre fresca. Nunca se las ve fuera de su casa.

Ulf Ironborn, un brutal skovlandés con ansias de poder.

Mylera Klev, lideresa de los *Fajines Rojos*. Coleccionista de arte.

Bazso Baz, líder de los *Renegridos*. Le encanta el whisky.

Merrul Brime, negocia con secretos; dueño de El Zorro Encapuchado.

Lady Drake, una magistrada a sueldo de los criminales.

La Torre, líder anónimo de *Los Invisibles*. **La Estrella**, capitán. **Grull**, matón medio con grandes ambiciones.

Mordis, comerciante de Nightmarket. Esgrimista. Oculta su verdadera apariencia con túnicas y capuchas.

Taffer, comerciante de Nightmarket. Sectario.

Jira, comerciante de Nightmarket. Contrabandista.

Elstera Avrathi, diplomática de Iruvia.

Brynn Skyrkallan, diplomática de Skovlan.

Tyrsin Nol, diplomático de Severos.

Andris, un espía e informante con una lealtad flexible.

Krop, agente de la Guardia. No acepta sobornos.

Lewit, Jol, Cinda, Reyf, casacas azules de la Guardia.

Alon Helker, una jueza e inspectora. Purgando la corrupción.

Casslyn Mora, una jueza cuya familia tiene relación con criminales.

Belindra, carcelera de Ironhook.

Ereth Skane, un abogado con vicios indecorosos.

Denkirk Sol, un abogado con escrúpulos sorprendentes.

Polix, agregado del Lord Gobernador de Doskvol. Un espiritualista en secreto y un hechicero rúnico.

Nyryx y Hoxan, espíritus que han poseído los cuerpos de unas prostitutas, buscan un Susurro al que servir.

Levyra, una médium espiritual.

Kember, una destiladora de esencias y pociones, propietaria de El Diente del Diablo.

Raffello, un pintor obsesionado con lo sobrenatural.

Lannic, experto falsificador de arte.

DISTRITOS (del más rico al menos)

Whitecrown	Coalridge
Brightstone	Los Muelles
Seis Torres	Pata de Cuervo
Charterhall	Dunsloagh
Nightmarket	Barrowcleft
Silkshore	Charhollow

LUGARES	TABERNAS Y PUBS
Undercross	El Zorro
Jardines del Eco	Encapuchado
El Mercado Nocturno	La Curva y la Línea
Los Canales	El Cubo Agujereado
Puente de Chalk Street	El Diente del Diablo
Puente de Candle Street	El Árbol Negro
Estación de tren de Gaddoc	El Gato y la Vela
Plaza Heartbreak	El Ancla Rota
Los Yunque	El Farol Rojo
El Círculo Negro	El Clavo y la Botella
Crematorio de Bellweather	Seis Ramas
Prisión de Ironhook	La Vieja Raspa
Los Pozos de Sangre	La Hija de la Luna
La Sala Perdida	El Sacristán
Razor Hill	Hazlewood
	Quinn's

COSTES DE ESCENAS RETROSPECTIVAS
ESTRÉS 0: Una acción corriente para aprovechar una oportunidad fácil.
ESTRÉS 1: Una acción compleja o una oportunidad poco probable.
ESTRÉS 2+: Una acción elaborada que implicó oportunidades especiales o imprevistos.

DESTREZA	PERSPICACIA	VOLUNTAD
Acechar	Analizar	Armonizar
Afinar	Cazar	Influir
Destrozar	Estudiar	Mandar
Pelear	Trastear	Socializar

CONSECUENCIAS

Complicación (tacha un reloj 1-3 sectores, aparece un nuevo obstáculo o amenaza).	Obtienes efecto reducido.
Sufres daño (1-3).	Pierdes una oportunidad.
	La situación empeora.

EFFECTO

¿Cómo se manifiesta el efecto?

Si hay un reloj para el obstáculo, tacha tantos sectores como el grado de efecto.

- LIMITADO.** Logras un efecto parcial o menor. ¿Cómo disminuye el impacto? ¿Qué más puedes hacer para lograr tu objetivo?
- ESTÁNDAR.** Logras lo «normal» que se esperaría para esta acción. ¿Es suficiente o se puede hacer más?
- EXCELENTE.** Logras más de lo normal. ¿Cómo se manifiesta el esfuerzo adicional? ¿Qué beneficio llegas a disfrutar?

FACTORES DE EFECTO

-	EFICACIA	+
-	CALIDAD/NIVEL	+
-	ESCALA	+

BLADES IN THE DARK

NOMBRE

BANDA

APARIENCIA

LEGADO: AKOROS, IRUVIA, LAS ISLAS DAGA, SEVEROS, SKOVLAN, TYCHEROS

ANTECEDENTES: ACADÉMICO, BAJOS FONDOS, COMERCIAL, DERECHO, MILITAR, NOBLEZA, OBRERO

Tienes una intensa NECESIDAD: esencia de vida. Para satisfacerla debes poseer a víctimas vivas y consumir su energía espiritual (puede ser una tarea de la fase de descanso). Elimina la mitad de tu DRENAJE (redondeando hacia abajo) cuando lo hagas.

DRENAJE DESOLACIÓN

CAÓTICO — DESTRUCTIVO — FURIOSO — OBSESIONADO — TERRITORIAL — VIOLENTO

DAÑO		NECESITAS AYUDA	CURACIÓN
3			Reloj de curación
2		-1D	PROTECCIÓN
1		EFFECTO REDUCIDO	ESTÁNDAR ☐
			PESADA ☐
			ESPECIAL ☐

NOTAS

FANTASMA

Un espíritu incorpóreo
LIBRETO ESPIRITUAL

RASGOS DEL FANTASMA

● **FORMA FANTASMAL:** Eres una concentración de vapor electroplasmático que se asemeja a un cuerpo vivo con su ropa. Puedes interactuar débilmente con el mundo físico y viceversa. Eres vulnerable a los poderes arcanos y efectos electroplasmáticos. Te mueves flotando y puedes volar rápidamente sin cansarte. Puedes fluir poco a poco a través de pequeñas aberturas como si fueses vapor. Enfías el área a tu alrededor y eres una visión aterradora para los vivos. Te afectan los amuletos espantaespíritus (tirada de resistencia para superar la repulsión). Cada vez que debas sufrir estrés, sufres drenaje. Cada vez que debas sufrir trauma, sufres desolación.

○ **DISPERSIÓN:** Puedes dispersar por un instante el vapor electroplasmático de tu forma fantasmal para pasar a través de objetos sólidos. Sufre 1 punto de drenaje cuando te disperses, más 1 punto de drenaje por cada una de las opciones siguientes: aumentar la duración (un minuto, una hora, un día); también te vuelves invisible; todo lo que atraviase tu forma se electrifica o congela peligrosamente.

○ **MANIFESTACIÓN:** Sufre 1 punto de drenaje para poder fluir a través de las vías electroplasmáticas del campo fantasmal y viajar instantáneamente a cualquier lugar que conocieras íntimamente en vida o para responder a la convocación de una imposición.

○ **POLTERGEIST:** Sufre 1 punto de drenaje para poder interactuar durante un instante con el mundo físico, como si tuvieras un cuerpo normal. Puedes sufrir más drenaje (2-6) extendiendo el alcance y la magnitud de tu interacción para incluir fuerza telequinética y descargas electroplasmáticas.

○ **POSESIÓN:** Te puedes Armonizar al campo fantasmal para tomar el control de un cuerpo vivo. Debes volver a armonizar (arriesgándote a sufrir daño electroplasmático) o abandonar el cuerpo si se produce una resistencia a tu control, lo cual ocurre cuando: consumas energía espiritual del anfitrión; haya poderes arcanos actuando en tu contra; la desesperación conduzca la voluntad del anfitrión. Puedes poseer de forma fácil e indefinida a un cascarón o a una masa que haya sido preparada ritualmente para ti (cambia al libreto del Cascarón o del Vampiro, respectivamente).

○○○○ **VETERANO:** Elige una capacidad especial de otro libreto.

PX

◆ Cada vez que hagas una tirada de acción desesperada, anota 1 PX en el atributo de esa acción.

Al final de la sesión, marca 1 PX (de tu libreto o de atributo) por cada punto siguiente, si lo has cumplido, o 2 PX si lo has hecho varias veces.

- ◆ Te vengaste de todo el que creíste que lo merecía.
- ◆ Expresaste indignación e ira o ajustaste cuentas relacionadas con tu legado o antecedentes.
- ◆ Luchaste contra tus problemas debido a tu necesidad o tus desolaciones.

TRABAJO EN EQUIPO

Ayudar a otro PJ

Liderar una acción en grupo

Proteger a un compañero

Preparación para otro jugador

PLANIFICACIÓN Y CARGA

Elegid un plan y proporcionad el detalle. Elige tu límite de carga para la operación.

Asalto: Punto de ataque

Engaño: Método

Ocultista: Método arcano

Sigilo: Punto de entrada

Social: Conexión

Transporte: Ruta

LIBRETO

DESTREZA

- ● ● ACECHAR
- ● ● AFINAR
- ● ● DESTROZAR
- ● ● PELEAR

PERSPICACIA

- ● ● ANALIZAR
- ● ● CAZAR
- ● ● ESTUDIAR
- ● ● TRASTEAR

VOLUNTAD

- ● ● ARMONIZAR
- ● ● INFLUIR
- ● ● MANDAR
- ● ● SOCIALIZAR

DADOS DE BONIFICACIÓN

+ ESFORZARTE (2 de estrés) o aceptar un PACTO CON EL DIABLO

OBJETOS (En tu forma fantasmal)

ENEMIGOS Y RIVALES

REUNIR INFORMACIÓN

- ◆ ¿Qué intenta(n) hacer?
- ◆ ¿Cómo puedo conseguir que haga(n) [X]?
- ◆ ¿Qué están sintiendo en realidad?
- ◆ ¿De qué debería estar pendiente?
- ◆ ¿Dónde está el punto débil de aquí?
- ◆ ¿Cómo puedo encontrar [X]?
- ◆ ¿Qué está pasando aquí en realidad?

BANDA	
NOMBRE	ALIAS
APARIENCIA	

MIS FUNCIONES SON: PROTEGER; DESTRUIR; DESCUBRIR; ADQUIRIR; TRABAJAR EN ... lo que ordene mi amo.

*Tu cuerpo de tecnología de chispa funciona con **ELECTROPLASMA**. Debes conectarte a un generador de tamaño industrial para recargar tus condensadores (tarea de la fase de descanso); elimina **5 puntos de drenaje**.*

DRENAJE		DESGASTE	CHISPEANTE — GOTEANDO — HUMEANTE — INESTABLE — PARCHEADO — RECHINANDO
DAÑO	CURACIÓN		
3	NECESITAS AYUDA	Reloj de curación	
2	-1D	PROTECCIÓN	ESTÁNDAR ☐
1	EFFECTO REDUCIDO	PESADA ☐ ESPECIAL ☐	

CAPACIDADES ESPECIALES FANTASMALES (TRANSFERIDAS DEL LIBRETO ORIGINAL)

NOTAS

CARACTERÍSTICAS DEL ARMazón

- ☐ LEVITACIÓN
- ☐ REFLEJOS
-
- ☐ ASPECTO REALISTA
- ☐ PATAS DE ARAÑA
-
- ☐ BLINDAJE
- ☐ CÁMARA INTERIOR
-
- ☐ FONÓGRAFO
- ☐ SENSORES
- ☐ PROYECTORES DE HUMO
- ☐ PISTONES Y MUELLES

Puedes intercambiar tus características con una tarea de la fase de descanso.

Un almacén de tecnología
de chispa y animado
por un espíritu

LIBRETO ESPIRITUAL

RASGOS DEL CASCARÓN

- **AUTÓMATA:** Eres un espíritu que anima un cuerpo con tecnología de chispa. Por defecto, tienes fuerza y sentidos parecidos a los humanos. Tu carcasa tiene **protección** estándar (que no se contabiliza como **carga**). Tus antiguos sentimientos humanos, intereses y conexiones son solo recuerdos tenues. Ahora existes para cumplir tus **funciones**. Elige tres (a la izquierda). Puedes ser reconstruido si te dañan gravemente o te destruyen. Si el recipiente de tu alma se rompe, quedas liberado de la servidumbre y te conviertes en un Fantasma.
- **CARCASA SECUNDARIA:** Elige un segundo armazón adicional y su característica inicial. Puedes transferir tu conciencia entre los dos a voluntad.
- **COMPARTIMENTOS:** Tus **objetos** están integrados en tu armazón y pueden esconderse bajo paneles ocultos. Tu armazón puede llevar +2 de carga.
- **INTERFAZ:** Puedes **Armonizar** con el campo de energía electropasmática local para controlarlo o controlar algo conectado a él (incluido otro cascarón).
- **PROYECTORES ELECTROPLASMÁTICOS:** Puedes emitir parte de tu energía plasmática en forma de descarga eléctrica a tu alrededor o como un haz dirigido. También puedes usar esta habilidad para crear una barrera de rayos para repelel o atrapar un espíritu. Sufres 1 punto de **drenaje** por cada nivel de **magnitud**.
- **SOBRECARGA:** Puedes sufrir **1 punto de drenaje** para realizar una hazaña de extrema fuerza o velocidad (correr más rápido que un caballo, doblar metales con las manos desnudas, etcétera). *Esta sobrecarga debe tenerse en cuenta en el efecto.*
- ○ ○ ○ **ARMAZÓN MEJORADO:** Elige una *característica* adicional de armazón.

ARMAZÓN Y OBJETOS

ARMAZÓN Y OBJETOS Elige tu **armazón** y apariencia (o crea uno). Elige una característica inicial. **CARGA**  **3** *ligera*  **5** *normal*  **7** *pesada*

- ❑ **PEQUEÑO** (como un gato, **-1 a la escala**): Un orbe de metal, una muñeca mecánica, una araña mecánica. *Levitación; Reflejos*
- ❑ **MEDIANO** (tamaño humano): Un maniquí de metal, un animal mecánico. *Aspecto realista; Patas de araña*
- ❑ **GRANDE** (como un carro, **+1 a la escala**): Un gigante de metal, un vehículo autónomo. *Blindeaje; Cámara interna*

Características para cualquier tamaño de armazón: *Fonógrafo; Pistones y muelles; Proyector de humo; Sensores*

PX

- ◆ *Cada vez que hagas una tirada de acción desesperada, anota 1 PX en el atributo de esa acción.*
- Al final de la sesión, marca 1 PX (de tu libretto o de atributo) por cada punto siguiente, si lo has cumplido, o 2 PX si lo has hecho varias veces.
- ◆ *Cumpliste con tus funciones a pesar de la dificultad o el peligro.*
 - ◆ *Suprimiste o ignoraste tus antiguas creencias humanas, tus motivaciones, legado o antecedente.*
 - ◆ *Luchaste contra tus problemas debido a tu desgaste.*

TRABAJO EN EQUIPO

Ayudar a otro PJ

Liderar una acción en grupo

Proteger a un compañero

Preparación para otro jugador

PLANIFICACIÓN Y CARGA

Elegid un plan y proporcionad el **detalle**. Elige tu límite de **carga** para la operación.

Asalto: *Punto de ataque*

Engaño: Método

Ocultista: *Método arcano*

Sigilo: *Punto de entrada*

Social: *Conexión***Transporte:** Ruta

Un cascarón no tiene MONEDAS ni DEPÓSITO, pero puede usar los recursos de su amo.

LIBRETO

DESTREZA

- ☐ ☐ ☐ ☐ ACECHAR
☐ ☐ ☐ ☐ AFINAR
☐ ☐ ☐ ☐ DESTROZAR
☒ ☐ ☐ ☐ PELEAR

PERSPICACIA

- ● ● ● ANALIZAR
● ● ● ● CAZAR
● ● ● ● ESTUDIAR
● ● ● ● TRASTEAR

VOLUNTAD

- ● ● ● ARMONIZAR
● ● ● ● INFLUIR
● ● ● ● MANDAR
● ● ● ● SOCIALIZAR

DADOS DE BONIFICACIÓN

+ ESFORZARTE (2 de estrés)
o aceptar un **PACTO CON EL DIABLO**

- ☐ Una o dos armas blancas
- ☐ Cuchillos arrojadizos
- ☐ Una pistola ☐ Una 2ª pistola
- ☒ ☒ Un arma grande
- ☐ Un arma inusual
- ☒ Protección ☒ ☒ ☒ +Pesada
- ☐ Equipo de robo
- ☒ ☒ Equipo de escalada
- ☐ Documentos
- ☐ Utensilios arcanos
- ☐ Suministros de subterfugio
- ☒ ☒ Herramientas de demolición
- ☐ Herramientas de ajuste
- ☐ Linterna

REUNIR INFORMACIÓN

- ◆ ¿Qué intenta(n) hacer?
- ◆ ¿Cómo puedo conseguir que haga(n) [X]?
- ◆ ¿Qué están sintiendo en realidad?
- ◆ ¿De qué debería estar pendiente?
- ◆ ¿Dónde está el punto débil de aquí?
- ◆ ¿Cómo puedo encontrar [X]?
- ◆ ¿Qué está pasando aquí en realidad?

BLADES IN THE DARK

NOMBRE

BANDA

APARIENCIA

LEGADO: AKOROS, IRUVIA, LAS ISLAS DAGA, SEVEROS, SKOVLAN, TYCHEROS

ANTECEDENTES: ACADÉMICO, BAJOS FONDOS, COMERCIAL, DERECHO, MILITAR, NOBLEZA, OBRERO

Tu vicio es la esencia de vida, que debes consumir de un ser humano vivo. Usa una tarea de la fase de descanso para Cazar presas y satisfacer tu vicio. Tacha cuatro sectores de tu reloj de curación cada vez que te alimentes; esta es la única forma que tienes de curarte. ¿Cómo te alimentas? ¿Qué señal distintiva dejas en tus víctimas?

ESTRÉS TRAUMA

DAÑO	NECESITAS AYUDA	CURACIÓN
3		Reloj de curación
2	-1D	PROTECCIÓN
1	EFFECTO REDUCIDO	ESTÁNDAR PESADA ESPECIAL

CAPACIDADES ESPECIALES FANTASMALES (TRANSFERIDAS DEL LIBRETO ORIGINAL)

NOTAS

RESTRICCIONES

Añade una cada vez que adquieras un nuevo rasgo vampírico (excepto Veterano).

- BESTIAL: Tu cuerpo se transforma en una horrible bestia cuando sufras daño físico o abusos de tu vicio. Volverás a tu forma anterior cuando te alimentes sin caer en el abuso.
- LETARGO: Debes usar una tarea de la fase de descanso para recuperarte en un lugar oscuro y silencioso o sufrir 3 puntos de estrés.
- REPULSIÓN: Los amuletos contra los espíritus te mantienen a raya (sufrés 2 puntos de estrés para resistir la repulsión).
- VEDADO: No puedes entrar en una residencia privada sin permiso del propietario.
- VINCULADO: Tu espíritu debe permanecer en este cuerpo o será destruido.

VAMPIRO

Un espíritu que anima un cuerpo no muerto

LIBRETO ESPIRITUAL

RASGOS DEL VAMPIRO

- NO MUERTO: Eres un espíritu que anima un cuerpo no muerto. Tu trauma está al máximo. Elige cuatro trastornos traumáticos que reflejen tu naturaleza vampírica. Los ataques arcanos son eficaces contra ti. No morirás si sufrés un daño o trauma mortal, pero tu espíritu de no muerto se verá superado. Recibe el daño de nivel 3 «Incapacitado» hasta que te alimentes lo suficiente como para recuperarte. Si sufrés daño arcano mientras estés en este estado serás destruido por completo. Tienes más casillas de PX (mejoras más lentamente) y más casillas de estrés.
- ASTUCIA SINIESTRA: Elige una de estas opciones durante la fase de descanso: Conseguir una tarea adicional o añadir +1d a todas las tareas de la fase de descanso.
- PODER TERRIBLE: Puedes sufrir 1 punto de estrés para realizar una hazaña de fuerza o velocidad sobrehumana (correr más rápido que un carruaje, romper piedras con las manos desnudas, saltar al techo de un edificio, etcétera). Este esfuerzo extra debe tenerse en cuenta para el efecto.
- TALENTO OSCURO: Elige entre Destreza, Perspicacia o Voluntad; el valor máximo para las acciones bajo ese atributo es 5. Añade también +1d a las tiradas de resistencia con el atributo elegido.
- UN VACÍO EN EL ECO: Los espíritus no pueden verte ni hacerte daño. Puedes sufrir 2 puntos de estrés para evitar ser visto por los seres vivos y que no te vean durante unos instantes.
- VISTA ARCANA: Puedes sufrir 1 punto de estrés para percibir más allá de los límites humanos. «Escuchas» los pensamientos o sentimientos verdaderos de un sujeto, ves en la oscuridad, sientes la presencia de cosas invisibles, intuyes la ubicación de un objeto oculto, etcétera.
- VETERANO: Elige una capacidad especial de otro libreto.

SIRVIENTES OSCUROS (empiezas con dos)

- Rutherford, un mayordomo
- Lylandra, una consorte
- Kira, una guardaespaldas
- Otto, un cochero
- Edrik, un enviado

OBJETOS

- Ropa y accesorios de calidad
- Arma personal de calidad
- Capa de sombras de calidad
- Amuleto contra demonios
- Amuleto espantaespíritus

CARGA

3 ligera 5 normal 6 pesada

- Una o dos armas blancas
- Cuchillos arrojadizos
- Una pistola Una 2ª pistola
- Un arma grande
- Un arma inusual
- Protección Pesada
- Equipo de robo
- Equipo de escalada
- Documentos
- Utensilios arcanos
- Suministros de subterfugio
- Herramientas de demolición
- Herramientas de ajuste
- Linterna

PX

- Cada vez que hagas una tirada de acción desesperada, anota 1 PX en el atributo de esa acción. Al final de la sesión, marca 1 PX (de tu libreto o de atributo) por cada punto siguiente, si lo has cumplido, o 2 PX si lo has hecho varias veces.
- Mostraste tu dominio o mataste sin piedad.
- Expresaste tus creencias, impulsos, legado o antecedentes.
- Luchaste contra tus problemas con el vicio, tus traumas o tus restricciones.

TRABAJO EN EQUIPO

Ayudar a otro PJ

Liderar una acción en grupo

Proteger a un compañero

Preparación para otro jugador

PLANIFICACIÓN Y CARGA

Elegid un plan y proporcionad el detalle. Elige tu límite de carga para la operación.

Asalto: Punto de ataque

Engaño: Método

Ocultista: Método arcano

Sigilo: Punto de entrada

Social: Conexión

Transporte: Ruta

DEPÓSITO

MONEDAS

LIBRETO

DESTREZA

- ACECHAR
- AFINAR
- DESTRUZAR
- PELEAR

PERSPICACIA

- ANALIZAR
- CAZAR
- ESTUDIAR
- TRASTEAR

VOLUNTAD

- ARMONIZAR
- INFLUIR
- MANDAR
- SOCIALIZAR

DADOS DE BONIFICACIÓN

ESFORZARTE (2 de estrés) o aceptar un PACTO CON EL DIABLO

REUNIR INFORMACIÓN

- ¿Qué intenta(n) hacer?
- ¿Cómo puedo conseguir que haga(n) [X]?
- ¿Qué están sintiendo en realidad?
- ¿De qué debería estar pendiente?
- ¿Dónde está el punto débil de aquí?
- ¿Cómo puedo encontrar [X]?
- ¿Qué está pasando aquí en realidad?