

## ACCIONES

- ◆ **SAQUEAR** es la habilidad especialista del Explorador. Para más detalles, mira la Acción de Especialista más abajo.
- ◆ **SOCIALIZAR** con conexiones de tu herencia, trasfondo, amigos o rivales para tener acceso a recursos, información, gente o lugares.
- ◆ **DISCIPLINAR** a un compañero soldado, demandar obediencia con la fuerza de tu personalidad, intimidar o amenazar.
- ◆ **MANIOBRAR** en una posición y atravesar obstáculos; trepar, nadar, correr saltar y dar volteretas; manejar animales y montar a caballo.
- ◆ **COMANDAR** un escuadrón o un grupo mayor a la acción; llamar la atención en mitad del caos, levantar la moral en el campo, aprovechar recursos.
- ◆ **INVESTIGAR** un documento, persona u objeto con observación cercana para recabar información y aplicar conocimiento; obtener mayor comprensión.
- ◆ **EXPLORAR** un lugar o situación para reunir información; sentir el peligro; moverse sin ser visto; detectar debilidades o aprovecharlas si las hay.
- ◆ **DISPARAR** a un objetivo con precisión desde una distancia; encontrar una posición con buenas líneas de fuego; disparos con truco; reparar armas.
- ◆ **PELEAR** con un oponente en combate cerrado; asaltar o mantener una posición; forcejear y apresar.
- ◆ **MANIPULAR** a alguien con encanto, lógica, engaño, o sutileza; cambiar actitudes o comportamientos con manipulación o seducción.
- ◆ **TRASTEAR** soluciones mecánicas; desmantelar, reparar o crear mecanismos; desarmar una trampa; abrir una cerradura; construir fortificaciones.
- ◆ **DESTROZAR** un lugar, un objeto o un obstáculo con fuerza salvaje o sabotaje; distraer y sembrar el caos; romper defensas; poner explosivos o alquímia; usar armas de asedio.

## ACCION DE ESPECIALISTA

**SAQUEAR** es la acción en las que los soldados Exploradores se especializan. Al contrario que otras acciones, no suele tirarse, pero su puntuación determina sus **usos** por misión. Mientras estés en una misión, puedes gastar usos de **SAQUEAR** para encontrar un refugio seguro o una **carga** de **suministros** para todo el equipo.

## MEJORAS DEL EXPLORADOR

- ◆ *Cada vez que tires una acción desesperada, marca px en el atributo de esa acción.*
- Al final de cada misión, marca **1 px** (en libreto o atributo)...
- ◆ *Si sobreviviste a la misión.*
  - ◆ *Si ayudaste a tu equipo mediante el sigilo o la precaución.*
  - ◆ *Si expresaste tu herencia o tus traumas (2 px si hiciste ambas cosas)*
  - ◆ *Por la Amenaza de oponente enfrentado.*

# BAND OF BLADES

## LIBRETO: EXPLORADOR

### NOMBRE:

Eres uno de los pocos supervivientes de la Legión, una famosa banda de mercenarios. Vuestro Elegido y vosotros sois lo único que separa a los ejércitos de no muertos del Rey de Ceniza de la destrucción de los Reinos del Este. Esta guerra dura ya tres años, y los muertos no se cansan.

Para **crear a tu Legionario** haz lo siguiente:

- ◆ **ELIGE UNA HABILIDAD INICIAL.** Cualquiera vale, pero si tienes dudas, elige la primera.
- ◆ **ELIGE UNA HERENCIA.** Elige un **NOMBRE**, dos **RASGOS** y detállalo (*ej: vieja familia granjera*)
- ◆ **ASIGNA 4 PUNTOS DE ACCIÓN MÁS.** Rellena Destreza/Perspicacia/Voluntad. Punt. máx: 2.
- ◆ **PRESENTATE PARA EL SERVICIO.**

## NOMBRES DE HERENCIA

**BARTAN** (ENORME, AMISTOS, ESTOICO, VICIOSO)

NOMBRES: Ajai, Arun, Garub, Harish, Jal, Karva; Barni, Cheru, Malendhra, Neen, Vardha

NOMBRES FAMILIARES: Aakari, Beih, Dravu, Gupt, Katu, Ogral, Parvayar, Vishakarba, Yadab.

**ORITE** (NOBLE, CONECTADO, VENGATIVO, SEVERO)

NOMBRES: Albra, Hadclio, Eucho, Syanus, Tyrius; Canonía, Favia, Myrtia, Phaera, Virdria.

TÍTULOS: Equite, Marquess, Landgrave, Yunker, Chevalier, Cadret.

**PANYAR** (FRÍO, RÁPIDO, ASTUTO, EXTRAÑO)

**PRIMER NOMBRE:** Bosque, Ola, Hierro, Pira, Tempestad

**SEGUNDO NOMBRE:** Azul, Gris, Verde, Rojo.

**TERCER NOMBRE:** Rampante, Cambiante, Resonante, Chocante, Irritante.

**ZEMYATI** (DURO, VALIENTE, LEAL, OBSTINADO))

**PRIMER NOMBRE:** Alexneyev, Boryev, Fyodimir, Vikei, Vlasis, Zheni; Ananika, Domiinika, Elelya, Irinov, Natana, Kariya.

**TERMINACIONES:** -ovich, -evich, -ich; -yevna, -ovna o -ichna.







## ACCIONES

- ◆ **APUNTAR** es la habilidad especialista del Francotirador. Para más detalles, mira la Acción de Especialista abajo.
- ◆ **SOCIALIZAR** con conexiones de tu herencia, trasfondo, amigos o rivales para tener acceso a recursos, información, gente o lugares.
- ◆ **DISCIPLINAR** a un compañero soldado, demandar obediencia con la fuerza de tu personalidad, intimidar o amenazar.
- ◆ **MANIOBRAR** en una posición y atravesar obstáculos; trepar, nadar, correr saltar y dar volteretas; manejar animales y montar a caballo.
- ◆ **COMANDAR** un escuadrón o un grupo mayor a la acción; llamar la atención en mitad del caos, levantar la moral en el campo, aprovechar recursos.
- ◆ **INVESTIGAR** un documento, persona u objeto con observación cercana para recabar información y aplicar conocimiento; obtener mayor comprensión.
- ◆ **EXPLORAR** un lugar o situación para reunir información; sentir el peligro; moverse sin ser visto; detectar debilidades o aprovecharlas si las hay.
- ◆ **DISPARAR** a un objetivo con precisión desde una distancia; encontrar una posición con buenas líneas de fuego; disparos con truco; reparar armas.
- ◆ **PELEAR** con un oponente en combate cerrado; asaltar o mantener una posición; forcejear y apresar.
- ◆ **MANIPULAR** a alguien con encanto, lógica, engaño, o sutileza; cambiar actitudes o comportamientos con manipulación o seducción.
- ◆ **TRASTEAR** soluciones mecánicas; desmantelar, reparar o crear mecanismos; desarmar una trampa; abrir una cerradura; construir fortificaciones.
- ◆ **DESTROZAR** un lugar, un objeto o un obstáculo con fuerza salvaje o sabotaje; distraer y sembrar el caos; romper defensas; poner explosivos o alquímia; usar armas de asedio.

## ACCION DE ESPECIALISTA

**APUNTAR** es la acción en las que los Francotiradores se especializan y entrenan. Al contrario que otras acciones, no suele tirarse, pero su puntuación determina sus **usos** por misión. Mientras estés en una misión, puedes gastar usos de **APUNTAR** para incrementar el **efecto** de un disparo. Esto significa que puedes abatir enemigos poderosos de un disparo.

## MEJORAS DEL FRANCOTIRADOR

- ◆ *Cada vez que tires una acción desesperada, marca px en el atributo de esa acción.*

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

- ◆ *Si sobreviviste a la misión.*
- ◆ *Si ayudaste a tu equipo mediante la observación aguda o los disparos clave.*
- ◆ *Si expresaste tu herencia o tus traumas (2 px si hiciste ambas cosas)*
- ◆ *Por la Amenaza de oponente enfrentado.*

# BAND OF BLADES

## LIBRETO: FRANCOTIRADOR

### NOMBRE:

Eres uno de los pocos supervivientes de la Legión, una famosa banda de mercenarios. Vuestro Elegido y vosotros sois lo único que separa a los ejércitos de no muertos del Rey de Ceniza de la destrucción de los Reinos del Este. Esta guerra dura ya tres años, y los muertos no se cansan.

Para **crear a tu Legionario** haz lo siguiente:

- ◆ **ELIGE UNA HABILIDAD INICIAL.** Cualquiera vale, pero si tienes dudas, elige la primera.
- ◆ **ELIGE UNA HERENCIA.** Elige un **NOMBRE**, dos **RASGOS** y detállalo (*ej: vieja familia granjera*)
- ◆ **ASIGNA 4 PUNTOS DE ACCIÓN MÁS.** Rellena Destreza/Perspicacia/Voluntad. Punt. máx: 2.
- ◆ **PRESENTATE PARA EL SERVICIO.**

## NOMBRES DE HERENCIA

**BARTAN** (ENORME, AMISTOS, ESTOICO, VICIOSO)

NOMBRES: Ajai, Arun, Garub, Harish, Jal, Karva; Barni, Cheru, Malendhra, Neen, Vardha

NOMBRES FAMILIARES: Aakari, Beih, Dravu, Gupt, Katu, Ogral, Parvayar, Vishakarba, Yadab.

**ORITE** (NOBLE, CONECTADO, VENGATIVO, SEVERO)

NOMBRES: Albra, Hadclio, Eucho, Syanus, Tyrius; Canonía, Favia, Myrtia, Phaera, Virdria.

TÍTULOS: Equite, Marquess, Landgrave, Yunker, Chevalier, Cadret.

**PANYAR** (FRÍO, RÁPIDO, ASTUTO, EXTRAÑO)

PRIMER NOMBRE: Bosque, Ola, Hierro, Pira, Tempestad

SEGUNDO NOMBRE: Azul, Gris, Verde, Rojo.

TERCER NOMBRE: Rampante, Cambiante, Resonante, Chocante, Irritante.

**ZEMYATI** (DURO, VALIENTE, LEAL, OBSTINADO))

PRIMER NOMBRE: Alexneyev, Boryev, Fyodimir, Vikei, Vlasis, Zheni; Ananika, Domiinika, Elelya, Irinov, Natana, Kariya.

TERMINACIONES: -ovich, -evich, -ich; -yevna, -ovna o -ichna.



# NOMBRE

**NOTAS:**

**ESTRES** □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

## TRAUMA

**TRAUMA:** FRÍO — ATORMENTADO — OBSESIONADO — PARANOICO — FERROZ — BLANDO — INESTABLE — IMPRUDENTE

## CORRUPCION ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐


## PLAGA

# DAÑO

4			MUERTE
3			NECESITA AYUDA
2			-1D
1			EFFECTO MENOR

ARMADURA ○

**PESADA** ☐

**ESCUDO** 

ESPECIAL ○

USOS ○○○○

USOS ○○○○

## EXPERIENCIA

• DETALLE:

## RASGOS BARTAN

- ◆ **AMISTOSO:** +1 **influir** (max 2).
- ◆ **PÍO:** Siempre portas un Relicario.
- ◆ **ESTOICO:** +1d a resistir **destreza**.
- ◆ **FEROZ:** gana el trauma **feroz**.

## RASGOS ORITE

- ◆ **NOBLE:** mejora 1 acción de campaña para ti.
- ◆ **CONECTADO:** +1 a **socializar** (max 3)
- ◆ **VENGATIVO:** potencia si sufres pen. por daño.
- ◆ **SEVERO:** +1 a **disciplina** (max 2)


## RASGOS PANYAR

- ◆ **FRÍO:** gana el trauma **frío**.
- ◆ **RÁPIDO:** rápido y silencioso con carga **normal**.
- ◆ **ASTUTO:** +1d a resistir **perspicacia**.
- ◆ **EXTRAÑO:** +2d a resistir **corrupción**.

## RASGOS ZEMYATI

- ◆ **DURO:** ignora penalizaciones de daño de nvl.1.
- ◆ **VALIENTE:** +1d a resistir acciones desesperadas.
- ◆ **LEAL:** +1d a acciones de grupo.
- ◆ **OBSTINADO:** +1d a resistir **voluntad**.

## HABILIDADES ESPECIALES

- 
- ◆ **TUERTO:** Has reemplazado un ojo con un constructo alquímico. Puedes ver objetivos invisibles e identificar fuerzas sobrenaturales
  - ◆ **EMBOSCADA:** Cuando ataques desde un escondite o actives una trampa recibes **+1d**.
  - ◆ **DOS PISTOLAS:** Cuando te enfrentes en un duelo a corta distancia con dos pistolas, ganas **potencia**.
  - ◆ **MUESCAS:** Si das el golpe de gracia a un oponente de nivel de amenaza 2 o superior obtienes **1 px** (cualquier categoría).
  - ◆ **TIRADOR:** Puedes **esforzarte** para hacer una de las siguientes: hacer un ataque a distancia extrema más allá del alcance del arma o desatar una ráfaga de fuego para suprimir al enemigo.
  - ◆ **FUEGO DE COBERTURA:** Si **preparas** a alguien con **DISPARAR** o proporcionas fuego de cobertura, estos ganan **potencia** en su próxima acción.
  - ◆ **DISPARO ESCARLATA:** Estás autorizado a llevar una bala Buscadora Escarlata en las misiones. Dispararlo se considera un ataque de Amenaza 4 y debes marcar un **trauma**.
  - ◆ **ÉLITE:** Gana **maestría** en dos acciones (puedes subir hasta 4).
  - ◆ ◆ **ENDURECIDO:** Muedes marcar **dos casillas de estrés adicionales** antes de obtener un trauma.
  - ◆ ◆ **SUPERVIVIENTE:** Puedes recibir **+1 trauma** antes de morir.
  - ◆ ◆ **VETERANO:** Adquiere una **habilidad especial** de otro libreto.



## ► PERSPICACIA

- |           |   |   |   |   |            |
|-----------|---|---|---|---|------------|
| +1 RESIST |  |  |  |  | APUNTAR    |
|           |  |  |  |  | INVESTIGAR |
|           |  |  |  |  | EXPLORAR   |
|           |  |  |  |  | TRASTEAR   |

## ► DESTREZA

- |   |  |  |  |                  |
|---|--|--|--|------------------|
| <div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> <div>+1 RESIST</div> |  |  |  | <b>DESTROZAR</b> |
|   |  |  |  | <b>PELEAR</b>    |
|   |  |  |  | <b>DISPARAR</b>  |
|   |  |  |  | <b>MANIOBRAR</b> |

## VOLUNTAD

- SOCIALIZAR**  
**DISCIPLINAR**  
**COMANDAR**  
**INFLUIR**

## ESPECIALISTA

- |   |   |   |   |         |
|---|---|---|---|---------|
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | SAQUEAR |
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | CANALES |
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | BASTIÓN |
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | REDAÑOS |
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | DOCTOR  |
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | TEJER   |

# CARGA

**ELIGE LIGERA/NORMAL/PESADA, +2 ÚTILES.** *Los objetos en **negrita** tienen +1 calidad.*

**□ LIGERA**

*Más rápido/silencioso. Todos estos objetos:*

- Munición Negra ○○○  
■ Munición ○○○○○  
□ 2 pistolas excelentes —○—  
□ Rifle largo excelente

☐ NORMAL

*Todos los objetos Ligeros y ...*

- Kit de mantenimiento de armas
- **Armadura**

☐ PESADO

Más lento. Todos los objetos Normales y ...

- ☐ 2 pistolas excelentes  
—O—  
☐ Rifle largo excelente  
... lo que no escogieras en la  
carga Ligera.

**ÚTILES.** Elige dos marcas de abajo.

- |   |   |  |  |
|---|---|--|--|
| <input type="checkbox"/> Disparo Escarlata                                  | <input type="checkbox"/> Pistola          | <input type="checkbox"/> Suministros ○○○○○ | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> _____                    |
| <input type="checkbox"/> Arma de mano                                       | <input type="checkbox"/> Ropa de invierno | <input type="checkbox"/> Munición ○○○○○    | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> _____                    |
| <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Mun. negra ○○○ | <input type="checkbox"/> Linterna ○○○○    | <input type="checkbox"/> Equipo de soldado | <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Relicario ○○○ |



## ACCIONES

- ◆ **DOCTOR** es la habilidad especialista del Médico. Para más detalles, mira la Acción de Especialista más abajo.
- ◆ **SOCIALIZAR** con conexiones de tu herencia, trasfondo, amigos o rivales para tener acceso a recursos, información, gente o lugares.
- ◆ **DISCIPLINAR** a un compañero soldado, demandar obediencia con la fuerza de tu personalidad, intimidar o amenazar.
- ◆ **MANIOBRAR** en una posición y atravesar obstáculos; trepar, nadar, correr saltar y dar volteretas; manejar animales y montar a caballo.
- ◆ **COMANDAR** un escuadrón o un grupo mayor a la acción; llamar la atención en mitad del caos, levantar la moral en el campo, aprovechar recursos.
- ◆ **INVESTIGAR** un documento, persona u objeto con observación cercana para recabar información y aplicar conocimiento; obtener mayor comprensión.
- ◆ **EXPLORAR** un lugar o situación para reunir información; sentir el peligro; moverse sin ser visto; detectar debilidades o aprovecharlas si las hay.
- ◆ **DISPARAR** a un objetivo con precisión desde una distancia; encontrar una posición con buenas líneas de fuego; disparos con truco; reparar armas.
- ◆ **PELEAR** con un oponente en combate cerrado; asaltar o mantener una posición; forcejear y apresar.
- ◆ **MANIPULAR** a alguien con encanto, lógica, engaño, o sutileza; cambiar actitudes o comportamientos con manipulación o seducción.
- ◆ **TRASTEAR** soluciones mecánicas; desmantelar, reparar o crear mecanismos; desarmar una trampa; abrir una cerradura; construir fortificaciones.
- ◆ **DESTROZAR** un lugar, un objeto o un obstáculo con fuerza salvaje o sabotaje; distraer y sembrar el caos; romper defensas; poner explosivos o alquímia; usar armas de asedio.

## ACCION DE ESPECIALISTA

**DOCTOR** es la acción en las que los soldados Médicos se especializan y entrenan. Al contrario que otras acciones, no suele tirarse, pero su puntuación determina sus **usos** por misión. Mientras estés en una misión, puedes gastar usos de **DOCTOR** para tratar a un compañero herido e ignore las penalizaciones por heridas durante una escena. El **daño de nivel 4** sigue siendo mortal.

## MEJORAS DEL MEDICO

- ◆ *Cada vez que tires una acción desesperada, marca px en el atributo de esa acción.*
- Al final de cada misión, marca **1 px** (en libreto o atributo)...
- ◆ *Si sobreviviste a la misión.*
  - ◆ *Si ayudaste a tu equipo mediante el conocimiento médico o el confort emocional.*
  - ◆ *Si expresaste tu herencia o tus traumas (2 px si hiciste ambas cosas)*
  - ◆ *Por la Amenaza de oponente enfrentado.*

# BAND OF BLADES

## LIBRETO: MEDICO

### NOMBRE:

Eres uno de los pocos supervivientes de la Legión, una famosa banda de mercenarios. Vuestro Elegido y vosotros sois lo único que separa a los ejércitos de no muertos del Rey de Ceniza de la destrucción de los Reinos del Este. Esta guerra dura ya tres años, y los muertos no se cansan.

Para **crear a tu Legionario** haz lo siguiente:

- ◆ **ELIGE UNA HABILIDAD INICIAL.** Cualquiera vale, pero si tienes dudas, elige la primera.
- ◆ **ELIGE UNA HERENCIA.** Elige un **NOMBRE**, dos **RASGOS** y detállalo (*ej: vieja familia granjera*)
- ◆ **ASIGNA 4 PUNTOS DE ACCIÓN MÁS.** Rellena Destreza/Perspicacia/Voluntad. Punt. máx: 2.
- ◆ **PRESENTATE PARA EL SERVICIO.**

## NOMBRES DE HERENCIA

**BARTAN** (ENORME, AMISTOS, ESTOICO, VICIOSO)

NOMBRES: Ajai, Arun, Garub, Harish, Jal, Karva; Barni, Cheru, Malendhra, Neen, Vardha

NOMBRES FAMILIARES: Aakari, Beih, Dravu, Gupt, Katu, Ogral, Parvayar, Vishakarba, Yadab.

**ORITE** (NOBLE, CONECTADO, VENGATIVO, SEVERO)

NOMBRES: Albra, Hadclio, Eucho, Syanus, Tyrius; Canonía, Favia, Myrtia, Phaera, Virdria.

TÍTULOS: Equite, Marquess, Landgrave, Yunker, Chevalier, Cadret.

**PANYAR** (FRÍO, RÁPIDO, ASTUTO, EXTRAÑO)

**PRIMER NOMBRE:** Bosque, Ola, Hierro, Pira, Tempestad

**SEGUNDO NOMBRE:** Azul, Gris, Verde, Rojo.

**TERCER NOMBRE:** Rampante, Cambiante, Resonante, Chocante, Irritante.

**ZEMYATI** (DURO, VALIENTE, LEAL, OBSTINADO))

**PRIMER NOMBRE:** Alexneyev, Boryev, Fyodimir, Vikei, Vlasis, Zheni; Ananika, Domiinika, Elelya, Irinov, Natana, Kariya.

**TERMINACIONES:** -ovich, -evich, -ich; -yevna, -ovna o -ichna.



## MEDICO

NOTAS:

## NOMBRE

ALQUÍMICOS MEDICINALES (QUÍMICO)

- ◆ **VISTADEBÚHO:** Ver en la oscuridad. Ciego el próximo día.
- ◆ **ALQUIMENTO:** Neutraliza la mayoría de venenos y toxinas.
- ◆ **PROFUNDO:** Te permite aguantar la respiración una escena.
- ◆ **VENENO DE FURIA:** Gana potencia física durante una escena. Resuelve un resistir para no atacar amigos y enemigos. Adictivo.

## ESTRES



## TRAUMA



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

## CORRUPCION



## PLAGA



## DAÑO

4	MUERTE
3	□□□ NECESITA AYUDA
2	□□ -1D
1	□ EFECTO MENOR

ARMADURA ○

PESADA ○

ESCUDO ○

ESPECIAL ○

USOS ○○○○

USOS ○○○○

## HIERENCIA

DETALLE: \_\_\_\_\_

### RASGOS BARTAN

- ◆ **AMISTOSO:** +1 influir (max 2).
- ◆ **PÍO:** Siempre portas un Relicario.
- ◆ **ESTOICO:** +1d a resistir **destreza**.
- ◆ **FERROZ:** gana el trauma **ferroz**.

### RASGOS ORITE

- ◆ **NOBLE:** mejora 1 acción de campaña para ti.
- ◆ **CONECTADO:** +1 a **socializar** (max 3)
- ◆ **VENGATIVO:** potencia si sufres pen. por daño.
- ◆ **SEVERO:** +1 a **disciplina** (max 2)

### RASGOS PANYAR

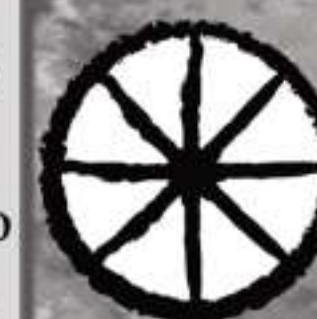
- ◆ **FRÍO:** gana el trauma **frío**.
- ◆ **RÁPIDO:** rápido y silencioso con carga **normal**.
- ◆ **ASTUTO:** +1d a resistir **perspicacia**.
- ◆ **EXTRAÑO:** +2d a resistir **corrupción**.

### RASGOS ZEMYATI

- ◆ **DURO:** ignora penalizaciones de daño de nvl.1.
- ◆ **VALIENTE:** +1d a resistir acciones desesperadas.
- ◆ **LEAL:** +1d a acciones de grupo.
- ◆ **OBSTINADO:** +1d a resistir **voluntad**.

## HABILIDADES ESPECIALES

- ◆ **ADJUNTO:** Puedes unirse a una misión incluso más allá del límite de especialistas. Ganas esta habilidad de forma gratuita al hacerte médico.
- ◆ **PRIMEROS AUXILIOS:** Puedes gastar 1 uso de Tónicos para curar **daño de nivel 1** a cualquier compañero durante una misión.
- ◆ **DOCTOR DROGAS:** Puedes gastar un uso de Tónicos para dar potencia a un a persona para una acción física.
- ◆ **HOY NO:** Puedes gastar un uso de **DOCTOR** cuando un compañero haya sufrido daño nivel 4 en una misión. Le tratas y reduces el daño a nivel 3.
- ◆ **VENDAJE DE CAMPO:** Al final de una misión, puedes gastar tus puntos de **DOCTOR** restantes para añadir una marca a una herida de nivel 2 o 3 de un legionario, una por persona.
- ◆ **ALQUIMISTA:** Te has entregado en la medicina alquímica orite. Puedes equiparte de una bandolera en cada misión, con 4 cargas de químicos que puedes usar (ver arriba a la izquierda).
- ◆ **APOYO MORAL:** Una vez por misión, si cuentas una historia graciosa o personal mientras el equipo descansa, todo el que escuche puede recuperar 1 punto de **estrés**.
- ◆ **ÉLITE:** Gana **maestría** en dos acciones (puedes subir hasta 4).
- ◆ **ENDURECIDO:** Muedes marcar **dos casillas de estrés adicionales** antes de obtener un trauma.
- ◆ **SUPERVIVIENTE:** Puedes recibir +1 **trauma** antes de morir.
- ◆ **VETERANO:** Adquiere una **habilidad especial** de otro libreto.



## PERSPICACIA

- |   |   |   |   |            |
|---|---|---|---|------------|
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | DOCTOR     |
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | INVESTIGAR |
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | EXPLORAR   |
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | TRASTEAR   |

## DESTREZA

- |   |   |   |   |           |
|---|---|---|---|-----------|
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | DESTROZAR |
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | PELEAR    |
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | DISPARAR  |
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | MANIOBRAR |

## VOLUNTAD

- |   |   |   |   |             |
|---|---|---|---|-------------|
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | SOCIALIZAR  |
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | DISCIPLINAR |
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | COMANDAR    |
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | INFLUIR     |

## ESPECIALISTA

- |   |   |   |   |         |
|---|---|---|---|---------|
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | APUNTAR |
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | CANALES |
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | BASTIÓN |
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | REDAÑOS |
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | SAQUEAR |
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | TEJER   |

## CARGA

ELIGE LIGERA/NORMAL/PESADA, +2 ÚTILES. Los objetos en **negrita** tienen +1 calidad.

### □ LIGERA

Más rápido/silencioso. Todos estos objetos:

- **Equipo médico** ○○○
- Tónicos ○
- Símbolo sagrado de Piedad
- Marca del Dios de la Curación

### □ NORMAL

Todos los objetos Ligeros y ...

- **Pistola Superior**
- Munición ○○○○○
- Armadura
- Tónicos ○

### □ PESADO

Más lento. Todos los objetos Normales y ...

- Tónicos ○
- Tónicos ○

ÚTILES. Elige dos marcas de abajo.

- |                   |                    |                          |                  |
|-------------------|--------------------|--------------------------|------------------|
| □ Arma de mano    | □ Escudo           | □ Suministros ○○○○○      | □□ _____         |
| ◆ Bandolera ○○○○  | □ Ropa de invierno | □ Kit reparación ○○○     | □□ _____         |
| □□ Mun. negra ○○○ | □ Linterna ○○○○    | □ Libros y pergaminos ○○ | □□ Relicario ○○○ |



## ACCIONES

- ◆ **CANALES** es la habilidad especialista del Oficial. Para más detalles, mira la Acción de Especialista más abajo.
- ◆ **SOCIALIZAR** con conexiones de tu herencia, trasfondo, amigos o rivales para tener acceso a recursos, información, gente o lugares.
- ◆ **DISCIPLINAR** a un compañero soldado, demandar obediencia con la fuerza de tu personalidad, intimidar o amenazar.
- ◆ **MANIOBRAR** en una posición y atravesar obstáculos; trepar, nadar, correr saltar y dar volteretas; manejar animales y montar a caballo.
- ◆ **COMANDAR** un escuadrón o un grupo mayor a la acción; llamar la atención en mitad del caos, levantar la moral en el campo, aprovechar recursos.
- ◆ **INVESTIGAR** un documento, persona u objeto con observación cercana para recabar información y aplicar conocimiento; obtener mayor comprensión.
- ◆ **EXPLORAR** un lugar o situación para reunir información; sentir el peligro; moverse sin ser visto; detectar debilidades o aprovecharlas si las hay.
- ◆ **DISPARAR** a un objetivo con precisión desde una distancia; encontrar una posición con buenas líneas de fuego; disparos con truco; reparar armas.
- ◆ **PELEAR** con un oponente en combate cerrado; asaltar o mantener una posición; forcejear y apresar.
- ◆ **MANIPULAR** a alguien con encanto, lógica, engaño, o sutileza; cambiar actitudes o comportamientos con manipulación o seducción.
- ◆ **TRASTEAR** soluciones mecánicas; desmantelar, reparar o crear mecanismos; desarmar una trampa; abrir una cerradura; construir fortificaciones.
- ◆ **DESTROZAR** un lugar, un objeto o un obstáculo con fuerza salvaje o sabotaje; distraer y sembrar el caos; romper defensas; poner explosivos o alquímia; usar armas de asedio.

## ACCION DE ESPECIALISTA

**CANALES** es la acción en las que los Oficiales se especializan, y no suele tirarse, pero su puntuación determina sus **usos** por misión. Mientras estés de misión, puedes gastar usos de **CANALES** para **adquirir un activo** para tu equipo mediante flashback. Tira **SOCIALIZAR** para determinar la calidad del activo. Puedes gastar más usos para mejorar la calidad. Estos activos son temporales o "prestados" y desaparecen cuando acaba la misión.

## MEJORAS DEL OFICIAL

- ◆ *Cada vez que tires una acción desesperada, marca px en el atributo de esa acción.*

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

- ◆ *Si sobreviviste a la misión.*
- ◆ *Si ayudaste a tu equipo aplicando disciplina o mediante una estrategia planeada.*
- ◆ *Si expresaste tu herencia o tus traumas (2 px si hiciste ambas cosas)*
- ◆ *Por la Amenaza de oponente enfrentado.*

# BAND OF BLADES

## LIBRETO: OFICIAL

### NOMBRE:

Eres uno de los pocos supervivientes de la Legión, una famosa banda de mercenarios. Vuestro Elegido y vosotros sois lo único que separa a los ejércitos de no muertos del Rey de Ceniza de la destrucción de los Reinos del Este. Esta guerra dura ya tres años, y los muertos no se cansan.

Para **crear a tu Legionario** haz lo siguiente:

- ◆ **ELIGE UNA HABILIDAD INICIAL.** Cualquiera vale, pero si tienes dudas, elige la primera.
- ◆ **ELIGE UNA HERENCIA.** Elige un **NOMBRE**, dos **RASGOS** y detállalo (*ej: vieja familia granjera*)
- ◆ **ASIGNA 4 PUNTOS DE ACCIÓN MÁS.** Rellena Destreza/Perspicacia/Voluntad. Punt. máx: 2.
- ◆ **PRESENTATE PARA EL SERVICIO.**

## NOMBRES DE HERENCIA

**BARTAN** (ENORME, AMISTOS, ESTOICO, VICIOSO)

**NOMBRES:** Ajai, Arun, Garub, Harish, Jal, Karva; Barni, Cheru, Malendhra, Neen, Vardha

**NOMBRES FAMILIARES:** Aakari, Beih, Dravu, Gupt, Katu, Ogral, Parvayar, Vishakarba, Yadab.

**ORITE** (NOBLE, CONECTADO, VENGATIVO, SEVERO)

**NOMBRES:** Albra, Hadclio, Eucho, Syanus, Tyrius; Canonía, Favia, Myrtia, Phaera, Virdria.

**TÍTULOS:** Equite, Marquess, Landgrave, Yunker, Chevalier, Cadret.

**PANYAR** (FRÍO, RÁPIDO, ASTUTO, EXTRAÑO)

**PRIMER NOMBRE:** Bosque, Ola, Hierro, Pira, Tempestad

**SEGUNDO NOMBRE:** Azul, Gris, Verde, Rojo.

**TERCER NOMBRE:** Rampante, Cambiante, Resonante, Chocante, Irritante.

**ZEMYATI** (DURO, VALIENTE, LEAL, OBSTINADO))

**PRIMER NOMBRE:** Alexneyev, Boryev, Fyodimir, Vikei, Vlasis, Zheni; Ananika, Domiinika, Elelya, Irinov, Natana, Kariya.

**TERMINACIONES:** -ovich, -evich, -ich; -yevna, -ovna o -ichna.



OFICIAL

NOMBRE

NOTAS:

ESTRES



TRAUMA



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

CORRUPCION



PLAGA



DAÑO

4			MUERTE
3		□□□	NECESITA AYUDA
2		□□	-1D
1		□	EFFECTO MENOR

	○
	○
	○
	○
USOS	○○○○○
USOS	○○○○○

HIERENCIA

DETALLE:

RASGOS BARTAN

- ◇ AMISTOSO: +1 influir (max 2).
- ◇ PÍO: Siempre portas un Relicario.
- ◇ ESTOICO: +1d a resistir destreza.
- ◇ FERROZ: gana el trauma feroz.

RASGOS ORITE

- ◇ NOBLE: mejora 1 acción de campaña para ti.
- ◇ CONECTADO: +1 a socializar (max 3)
- ◇ VENGATIVO: potencia si sufres pen. por daño.
- ◇ SEVERO: +1 a disciplina (max 2)

RASGOS PANYAR

- ◇ FRÍO: gana el trauma frío.
- ◇ RÁPIDO: rápido y silencioso con carga norm
- ◇ ASTUTO: +1d a resistir perspicacia.
- ◇ EXTRAÑO: +2d a resistir corrupción.

RASGOS ZEMYATI

- ◇ DURO: ignora penalizaciones de daño de nvl.1.
- ◇ VALIENTE: +1d a resistir acciones desesperadas.
- ◇ LEAL: +1d a acciones de grupo.
- ◇ OBSTINADO: +1d a resistir voluntad.

HABILIDADES ESPECIALES

- ◇ TÁCTICO: Sabes anticiparte a los problemas. Cuando dirijas una acción de grupo puedes sufrir como máximo 1 puntos de estrés.
- ◇ LA MISIÓN PRIMERO: Añade el siguiente activador de px durante "el final de la misión:"  
- Si alguien murió siguiendo tus órdenes.
- ◇ OBEDIENCIA: Un compañero PNJ a tus órdenes se sacrifica. Muere y absorbe todo el daño que tú u otro especialista fuera a recibir de un ataque. Recuerda que la Legión sufre -1 moral cada vez que pasa esto.
- ◇ DIRIGIR DESDE EL FRENTE: Cuando dirijas una acción de grupo, recibes +1 escala (ej: un grupo pequeño cuenta como un grupo mediano). Si diriges una acción de grupo en combate puedes contar los 6s de diferentes fuentes como un CRÍTICO.
- ◇ APOYO LOGÍSTICO: Puedes gastar usos de CANALES para ayudar a un compañero y, además, otorgárles un +1d adicional. Cuéntanos como tu preparación o tus suministros le ayudan.
- ◇ ESTRATEGA: Recibes +1d a SOCIALIZAR cuando obtengas activos para una misión con usos de CANALES. También recibes +1d en la tirada de implicación de una misión.
- ◇ ESCUELA DE OFICIALES: Has estudiado las artes esotéricas arcanas. Ganas +1d a recabar información con INVESTIGAR y para resistir con PERSPICACIA.
- ◇ ÉLITE: Gana maestría en dos acciones (puedes subir hasta 4).
- ◇ ENDURECIDO: Muedes marcar dos casillas de estrés adicionales antes de obtener un trauma.
- ◇ SUPERVIVIENTE: Puedes recibir +1 trauma antes de morir.
- ◇ VETERANO: Adquiere una habilidad especial de otro libreto.



PERSPICACIA

- ◆ CANALES
- ◆ INVESTIGAR
- ◆ EXPLORAR
- ◆ TRASTEAR

DESTREZA

- ◆ DESTROZAR
- ◆ PELEAR
- ◆ DISPARAR
- ◆ MANIOBRAR

VOLUNTAD

- ◆ SOCIALIZAR
- ◆ DISCIPLINAR
- ◆ COMANDAR
- ◆ INFLUIR

ESPECIALISTA

- ◆ SAQUEAR
- ◆ APUNTAR
- ◆ BASTIÓN
- ◆ REDAÑOS
- ◆ DOCTOR
- ◆ TEJER

CARGA

ELIGE LIGERA/NORMAL/PESADA, +2 ÚTILES. Los objetos en **negrita** tienen +1 calidad.

□ LIGERA

Más rápido/silencioso. Todos estos objetos:

- Pistola de bengalas ○○○○
- Armadura
- Arma de mano
- Abrigo vistoso excelente

□ NORMAL

Todos los objetos Ligeros y ...

- Objeto de lujo
- Escudo
- 
- Pistola excelente
- Munición ○○○○○

□ PESADO

Más lento. Todos los objetos Normales y ...

- Estandarte de batalla
- Armadura pesada
- Sustituye Armadura

ÚTILES. Elige dos marcas de abajo.

- Arma grande
- Escudo
- Suministros ○○○○○
- Arma de mano
- Ropa de invierno
- Mapas y compás
- Mun. negra ○○○
- Linterna ○○○○
- Lentes
- Relicario ○○○



## ACCIONES

- ◆ **BASTIÓN** es la habilidad especialista del Pesado. Para más detalles, mira la Acción de Especialista más abajo.
- ◆ **SOCIALIZAR** con conexiones de tu herencia, trasfondo, amigos o rivales para tener acceso a recursos, información, gente o lugares.
- ◆ **DISCIPLINAR** a un compañero soldado, demandar obediencia con la fuerza de tu personalidad, intimidar o amenazar.
- ◆ **MANIOBRAR** en una posición y atravesar obstáculos; trepar, nadar, correr saltar y dar volteretas; manejar animales y montar a caballo.
- ◆ **COMANDAR** un escuadrón o un grupo mayor a la acción; llamar la atención en mitad del caos, levantar la moral en el campo, aprovechar recursos.
- ◆ **INVESTIGAR** un documento, persona u objeto con observación cercana para recabar información y aplicar conocimiento; obtener mayor comprensión.
- ◆ **EXPLORAR** un lugar o situación para reunir información; sentir el peligro; moverse sin ser visto; detectar debilidades o aprovecharlas si las hay.
- ◆ **DISPARAR** a un objetivo con precisión desde una distancia; encontrar una posición con buenas líneas de fuego; disparos con truco; reparar armas.
- ◆ **PELEAR** con un oponente en combate cerrado; asaltar o mantener una posición; forcejear y apresar.
- ◆ **MANIPULAR** a alguien con encanto, lógica, engaño, o sutileza; cambiar actitudes o comportamientos con manipulación o seducción.
- ◆ **TRASTEAR** soluciones mecánicas; dismantelar, reparar o crear mecanismos; desarmar una trampa; abrir una cerradura; construir fortificaciones.
- ◆ **DESTROZAR** un lugar, un objeto o un obstáculo con fuerza salvaje o sabotaje; distraer y sembrar el caos; romper defensas; poner explosivos o alquímia; usar armas de asedio.

## ACCION DE ESPECIALISTA

**BASTIÓN** es una acción en las que los soldados Pesados se especializan y entrenan. Al contrario que otras acciones, no suele tirarse, pero su puntuación determina sus usos por misión. Mientras estés en una misión, puedes gastar usos de **BASTIÓN** para luchar como un **grupo pequeño**. Esto significa que puedes enfrentarte a grupos de no muertos menores sin perder efecto.

## MEJORAS DEL PESADO

- ◆ Cada vez que tires una acción desesperada, marca px en el atributo de esa acción.

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

- ◆ Si sobreviviste a la misión.
- ◆ Si ayudaste a tu equipo mediante la fuerza o la fortaleza.
- ◆ Si expresaste tu herencia o tus traumas (2 px si hiciste ambas cosas)
- ◆ Por la Amenaza de oponente enfrentado.

# BAND OF BLADES

## LIBRETO: PESADO

### NOMBRE:

Eres uno de los pocos supervivientes de la Legión, una famosa banda de mercenarios. Vuestro Elegido y vosotros sois lo único que separa a los ejércitos de no muertos del Rey de Ceniza de la destrucción de los Reinos del Este. Esta guerra dura ya tres años, y los muertos no se cansan.

Para crear a tu Legionario haz lo siguiente:

- ◆ **ELIGE UNA HABILIDAD INICIAL.** Cualquiera vale, pero si tienes dudas, elige la primera.
- ◆ **ELIGE UNA HERENCIA.** Elige un **NOMBRE**, dos **RASGOS** y detállalo (ej: *vieja familia granjera*)
- ◆ **ASIGNA 4 PUNTOS DE ACCIÓN MÁS.** Rellena Destreza/Perspicacia/Voluntad. Punt. máx: 2.
- ◆ **PRESENTATE PARA EL SERVICIO.**

## NOMBRES DE HERENCIA

**BARTAN** (ENORME, AMISTOS, ESTOICO, VICIOSO)

NOMBRES: Ajai, Arun, Garub, Harish, Jal, Karva; Barni, Cheru, Malendhra, Neen, Vardha

NOMBRES FAMILIARES: Aakari, Beih, Dravu, Gupt, Katu, Ogral, Parvayar, Vishakarba, Yadab.

**ORITE** (NOBLE, CONECTADO, VENGATIVO, SEVERO)

NOMBRES: Albra, Hadclio, Eucho, Syanus, Tyrius; Canonía, Favia, Myrtia, Phaera, Virdria.

TÍTULOS: Equite, Marquess, Landgrave, Yunker, Chevalier, Cadret.

**PANYAR** (FRÍO, RÁPIDO, ASTUTO, EXTRAÑO)

PRIMER NOMBRE: Bosque, Ola, Hierro, Pira, Tempestad

SEGUNDO NOMBRE: Azul, Gris, Verde, Rojo.

TERCER NOMBRE: Rampante, Cambiante, Resonante, Chocante, Irritante.

**ZEMYATI** (DURO, VALIENTE, LEAL, OBSTINADO))

PRIMER NOMBRE: Alexneyev, Boryev, Fyodimir, Vikei, Vlasis, Zheni; Ananika, Domiinika, Elelya, Irinov, Natana, Kariya.

TERMINACIONES: -ovich, -evich, -ich; -yevna, -ovna o -ichna.



## PESADO

## NOMBRE

NOTAS:

## ESTRES



## TRAUMA



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

## CORRUPCION



## PLAGA



## DAÑO

4			MUERTE
3		□□□	NECESITA AYUDA
2		□□	-1D
1		□	EFFECTO MENOR

ARMADURA ○

PESADA ○

ESCUDO ○

ESPECIAL ○

USOS ○○○○

USOS ○○○○

## HIERENCIA

DETALLE: \_\_\_\_\_

### RASGOS BARTAN

- ◇ AMISTOSO: +1 influir (max 2).
- ◇ PÍO: Siempre portas un Relicario.
- ◇ ESTOICO: +1d a resistir destreza.
- ◇ FEROS: gana el trauma feroz.

### RASGOS ORITE

- ◇ NOBLE: mejora 1 acción de campaña para ti.
- ◇ CONECTADO: +1 a socializar (max 3)
- ◇ VENGATIVO: potencia si sufres pen. por daño.
- ◇ SEVERO: +1 a disciplina (max 2)

### RASGOS PANYAR

- ◇ FRÍO: gana el trauma frío.
- ◇ RÁPIDO: rápido y silencioso con carga normal.
- ◇ ASTUTO: +1d a resistir perspicacia.
- ◇ EXTRAÑO: +2d a resistir corrupción.

### RASGOS ZEMYATI

- ◇ DURO: ignora penalizaciones de daño de nvl.1.
- ◇ VALIENTE: +1d a resistir acciones desesperadas.
- ◇ LEAL: +1d a acciones de grupo.
- ◇ OBSTINADO: +1d a resistir voluntad.

## HABILIDADES ESPECIALES

- ◇ BALUARTE: Puedes gastar usos de BASTIÓN como armadura especial contra las consecuencias a un equipo que estés defendiendo.
- ◇ SEGURO: Cuando proteges a un compañero, resiste con +1d. Cuando ayudas a alguien, sus esfuerzos solo le cuestan 1 punto de estrés.
- ◇ TENAZ: Las penalizaciones por daño son un nivel menos severas (aunque el daño de nivel 4 sigue siendo fatal).
- ◇ MAESTRO DE ARMAS: Eres conocido como el Maestro de armas, incluso fuera de la Legión. Cuando te esfuerzas, puedes ganar potencia en combate cuerpo a cuerpo.
- ◇ VIGOROSO: Cuando compruebes heridas durante el descanso y recuperación, pon una marca gratuita. Cuando recibas daño, borrar 1 punto de estrés.
- ◇ MÁQUINA DE GUERRA: Cuando te esfuerces puedes hacer una de las siguientes cosas: *realizar una proeza de fuerza física que roza lo sobrehumano; reduce el nivel de Amenaza de todos los enemigos a los que te enfrentas.*
- ◇ CONTRA LA OSCURIDAD: Todos los compañeros que puedan verte y tú ganáis +1d a resistir el miedo y la corrupción.
- ◇ ÉLITE: Gana maestría en dos acciones (puedes subir hasta 4).
- ◇ ENDURECIDO: Muedes marcar dos casillas de estrés adicionales antes de obtener un trauma.
- ◇ SUPERVIVIENTE: Puedes recibir +1 trauma antes de morir.
- ◇ VETERANO: Adquiere una habilidad especial de otro libreto.

## PERSPICACIA

- ◇ BASTIÓN
- ◇ INVESTIGAR
- ◇ EXPLORAR
- ◇ TRASTEAR

## DESTREZA

- ◇ DESTROZAR
- ◇ PELEAR
- ◇ DISPARAR
- ◇ MANIOBRAR

## VOLUNTAD

- ◇ SOCIALIZAR
- ◇ DISCIPLINAR
- ◇ COMANDAR
- ◇ INFLUIR

## ESPECIALISTA

- ◇ APUNTAR
- ◇ CANALES
- ◇ DOCTOR
- ◇ REDAÑOS
- ◇ SAQUEAR
- ◇ TEJER

## CARGA

ELIGE LIGERA/NORMAL/PESADA, +2 ÚTILES. Los objetos en **negrita** tienen +1 calidad.

### □ LIGERA

Más rápido/silencioso. Todos estos objetos:

- Pistola de bengalas ○○○○
- Armadura
- Arma de mano

### □ NORMAL

Todos los objetos Ligeros y ...

- **Coraza pesada a medida**  
Reemplaza armadura
- Escudo —○—
- Arma grande

### □ PESADO

Más lento. Todos los objetos Normales y ...

- **Equipo de demolición**
- **Escudo de torre**  
Reemplaza Escudo

ÚTILES. Elige dos marcas de abajo.

- Arma de mano
- Escudo
- Suministros ○○○○
- Arma grande
- Ropa de invierno
- Equipo médico ○○○
- Mun. negra ○○○
- Linterna ○○○○
- Equipo de demolición
- Relicario ○○○



## ACCIONES

- ◆ **SOCIALIZAR** con conexiones de tu herencia, trasfondo, amigos o rivales para tener acceso a recursos, información, gente o lugares.
- ◆ **DISCIPLINAR** a un compañero soldado, demandar obediencia con la fuerza de tu personalidad, intimidar o amenazar.
- ◆ **MANIOBRAR** en una posición y atravesar obstáculos; trepar, nadar, correr saltar y dar volteretas; manejar animales y montar a caballo.
- ◆ **COMANDAR** un escuadrón o un grupo mayor a la acción; llamar la atención en mitad del caos, levantar la moral en el campo, aprovechar recursos.
- ◆ **INVESTIGAR** un documento, persona u objeto con observación cercana para recabar información y aplicar conocimiento; obtener mayor comprensión.
- ◆ **EXPLORAR** un lugar o situación para reunir información; sentir el peligro; moverse sin ser visto; detectar debilidades o aprovecharlas si las hay.
- ◆ **DISPARAR** a un objetivo con precisión desde una distancia; encontrar una posición con buenas líneas de fuego; disparos con truco; reparar armas.
- ◆ **PELEAR** con un oponente en combate cerrado; asaltar o mantener una posición; forcejear y apresar.
- ◆ **MANIPULAR** a alguien con encanto, lógica, engaño, o sutileza; cambiar actitudes o comportamientos con manipulación o seducción.
- ◆ **TRASTEAR** soluciones mecánicas; desmantelar, reparar o crear mecanismos; desarmar una trampa; abrir una cerradura; construir fortificaciones.
- ◆ **DESTROZAR** un lugar, un objeto o un obstáculo con fuerza salvaje o sabotaje; distraer y sembrar el caos; romper defensas; poner explosivos o alquímia; usar armas de asedio.

## ACCION DE ESPECIALISTA

Como Recluta no tienes una acción de especialista propia, pero adquirirás una cuando mejores a soldado o especialista. Si te tomas el tiempo de completar el reloj de especialista y ganar una habilidad de especialista cambia al libreto de especialista correspondiente (esto cuenta como una mejora Especializada)

## MEJORAS DEL RECLUTA

- ◆ *Cada vez que tires una acción desesperada, marca px en el atributo de esa acción.*

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

- ◆ *Si sobreviviste a la misión.*
- ◆ *Si ayudaste al equipo quitándote de en medio y sobreviviendo contra todo pronóstico.*
- ◆ *Si expresaste tu herencia o tus traumas (2 px si hiciste ambas cosas)*
- ◆ *Por la Amenaza de oponente enfrentado.*

# BAND OF BLADES

## LIBRETO: RECLUTA

### NOMBRE:

Eres uno de los pocos supervivientes de la Legión, una famosa banda de mercenarios. Vuestro Elegido y vosotros sois lo único que separa a los ejércitos de no muertos del Rey de Ceniza de la destrucción de los Reinos del Este. Esta guerra dura ya tres años, y los muertos no se cansan.

Para **crear a tu Legionario** haz lo siguiente:

- ◆ **ELIGE UNA HABILIDAD INICIAL.** Cualquiera vale, pero si tienes dudas, elige la primera.
- ◆ **ELIGE UNA HERENCIA.** Elige un **NOMBRE**, dos **RASGOS** y detállalo (*ej: vieja familia granjera*)
- ◆ **ASIGNA 4 PUNTOS DE ACCIÓN MÁS.** Rellena Destreza/Perspicacia/Voluntad. Punt. máx: 2.
- ◆ **PRESENTATE PARA EL SERVICIO.**

## NOMBRES DE HERENCIA

**BARTAN** (ENORME, AMISTOS, ESTOICO, VICIOSO)

NOMBRES: Ajai, Arun, Garub, Harish, Jal, Karva; Barni, Cheru, Malendhra, Neen, Vardha

NOMBRES FAMILIARES: Aakari, Beih, Dravu, Gupt, Katu, Ogral, Parvayar, Vishakarba, Yadab.

**ORITE** (NOBLE, CONECTADO, VENGATIVO, SEVERO)

NOMBRES: Albra, Hadclio, Eucho, Syanus, Tyrius; Canonía, Favia, Myrtia, Phaera, Virdria.

TÍTULOS: Equite, Marquess, Landgrave, Yunker, Chevalier, Cadret.

**PANYAR** (FRÍO, RÁPIDO, ASTUTO, EXTRAÑO)

**PRIMER NOMBRE:** Bosque, Ola, Hierro, Pira, Tempestad

**SEGUNDO NOMBRE:** Azul, Gris, Verde, Rojo.

**TERCER NOMBRE:** Rampante, Cambiante, Resonante, Chocante, Irritante.

**ZEMYATI** (DURO, VALIENTE, LEAL, OBSTINADO))

**PRIMER NOMBRE:** Alexneyev, Boryev, Fyodimir, Vikei, Vlais, Zheni; Ananika, Domiinika, Elelya, Irinov, Natana, Kariya.

**TERMINACIONES:** -ovich, -evich, -ich; -yevna, -ovna o -ichna.



## RECLUTA

## NOMBRE

NOTAS:

## ESTRES



## TRAUMA



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

## CORRUPCION



## PLAGA



## DAÑO

4			MUERTE
3		□□□	NECESITA AYUDA
2		□□	-1D
1		□	EFFECTO MENOR

	○
	○
	○
	○
USOS	○○○○○
USOS	○○○○○

## HERENCIA

DETALLE: \_\_\_\_\_

### RASGOS BARTAN

- ◇ AMISTOSO: +1 influir (max 2).
- ◇ PÍO: Siempre portas un Relicario.
- ◇ ESTOICO: +1d a resistir destreza.
- ◇ FEROS: gana el trauma feroz.

### RASGOS ORITE

- ◇ NOBLE: mejora 1 acción de campaña para ti.
- ◇ CONECTADO: +1 a socializar (max 3)
- ◇ VENGATIVO: potencia si sufres pen. por daño.
- ◇ SEVERO: +1 a disciplina (max 2)

### RASGOS PANYAR

- ◇ FRÍO: gana el trauma frío.
- ◇ RÁPIDO: rápido y silencioso con carga normal
- ◇ ASTUTO: +1d a resistir perspicacia.
- ◇ EXTRAÑO: +2d a resistir corrupción.

### RASGOS ZEMYATI

- ◇ DURO: ignora penalizaciones de daño de nvl.1.
- ◇ VALIENTE: +1d a resistir acciones desesperadas.
- ◇ LEAL: +1d a acciones de grupo.
- ◇ OBSTINADO: +1d a resistir voluntad.

## HABILIDADES ESPECIALES

- ◇ LA SUERTE DEL DIABLO: Ganas +1d a todas las tiradas de resistencia. Esta habilidad no puedes adquirirla como mejora de Veterano.
- ◇ CADA METRO CUENTA: Comienzas con todos tus rasgos de tu herencia. Si se escoge como mejora de Veterano, debe ser durante la creación de personaje.
- ◇ GOLPES DUROS: Ganas 2 pxs (en cualquier categoría) en cada misión en la que sufras daño de nivel 2 o superior.
- ◇ SOLO UN CRÍO: Cuando alguien sufra daño protegiéndote gana 1 px. Cuando promociones, sustituye esta habilidad con otra de tu nuevo libreto. No puedes adquirir esta habilidad como mejora de veterano..
- ◇ TENEMOS QUE SALIR DE AQUÍ: Puedes recibir 1 trauma adicional antes de morir. Cuando promociones, reemplaza esta habilidad por un nivel de Superviviente. No puedes adquirir esta habilidad como mejora de veterano.
- ◇ COCINA CASERA: Si una misión dura más de un día, usa tu Comida Fresca. Describe lo que cocinas. Todo aquel de tu escuadrón que participe recupera 1 estrés. No puedes adquirir esta habilidad como mejora de veterano.
- ◇ COMODÍN: Ganas dos casillas adicionales de acción a asignar en acciones que tengas cero de inicio. No puedes adquirir esta habilidad como mejora de veterano.
- ◇ YA NO SOY UN NOVATO: ¡Has promocionado!. Te conviertes en Soldado. Ganas una habilidad especial y un rango en REDAÑOS. Debes especializarte como tu primera mejora de libreto. No puedes adquirir esta habilidad como mejora de veterano o como habilidad inicial.



## PERSPICACIA

+	1	RESIST	◇	◇	◇	◇	—
+	1	RESIST	◇	◇	◇	◇	INVESTIGAR
+	1	RESIST	◇	◇	◇	◇	EXPLORAR
+	1	RESIST	◇	◇	◇	◇	TRASTEAR

## DESTREZA

+	1	RESIST	◇	◇	◇	◇	DESTROZAR
+	1	RESIST	◇	◇	◇	◇	PELEAR
+	1	RESIST	◇	◇	◇	◇	DISPARAR
+	1	RESIST	◇	◇	◇	◇	MANIOBRAR

## VOLUNTAD

+	1	RESIST	◇	◇	◇	◇	SOCIALIZAR
+	1	RESIST	◇	◇	◇	◇	DISCIPLINAR
+	1	RESIST	◇	◇	◇	◇	COMANDAR
+	1	RESIST	◇	◇	◇	◇	INFLUIR

## ESPECIALISTA

◇	◇	◇	◇	SAQUEAR
◇	◇	◇	◇	APUNTAR
◇	◇	◇	◇	BASTIÓN
◇	◇	◇	◇	CANALES
◇	◇	◇	◇	DOCTOR
◇	◇	◇	◇	TEJER
◇	◇	◇	◇	REDAÑOS

## CARGA

ELIGE LIGERA/NORMAL/PESADA, +2 ÚTILES. Los objetos en **negrita** tienen +1 calidad.

### □ LIGERA

Más rápido/silencioso. Todos estos objetos:

- Esperanza ingenua
- Memento de Casa
- Equipo de soldado
- Mosquete
- Munición ○○○○○

### □ NORMAL

Todos los objetos Ligeros y ...

- Arma familiar
- Tienda y equipo de acampada —○—
- Equipo de cocina
- Comida fresca ○

### □ PESADO

Más lento. Todos los objetos Normales y ...

- Armadura
- Escudo

ÚTILES. Elige dos marcas de abajo.

□ Armadura	□ Escudo	□ Suministros ○○○○○	□□ _____
□ Arma de mano	□ Ropa de invierno	□ Equipo médico ○○○	□□ _____
□□ Mun. negra ○○○	□ Linterna ○○○○	□ Equipo de escalada	□□ Relicario ○○○



## ACCIONES

- ◆ **REDAÑOS** es la habilidad especialista del Soldado. Para más detalles, mira la Acción de Especialista más abajo.
- ◆ **SOCIALIZAR** con conexiones de tu herencia, trasfondo, amigos o rivales para tener acceso a recursos, información, gente o lugares.
- ◆ **DISCIPLINAR** a un compañero soldado, demandar obediencia con la fuerza de tu personalidad, intimidar o amenazar.
- ◆ **MANIOBRAR** en una posición y atravesar obstáculos; trepar, nadar, correr saltar y dar volteretas; manejar animales y montar a caballo.
- ◆ **COMANDAR** un escuadrón o un grupo mayor a la acción; llamar la atención en mitad del caos, levantar la moral en el campo, aprovechar recursos.
- ◆ **INVESTIGAR** un documento, persona u objeto con observación cercana para recabar información y aplicar conocimiento; obtener mayor comprensión.
- ◆ **EXPLORAR** un lugar o situación para reunir información; sentir el peligro; moverse sin ser visto; detectar debilidades o aprovecharlas si las hay.
- ◆ **DISPARAR** a un objetivo con precisión desde una distancia; encontrar una posición con buenas líneas de fuego; disparos con truco; reparar armas.
- ◆ **PELEAR** con un oponente en combate cerrado; asaltar o mantener una posición; forcejear y apresar.
- ◆ **MANIPULAR** a alguien con encanto, lógica, engaño, o sutileza; cambiar actitudes o comportamientos con manipulación o seducción.
- ◆ **TRASTEAR** soluciones mecánicas; desmantelar, reparar o crear mecanismos; desarmar una trampa; abrir una cerradura; construir fortificaciones.
- ◆ **DESTROZAR** un lugar, un objeto o un obstáculo con fuerza salvaje o sabotaje; distraer y sembrar el caos; romper defensas; poner explosivos o alquimia; usar armas de asedio.

## ACCION DE ESPECIALISTA

**REDAÑOS** es la acción en las que los Soldados se especializan, y no suele tirarse, pero su puntuación determina sus **usos** por misión. Mientras estés de misión, puedes gastar usos de **REDAÑOS** para reducir -2 **ESTRÉS** (mínimo 0) en una tirada de **resistencia**. Sólo se puede gastar un punto de **REDAÑOS** por tirada.

## MEJORAS DEL SOLDADO

- ◆ *Cada vez que tires una acción desesperada, marca px en el atributo de esa acción.*

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

- ◆ *Si sobreviviste a la misión.*
- ◆ *Si ayudaste a tu equipo mediante el coraje o la determinación.*
- ◆ *Si expresaste tu herencia o tus traumas (2 px si hiciste ambas cosas)*
- ◆ *Por la Amenaza de oponente enfrentado.*

# BAND OF BLADES

## LIBRETO: SOLDADO

### NOMBRE:

Eres uno de los pocos supervivientes de la Legión, una famosa banda de mercenarios. Vuestro Elegido y vosotros sois lo único que separa a los ejércitos de no muertos del Rey de Ceniza de la destrucción de los Reinos del Este. Esta guerra dura ya tres años, y los muertos no se cansan.

Para **crear a tu Legionario** haz lo siguiente:

- ◆ **ELIGE UNA HABILIDAD INICIAL.** Cualquiera vale, pero si tienes dudas, elige la primera.
- ◆ **ELIGE UNA HERENCIA.** Elige un **NOMBRE**, dos **RASGOS** y detállalo (ej: *vieja familia granjera*)
- ◆ **ASIGNA 4 PUNTOS DE ACCIÓN MÁS.** Rellena Destreza/Perspicacia/Voluntad. Punt. máx: 2.
- ◆ **PRESENTATE PARA EL SERVICIO.**

## NOMBRES DE HERENCIA

**BARTAN** (ENORME, AMISTOS, ESTOICO, VICIOSO)

NOMBRES: Ajai, Arun, Garub, Harish, Jal, Karva; Barni, Cheru, Malendhra, Neen, Vardha

NOMBRES FAMILIARES: Aakari, Beih, Dravu, Gupt, Katu, Ogral, Parvayar, Vishakarba, Yadab.

**ORITE** (NOBLE, CONECTADO, VENGATIVO, SEVERO)

NOMBRES: Albra, Hadclio, Eucho, Syanus, Tyrius; Canonía, Favia, Myrtia, Phaera, Virdria.

TÍTULOS: Equite, Marquess, Landgrave, Yunker, Chevalier, Cadret.

**PANYAR** (FRÍO, RÁPIDO, ASTUTO, EXTRAÑO)

PRIMER NOMBRE: Bosque, Ola, Hierro, Pira, Tempestad

SEGUNDO NOMBRE: Azul, Gris, Verde, Rojo.

TERCER NOMBRE: Rampante, Cambiante, Resonante, Chocante, Irritante.

**ZEMYATI** (DURO, VALIENTE, LEAL, OBSTINADO))

PRIMER NOMBRE: Alexneyev, Boryev, Fyodimir, Vikei, Vlasis, Zheni; Ananika, Domiinika, Elelya, Irinov, Natana, Kariya.

TERMINACIONES: -ovich, -evich, -ich; -yevna, -ovna o -ichna.



# SOLDADO

# NOMBRE

NOTAS:

## ESTRES



## TRAUMA



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

## CORRUPCION



## PLAGA



## DAÑO

4			MUERTE
3		□□□	NECESITA AYUDA
2		□□	-1D
1		□	EFFECTO MENOR

	○
	○
	○
	○
USOS	○○○○○
USOS	○○○○○

## HIERENCIA

DETALLE: \_\_\_\_\_

### RASGOS BARTAN

- ◆ AMISTOSO: +1 influir (max 2).
- ◆ PÍO: Siempre portas un Relicario.
- ◆ ESTOICO: +1d a resistir destreza.
- ◆ FERROZ: gana el trauma feroz.

### RASGOS ORITE

- ◆ NOBLE: mejora 1 acción de campaña para ti.
- ◆ CONECTADO: +1 a socializar (max 3)
- ◆ VENGATIVO: potencia si sufres pen. por daño.
- ◆ SEVERO: +1 a disciplina (max 2)

### RASGOS PANYAR

- ◆ FRÍO: gana el trauma frío.
- ◆ RÁPIDO: rápido y silencioso con carga norm
- ◆ ASTUTO: +1d a resistir perspicacia.
- ◆ EXTRAÑO: +2d a resistir corrupción.

### RASGOS ZEMYATI

- ◆ DURO: ignora penalizaciones de daño de nvl.1.
- ◆ VALIENTE: +1d a resistir acciones desesperadas.
- ◆ LEAL: +1d a acciones de grupo.
- ◆ OBSTINADO: +1d a resistir voluntad.

## HABILIDADES ESPECIALES

- ◆ INCANSABLE: Puedes gastar usos de REDAÑOS para esforzarte (punto por punto).
- ◆ MÁS ALLÁ DEL LÍMITE: Cuando cargues contra un enemigo que te supere, recuperas 1 punto de estrés y recibes +1d a MANIOBRAR.
- ◆ VOLUNTAD DE HIERRO: Puedes gastar usos de REDAÑOS como **armadura especial** contra miedo, parálisis, corrupción y fatiga.
- ◆ MULA DE CARGA: Cuando elijas tu **carga**, puedes elegir cuatro útiles en lugar de dos.
- ◆ DURO COMO EL HIERRO: Cuando te **esfuerces**, puedes ignorar todas las penalizaciones por **daño** y recibes +1d a **resistir** las consecuencias de cualquier esfuerzo que realices.
- ◆ GRANADERO: Te has entrenado en explosivos y puedes llevar una **granada** (1 casilla de útiles) o **cargas explosivas** (2 casillas de útiles) como parte de tu equipo de soldado.
- ◆ CABALLERÍA: Si el Contraestre tiene Caballos disponibles, todo tu escuadrón comienza las misiones a caballo.
- ◆ ENTRENAMIENTO ESPECIALIZADO: Puedes **promocionar** a Especialista (Explorador, Francotirador, Médico, Oficial o Pesado). Ganas una habilidad especial y un rango en la acción inicial de especialista.
- ◆ ÉLITE: Gana **maestría** en dos acciones (puedes subir hasta 4).
- ◆ ENDURECIDO: Muedes marcar **dos casillas de estrés adicionales** antes de obtener un trauma.
- ◆ SUPERVIVIENTE: Puedes recibir +1 trauma antes de morir.
- ◆ VETERANO: Adquiere una **habilidad especial** de otro libreto.



## PERSPICACIA

◆	◆	◆	◆	REDAÑOS
◆	◆	◆	◆	INVESTIGAR
◆	◆	◆	◆	EXPLORAR
◆	◆	◆	◆	TRASTEAR

## DESTREZA

◆	◆	◆	◆	DESTROZAR
◆	◆	◆	◆	PELEAR
◆	◆	◆	◆	DISPARAR
◆	◆	◆	◆	MANIOBRAR

## VOLUNTAD

◆	◆	◆	◆	SOCIALIZAR
◆	◆	◆	◆	DISCIPLINAR
◆	◆	◆	◆	COMANDAR
◆	◆	◆	◆	INFLUIR

## ESPECIALISTA

◆	◆	◆	◆	SAQUEAR
◆	◆	◆	◆	APUNTAR
◆	◆	◆	◆	BASTIÓN
◆	◆	◆	◆	CANALES
◆	◆	◆	◆	DOCTOR
◆	◆	◆	◆	TEJER

## CARGA

ELIGE LIGERA/NORMAL/PESADA, +2 ÚTILES. Los objetos en **negrita** tienen +1 calidad.

### □ LIGERA

Más rápido/silencioso. Todos estos objetos:

- Armadura
- Memento de Casa
- Arma de mano —○—
- Arma grande

### □ NORMAL

Todos los objetos Ligeros y ...

- Escudo
- +1 útil. Marca abajo.
- Equipo excelente. Elige uno: Médico, Escalada, Cocina, Reparación, Soldado o Demolición.

### □ PESADO

Más lento. Todos los objetos Normales y ...

- +1 útil. Marca abajo.
- Armadura pesada Sustituye Armadura

ÚTILES. Elige dos marcas de abajo.

□ Mosquete	□ Munición ○○○○○○	□ Suministros ○○○○○○	□□ _____
□ Pistola	□ Ropa de invierno	□ Equipo médico ○○○○	□□ _____
□□ Mun. negra ○○○○	□ Linterna ○○○○	□ Equipo de soldado	□□ Relicario ○○○○



## PRESION *Una medida de cuánto estáis de rodeados por los no muertos*

**PRESIÓN:** Cuando avances, tira **presión** menos los **caballos** gastados y añade el resultado al **tiempo** (1-3: uno. 4-5: dos. 6: tres. **CRIT:** cinco). Luego reinicia la **presión** a 0. Añade presión cuando pase el tiempo (tras las **acciones de campaña**) o cuando haya una penalización de presión por una misión fallida.

## TIEMPO *Cuánto falta para llegar a Dagaceleste y cuando crece el poder de los no muertos*

**TIEMPO:** Añade 1 marca cuando **pase el tiempo** o cuando mejores y tires **presión**; y cuando una misión tenga una penalización de **tiempo**. Reduce el reloj cuando las recompensas de misión incluyan tiempo. Si no completas las misiones hasta Fuerte Dagaceleste antes de rellenar el último reloj habréis perdido.



**EL VERANO ACABA**  
*El Sur cae.*



**OTOÑO PROFUNDO**  
*Panya arde.*



## INTELIGENCIA *Una medida de cuánto sabes sobre los movimientos de los no muertos y la guerra*

**INTELIGENCIA.** Gasta 1 punto de **Inteligencia** para añadir +1d a cualquier **tirada de implicación** o para obtener acceso a una misión especial en una localización además de tus prioridades de misión. Ganas **inteligencia** en recompensas de misiones de exploración. Antes de escoger las misiones primarias y secundarias, haz preguntas de inteligencia en base a cuanta inteligencia tienes (ver abajo).

**SI TIENES INTELIGENCIA 0+** haz una de las siguientes preguntas sobre la próxima misión:

- ◆ ¿Cuál es la mayor amenaza que podemos esperar?
- ◆ ¿Cuánto tendremos que viajar?
- ◆ ¿Qué objeto útil deberíamos llevar?
- ◆ ¿Qué dos acercamientos podríamos usar?
- ◆ ¿Qué escuadras desconfían o no temen al mando?

**SI TIENES INTELIGENCIA 1+** haz una de las siguientes preguntas sobre la próxima misión:

- ◆ ¿Qué sería útil llevar a ala misión?
- ◆ ¿Quién está involucrado en esta misión?
- ◆ ¿Qué es un desafío en esta misión?
- ◆ ¿Qué tropas podemos esperar encontrar en esta misión?
- ◆ ¿Qué recursos o beneficios podríamos encontrar en una ubicación específica?
- ◆ ¿Qué podría ser una debilidad de una Élite que no hayamos encontrado?
- ◆ ¿Qué podría ser un deseo o instinto de una Élite que no hayamos encontrado?

**SI TIENES INTELIGENCIA 2+** haz una de las siguientes preguntas sobre la próxima misión:

- ◆ ¿Qué Infame o Teniente podríamos encontrarnos en esta misión si los hay?
- ◆ ¿Cuál es el principal punto débil de la posición de los no muertos en esta misión?
- ◆ ¿Está esta misión relacionada con una misión anterior? ¿Cómo?
- ◆ ¿Qué siente nuestro Elegido sobre esta misión?
- ◆ ¿De qué forma se está moviendo el Quebrado?
- ◆ ¿Qué noticias hay del Rey de Ceniza?
- ◆ ¿Qué desafíos o problemas hay inherentes a una localización específica próxima?

**SI TIENES INTELIGENCIA 3+** haz una de las siguientes preguntas sobre la próxima misión:

- ◆ ¿Cuál es la debilidad de un teniente que nos hemos encontrado anteriormente?
- ◆ ¿Cuál es el deseso o instinto de un teniente que nos hemos encontrado anteriormente?
- ◆ ¿Qué está investigando el Quebrado?
- ◆ ¿Cuáles son esas misiones especiales de las que hemos oído hablar de una ubicación más adelante?

# BAND OF BLADES

## ROL: COMANDANTE

ESTE ES UN ROL OBLIGATORIO PARA LA CAMPAÑA.

*El Comandante es el propósito y dirección de la Legión personificados. Elige la ruta de la Legión. Elige el foco y énfasis de cada misión. La Legión no tiene muchos soldados disponibles así que elige cuidadosamente las misiones que necesitas y acepta las penalizaciones de las que no.*

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

- ◆ **DESCRIBE AL COMANDANTE.** Elige los rasgos del Comandante de las listas más abajo.
- ◆ **TIEMPO Y PRESIÓN INICIAL.** Pon la **presión** a 1 y tres marcas en el marcador de **tiempo**.
- ◆ **POSICIÓN INICIAL.** La Legión empieza en retirada hacia el frente oriental. Anota dónde acabaréis tras la primera misión.
- ◆ **INTELIGENCIA INICIAL.** Marca la **inteligencia** 0. Lee las preguntas de inteligencia y prepárate para preguntar una antes de empezar la primera misión.
- ◆ **PRESENTATE AL SERVICIO.**

**RASGOS DEL COMANDANTE.** Antes de jugar, selecciona de cada línea como corresponda:

**Herencia (1):** ◆ *Bartan* ◆ *Orite* ◆ *Zemyati* ◆ *Panyar* ◆ *Otro*  
**Reputación (1):** ◆ *Fiero* ◆ *Audaz* ◆ *Imparable* ◆ *Orgullosa* ◆ *Ambicioso*  
**Rasgos (1-2):** ◆ *Valiente* ◆ *Frío* ◆ *Calculador* ◆ *Estoico* ◆ *Orgullosa*  
**Aspecto (1-3):** ◆ *En forma* ◆ *Grácil* ◆ *Avispado* ◆ *Cicatrices* ◆ *Canoso*

**TUS OBLIGACIONES.** Durante el juego, haz lo siguiente:

- ◆ **CONTROLA EL TIEMPO Y LA PRESIÓN.** Aumenta la **presión** cuando pasa el **tiempo**. La **presión** vuelve a 0 cuando mejoras. Incrementa el **tiempo** en 1 cuando **pase el tiempo**. Cuando mejores, tira presión y añade el número apropiado de marcas al reloj de **TIEMPO** (1-3: uno; 4-5: dos; 6: tres; **CRÍT:** 5).
- ◆ **CONTROLAR LOCALIZACIÓN Y MOVIMIENTO.** Decide hacia dónde se dirige la Legión; detrás sólo hay no muertos así que nunca retrocedas. Marca la situación de la Legión en el mapa y su ruta.
- ◆ **CONTROLA Y GASTA INTELIGENCIA.** La Inteligencia se obtiene con recompensas de misión. Se gasta para añadir +1d a la **tirada de implicación** de cualquier misión o para tener acceso a una misión especial de una localización. Mantener Inteligencia te permite hacer preguntas mejores sobre las misiones y el área.
- ◆ **ELIGE MISIONES.** Decide qué misiones buscas (de asalto, religiosas, de exploración o de suministros) y díselo al DJ. El DJ te dirá cuáles están disponibles (normalmente 3). Elige dos misiones a realizar (fracasaréis automáticamente en la tercera). Elige una de ellas como la prioritaria (que será jugada en mesa). La otra será secundaria.
- ◆ **REÚNETE CON LOS DEMÁS GENERALES.** Trabaja con el Mariscal y el Contramaestre para elegir misiones y prioridades. El destino de la Legión, sin embargo, está en tus manos. Tú tienes la decisión final. No falles a tus tropas. Buena suerte.



## MISIONES

Elige una a priorizar cada vez. La negrita indica mayor probabilidad.

### ✂ ASALTO *Incursión, Emboscadas, Ataques*

RECOMPENSAS:	COSTE FALLO:
♦ <b>Moral</b>	♦ <b>Presión</b>
♦ Suministros	♦ Suministros
♦ Tiempo	♦ Tiempo

### 👤 EXPLORACIÓN *Infiltración, Patrulla, Reconocimiento*

RECOMPENSAS:	COSTE FALLO:
♦ <b>Inteligencia</b>	♦ <b>Presión</b>
♦ Activos	♦ Pédida tropas
♦ Tropas	♦ Tiempo

### 🕯 RELIGIOSA *Peregrinajes, Rituales*

RECOMPENSAS:	COSTE FALLO:
♦ <b>Activos excelentes</b>	♦ <b>Presión</b>
♦ Tiempo	♦ Pédida tropas
♦ Especialista	♦ Moral

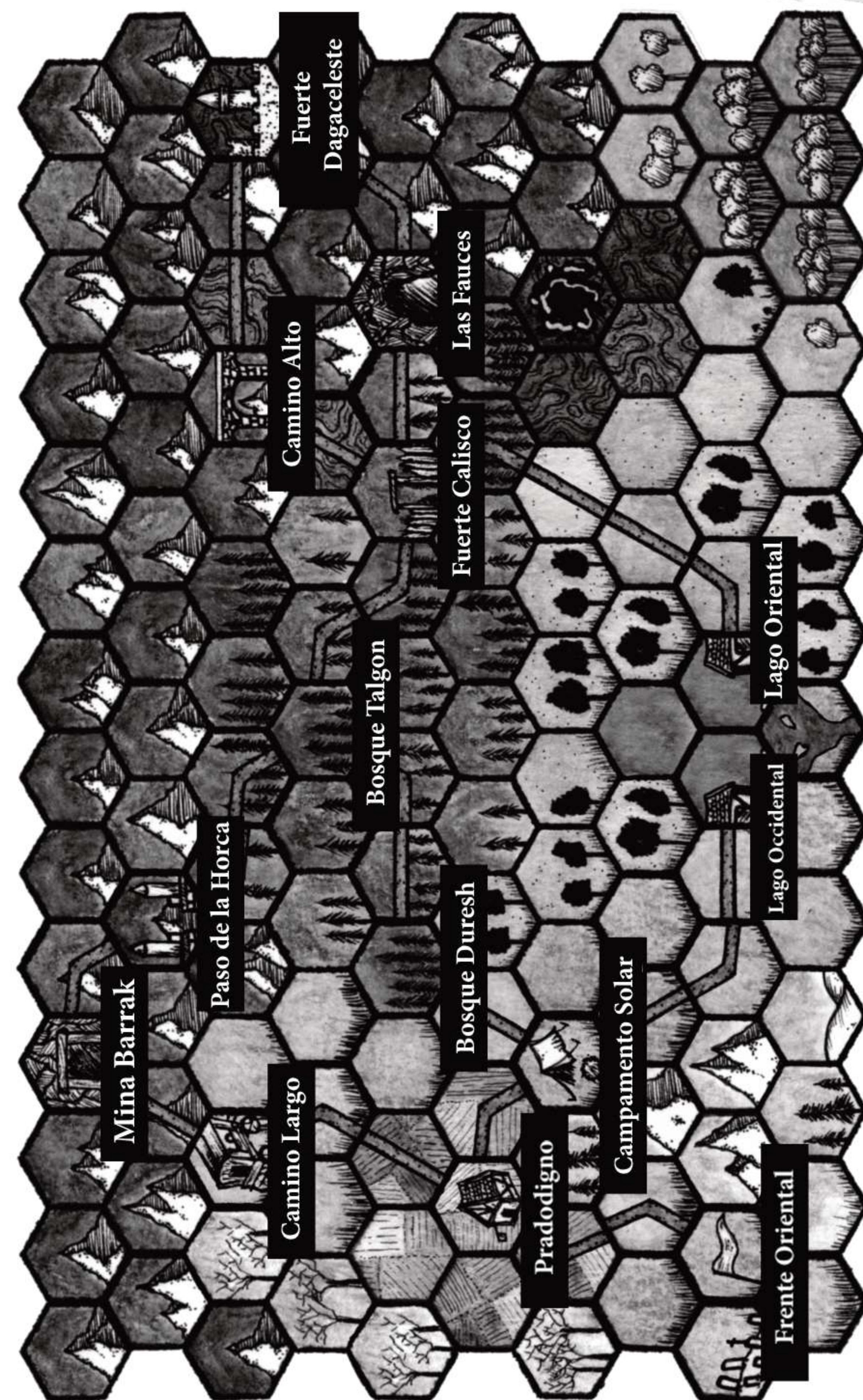
### 👤 SUMINISTROS *Saqueo, Trabajo mercenario.*

RECOMPENSAS:	COSTE FALLO:
♦ <b>Suministros</b>	♦ Moral
♦ Activos	♦ Suministros

## LOCALIZACIONES

Nombres de localización, notas y disponibilidad de misiones.

FRENTE ORIENTAL	Pequeño campamento. Soldados rotos. Muchos no muertos.	✂ 🛡
PRADODIGNO	Era un pueblo próspero, protegido por una antigua muralla	✂ 🛡 🕯 📦
CAMINO LARGO	Provincias antiguas. Expuesto. Muy largo. Pocos suministros.	✂ 🛡
MINAS BARRAK	Mina con vetas para suministros de Munición Negra.	✂ 🛡 📦
PASO DE LA HORCA	Ruta de peregrinaje montañosa estrecha.	✂ 🛡 🕯
CAMPAMENTO SOLAR	Campamento de llanura usado por muchos refugiados.	✂ 🛡
BOSQUE DURESH	Bestias. Cazadores. Difícil de atravesar.	✂ 🛡 🕯
BOSQUE TALGON	El corazón del bosque está sacralizado por el dios Cornudo.	🛡 🕯
LAGO OCCIDENTAL	Ciudad amurallada. Sospechoso. Corrupta. Orgullo y política.	✂ 🛡 🕯 📦
LAGO ORIENTAL	Ciudad rica. Muy religiosa. Muy orgullosa.	✂ 🛡 🕯 📦
FUERTE CALISCO	Un puesto militar sitiado en la base de las montañas.	✂ 🛡 🕯 📦
LAS FAUCES	Un paso subterráneo antiguo y maldito.	✂ 🕯
EL CAMINO ALTO	Vieja ruta de peregrinaje. Fácil de ser emboscado.	✂ 🛡
FUERTE DAGACELETE	Controla el paso. Tu misión es defenderlo hasta que la nieve detenga el avance no muerto.	





## ACCIONES DE CAMPANA

Tras cada misión, realiza **acciones de campaña** en base a la **moral** (pregunta al Mariscal). Haz acciones de campaña adicionales gastando **suministros** en base uno a uno. Gasta un **suministro** para mejorar una acción además de cualquier otro coste. Puedes hacer cada acción una vez por ciclo (excepto **adquirir activos** y **proyectos a largo plazo**).

### DESCANSO Y RECUPERACION

Dar un tiempo para permitir que los soldados atiendan sus heridas y descansen. Cada Legionario hace una marca en cualquier fila de heridas. Si una fila de curación se rellena, borra las heridas de esa fila. Si hieres a una **Piedad**, un especialista gana una marca de curación adicional. Al final, cura a cualquier Piedad herida antes de esta acción de recuperación.

**MEJORA:** Todo Legionario gana una segunda marca de curación.

### LIBERTAD

A algunos Legionarios se les dejan libres de responsabilidades por unos días, y a menudo se les proporciona buena comida y bebida a los soldados. Durante este tiempo, los Legionarios en Libertad pueden celebrar, confraternizar o relajarse a su elección. Cada especialista borra 3 puntos de **estrés**. Incrementa la **moral** de la Legión en 2.

**MEJORA:** Los Legionarios borra todo su **estrés**. Incrementa la **moral** de la Legión en 4 en total.

### ADQUIRIR ACTIVOS

Pedir, tomar prestado o robar un **activo** que necesites. Tira la puntuación de los **activos** de la ubicación. El resultado indica la calidad del activo (1-3: Pobre, 4-5: Normal, 6: Excelente. **CRIT:** Excepcional.) Los Trabajadores, Armas de Asedio y brebajes Alquímicos son de calidad Excelente como mínimo. Los Alquimistas y Piedades son Excepcionales.

**MEJORA:** Mejora los resultados un nivel. Puedes gastar múltiples suministros..

### RECLUTAR

Esta guerra ha dejado a muchos soldados perdidos y mercenarios defendiendo pueblos y caminos (o peor, saqueándolos). Envías a gente a reclutarles o convencerles para que se unan. Consigues cinco reclutas para el Mariscal para reaprovisionar la filas.

**MEJORA:** Dos de los reclutas son directamente soldados.

### PROYECTO A LARGO PLAZO

Trabajar en un proyecto a largo plazo, si tienes los medios. Elige un especialista para que dirija el proyecto. Tirad una acción y marca segmentos en el **reloj de proyecto** en base al resultado. (1-3: Uno, 4-5: Dos, 6: Tres. **CRIT:** Cinco). Puedes hacer esta **acción de campaña** varias veces, pero sólo si trabajas en diferentes proyectos cada vez.

**MEJORA:** Mejora los resultados un nivel. Puedes gastar múltiples **suministros**.

# BAND OF BLADES

## ROL : CONTRAMAESTRE

ESTE ES UN ROL OBLIGATORIO PARA LA CAMPAÑA.

*El Contramaestre dirige al personal no combatiente y tiene las llaves de los suministros y las armas de la Legión. Decide con qué equipar a las tropas para prepararse para las misiones subsiguientes. Declara acciones de de campaña entre misiones para reaprovisionar a las tropas, preparar sorpresas desagradables y adquirir suministros necesarios para la marcha.*

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

- ◆ **DESCRIBE AL CONTRAMAESTRE.** Elige los rasgos del Contramaestre de las listas más abajo.
- ◆ **SUMINISTROS INICIALES.** Comenzáis con 2 **suministros**.
- ◆ **PERSONAL NO COMBATIENTE.** Comienzas con una **piedad** o un alquimista.
- ◆ **MATERIAL INICIAL.** La Legión empieza con una casilla de Comida. Elige 5 casillas más. Algunos tienen varios usos, como los Caballos y otros solo uno, como Trabajadores o Carros de Suministros.
- ◆ **PRESENTATE AL SERVICIO.**

**RASGOS DEL CONTRAMAESTRE.** Antes de jugar, selecciona de cada línea:

- |                        |                   |                     |                       |                     |                    |
|------------------------|-------------------|---------------------|-----------------------|---------------------|--------------------|
| <b>Herencia (1):</b>   | ◆ <i>Bartan</i>   | ◆ <i>Orite</i>      | ◆ <i>Zemyati</i>      | ◆ <i>Panyar</i>     | ◆ <i>Otro</i>      |
| <b>Reputación (1):</b> | ◆ <i>Preciso</i>  | ◆ <i>Avaricioso</i> | ◆ <i>Calculador</i>   | ◆ <i>Miserable</i>  | ◆ <i>Cauto</i>     |
| <b>Rasgos (1-2):</b>   | ◆ <i>Listo</i>    | ◆ <i>Amable</i>     | ◆ <i>Con recursos</i> | ◆ <i>Miserable</i>  | ◆ <i>Arrogante</i> |
| <b>Aspecto (1-3):</b>  | ◆ <i>Elegante</i> | ◆ <i>Opulento</i>   | ◆ <i>Vistoso</i>      | ◆ <i>Cicatrices</i> | ◆ <i>Canoso</i>    |

**TUS OBLIGACIONES.** Durante el juego, haz lo siguiente:

- ◆ **CONTROLA Y GASTA SUMINISTROS.** Ganas **suministros** de recompensas de misiones de suministros. Puedes gastar **suministros** para realizar **acciones de campaña** adicionales, o **mejorar** una acción de campaña. Cuando el comandante avance la Legión, pierde cualquier **suministro** que no puedas llevar con vosotros (Máximo 2 **suministros**, más 2 **por cada carro de provisiones**).
- ◆ **REALIZA ACCIONES DE CAMPAÑA.** Tras cada misión puedes realizar acciones de campaña según la **moral** de la tropa (consultar al Mariscal). Puedes realizar acciones de campaña adicionales gastando **suministros**.
- ◆ **CONTROLA Y GASTA MATERIAL Y PERSONAL NO COMBATIENTE.** Gestiona la Munición Negra, caballos, alimentos y suministros religiosos. Gasta el material para hacer las misiones más exitosas. Decide cuando usar estos recursos para dar a la Legión los mejores resultados. Controla los estatus de piedades y alquimistas (heridas y corrupción)
- ◆ **REÚNETE CON EL COMANDANTE Y EL MARISCAL.** Los recursos de los que dispones determinan qué misiones deberías realizar. Trabaja con los demás generales para tomar las mejores decisiones. Usa el material para ayudar a las tropas como veas mejor. Es tu decisión.



## DETALLES DEL MATERIAL

- ◆ **MUNICIÓN NEGRA:** Un metal raro transmutado en anatema de no muertos.

**Mecánicas:** Puedes gastar 1 punto de **Munición Negra** para añadir +1d a la **tirada de implicación** de una misión de Asalto. Cuando lo hagas, todos los especialistas de la misión pueden equiparse con **Munición Negra** gratuitamente.

- ◆ **RESERVAS DE COMIDA:** Un ejército se mueve por su estómago. Grano, carne seca, etc.

**Mecánicas:** Debes consumir 1 **comida** cuando **pasa el tiempo**. Si no puedes, perderás 2 **moral**. Gasta 1 **comida** para añadir +1d a la **tirada de implicación** de una misión de Suministros. Cuando lo hagas, todos los especialistas de la misión pueden equiparse con Suministros gratuitamente.

- ◆ **CABALLOS:** Usado dotar a los exploradores, portar suministros, etc. Crítico para la logística.

**Mecánicas:** Gasta **caballos** para añadir +1d a la **tirada de implicación** de una misión de Exploración o para reducir la **presión** en 1 cuando **avancéis** (podéis gastar varios caballos al avanzar).

- ◆ **CARROS DE SUMINISTROS:** La logística de los carros permite a la Legión llevar más suministros y reservas de comida y seguir avanzando a la misma velocidad.

**Mecánicas:** Añade 2 a tus **suministros** máximos y expande tus **reservas de comida** en uno por cada carro (máximo 6).

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

**Mecánicas:** Gasta un **suministro religioso** para añadir +1d a la **tirada de implicación** de una misión Religiosa. Cuando lo hagas, todos los especialistas se equipan con un Relicario gratuitamente.

- ◆ **ARMAS DE ASEDIO:** Balista, catapulta, trbuchet o cañón. Usados para asaltar posiciones fortificadas o no muertos fuertes.

**Mecánicas:** Usado en algunas misiones especiales. Puede reducir la **Amenaza o escala** de algunos enemigos cuando se despliegan. Incrementa la puntuación final.

## DETALLES DEL PERSONAL NO COMBATIENTE

- ◆ **ALQUIMISTAS:** Juramentados al Hacedor o al Constructor, los Alquimistas son científicos capaces de transmutar materiales. Con un dios Quebrado, la Alquimia ahora corrpompe.

**Mecánicas:** Los Alquimistas pueden hacer alquímicos o curar enfermedades místicas. El DJ decide si es un **adquirir un activo** o un **proyecto a largo plazo** alquímico (realizado aparte de otras acciones). Tira dados igual a la cantidad de Alquimistas para ver el efecto (1-3:3. 4-5:2. 6:1. CRIT:0). Distribuye la corrupción ente los relojes de Alquimista. Cuando un reloj se llene, el Alquimista sufre la Plaga y cae. Los proyectos peligrosos pueden añadir +1 o +2 **corrupción** por tirada.

- ◆ **TRABAJADORES:** Una categoría general para herreros, ingenieros, carpinteros y similares que viajan y colaboran con los Legionarios.

**Mecánicas:** Cada unidad de trabajadores pone una marca en un **proyecto a largo plazo** apropiado durante las acciones de campaña. Incrementan la puntuación final.




- ◆ **PIEDES:** Vínculados a la diosa Ostarra, estos inquietantes mendicantes puede recibir las heridas de otros en sí mismos.

**Mecánicas:** Cuando tenga lugar la acción de campaña de recuperación y descanso, puedes herir a una mitad herida para dar a un especialista una marca de curación adicional.

## SUMINISTROS Una medida del equipo suelto, fondos en líquido y bienes de intercambio de la legión.

**SUMINISTROS:** Se gana con recompensas de misión. Se pierde con penalizaciones de misión. Si pierdo suministros y no tengo, pierdo 2 puntos de **moral** a cambio. Gasta **suministros** para **mejorar** acciones de campaña y para llevar a cabo **acciones de campaña**. Puedes mantener un máximo de 2 puntos de **suministros** +2 por cada **carro de suministros** (ver abajo) cuando avancéis.

## PERSONAL NO COMBATIENTE

<input type="checkbox"/>	PIEDAD	¿HERIDO?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ALQUIMISTA	CORRUPCIÓN	
<input type="checkbox"/>	PIEDAD	¿HERIDO?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ALQUIMISTA	CORRUPCIÓN	
<input type="checkbox"/>	PIEDAD	¿HERIDO?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ALQUIMISTA	CORRUPCIÓN	

## MATERIAL

<input type="checkbox"/>	RESERVA DE COMIDA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<i>Debes gastar 1 comida cuando <b>pasa el tiempo</b> o pierdes 2 <b>moral</b>. Llevas hasta 6 <b>comida</b> por cada almacén de comida con carros de suministros.</i>		
<input type="checkbox"/>	RESERVA DE COMIDA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>			
<input type="checkbox"/>	RESERVA DE COMIDA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>			
<input type="checkbox"/>	RESERVA DE COMIDA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	CARRO DE SUMINISTROS <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	CABALLOS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	MUNICIÓN NEGRA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
<input type="checkbox"/>	CABALLOS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	MUNICIÓN NEGRA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
<input type="checkbox"/>	CABALLOS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	MUNICIÓN NEGRA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
<input type="checkbox"/>	SUMINISTROS RELIGIOSOS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	SUMINISTROS RELIGIOSOS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	TRABAJADORES	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		ARMAS DE ASEDIO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	



## IMPLICACION

*El Mariscal reúne y tira los dados de implicación.*

Las **tiradas de implicación** determinan la disposición de la unidad al inicio de una **misión principal** y el resultado de las **misiones secundarias**. Como aquel que manda a las tropas a la batalla, es el deber del Mariscal reunir los dados y hacer las tiradas de implicación.

**ANTES DE CADA MISIÓN.** Prepara la tirada de implicación preguntando lo siguiente:

- ◆ **LEALTAD DE LA LEGIÓN.** ¿Están todos en la misión juramentados a la Legión? Toma +1d.
- ◆ **INTELIGENCIA.** ¿El Comandante gasta 1 inteligencia para darte previsión e info? Toma +1d.
- ◆ **VETERANÍA.** ¿Todo el mundo en la misión es un especialista o un soldado? Toma +1d.
- ◆ **LIDERAZGO.** ¿Hay algún soldado que desconfíe o no tema el liderazgo lo suficiente para obedecer las órdenes en el campo de batalla. Quita -1d.
- ◆ **PARÁMETROS.** ¿Algún especialista o equipo necesario que no esté presente en la misión? Quita -1d.

**MISIÓN DE ASALTO.** En cada misión de asalto pregunta también lo siguiente:

- ◆ **ARMAS.** ¿Ha equipado el Contraamaestre a los soldados con Munición Negra? Toma +1d.
- ◆ **HERIDAS.** ¿Hay algún soldado que comience la misión herido? Quita -1d.

**MISIÓN DE EXPLORACIÓN.** En cada misión de exploración pregunta también lo siguiente:

- ◆ **RAPIDEZ.** ¿Ha equipado el Contraamaestre a los soldados con **caballos**? Toma +1d.
- ◆ **SIGILO.** ¿Hay algún soldado que comience la misión con carga pesada? Quita -1d.

**MISIÓN RELIGIOSA.** En cada **misión religiosa** pregunta también lo siguiente:

- ◆ **ARCANO.** ¿Ha enviado el Contraamaestre suministros religiosos para proteger y guardar a los soldados? Toma +1d.
- ◆ **CORRUPCIÓN.** ¿Hay algún soldado que comience la misión con **Plaga**? Quita -1d.

**MISIÓN DE SUMINISTROS.** En cada **misión de suministros** pregunta también lo siguiente:

- ◆ **SUMINISTROS.** ¿Ha gastado el Contraamaestre comida para equipar a la misión? Toma +1d.
- ◆ **ENEMIGOS.** ¿Es la **presión** actual mayor que 2? Quita -1d.

## RESULTADOS DE LA TIRADA DE IMPLICACION

- ◆ **CRÍTICO.** Misión principal: Habéis superado el primer obstáculo y estáis en una **posición controlada** para la siguiente. Misión secundaria: Tenéis éxito en la misión y un miembro de la escuadra **promociona** (ver las habilidades especiales de Recluta/Soldado por los detalles).
- ◆ **6.** Misión principal: Estáis en una **posición controlada** cuando la acción empieza. Misión secundaria: Tenéis éxito en la misión; todos los especialistas reciben **daño de nivel 1** y puedes elegir perder a 2 compañeros de escuadra para **promocionar** un recluta a soldado.
- ◆ **4-5.** Misión principal: Estáis en una **posición arriesgada** cuando la acción empieza. Misión secundaria: Fracasáis en la misión **O** tenéis éxito, pero dos miembros de escuadra mueren y todos los especialistas reciben **daño de nivel 2**.
- ◆ **1-3.** Misión principal: Estáis en una **posición desesperada** cuando la acción empieza. Misión secundaria: Fracasáis en la misión, tres miembros de escuadra mueren y todos los especialistas reciben **daño de nivel 3**.

# BAND OF BLADES

## ROL: MARISCAL

ESTE ES UN ROL OBLIGATORIO PARA LA CAMPAÑA.

*El Mariscal manda a los soldados a la batalla. Asigna escuadras y especialistas a las misiones que el Comandante ordena realizar. Eres responsable de asegurarte de que tienen las mayores probabilidades de lograr volver al campamento. Llevas el control de la moral, la experiencia y la salud de la tropa. Tú decides quién está al mando de una misión.*

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

- ◆ **DESCRIBE AL MARISCAL.** Elige los rasgos del Mariscal de las listas que hay más abajo.
- ◆ **MORAL INICIAL.** Comienza a 7.
- ◆ **CUMPLIMENTA UNA ESCUADRA.** Pide la ficha con nombres de *Línea de Tiempo* y *Culturas*. Nombra a los reclutas de una escuadra. Rellena los demás cuando selecciones a una escuadra para que vaya a una misión.
- ◆ **ESPECIALISTAS INICIALES.** Haz que cada jugador se haga un especialista. Anota sus nombres.
- ◆ **ESPECIALISTAS ADICIONALES.** Selecciona especialistas adicionales hasta tener cinco. Anótalos en la ficha ahora, rellena los detalles cuando se asignen por primera vez en una misión.
- ◆ **PRESENTATE AL SERVICIO.**

**RASGOS DEL MARISCAL.** Antes de jugar, selecciona de cada línea como corresponda:

<b>Herencia (1):</b>	◆ <i>Bartan</i>	◆ <i>Orite</i>	◆ <i>Zemyati</i>	◆ <i>Panyar</i>	◆ <i>Otro</i>
<b>Reputación (1):</b>	◆ <i>Cruel</i>	◆ <i>Audaz</i>	◆ <i>Honorable</i>	◆ <i>Orgullosa</i>	◆ <i>Protector</i>
<b>Rasgos (1-2):</b>	◆ <i>Valiente</i>	◆ <i>Frío</i>	◆ <i>Cauto</i>	◆ <i>Fiero</i>	◆ <i>Vengativo</i>
<b>Aspecto (1-3):</b>	◆ <i>Canoso</i>	◆ <i>Cicatrices</i>	◆ <i>Tuerto</i>	◆ <i>Estiloso</i>	◆ <i>Impecable</i>

**TUS OBLIGACIONES.** Durante el juego, haz lo siguiente:

- ◆ **CONTROLA LA MORAL.** Aumenta durante la acción de campaña de **libertad** y con recompensas de **misión**. Se reduce por penalizaciones de misión, cuando los soldados **mueren** (-1 por muerte), o cuando debes perder **suministros** y no tienes.
- ◆ **CONTROLAR ESCUADRAS Y ESPECIALISTAS.** Toma la hoja de especialistas. Marca las pérdidas, heridas, estatus de los veteranos y misiones completadas. Nombra a todos los miembros de la escuadra enviadas a la misión. Rellena los detalles de cualquier especialista que obtenga la Legión.
- ◆ **REÚNETE CON LOS DEMÁS GENERALES.** La moral limita las acciones de campaña del Contraamaestre. El estatus de los soldados impacta en las elecciones de misión del Comandante. Trabaja con ambos según lo soliciten.
- ◆ **DECIDE QUIÉN ESTÁ MANDO.** Dí quién está al mando. Si hay un oficial en una misión, él estará al mando.
- ◆ **ASIGNA QUIÉN VA EN CADA MISIÓN.** Decide qué especialistas y escuadras van a cada misión según los requerimientos y haz la **tirada de implicación**. Tus decisiones son definitivas. Tu deber es primero con la Legión, no con el Comandante ni el Contraamaestre.



### LOBOS LLAMEANTES

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

### LEONES HENDIDOS

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

### CUERVOS SONRIENTES

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

### BÚHOS FANTASMALES

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

### VÍBORAS ESTELARES

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

### CIERVOS PLATEADOS

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

## MORAL

**ACCIONES DE CAMPAÑA:** Tras las misiones y el paso del tiempo ganas... 3: nada. 4-7: Uno. 8-10: Dos.

Gana MORAL en:

- ◆ **MISIONES.** Recompensas de misión exitosas.
- ◆ **LIBERTAD.** Cuando el Contraamaestre elige la acción de campaña **libertad**.

Pierde MORAL en:

- ◆ **MISIONES.** Penalizaciones por fallo o pérdida.
- ◆ **SIN SUMINISTROS.** No puedes pagar suministros (-2).
- ◆ **MUERTE.** Cuando una soldado muere (-1 cada uno).

**DESERCIÓN.** Si pierdes moral y no te queda, los soldados desertan (uno por cada punto de moral que no puedes pagar), primero los reclutas, luego soldados. Si tienes menos de 2 escuadras completas, perdéis el juego. Ya no existe la Legión.

## ESPECIALISTAS

### PESADO - MISIONES DE ASALTO Y SUMINISTROS

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

### MEDICO - MISIONES DE ASALTO Y RELIGIOSOS

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

### EXPLORADOR - MISIONES DE EXPLORACIÓN Y SUMINISTROS

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

### FRANCOTIRADOR - MISIONES DE ASALTO Y EXPLORACIÓN

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

### OFICIAL - MISIONES DE SUMINISTROS Y RELIGIOSAS

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

### OTROS

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



## MEMORIAS SUBSIGUIENTES

Cuando todas las Historias se hayan contado y entren cinco nombres más en las Memorias puedes contar cualquier historia, pero cada una sólo puede ser contada una vez hasta que todos los tipos de historias se hayan contado una vez más de nuevo.

# BAND OF BLADES

## ROL : ARCHIVERO

ESTE ES UN ROL OPCIONAL PARA LA CAMPAÑA.

*Los legionarios acuden al archivero para recordar la historia y tribulaciones que perduran y para conectarles con los héroes del pasado. Debate con los demás generales para asegurarse de que toman decisiones acorde a los valores de la Legión. Se te ha confiado el registro los eventos y recordar a los muertos en las Memorias de los Caídos.*

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

- ◆ **DESCRIBE AL ARCHIVERO.** Elige los rasgos de las listas más abajo.
- ◆ **RECUERDA LA BATALLA DE LOS CAMPOS DE ET'TENMARK.** Cuéntanos la historia de la batalla donde la ofensiva de la Legión se quebró. ¿Qué error cometió la Legión? ¿A qué Quebrado os enfrentásteis? ¿Qué visteis? ¿A quién salvásteis? ¿Qué aprendisteis?
- ◆ **REFUERZA LOS VALORES DE LA LEGIÓN.** Reclama la hoja de Dagaceleste. Marca una opción de cada una de las tres categorías de moral de las listas de De Vuelta al Campamento.
- ◆ **AL FINAL DEL JUEGO.** Si las Memorias e Historias llegan a Fuerte Dagaceleste, ganais 10 puntos.
- ◆ **PRESENTATE AL SERVICIO.**

**RASGOS DEL ARCHIVERO.** Antes de jugar, selecciona de cada línea:

**Herencia (1):** ◇ Bartan ◇ Orite ◇ Zemyati ◇ Panyar ◇ Otro  
**Reputación (1):** ◇ Distnte ◇ Mortífero ◇ Peligroso ◇ Frío ◇ Astuto  
**Rasgos (1-2):** ◇ Frío ◇ Callado ◇ Calculador ◇ Engreído ◇ Amable  
**Aspecto (1-3):** ◇ Atractivo ◇ Llamativo ◇ Discreto ◇ Cicatrices ◇ Canoso

**TUS OBLIGACIONES.** Durante el juego, haz lo siguiente:

- ◆ **LLEVAR UN RASTRO DE LOS MUERTOS.** Anota a todo el Legionario que muera. El libro es pesado pero mientras exista la Legión, tienes el deber sagrado de recordar todos sus sacrificios.
- ◆ **GUARDAR LAS HISTORIAS.** Anota las misiones, quién es enviado a ellas y sus reultados. Si hay alguna pregunta sobre lo que ocurrió, tu deber es recordárselo a los demás. Protege estos libros.
- ◆ **VOLVER AL CAMPAMENTO.** Normalmente elegido por el DJ, este deber pasa al Archivero si está presente. Consulta con el Mariscal sobre la moral antes de hacer tu elección. Si hace falta tomar una decisión sobre el campamento o sus reglas, tú las tomarás.
- ◆ **REÚNETE CON LOS DEMÁS GENERALES.** Trabaja con el Mariscal y el Contramaestre para contar historias que lleven a la Legión hasta su objetivo.



# MEMORIAS DE LA LEGION

Cuando un soldado cae, anota su nombre. Cuando cinco entren en las Memorias, la próxima vez que hagáis acciones de campaña, tómame un momento para contar una historia y elige su efecto en la Legión

## ○ CUENTA UNA HISTORIA DE LA FUNDACIÓN DE LA LEGIÓN

*Dejadme que os cuente una Historia de la fundación de la Legión por el Séptimo Emperado, cómo se registró hace 427 años en las primeras Memorias...*

- ◆ ¿Quién fue el primer Comandante / Legionario / Archivero?
- ◆ ¿Cómo (o por qué se recuerda a esa persona?
- ◆ ¿Para enfrentarse a qué amenaza peligrosa se formó la Legión?

## ELIGE 1 EFECTO PARA LA LEGIÓN:

- ◆ **Los soldados aprenden una lección.** Todos los especialistas pueden añadir 1 px en cualquier categoría.
- ◆ **La Legión busca la gloria del pasado.** La próxima tanda de misiones incluirá una misión especial.
- ◆ **La historia levanta la moral.** La Legión gana +2 moral.

## ○ CUENTA UNA HISTORIA DE LA INDEPENDENCIA DE LA LEGIÓN

*Tras la caída del Viejo Imperiom la Legión se convirtió en mercenarios al servicio de causas en las que creían. Esta es una historia de...*

- ◆ ¿Dónde se guarda el título original de la Legión?
- ◆ ¿Qué extraña restricción tienen los Legionarios?
- ◆ ¿Qué causa ha enarbolado previamente la Legión?

## ELIGE 1 EFECTO PARA LA LEGIÓN:

- ◆ **Los soldados se lamen las heridas.** Todos los especialistas pueden hacer una marca de curación gratuita.
- ◆ **La Legión purifica su corazón y mente.** Todos los Legionarios reducen su **corrupción** en 2.
- ◆ **Los soldados trabajan horas extra.** Añade 3 marcas a un proyecto a largo plazo.

## ○ CUENTA UNA HISTORIA DE ENDURECIMIENTO EN BATALLA

*Estos no muertos no son la mayor amenaza a la que la Legión se ha enfrentado. Dejadme que os cuente cuando nos enfrentamos a lo imposible...*

- ◆ ¿Qué terrible poder blandía esta amenaza?
- ◆ ¿Cómo se descubrió el punto débil secreto de esta amenaza?
- ◆ ¿A qué coste pudo superar la Legión a esta criatura?

## ELIGE 1 EFECTO PARA LA LEGIÓN:

- ◆ **Los soldados se hacen fuertes** Quita 1 **presión**, pero el Comandante no puede avanzar la próxima vez.
- ◆ **Los soldados se preparan para luchar.** En la próxima misión, los especialistas ganan +1d a las tiradas de **maniobrar**.
- ◆ **Los soldados preparan sus mejores armas.** En la próxima misión, los especialistas gana +1d a las tiradas de **destrozar**.

## ○ CUENTA UNA HISTORIA DE LA VOLUNTAD INQUEBRANTABLE DE LA LEGIÓN

*Nos hemos enfrentado a lo sagrado y lo impío desde nuestra fundación, incluso en las Guerras Divinas, cuando Elegidos lucharon contra Elegidos...*

- ◆ ¿Junto a qué Elegido anterior luchó la Legión a su lado?
- ◆ ¿Contra qué amenaza sobrenatural lucharon?
- ◆ ¿Cuántos sobrevivieron y cómo reconstruyeron la Legión?

## ELIGE 1 EFECTO PARA LA LEGIÓN:

- ◆ **Vuestro Elegido queda conmovido.** El Elegido gana 1 **favor** como si hubiera logrado una misión favorecida.
- ◆ **No rendirse nunca.** En la próxima misión todos los Legionarios ganan +1d a todas las tiradas de **resistencia**.
- ◆ **Los soldados se preparan para enfrentarse a lo impío.** En la próxima misión, todos los Legionarios reciben +2d a resistir con **voluntad**.

## ○ CUENTA UNA HISTORIA DEL SIGNIFICADO DE LA LEGIÓN

*La Legión ya no es una unidad militar, sino una hermandad forjada con sangre durante un siglo. Esta es una historia...*

- ◆ ¿Cómo tratan los civiles a la Legión de forma diferente a otras unidades?
- ◆ ¿Cómo se alistan los nuevos reclutas en la Legión?
- ◆ ¿Qué juramento deben pronunciar todos los Legionarios?

## ELIGE 1 EFECTO PARA LA LEGIÓN:

- ◆ **La historia sirve de promoción para un soldado ejemplar.** Promociona a un recluta a soldado.
- ◆ **Los soldados recuerdan por qué luchan.** Una misión de la próxima tanda gana +2d en su **tirada de implicación**.
- ◆ **Los soldados se protegen entre ellos.** En la próxima misión, cada especialista recibe 1 **armadura especial**: cualquiera.



## ACCIONES DE CAMPAÑA

Durante las acciones de campaña, los espías pueden recibir asignaciones a largo plazo. Sólo un espía puede ser enviado a cada asignación. Tira 1d para espías entrenados (2d para maestros). Avanza según el resultado: 1-3: 1 marca y el espía queda herido. 4-5: 2 marcas. 6: 3 marcas. CRIT: 5 marcas. Un espía herido que vuelva a ser herido muere.

### OPTIMIZAR MISION

Usar tus contactos para optimizar la selección de misiones del Comandante.

**COMPLETA:** En la próxima generación de misiones del DJ, dle que añada +1 a las recompensas y a la tirada de penalización de misión de una misión del tipo de Foco del Comandante. Ese tipo debe aparecer una vez.



### INVESTIGAR

Espías encubiertos investigan un área en busca de misión con grandes recompensas.

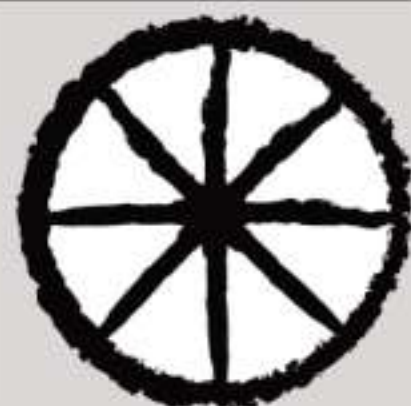
**COMPLETA:** Aprende todas las misiones especiales de una localización, y si el Comandante gasta un punto de inteligencia para adquirir una, puedes elegir cuál. Si dejáis atrás la localización, reinicia el reloj.



### RECLUTAR

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

**COMPLETA:** Si has perdido a un espía, añade uno a tus filas. Sólo puedes tener 2 espías a la vez, o 3 si tienes "Adquisición" en tu red de espías.



### EXPANDIR RED

Tomarse un tiempo en hacer contactos, informates y recursos locales en la zona.

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



### TENDER TRAMPA

A veces debes llevar la lucha al enemigo. Acosar a un enemigo usando un deseo o debilidad conocida.

**COMPLETA:** La próxima lista de misiones incluirá una misión de asalto para atacar a un Teniente o Infame específico.



# BAND OF BLADES

## ROL : MAESTRO DE ESPIAS

ESTE ES UN ROL OPCIONAL PARA LA CAMPAÑA.

*El título oficial del Maestro de Espías es "El Maestro de Susurros". Tu trabajo es encontrar y entrenar a la gente apropiada para resolver problemas que cien hombres no podrían conseguir. Los peculiares agentes que diriges tienen cientos de historias a sus espaldas.*

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

- ◆ **DESCRIBE AL MAESTRO DE ESPÍAS.** Elige los rasgos de las listas más abajo.
- ◆ **ESPÍAS INICIALES.** Comenzáis con 2 espías. Elige dos y marca su casilla de Entrenado. Estos espías están disponibles para asignaciones. Marca la casilla de Maestro en uno. Éste tirará 2d en lugar de 1d a la hora de intentar cumplir sus asignaciones.
- ◆ **PRESENTATE AL SERVICIO.**

**RASGOS DEL MAESTRO DE ESPÍAS.** Antes de jugar, selecciona de cada línea:

- |                        |             |             |              |              |          |
|------------------------|-------------|-------------|--------------|--------------|----------|
| <b>Herencia (1):</b>   | ◆ Bartan    | ◆ Orite     | ◆ Zemyati    | ◆ Panyar     | ◆ Otro   |
| <b>Reputación (1):</b> | ◆ Distnte   | ◆ Mortífero | ◆ Peligroso  | ◆ Frío       | ◆ Astuto |
| <b>Rasgos (1-2):</b>   | ◆ Frío      | ◆ Callado   | ◆ Calculador | ◆ Engreído   | ◆ Amable |
| <b>Aspecto (1-3):</b>  | ◆ Atractivo | ◆ Llamativo | ◆ Discreto   | ◆ Cicatrices | ◆ Canoso |

**TUS OBLIGACIONES.** Durante el juego, haz lo siguiente:

- ◆ **ENVÍA ESPÍAS.** Envía a espías a asignaciones durante las acciones de campaña. Las asignaciones sencillas se completan de inmediato (aunque los interrogatorios tienen lugar justo antes de la misión). Las asignaciones a largo plazo tardan un tiempo en completarse y pueden turnarse varios espías para completarlas. Haz crecer tu red de espías para optimizar tu efectividad, pero recuerda que vuestros verdaderos enemigos son los Quebrados.

## ASIGNACIONES SENCILLAS

Durante las acciones de campaña los espías puede recibir asignaciones sencillas. Los espías en estas asignaciones no pueden llevar a cabo asignaciones a largo plazo (ver atrás).

- ◆ **RECUPERARSE.** El espía se cura y se recupera. Quita su condición de herido.
- ◆ **INTERROGAR.** Pregunta al Comandante de la lista de preguntas de inteligencia. Tu espía es enviado a una misión y puede responder una pregunta de cualquier lista (sin importar la inteligencia total del Comandante) sea cuales sean las misiones presentadas por el DJ.
- ◆ **CHANTAJEAR.** El espía chantajea o amenaza según necesite. Añade +1d a una tirada de adquirir activos.
- ◆ **AYUDAR.** El espía facilita como se necesite. Añade +1d a la una tirada de proyecto a largo plazo.



## RED DE ESPIAS

### ◆ ◆ ENTRENAMIENTO

Uno de tus espías **Entrenados** se convierte en espía **Maestro**. Puede elegirse dos veces.

### ◆ INVERSIONES

Los espías tiran +1d en las asignaciones de **Expandir Red**.

### ◆ ADQUISICION

Ganas otro espía. Marca su casilla de **Entrenado**.

### ◆ ANALISTAS

Los espías tiran +1d en las asignaciones de **Investigar**.

### ◆ RED DE ESPIAS

Eres capaz de entrenar, apoyar y usar espías. Comienzas con 2 espías, uno **Entrenado** y otro **Maestro**.

### ◆ EVALUACION SOBRE EL TERRENO

Puedes hacer una pregunta adicional cuando **INTERROGAS**.

### ◆ ATRAPAMIENTO

Los espías tiran +1d en misiones de **TENDER TRAMPA**.

### ◆ BATIDORES

Las misiones de exploración **AUMENTADAS** dan +1 **inteligencia** aparte de las recompensas usuales.

### ◆ FUENTES

Tienes contactos e informantes leales en todas partes. Los espías tiran +1d en asignaciones de **MISIÓN AUMENTADA**.

### ◆ MERCENARIOS

Las misiones de asalto **AUMENTADAS** dan +1 **moral** más allá de las recompensas usuales.

### ◆ MERCADERES

Las misiones de suministros **AUMENTADAS** dan +1 **suministros** aparte de las recompensas usuales.

### ◆ ORDENES SAGRADAS

Las misiones religiosas **AUMENTADAS** dan +1 **activo** más allá de las recompensas usuales.

## ESPIAS



**ANTONIETTE:** Tras negarse la nobleza por nacimiento, esta costurera orite encontró una nueva motivación en la vida. Ha roto incontables corazones, envenenado nobles y guerreros por igual y aún no ha fracasado en una misión.  
**ESPECIALIDAD:** Antoniette siempre comienza como una espía **maestra**.

☐ ENTRENADO ☒ MAESTRO ☐ HERIDO ☐



**ONYETIN:** Este hombre de aspecto amistoso es también uno de los asesinos más peligrosos de los Reinos. Sabe exactamente cómo marcar o descubrir objetivos y escondites ocultos.

**ESPECIALIDAD:** Onyetin tira +1d en asignaciones de **MISIONES AUMENTADAS**.

☐ ENTRENADO ☐ MAESTRO ☐ HERIDO ☐



**IGRID:** Oriunda de Aldermark, Igrid se mezcla en cualquiera de todos los asentamientos cercanos. Viaja por la zona con libertad anotando todo tipo de noticias y rumores.

**ESPECIALIDAD:** Onyet Cuando Igrid **INTERROGA** puedes hacer una pregunta adicional.

☐ ENTRENADO ☐ MAESTRO ☐ HERIDO ☐



**VENDAVAL IRRITANTE ESCARLATA:** Poco se sabe de este nativo de Panyar, excepto que sus ojos reflejan un brillo plateado bajo su capucha. Viene y va a voluntad. Hay muchos rumores sobre su pasado.

**ESPECIALIDAD:** No puede ser herido durante ninguna misión.

☐ ENTRENADO ☐ MAESTRO



**LIYA:** Esta joven bartan no acostumbra a disfrutar de la compañía y prefiere las misiones en solitario de larga duración las infiltraciones profundas. También es una duelista experta y una Maestra de armas reconocida.

**ESPECIALIDAD:** Liya tira +1d en las asignaciones de **INVESTIGAR**.

☐ ENTRENADO ☐ MAESTRO ☐ HERIDO ☐



**BORTIS:** Un zemyati envejecido, Bortis es un activo dentro y fuera del campo de batalla. Los rumores dicen que si sobrevive, se convertirá en el próximo maestro de espías.

**ESPECIALIDAD:** Cuando Bortis tira en asignaciones de **EXPANDIR RED** genera +1 segmento en sus tiradas.

☐ ENTRENADO ☐ MAESTRO ☐ HERIDO ☐